

Era of Invention : Vin d'Jeu d'résumé

Max 2 disques action / action / Max 1 disque action / action / joueur

1) Construction d'usines

- Bas = coût - Haut = production - Haut droit = gain à la construction
- **Max 3** / tour

2) Production des usines

3) Achat des matières premières

- 1/2/3 or = 1/2/3 chargements de 1/2/3 navires/entrepôts

4) Produire des inventions

- Bas = coût - Haut = gains à la production
- **Max 3** / tour
- Si un joueur choisit une invention originale ou une contrefaçon brevetée :
 - **Bonus** pour l'inventeur & le développeur
 - Sauf si le joueur qui produit = l'inventeur / le développeur
- **Contrefaçon** :
 - Coût : ? = cube outil / technique / métal (jamais bois)
 - On ne peut pas choisir une contrefaçon de sa **propre** invention/développement
- Cartes défaussées

5) Marché des changes

- Recevoir **1 point de développement**
- ou
- Faire max 5 échanges & **max 3 échanges / case**

6) Développer des inventions ou déposer des brevets

(1) Développer des inventions

- D'abord **case or** (inventer) puis case argent (développer) (ou les 2 en 1 action)
- Coût = points de développement / gain immédiat / gain de production d'invention
- **Max 7 pts** de développement en 1 action
- **Ajouter 3 cartes** inventions à côté de la défausse

(2) Déposer des brevets

- Payer l'or sur la case d'arrivée & recevoir des points d'influence
- **Max 2** brevets / action
- Placer 1 marqueur sur la **case serrure** de l'invention originale ou développée

Disque bonus noir

- Juste après avoir exécuté une action, on peut choisir 1 ! action bonus & payer le coût parmi :
 - 1) Construire 1 usine
 - 2) Produire sur 1 ! usine
 - 3) Acheter pour 1 or les produits d'1 navire / entrepôt
 - 4) Produire 1 invention
 - 5) Faire 1 échange
 - 6) Développer 1 invention OU déposer 1 brevet
- Disque bonus -> réserve générale

Era of Invention : Vin d'Jeu d'résumé

Max 2 disques action / action / Max 1 disque action / action / joueur

7) Construction d'usines

- Bas = coût - Haut = production - Haut droit = gain à la construction
- **Max 3** / tour

8) Production des usines

9) Achat des matières premières

- 1/2/3 or = 1/2/3 chargements de 1/2/3 navires/entrepôts

10) Produire des inventions

- Bas = coût - Haut = gains à la production
- **Max 3** / tour
- Si un joueur choisit une invention originale ou une contrefaçon brevetée :
 - **Bonus** pour l'inventeur & le développeur
 - Sauf si le joueur qui produit = l'inventeur / le développeur
- **Contrefaçon** :
 - Coût : ? = cube outil / technique / métal (jamais bois)
 - On ne peut pas choisir une contrefaçon de sa **propre** invention/développement
- Cartes défaussées

11) Marché des changes

- Recevoir **1 point de développement**
- ou
- Faire max 5 échanges & **max 3 échanges / case**

12) Développer des inventions ou déposer des brevets

(1) Développer des inventions

- D'abord **case or** (inventer) puis case argent (développer) (ou les 2 en 1 action)
- Coût = points de développement / gain immédiat / gain de production d'invention
- **Max 7 pts** de développement en 1 action
- **Ajouter 3 cartes** inventions à côté de la défausse

(2) Déposer des brevets

- Payer l'or sur la case d'arrivée & recevoir des points d'influence
- **Max 2** brevets / action
- Placer 1 marqueur sur la **case serrure** de l'invention originale ou développée

Disque bonus noir

- Juste après avoir exécuté une action, on peut choisir 1 ! action bonus & payer le coût parmi :
 - 1) Construire 1 usine
 - 2) Produire sur 1 ! usine
 - 3) Acheter pour 1 or les produits d'1 navire / entrepôt
 - 4) Produire 1 invention
 - 5) Faire 1 échange
 - 6) Développer 1 invention OU déposer 1 brevet
- Disque bonus -> réserve générale

Avantages sur piste des points d'influence

- Quand 1 pion **termine** sur la case (même plusieurs fois / tour)

Nouveau tour

- Inventions :
 - Retirer du jeu toutes les cartes invention de départ encore sur le plateau
 - Défausser les 3 inventions sur les 3 cases **flèches** & glisser les autres
 - Nouvelles cartes inventions à **mélanger** dans le paquet
 - Placer jusque 7 cartes (mélanger la **défausse** si pioche vide)
- Usines
 - Défausser 3 usines sur les cases **flèches** & glisser les autres
 - Remplir les espaces vides (mélanger la **défausse** si pioche vide)
- Navires & entrepôts
 - Remplir les navires / entrepôts **vides** par 2 / 3 cubes
 - Remplir les navires / entrepôts **pas vides** par 1 cube
- Pion 1^{er} joueur au joueur de gauche
- Avancer compte tour

Fin du jeu

5 joueurs : après 10^e tour

4 joueurs : après 8^e tour

3 joueurs : après 9^e tour

- Chaque'un peut faire 1 action échange
Max 5 dont 3 sur la même case & interdit d'acheter 1 disque d'action bonus
Max 3 pts d'influence donc
- Score = pts d'influence + bonus
 - Bonus 1 : 5 pts
Le plus haut sur la piste des **brevets**
 - Bonus 2 : 5 pts
Le plus de **pts de développement** dépensés dans les **inventions** (cases bleues)
 - Bonus 3 : 5 pts
La plus grande **capacité de production** des **usines** (nombre en haut des cartes usines)
- Egal dans bonus
 - 2 joueurs : 3 pts
 - 3 joueurs : 2 pts
 - 4-5 joueurs : 1 pt
- Egal au total
 - Celui qui a développé le plus d'inventions gagne

Avantages sur piste des points d'influence

- Quand 1 pion **termine** sur la case (même plusieurs fois / tour)

Nouveau tour

- Inventions :
 - Retirer du jeu toutes les cartes invention de départ encore sur le plateau
 - Défausser les 3 inventions sur les 3 cases **flèches** & glisser les autres
 - Nouvelles cartes inventions à **mélanger** dans le paquet
 - Placer jusque 7 cartes (mélanger la **défausse** si pioche vide)
- Usines
 - Défausser 3 usines sur les cases **flèches** & glisser les autres
 - Remplir les espaces vides (mélanger la **défausse** si pioche vide)
- Navires & entrepôts
 - Remplir les navires / entrepôts **vides** par 2 / 3 cubes
 - Remplir les navires / entrepôts **pas vides** par 1 cube
- Pion 1^{er} joueur au joueur de gauche
- Avancer compte tour

Fin du jeu

5 joueurs : après 10^e tour

4 joueurs : après 8^e tour

3 joueurs : après 9^e tour

- Chaque'un peut faire 1 action échange
Max 5 dont 3 sur la même case & interdit d'acheter 1 disque d'action bonus
Max 3 pts d'influence donc
- Score = pts d'influence + bonus
 - Bonus 1 : 5 pts
Le plus haut sur la piste des **brevets**
 - Bonus 2 : 5 pts
Le plus de **pts de développement** dépensés dans les **inventions** (cases bleues)
 - Bonus 3 : 5 pts
La plus grande **capacité de production** des **usines** (nombre en haut des cartes usines)
- Egal dans bonus
 - 2 joueurs : 3 pts
 - 3 joueurs : 2 pts
 - 4-5 joueurs : 1 pt
- Egal au total
 - Celui qui a développé le plus d'inventions gagne