

# MECH A DREAM™



THE YEAR IS 2143: HUMANS AND ROBOTS ARE LIVING TOGETHER IN HARMONY. SINCE ROBOTS ARE UNABLE TO DREAM, HUMANS HAVE STARTED MAKING DREAM MACHINES TO SOLVE THIS PROBLEM AND HELP THEM OUT.

THANKS TO YOUR OWN WORKSHOP, TAKE PART IN THE AMAZING MECH A DREAM PROJECT OVER THE COURSE OF THE WEEK YOU HAVE BEEN ALLOTTED: MAKE THE MOST DREAMS FOR YOUR ROBOT BY OPTIMIZING YOUR RESOURCES AND THE CONSTRUCTION TIME OF YOUR MACHINES. AT LAST, YOUR MECHANICAL FRIEND WILL BE ABLE TO ANSWER THE AGE-OLD QUESTION:

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP?

THOMAS DUPONT  
ANTONI GUILLEN

MARK OLIVER

RULES

## GAME CONTENTS

### FOR EACH PLAYER:



- ◆ 1 Workshop board with two resource indicators, one conveyor belt with 7 slots, and one workshop with 9 slots (for finished machines).
- ◆ 3 Assistant meeples and 2 Electric Sheep meeples.



### SHARED COMPONENTS:

- ◆ 1 Factory board (double-sided) with 3 conveyor belts, one delivery dock, one stock room and one calendar.
- ◆ 50 Machine tiles separated into 4 types:
  - ◆ 18 Resource machine tiles (blue Construction side/purple Completed side)
  - ◆ 16 Power machine tiles (red Construction side/purple Completed side)
  - ◆ 8 Economical machine tiles (green Construction and Completed sides)
  - ◆ 8 Crystal machine tiles (yellow Construction and Completed sides)



Every Construction side of the tiles features a price in Magic Ink drops or Rainbows, as well as a construction time symbolized by a number of hourglasses.

- ◆ 10 Delivery cards
- ◆ 1 Phase pawn
- ◆ 1 Day marker
- ◆ 4 Cloud tokens
- ◆ 28 Rainbow meeples: 8 large and 20 small (a large Rainbow meeple is worth 5 small Rainbow meeples)



### FOR THE "ENLIGHTENED ROBOTS" VARIATION

- ◆ 8 Monitor Screen tiles



### FOR THE "SPECIALISTS" VARIATION

- ◆ 10 Specialist cards
- ◆ 4 Price tokens



Before your first game, set the Electric Flowers cursor and the Magic Ink valve on each of the 4 Workshop boards, following the depicted setup.



## OBJECT OF THE GAME

In MECH A DREAM you manage your own production workshop. Give your Assistants different tasks during the day and optimize the construction time of your dream machines along the conveyor belt of your workshop. Manage the production of your workshop as best you can to earn more Dream points than your opponents at the end of the work week.



# SET UP

## SHARED COMPONENTS

- ◆ Place the Factory board in the center of the table, with the side featuring the green calendar facing upward. **A**
- ◆ Shuffle the 8 Economical machine tiles (green Construction side up) with the 18 Resource machine tiles (blue Construction side up). Place this 26 tiles pile on the slot the farthest left of the blue and green conveyor belt. Draw the first two tiles of this pile and place them on the two other slots of this conveyor belt, without flipping them over. **B1**
- ◆ Shuffle the 16 Power machine tiles (red Construction side up). Place this pile on the slot the farthest left of the red conveyor belt. Draw the first tile of this pile and place it on the other slot of this conveyor belt without flipping it over. **B2**
- ◆ Shuffle the 8 Crystal machine tiles (yellow Construction side up). Place this pile on the slot of the yellow conveyor belt. **B3**
- ◆ Shuffle the 10 Delivery cards, face down. Draw 3 cards from this pile and put them back in the box without looking at them: they won't be used for this game. **C1**
- Place the 7 remaining cards in a pile, face down, on the slot of the delivery dock on the Factory board. **C2**
- Flip the top card of the pile over, so that it is face up. **C3**
- ◆ Place all the Rainbow meeples and the 4 Cloud tokens near the Factory board to create a common stock. **D**
- ◆ Put the Day marker on the number 1 of the calendar. **E**



The player who has most recently dreamt of robots is first to play. They take the Phase pawn and place it in front of them, Sun side up.

## INDIVIDUAL COMPONENTS

- ◆ Each player takes a Workshop board and places it in front of them, then takes 3 Assistant meeples and 2 Electric Sheep meeples in the color of their choice. Assistants are placed in the locker room, on the three workday slots: the first Assistant on the morning slot, the second on the afternoon slot and the last on the evening slot. **F**
  - ◆ Each player places their two Electric Sheep meeples on the right side of their board, near their Dream points tracker. **G** At any moment during the game, when you earn Dream points, move the Sheep accordingly on the tens and units of your Dream points tracker. If, during a game, you win more than 49 Dream points, place a Cloud token in front of you, 50 side up, and move your Sheep meeples accordingly. If you win more than 99 points, flip the Cloud token over to the 100 face, and adjust your Sheep meeples accordingly.
  - ◆ Each player sets the Electric Flowers cursor on 3 and the Magic Ink valve on 4. **H**
- All unused game components are left inside the box.

# HOW TO PLAY

A game of **MECH A DREAM** is played in several rounds, with each round symbolizing a day of work followed by an activation during the night. Play each round like so:

## DAY PHASE

The day phase happens in 3 successive parts: the morning, the afternoon and the evening. Play each part of the day in the following order:

### 1. ASSISTANT ACTION (EACH PLAYER PLAYS IN TURN)

Beginning with the first player, and then playing in turn in clockwise order, take your first Assistant meeple, the one assigned to the part of the day being played, and use it to:

**WORK IN THE FACTORY** or **WORK IN THE WORKSHOP**



### WORKING IN THE FACTORY

By working in the factory, you can choose to earn either resources in the **stock room**, or special packages at the **delivery dock**.

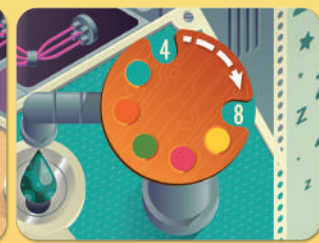
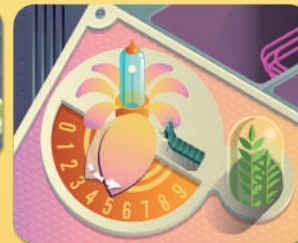
◆ **In the stock room:** place your Assistant on the floor that matches the part of the day being played.

- ◆ Take the type and number of resources available on this floor. See **RESOURCES AND PACKAGES**.
- ◆ Move the cursor for the Electric Flowers and for the Magic Ink valve on your Workshop board according to the resources you've earned.

**Watch out,** you have to choose between the last two resources: this is shown by a separation between the resources at the end.



*Example: with her morning Assistant, this player has earned 2 Electric Flowers, 2 Magic Ink drops, and then she chose to take 2 more Magic Ink drops.*



**Watch out:** if you earn resources but your cursor reaches its maximum value of 9, all further resources are lost.

◆ **On the delivery dock:** place your Assistant in front of the gate of the dock, on the spot that matches the part of the day being played.

- ◆ Every Delivery card costs a number of Electric Flowers, featured on the sign at the gate. To be able to place your Assistant, pay the price displayed by moving your Electric Flowers cursor down.

*Example: to place his Assistant in front of the delivery dock, this player spends 3 Electric Flowers.*



- ◆ Then, in turn, take the content of each package displayed on the delivery dock spot, beginning with the package the closest to the gate and ending with the farthest. See **RESOURCES AND PACKAGES**.

*Example: thanks to his morning Assistant, this player first earns 3 Dream points, and then 2 Magic Ink drops. He then chooses to activate his completed Resource machine in his workshop to earn 2 more Electric Flowers.*



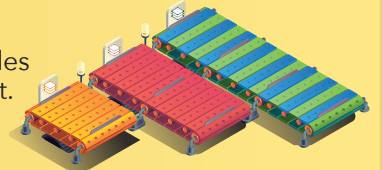
## WORKING IN YOUR WORKSHOP

By working in your Workshop, you can choose to either **buy a new machine** or **build a machine**.

◆ **Buy a new machine:** on the three conveyor belts of the Factory board, choose one of the 6 Machine tiles available, Construction face up, and place the Assistant matching the part of the day being played on top of it.



◆ Each Machine tile features a Magic Ink or Rainbow price, displayed on the left of the tile: to buy a machine, spend the specified resources from your Workshop board or your personal stock.



*Example: this player chooses one of the two red Power machines. She places her Assistant on top of it and spends the 2 Magic Ink drops required.*

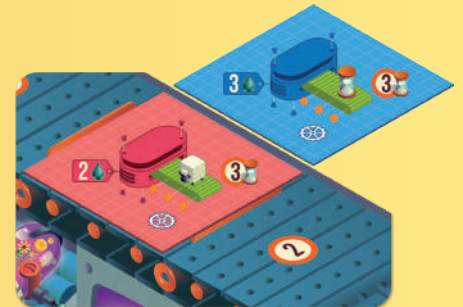
◆ Take this Machine tile, without flipping it over, and your Assistant. Place them on the conveyor belt of your Workshop board, on the slot matching the number next to the hourglass featured on the right side of the tile. This Assistant will take part in the construction of this new machine until the end of the day, every time **THE MACHINES UNDER CONSTRUCTION MOVE FORWARD**.



*Example: this player takes her Machine tile with her Assistant and places them on the conveyor belt of her workshop, on the spot 3.*

Over the course of the game, you can have multiple machines on the same slot of your conveyor belt. To do this, put the tiles next to each other.

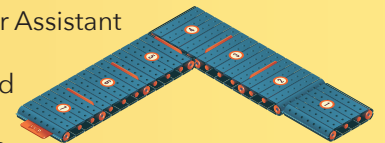
◆ On the Factory board, if a slot is empty on a conveyor belt, fill it with the next Machine tile from the top of the matching pile, without flipping it over.



◆ **Build a machine:** choose one of the Machine tiles on the conveyor belt of your workshop and place your Assistant on top of it.



This Assistant will take part in the construction of this machine until the end of the day, every time **THE MACHINES UNDER CONSTRUCTION MOVE FORWARD**. You can add an Assistant onto a Machine tile whether there is already an Assistant there or not.



*Example: during the evening, this player chooses the red Power machine on his conveyor belt and places his evening Assistant on top of it.*

## 2- THE MACHINES UNDER CONSTRUCTION MOVE FORWARD (SIMULTANEOUS)

◆ When every player has used the Assistant assigned to the part of the day in play, the first player says out loud: "TIME HAS PASSED...".

◆ All the players move their machines towards the right side of the conveyor belt, by as many slots as there are Assistants on top of it.

**Watch out:** any machine without an Assistant on top of it stays put during this step.



*Example: this player has 2 Assistants on his red machine and 1 Assistant on his blue machine. He moves them 2 slots and 1 slot, respectively, towards the right side of the conveyor belt.*

# COMPLETED MACHINES

At any moment of the game, when a machine is moved past the ① slot on your conveyor belt, its construction has been completed.



◆ Immediately take the number of Rainbows or Dream points featured on the top of the green and yellow tiles.

See **DESCRIPTION OF MACHINE TILES**.

◆ Flip over the Machine tile on its Completed side; if any Assistant was placed on the tile before its construction, place them back on top of it.

◆ Place your first Completed machine under the conveyor belt, on the slot at the furthestmost right of the board. Your machine can now be activated for the rest of the game.

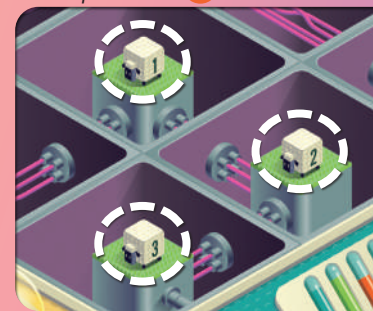
◆ Place each new machine next to the previously Completed ones, following along the general power cable.

*Example: at the end of an afternoon, this player has 1 Assistant on his blue resource tile. When the machines under construction are moved, this tile is moved past the ① slot: the player flips it over on its Completed side and places this first machine in his workshop, placing the Assistant back on top of it.*



**LAST SLOTS BONUS:** when you place the 7<sup>th</sup>, 8<sup>th</sup> or 9<sup>th</sup> machine in your workshop, you immediately earn the number of Dream points featured on that slot.

Sometimes, you will build more than 9 machines in one workshop. If this happens, place the extra machines at the bottom of your workshop board. For each extra machine, you immediately earn 3 Dream points.



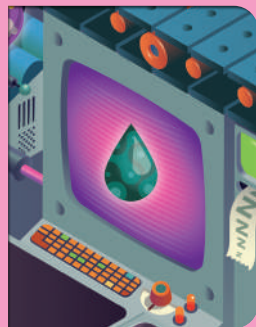
When every player has finished moving the machines under construction, the part of the day being played ends:

- ◆ At the end of the morning or the afternoon, play the next part of the day.
- ◆ At the end of the evening, go on to the **NIGHT PHASE**.



## NIGHT PHASE

The first player flips over the Phase pawn so the Moon side is up: this marks the beginning of the night.



◆ This phase is played simultaneously by all players: they all take back their three Assistants and place them on the morning, afternoon and evening slots in the locker room.

◆ Then, all players can activate their robot's effect once per night. This effect is symbolized by the Monitor Screen on your Workshop board. Every night, your robot earns you one Magic Ink drop. Furthermore, all players can activate the effect produced by each of the purple machines already completed in their workshop once per night. See **DESCRIPTION OF MACHINE TILES**.

Every player chooses the order in which they want to produce each of their effects.

*Example: this player chooses to activate her workshop by first taking 2 Electric Flowers, and then by earning 2 Dream points. Then, she activates the effect produced by her robot, shown on the Monitor Screen: she earns 1 Magic Ink drop. Finally, thanks to her second blue Resource machine, she spends 1 Rainbow from her personal stock and earns 3 construction-time boosts.*



## NIGHT TIME MACHINE CONSTRUCTION

During the night phase, when a machine is completed, you can benefit from its effects.

*Example: this player first uses 2 construction time boosts on her yellow machine. The machine is therefore completed and the player immediately earns 9 Dream points. This player flips over the tile and places it in her workshop.*



*She then uses her third construction time boost on her blue machine. This machine is then also completed: she flips it over and places it in her workshop. She can then activate it during the same night phase, and she earns 1 extra construction time boost.*



*She uses this last construction time boost to move her red machine up one slot on her conveyor belt.*

When the players have completed the activation of their workshop, **the Night phase ends.**



◆ If none of the conditions for the end of the game have been met, the first player gives the Phase pawn to the player on their left. This player flips the pawn so the Sun side is up, and becomes the first player for the next work day. The player moves the marker up a day on the calendar, and then discards the current Delivery card. The player replaces it with the next Delivery card on the pile, face up. They then start their turn for the next work day.

◆ If one of the conditions for the End of the game has been met, go on to the **END OF THE GAME** points count.



## END OF THE GAME

The **MECH A DREAM** project ends when one of these two conditions are met at the end of a Night phase:

The Night phase who has just ended is the Night phase of the 7th day on the calendar.

OR,

A player has built 9 machines or more in their workshop.

At the end of this last work day, figure out your score by adding together:

- ◆ the Dream points indicated by the current position of your Electric Sheep, adding any Cloud token, if present,
- ◆ the Dream points from the Rainbow meeples in your personal stock: every small Rainbow is worth 1 Dream point, and every large Rainbow is worth 5 Dream points,
- ◆ the Dream points from the resources left in your Workshop stock: for every 5 Electric Flowers and/or Magic Ink drops combined, you earn 1 Dream point.

The player who has the highest Dream points total wins the game and can be proud of having produced so many wonderful dreams for their robot!



Example: at the end of a game, this player has earned 37 Dream points. The 3 small Rainbow meeples in his personal stock are worth 3 points, and the 6 resources left in his Workshop stock (4 Electric Flowers and 2 Magic Ink drops) are worth 1 point. He completes his **MECH A DREAM** project with total score of 41 Dream points.



If it's a tie, the player with the highest number of machines in their workshop wins the game. If it's still a tie, the player with the highest number of Rainbows wins.

If, after this, there is still a tie, the players can share the victory, and dream about their next game together!

# ANNEXES

## RESOURCES AND PACKAGES



1 ELECTRIC FLOWER



1 MAGIC INK DROP



1 RAINBOW



1 DREAM POINT

If an item features a number, take or spend (depending on the action you have chosen) the corresponding number of items.

Example: these symbols respectively show 2 Magic Ink drops and 2 Rainbows.



**CONSTRUCTION TIME BOOST:** when you earn 1 Hourglass symbol, move one of your machines under construction up one slot towards the right on the conveyor belt of your workshop, whether there are already Assistants on top of the tile or not.

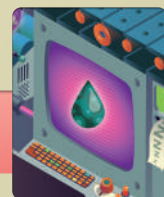
If you earn multiple construction time boosts, you can use them either on one or several machines.

Example: with these 2 Hourglasses, move one machine up two slots towards the right, or move two machines up one slot towards the right.



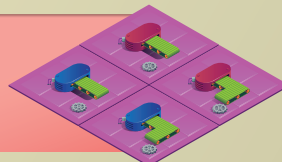
**ROBOT OR MACHINE ACTIVATION:**

Activate your robot's effect, featured on the Monitor Screen.



OR,

Activate one of the completed purple machines in your workshop. See **DESCRIPTION OF MACHINE TILES.**



## DESCRIPTION OF MACHINE TILES

### BLUE RESOURCE MACHINES AND RED POWER MACHINES (PURPLE COMPLETED SIDE)

- ◆ These machines feature a **Gear symbol** at the bottom of the tile.
- ◆ Once placed in your workshop purple Completed side up, you can benefit from their production or conversion effect, at a rate of one activation per Night phase.
- ◆ You can also activate them thanks to the content of the packages obtained from certain Delivery cards.

**PRODUCTION EFFECTS:** you earn the items featured on the small conveyor belt of the machine.



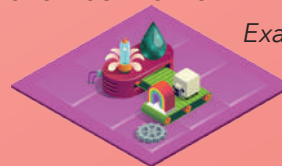
Example: earn 1 Electric Flower and 1 Magic Ink drop.

Earn 1 construction time boost.



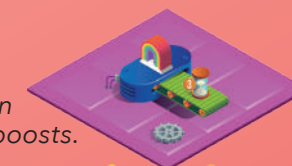
**CONVERSION EFFECTS:** you can spend the resources featured above the machine to earn the items featured on the small conveyor belt.

Watch out: you can only transform one lot of resources per activation of one Machine tile.



Example: you can spend 1 Electric Flower and 1 Magic Ink drop to earn 1 Rainbow and 1 Dream point.

You can spend 1 Rainbow to earn 3 construction time boosts.



### YELLOW CRYSTAL MACHINES

- ◆ These machines have a **Shooting star** symbol at the bottom of the tile.
- ◆ When you build a Crystal machine, earn the number of Dream points featured at the top of the tile once.
- ◆ Once placed in your workshop with its yellow Completed side up, a Crystal machine has no other effects for the rest of the game.



## GREEN ECONOMICAL MACHINES

- ◆ These machines feature the **Infinity** symbol at the bottom of the tile.
- ◆ When you complete an Economical machine, earn the number of Rainbows featured at the top of the tile once.
- ◆ Once placed in your workshop with the green Completed side up, benefit from its permanent power until the end of the game, each time you do the specified action.
- ◆ If you own two Economical machines of the same type, add up their effects.



When you buy a blue, red or green Machine tile, spend one less Magic Ink drop than the price indicated on the left of the tile.



When you buy a Machine tile, place it on your Workshop conveyor belt on the slot with 1 less Hourglass than the number indicated on the right of the tile.



When you buy a yellow Crystal machine, spend 1 less Rainbow than the price indicated on the left of the tile.



When you place your Assistant on the delivery dock, spend 1 less Electric Flower than the price indicated on the sign at the gate.

# GAME VARIATIONS

The diverse possible combinations of Machine tiles allow for great replayability for the basic **MECH A DREAM** project. If you wish, you can also add one of the two variations described below to your games, or combine both.

## ENLIGHTENED ROBOTS VARIATION

The Enlightened Robots change the power of your workshop thanks to their new effects featured on the Monitor Screen tiles. To play with this variation, take into account the following rules:

### SET UP

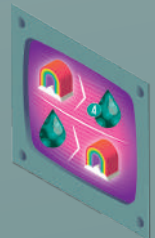
- ◆ Take the 8 Monitor Screen tiles and deal 2 tiles randomly to each player. Every player chooses one of them, then puts the other tile back in the box.
- ◆ Look at the black side of your tile: it features the number of resources that this Enlightened Robot gives you to start the game. These resources replace the starting resources from the normal game: adjust the resource cursors on your Workshop board accordingly.

**Watch out:** some Enlightened Robots also allow you to take 1 Rainbow from the common stock.

- ◆ Flip the Monitor Screen tile over with its purple side up and place it on your Workshop board so it covers the Monitor Screen printed on the board.

### HOW TO PLAY

Thanks to the content of the packages obtained from Delivery cards, as well as the activation of your workshop every Night phase, you can benefit from the new effect produced from your Enlightened Robot. This new effect featured on your Monitor Screen replaces the one printed on your board.



## DESCRIPTION OF THE EFFECTS PRODUCED BY ENLIGHTENED ROBOTS:

Earn 1 Dream point.



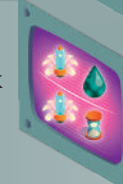
Earn 1 Rainbow.



Choose to activate either of the following effects:

- ◆ Earn 1 Electric Flower and 1 Magic Ink drop.

**OR,** ◆ Earn 1 Electric Flower and 1 construction time boost.



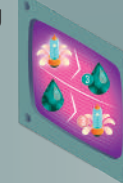
Earn the content of the package on the evening slot of the delivery dock without placing an Assistant there, nor paying the price.



Choose to activate one of the following effects:

- ◆ Exchange 1 Electric Flower for 3 Magic Ink drops.

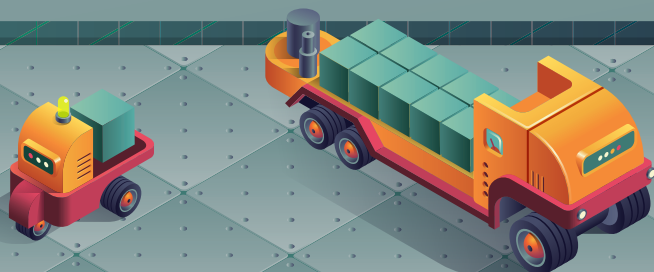
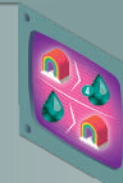
**OR,** ◆ Exchange 1 Magic Ink drop for 3 Electric Flowers.



Choose to activate one of the following effects:

- ◆ Exchange 1 Rainbow for 4 Magic Ink drops.

**OR,** ◆ Exchange 1 Magic Ink drop for 1 Rainbow.



Choose to activate one of the following effects:

- ◆ Earn 1 construction time boost.

**OR,** ◆ Buy one new machine at its normal price, but without placing an Assistant on top of it. Then, place the tile on your conveyor belt, on the slot with 2 less hourglasses than indicated on the tile.

*Example: if you buy a new machine with a construction time of 3 place it without any Assistant, on the 1 slot of your conveyor belt.*

**Special case:** you can add up these effects with a permanent power from a green Economical machine that you already own.

*Example: you buy a new machine with a construction time of 3.*

*Thanks to the effect of your Enlightened Robot, you can place this tile on the 1 slot (3-2).*

*Furthermore, you already own a green Economical machine which allows you to put all of your machines on the slot with 1 less hourglass than indicated on the Machine tile.*

*Thus, you move up this new machine from one more slot.*

*This way, you move it past the 1 slot of your conveyor belt: this machine is completed.*



You can spend 1 Electric Flower to choose one of the following effects:

- ◆ reproduce the effect of a completed purple machine in one of your opponent's workshop,

**OR,**

- ◆ reproduce the effect of one of your opponent's robots.

**Special case concerning the playing order:** if you choose to reproduce the effect of an opponent's robot which allows them to buy a new machine with a 2 hourglasses reduction, then buy your machine after the chosen opponent has bought their own.



## SPECIALISTS VARIATION

The intervention of different specialists creates a commotion in the workshops and increases interaction between players. To play with this variation, take into account the following rules:

### SET UP

- ◆ Put the Factory board in the center of the table with the face featuring the yellow calendar up.
- ◆ Take the 10 Specialist cards, shuffle them face down and take 4 cards randomly, or 3 cards for a game of less than 4 players. Place these cards face up in the center of the table and finish setting up the game normally. Put the unused Specialist cards back in the box.
- ◆ When you combine this variation with the Enlightened Robots variation, each player chooses their Monitor Screen tile after revealing the Specialist cards.



- ◆ Appoint the first player, and then, in anti-clockwise playing order, and beginning with the last player, the players choose the Specialist card they want to start the game with, in turn, and put it in front of them.
- ◆ Every player takes 1 Price token and places it on their Specialist card, with the 1 Rainbow face up.

- ◆ In a 2-player game, place a Price token with the 1 Rainbow face up on top of the Specialist card not chosen, placed in the center of the table.



### HOW TO PLAY

As long as a Specialist card stays in front of you, benefit from its bonus permanently, each time you do the specified action. See the **DESCRIPTION OF THE SPECIALISTS' PERMANENT BONUSES.**



#### WORK IN THE FACTORY:

When you place your morning or afternoon Assistant in the **stock room**, you can now choose to take a Specialist card:

- ◆ To take a Specialist card from an opponent, pay your opponent the Rainbow price indicated by the token placed on their Specialist card, out of your personal Rainbow stock.

- ◆ In a two-player game, to take the Specialist card that has not been chosen in the center of the table, pay the price by discarding one of your Rainbows in the common stock.

- ◆ An opponent cannot refuse this transaction.
- ◆ If you don't have the number of Rainbows necessary to pay the price in your stock, you cannot take a Specialist card.
- ◆ If there is no Price token on top of a Specialist card, take it for free.



- ◆ Place the Specialist card you have just bought in front of you:
  - ◆ If the card did not have a Price token on top of it, take one from the stock and place it on top of it, with the 2 Rainbows face up.
  - ◆ If the card already has a Price token, keep it and place it on top of the card so the 2 Rainbows side is up.

There is no limit to the number of Specialist cards a player can have in front of them.

### NIGHT PHASE

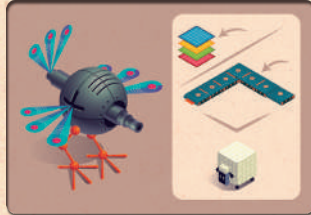
During the Night phase, once every player has completed the activation of their workshop, one last action takes place:

- ◆ Every player reduces the worth of the Price token on top of their Specialist card.
  - ◆ If the token has its 2 Rainbows face up, flip it over so that the 1 Rainbow face is up.
  - ◆ If the token already has its 1 Rainbow face up, remove it and put it away in the common stock.

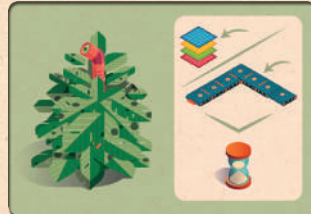
Once this last action is done, the Night phase ends.



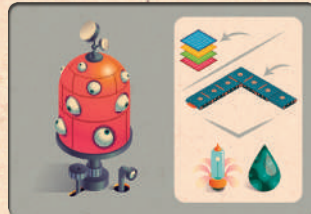
### DESCRIPTION OF THE SPECIALISTS' PERMANENT BONUSES:



As soon as you have finished the action of **Buying a new machine** or **Building a machine**, earn 1 Dream point.



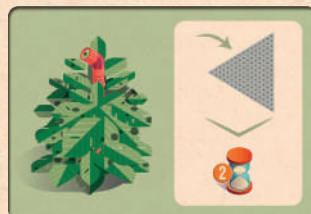
As soon as you have finished the action of **Buying a new machine** or **Building a machine**, earn 1 construction time boost.



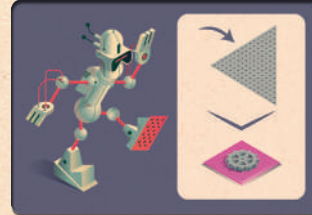
As soon as you have finished the action of **Buying a new machine** or **Building a machine**, earn 1 Electric Flower and 1 Magic Ink drop.



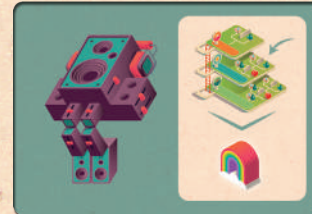
As soon as you have retrieved special packages at the **delivery dock**, earn 2 Dream points.



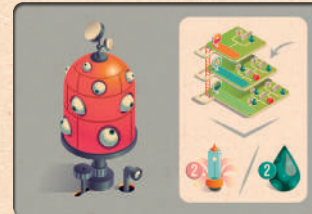
As soon as you have retrieved special packages at the **delivery dock**, use 2 construction time boosts



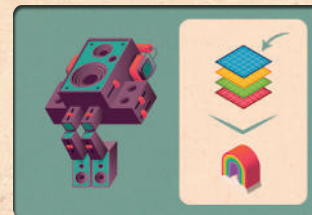
As soon as you have retrieved special packages at the **delivery dock**, you can activate either one of your Completed purple machines in your workshop, or the effect produced by your robot.



As soon as you have retrieved resources from the **stock room**, earn 1 Rainbow.



As soon as you have retrieved resources from the **stock room**, choose to earn either 2 Electric Flowers or 2 Magic Ink drops



As soon as you have finished the action of **Buying a new machine**, earn 1 Rainbow.



As soon as you have finished the action of **Buying a new machine**, earn 2 Dream points.

# MECH A DREAM™



2143. HUMAINS ET ROBOTS SE RENDENT MUTUELLEMENT D'INNOMBRABLES SERVICES. LES ROBOTS ÉTANT INCAPABLES DE RÊVER, LES HUMAINS DÉMARRENT LA CONSTRUCTION DE MACHINES À RÊVES POUR LES SATISFAIRE LE MIEUX POSSIBLE.

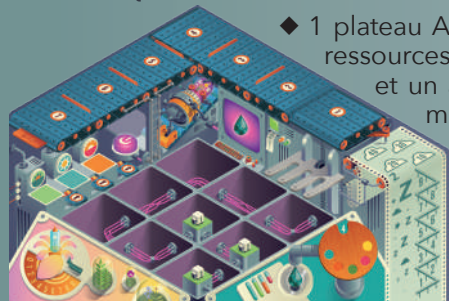
GRÂCE À VOTRE ATELIER, PARTICIPEZ AU MAGNIFIQUE PROJET MECH A DREAM DURANT LA SEMAINE DE TRAVAIL IMPARTIE : PRODUISEZ UN MAXIMUM DE RÊVES POUR VOTRE ROBOT EN OPTIMISANT VOS RESSOURCES ET LE TEMPS DE FABRICATION DE VOS MACHINES.

VOTRE COMPÈRE MÉCANIQUE POURRA AINSI RÉPONDRE À LA QUESTION QUI NOUS ANIME TOUS :

**LES ROBOTS RÊVENT-ILS DE MOUTONS ÉLECTRIQUES ?**

## MATÉRIEL DE JEU

### POUR CHAQUE JOUEUR :



- ◆ 1 plateau Atelier comprenant deux indicateurs de ressources, un tapis roulant avec 7 emplacements et un atelier ayant 9 emplacements pour les machines construites

- ◆ 3 pions Assistant et 2 pions Mouton électrique



### MATÉRIEL COMMUN :

- ◆ 1 plateau Usine (recto/verso) comportant trois tapis roulants, un quai de livraisons, un magasin de stockage et un calendrier



- ◆ 50 tuiles Machine réparties en 4 types :

- ◆ 18 machines à ressources (face Fabrication bleue / face Construite violette)



- ◆ 16 machines de puissance (face Fabrication rouge / face Construite violette)



- ◆ 8 machines économiques (face Fabrication et face Construite vertes)



- ◆ 8 machines de cristal (face Fabrication et face Construite jaunes)



Chaque face Fabrication des tuiles présente un coût en gouttes d'encre magique ou en arcs-en-ciel, ainsi qu'un temps de construction représenté par un nombre de sabliers.

- ◆ 10 cartes Livraisons
- ◆ 1 pion Phase
- ◆ 1 marqueur de jour
- ◆ 4 jetons Nuage
- ◆ 28 pions Arc-en-ciel : 8 grands et 20 petits (un grand pion Arc-en-ciel équivaut à 5 petits pions)



### POUR LA VARIANTE «LES ROBOTS ÉCLAIRÉS»

- ◆ 8 tuiles Écran de contrôle



### POUR LA VARIANTE «LES SPÉCIALISTES»

- ◆ 10 cartes Spécialiste
- ◆ 4 jetons Coût



RÈGLES



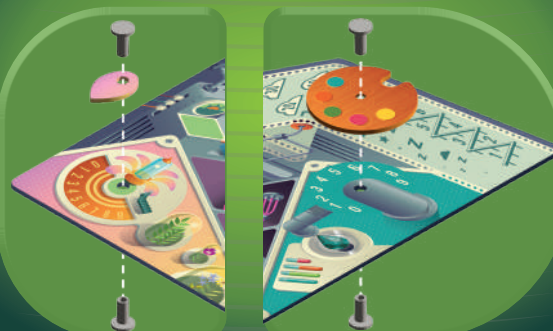
THOMAS DUPONT  
ANTONI GUILLEN



MARK OLIVER



Avant votre première partie, installez un curseur de fleurs électriques et une vanne d'encre magique sur chacun des 4 plateaux Atelier, selon le schéma de montage ci-dessous.



## BUT DU JEU

Dans MECH A DREAM, vous gérez votre atelier de production. Affectez vos assistants à différentes tâches durant la journée et optimisez le temps de fabrication de vos machines à rêves le long de votre tapis roulant. Combinez au mieux la production de tout votre atelier pour remporter plus de points de rêve que vos adversaires à la fin de la semaine de travail.



# MISE EN PLACE

## MATÉRIEL COMMUN

- ◆ Posez le plateau Usine au centre de la table sur sa face présentant le calendrier de couleur verte. **A**
- ◆ Mélangez les 8 tuiles Machine économique, faces Fabrication vertes visibles, avec les 18 tuiles Machine à ressources, faces Fabrication bleues visibles. Placez cette pile de 26 tuiles sur l'emplacement le plus à gauche du tapis roulant bleu et vert. Piochez les deux premières tuiles de cette pile et placez-les, sans les retourner, sur les deux autres emplacements de ce tapis roulant. **B1**
- ◆ Mélangez les 16 tuiles Machine de puissance, faces Fabrication rouges visibles. Placez cette pile sur l'emplacement le plus à gauche du tapis roulant rouge. Piochez la première tuile de cette pile et posez-la, sans la retourner, sur l'autre emplacement de ce tapis roulant. **B2**
- ◆ Mélangez les 8 tuiles Machine de cristal, faces Fabrication jaunes visibles. Placez-les en une pile sur l'emplacement du tapis roulant jaune. **B3**
- ◆ Mélangez les 10 cartes Livraisons, faces cachées. Piochez 3 cartes de cette pile et remettez-les dans la boîte du jeu sans les consulter : elles ne serviront pas pour cette partie. **C1**
- ◆ Placez la pile des 7 cartes restantes, faces cachées, sur l'emplacement du quai de livraisons du plateau Usine. **C2**
- ◆ Révélez, face visible, la première carte de la pile. **C3**
- ◆ Posez tous les pions Arc-en-ciel et les 4 jetons Nuage près du plateau Usine pour former la réserve commune. **D**
- ◆ Placez le marqueur de jour sur le chiffre « 1 » du calendrier. **E**



Le joueur ayant le plus récemment fait un rêve avec des robots est désigné premier joueur : il prend le pion Phase et le place devant lui, face Soleil visible.

## MATÉRIEL INDIVIDUEL

- ◆ Chaque joueur prend un plateau Atelier et le pose devant lui, puis récupère les 3 pions Assistant et les 2 pions Mouton électrique à la couleur de son choix. Chacun place ses assistants dans son vestiaire, sur les trois emplacements de travail de la journée : le premier assistant sur l'emplacement du matin, le deuxième sur celui de l'après-midi et le dernier sur celui du soir. **F**

- ◆ Chaque joueur pose ses 2 pions Mouton électrique à droite de son plateau, près de sa piste de points de rêve. **G** À tout moment durant la partie, lorsque vous remportez des points de rêve, ajustez la position de vos deux moutons en conséquence sur l'échelle des dizaines et des unités de votre piste de score. Si en cours de partie vous dépassez 49 points de rêve, placez devant vous un jeton Nuage, face 50 visible, et ajustez vos pions Mouton en conséquence. Si vous dépassez 99 points, retournez votre jeton Nuage, face 100 visible et ajustez également vos pions Mouton en conséquence.

- ◆ Chaque joueur ajuste le curseur de ses fleurs électriques sur la valeur 3 et sa vanne d'encre magique sur la valeur 4. **H**

Tout le matériel non utilisé reste dans la boîte du jeu.

# DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de **MECHA DREAM** se joue en plusieurs manches, chacune d'elles représentant une journée de travail suivie d'une nuit d'activation. Jouez chaque manche de la façon suivante.



## PHASE DE JOUR

La phase de jour est composée de 3 moments successifs : le matin, l'après-midi, et le soir. Jouez chaque moment de la façon suivante.

### 1. ACTION DE L'ASSISTANT DU MOMENT (À TOUR DE RÔLE)

En commençant par le premier joueur, puis à tour de rôle en sens horaire, prenez votre pion Assistant qui correspond au moment en cours et utilisez-le pour effectuer l'une des deux actions suivantes :

**TRAVAILLER À L'USINE** ou **TRAVAILLER DANS VOTRE ATELIER**



### TRAVAILLER À L'USINE

Travailler à l'usine vous permet de récupérer, au choix, des ressources au **magasin de stockage** ou des colis spéciaux au **quai de livraisons**.

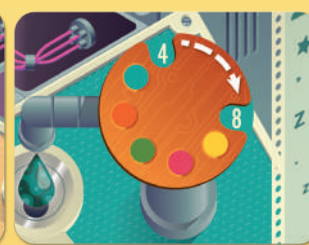
◆ Dans le **magasin de stockage** : placez votre assistant sur l'étage qui correspond au moment en cours.

- ◆ Récupérez le type et le nombre de ressources disponibles à cet étage. Voir l'annexe **RESSOURCES ET COLIS**.
- ◆ Ajustez la position du curseur de fleurs électriques et de la vanne d'encre magique sur votre plateau Atelier en fonction des ressources récupérées.

**Attention**, vous devez faire un choix pour les deux dernières ressources; ceci est représenté par la séparation du stock à son extrémité.



*Exemple : avec son assistant du matin, cette joueuse récupère 2 fleurs électriques, 2 gouttes d'encre magique, puis elle choisit de récupérer 2 gouttes supplémentaires.*



**Attention** : si vous devez récupérer des ressources mais que votre curseur atteint sa valeur maximale de 9, toutes les ressources excédentaires sont perdues.

◆ **Sur le quai de livraisons** : posez votre assistant, devant la barrière du quai, sur l'emplacement qui correspond au moment en cours.

- ◆ Chaque carte Livraisons présente un coût en fleurs électriques, indiqué au pied de la barrière. Pour pouvoir placer votre assistant, payez le coût indiqué en réduisant le curseur de fleurs sur votre plateau.

*Exemple : en posant son assistant devant le quai de livraisons, ce joueur dépense 3 fleurs électriques.*



- ◆ Rempportez ensuite, l'un après l'autre, le contenu de chaque colis présent sur l'emplacement correspondant, en commençant par le colis le plus proche de la barrière et en terminant par le plus éloigné. Voir l'annexe **RESSOURCES ET COLIS**.

*Exemple : grâce à son assistant du matin, ce joueur remporte d'abord 3 points de rêve, puis récupère 2 gouttes d'encre magique. Il choisit ensuite d'activer sa machine à ressources déjà construite dans son atelier qui lui permet de récupérer 2 fleurs supplémentaires.*



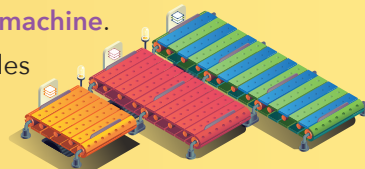
## TRAVAILLER DANS VOTRE ATELIER

Travailler dans votre atelier vous permet, au choix, d'**acquérir une nouvelle machine** ou de **construire une machine**.

◆ **Acquérir une nouvelle machine** : sur les trois tapis roulants du plateau Usine, choisissez l'une des 6 tuiles Machine présentes, faces Fabrication visibles, et placez-y votre pion Assistant du moment en cours.

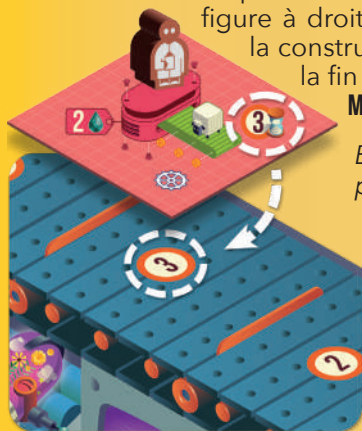


◆ Chaque tuile Machine présente un coût en gouttes d'encre magique ou en arcs-en-ciel, indiqué à gauche de la tuile : pour acquérir cette machine, dépensez les ressources correspondantes depuis votre plateau Atelier ou depuis votre stock personnel.



*Exemple : cette joueuse choisit l'une des deux machines de puissance rouges, elle pose son assistant dessus et dépense les 2 gouttes d'encre magique requises.*

◆ Récupérez cette tuile Machine, sans la retourner, avec son assistant. Posez-les sur le tapis roulant de votre plateau Atelier, à l'emplacement indiqué par le numéro du sablier qui figure à droite de la tuile. Cet assistant participera à la construction de cette nouvelle machine jusqu'à la fin de la journée, lors de chaque **AVANCÉE DES MACHINES EN CONSTRUCTION**.



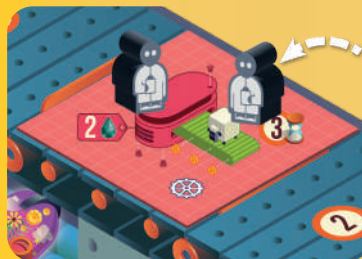
*Exemple : cette joueuse récupère sa tuile avec son assistant et les pose sur le tapis roulant de son atelier à l'emplacement 3.*

Au cours de la partie, vous pouvez avoir plusieurs machines sur un même emplacement de votre tapis roulant : pour cela, posez les tuiles les unes à côté des autres.

◆ Sur le plateau Usine, si un emplacement est vide sur un tapis roulant, comblez-le en plaçant la prochaine tuile Machine de la pile correspondante sans la retourner.

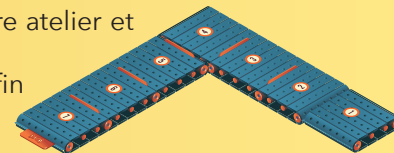


◆ **Construire une machine** : choisissez l'une des tuiles Machine présentes sur le tapis roulant de votre atelier et placez dessus votre pion Assistant du moment en cours.



Cet assistant participera à la construction de cette machine jusqu'à la fin de la journée, lors de chaque **AVANCÉE DES MACHINES EN CONSTRUCTION**.

Vous pouvez ajouter un assistant sur une tuile Machine, qu'il y ait ou non des assistants déjà présents sur cette tuile.



*Exemple : lors du moment du soir, ce joueur choisit la machine de puissance rouge présente sur son tapis roulant et pose son assistant correspondant dessus.*

## 2- AVANCÉE DES MACHINES EN CONSTRUCTION (SIMULTANÉE)

◆ Lorsque tous les joueurs ont utilisé leur assistant du moment en cours, le premier joueur annonce à voix haute « **LE TEMPS PASSE...** ».

◆ Tous les joueurs font avancer vers la droite sur leur tapis roulant, chacune de leurs machines en construction d'autant d'emplacements que le nombre de pions Assistant présents dessus.

**Attention**, chaque machine sans assistant reste sur son emplacement lors de cette étape.



*Exemple : ce joueur a 2 assistants présents sur sa machine rouge et 1 assistant présent sur sa machine bleue. Il les avance respectivement de deux emplacements et d'un emplacement vers la droite sur son tapis roulant.*

# MACHINES CONSTRUITES

À tout moment de la partie, lorsqu'une machine est avancée au-delà de l'emplacement ① de votre tapis roulant, elle est construite :



◆ Rempotez immédiatement le nombre d'arcs-en-ciel ou de points de rêve indiqués en haut des tuiles **vertes** et **jaunes**.

Voir l'annexe **DESSCRIPTIF DES TUILES MACHINE**.

◆ Retournez la tuile Machine sur sa face Construite; si des assistants étaient présents sur cette tuile avant sa construction, reposez-les dessus.

◆ Placez votre première machine construite, en-dessous du tapis roulant, sur l'emplacement situé le plus à droite du plateau. Votre machine devient active pour tout le reste de la partie.

◆ Placez chaque nouvelle machine à côté de la précédente, en suivant le câble d'alimentation générale.

*Exemple : à l'issue d'un après-midi, ce joueur a 1 assistant présent sur sa tuile à ressources bleue. Lors de l'avancée des machines en construction, cette tuile est alors avancée au-delà de l'emplacement ① : le joueur la retourne sur sa face Construite et place cette première machine dans son atelier en reposant l'assistant dessus.*



**BONUS DES DERNIERS EMPLACEMENTS D'UN ATELIER** : lorsque vous posez la 7<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> ou 9<sup>e</sup> machine dans votre atelier, vous marquez immédiatement le nombre de points de rêve indiqués sur l'emplacement correspondant.

Il arrive parfois de construire plus de 9 machines dans son atelier : dans ce cas, placez vos machines supplémentaires en bas de votre plateau. Chacune de ces machines supplémentaires vous rapporte immédiatement 3 points de rêve.



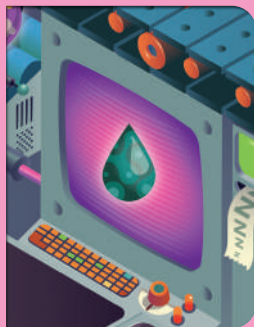
Lorsque tous les joueurs ont effectué l'avancée des machines en construction, le moment en cours est terminé :

- ◆ À l'issue du moment du matin ou de l'après midi, jouez le moment suivant de la journée.
- ◆ À l'issue du moment du soir, passez à la **PHASE DE NUIT**.



## PHASE DE NUIT

Le premier joueur retourne le pion Phase sur sa face Lune : cela indique que la nuit commence.



◆ Cette phase se joue simultanément : tous les joueurs récupèrent leurs trois assistants et les reposent sur les emplacements du matin, de l'après-midi et du soir de leur vestiaire.

◆ Ensuite tous les joueurs peuvent activer, une fois par nuit, l'effet produit par leur robot : cet effet est représenté dans l'écran de contrôle de votre plateau Atelier. Chaque nuit votre robot vous procure ainsi une goutte d'encre magique. De plus, tous les joueurs peuvent activer, une fois par nuit, l'effet de chacune des machines violettes déjà construites dans leur atelier. Voir l'annexe **DESSCRIPTIF DES TUILES MACHINE**.

Chaque joueur choisit l'ordre dans lequel il souhaite appliquer tous ses effets.

*Exemple : cette joueuse choisit d'activer son atelier en commençant par récupérer 2 fleurs électriques, puis en marquant 2 points de rêve. Ensuite, elle active l'effet produit par son robot, représenté sur son écran de contrôle : elle récupère ainsi 1 goutte d'encre magique. Puis, grâce à sa deuxième machine à ressources bleue, elle dépense 1 arc-en-ciel depuis son stock personnel et bénéficie de 3 gains de temps de construction.*



## CONSTRUCTION NOCTURNE DE MACHINES

Pendant la phase de nuit, lorsqu'une machine est construite, vous pouvez bénéficier de ses effets pendant la phase de nuit en cours.

Exemple : cette joueuse applique d'abord 2 gains de temps de construction sur sa machine jaune. Elle est donc construite et lui rapporte aussitôt 9 points de rêve. Cette joueuse retourne la tuile et la dépose dans son atelier.



Elle applique ensuite son 3<sup>e</sup> gain de temps de construction sur sa machine bleue. Celle-ci est également construite : elle la retourne et la pose dans son atelier. Elle peut donc l'activer dès cette nuit, ce qui lui rapporte immédiatement 1 gain de temps de construction supplémentaire.



Elle utilise alors ce dernier sablier pour faire avancer d'un emplacement sa machine rouge sur son tapis roulant.

Lorsque tous les joueurs ont terminé l'activation complète de leur atelier, **la phase de nuit est terminée.**



◆ Si aucune des deux situations de fin de partie n'a lieu, le premier joueur donne le pion Phase au joueur situé à sa gauche. Ce dernier retourne ce pion, face Soleil visible, et devient le premier joueur de la journée de travail suivante. Il déplace le marqueur d'un jour sur le calendrier, puis défausse la carte Livraisons actuelle dans la boîte du jeu et révèle, face visible, la prochaine carte Livraisons de la pile. Il commence alors à jouer la journée de travail suivante.

◆ Si l'une des deux situations de fin de partie a lieu, passez au décompte de **FIN DE PARTIE.**



## FIN DE PARTIE

Le projet **MECH A DREAM** prend fin lorsque l'une des deux situations suivantes a lieu à l'issue d'une phase de nuit :

La phase de nuit qui vient d'être jouée est celle du jour 7 du calendrier.

OU,

Un joueur a construit 9 machines ou plus dans son atelier.

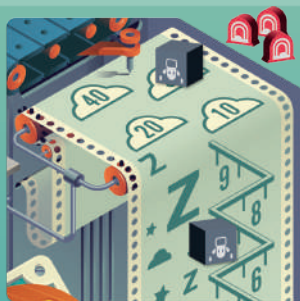
À l'issue de cette dernière journée de travail, déterminez votre score final en additionnant :

- ◆ les points de rêve indiqués par la position actuelle de vos deux moutons électriques, ajoutés aux points indiqués sur votre éventuel jeton Nuage,
- ◆ les points de rêve procurés par les pions Arc-en-ciel de votre stock personnel : chaque petit pion vous rapporte 1 point de rêve et chaque grand pion vous rapporte 5 points de rêve,
- ◆ les points procurés par les ressources qu'il vous reste en stock sur votre plateau Atelier : chaque lot de 5 fleurs électriques et/ou gouttes d'encre magique mélangées vous rapporte 1 point de rêve.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de rêve remporte la partie et peut se réjouir d'avoir produit autant de magnifiques rêves pour son robot !



Exemple : à la fin d'une partie, ce joueur a atteint un score de 37 points de rêve. Les 3 petits pions Arc-en-ciel de son stock personnel lui rapportent 3 points et les 6 ressources restantes (4 fleurs électriques et 2 gouttes d'encre magique) sur son plateau Atelier lui rapportent 1 point. Il achève son projet **MECH A DREAM** avec un score total de 41 points de rêve.



En cas d'égalité, le joueur ayant construit le plus grand nombre de machines dans son atelier remporte la partie.

Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus grand total d'arcs-en-ciel gagne.

Si jamais les joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent chaleureusement la victoire en rêvant déjà à leur prochaine partie !

## ANNEXES

### RESSOURCES ET COLIS



1 FLEUR ÉLECTRIQUE



1 GOUTTE D'ENCRE MAGIQUE



1 ARC-EN-CIEL



1 POINT DE RÊVE

Lorsqu'un élément est accompagné d'un chiffre, récupérez ou dépensez selon l'action concernée, le nombre d'éléments indiqués par ce chiffre.

Exemple : ces symboles représentent respectivement 2 gouttes d'encre magique et 2 arcs-en-ciel.



**GAIN DE TEMPS DE CONSTRUCTION** : lorsque vous remportez 1 symbole Sablier, faites avancer d'1 emplacement vers la droite, sur le tapis roulant de votre plateau Atelier, l'une de vos machines en construction, qu'il y ait ou non des assistants présents sur la tuile.

Si vous remportez plusieurs gains de temps de construction, appliquez ces gains sur une seule machine ou répartissez-les sur plusieurs machines.

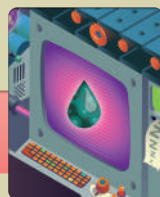
Exemple : avec 2 sabliers, avancez une machine de 2 emplacements vers la droite, ou bien, avancez 2 machines de votre choix d'1 emplacement chacune vers la droite.



#### ACTIVATION DE ROBOT OU DE MACHINE :

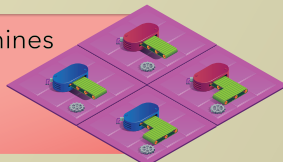
Appliquez au choix l'un des 2 effets suivants.

Activez l'effet produit par votre robot, représenté sur son écran de contrôle.



OU,

Activez l'effet de l'une des machines violettes déjà construites dans votre atelier. Voir l'annexe **DESCRIPTIF DES TUILES MACHINE**.



### DESCRIPTIF DES TUILES MACHINE

#### MACHINES À RESSOURCES BLEUES ET MACHINES DE PUISSANCE ROUGES (FACE CONSTRUITE VIOLETTE)

- ◆ Ces machines ont un symbole « Engrenage » représenté à leur base.
- ◆ Une fois posée dans votre atelier sur leur face Construite violette, bénéficiez de leur effet de production ou de conversion, à raison d'une seule activation par phase de nuit.
- ◆ Vous pouvez également les activer grâce au contenu des colis fournis par certaines cartes Livraisons.



**EFFETS DE PRODUCTION** : vous pouvez récupérer les gains indiqués sur le petit tapis roulant de la machine.



Exemple : récupérez 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique.

Appliquez 1 gain de temps de construction.

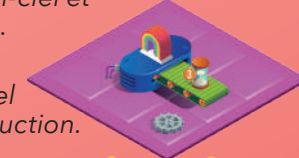


**EFFETS DE CONVERSION** : vous pouvez dépenser les ressources indiquées en amont de la machine pour récupérer les gains indiqués sur son petit tapis roulant. Attention, vous ne pouvez convertir qu'un seul lot de ressources à chaque fois que vous activez la tuile.



Exemple : vous pouvez dépenser 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique pour récupérer 1 arc-en-ciel et marquer 1 point de rêve.

Vous pouvez dépenser 1 arc-en-ciel pour appliquer 3 gains de temps de construction.



#### MACHINES DE CRISTAL JAUNES

- ◆ Ces machines ont un symbole « Étoile filante » représenté à leur base.
- ◆ Lorsque vous construisez une machine de cristal, remportez une fois, le nombre de points de rêve indiqué en haut de la tuile.
- ◆ Une fois posée dans votre atelier sur sa face Construite jaune, une machine de cristal n'a aucun effet pour tout le reste de la partie.



## MACHINES ÉCONOMIQUES VERTES

- ◆ Ces machines ont un symbole « Infini » représenté à leur base.
- ◆ Lorsque vous construisez une machine économique, remportez une fois, le nombre d'arcs-en-ciel indiqué en haut de la tuile.
- ◆ Une fois posée dans votre atelier sur sa face Construite verte, bénéficiez de son pouvoir permanent jusqu'à la fin de la partie, à chaque fois que vous effectuez l'action correspondante.
- ◆ Si vous possédez les deux exemplaires d'une même machine économique, cumulez leurs effets.



Lorsque vous faites l'acquisition d'une tuile Machine bleue, rouge, ou verte, dépensez une goutte d'encre magique de moins que le coût indiqué à gauche de la tuile.



Lorsque vous faites l'acquisition d'une machine de cristal jaune, dépensez 1 arc-en-ciel de moins que le coût indiqué à gauche de la tuile.



Lorsque vous faites l'acquisition d'une tuile Machine, posez-la sur votre tapis roulant, sur l'emplacement ayant 1 sablier de moins que celui indiqué à droite de la tuile.



Lorsque vous placez un assistant sur le quai de livraisons, dépensez 1 fleur électrique de moins que le coût indiqué au pied de la barrière.

# VARIANTES DE JEU

Les multiples combinaisons des tuiles Machine vous apportent une grande rejouabilité dans votre projet de base de **MECH A DREAM**. Et si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter à vos différentes parties l'une des deux variantes ci-dessous, ou les combiner toutes les deux.

## VARIANTE « LES ROBOTS ÉCLAIRÉS »

Les robots éclairés modifient la puissance de votre atelier, grâce à leurs nouveaux effets représentés sur les tuiles Écran de contrôle. Pour jouer cette variante, prenez en compte les points de règles ci-dessous :

### MISE EN PLACE

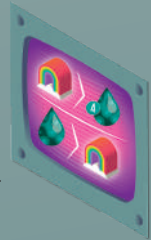
- ◆ Prenez les 8 tuiles Écran de contrôle et distribuez-en aléatoirement 2 à tous les joueurs. Chacun en choisit une, puis remet l'autre tuile dans la boîte.
- ◆ Regardez la face noire de votre tuile : elle vous indique les ressources que vous procure ce robot éclairé pour démarrer la partie. Ces ressources remplacent celles du jeu de base : ajustez en conséquence sur votre plateau Atelier vos deux curseurs de ressources.

**Attention**, certains robots éclairés vous indiquent de prendre également 1 arc-en-ciel depuis la réserve commune.

- ◆ Retournez votre tuile Écran de contrôle sur sa face violette et placez-la dans votre atelier pour recouvrir l'écran de contrôle imprimé sur le plateau.

### DÉROULEMENT DU JEU

Grâce au contenu des colis fournis par certaines cartes Livraisons, et grâce à l'activation de votre atelier lors de chaque phase de nuit, vous pouvez bénéficier du nouvel effet produit par votre robot éclairé. Ce nouvel effet représenté sur votre tuile Écran de contrôle remplace celui imprimé sur votre plateau.



## DESSCRIPTIF DES EFFETS PRODUITS PAR LES ROBOTS ÉCLAIRÉS :

Gagnez 1 point de rêve.



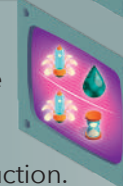
Récupérez 1 arc-en-ciel.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Récupérez 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique.

**OU**, ◆ Récupérez 1 fleur électrique et appliquez 1 gain de temps de construction.



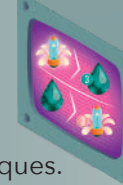
Rempportez le contenu du colis présent sur l'emplacement du soir sur le quai de livraisons, sans y placer d'assistant ni payer son coût.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Dépensez 1 fleur électrique et récupérez 3 gouttes d'encre magique.

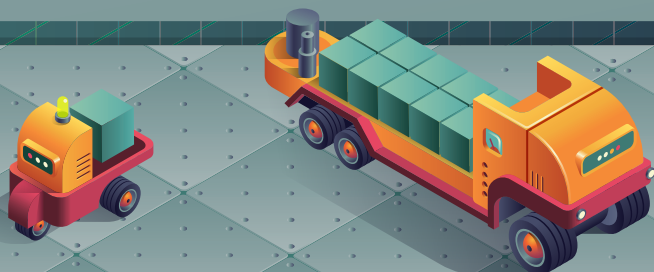
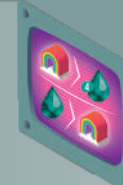
**OU**, ◆ Dépensez 1 goutte d'encre magique et récupérez 3 fleurs électriques.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Dépensez 1 arc-en-ciel et récupérez 4 gouttes d'encre magique.

**OU**, ◆ Dépensez 1 goutte d'encre magique et récupérez 1 arc-en-ciel.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Appliquez 1 gain de temps de construction.

**OU,** ◆ Faites l'acquisition d'une nouvelle machine en payant son coût normalement, mais sans placer d'assistant sur cette tuile. Puis posez-la sur votre tapis roulant, sur l'emplacement ayant 2 sabliers de moins que celui indiqué sur la tuile.

*Exemple : si vous faites l'acquisition d'une machine ayant un temps de fabrication de 3, posez-la sans assistant, sur l'emplacement 1 de votre tapis roulant.*



**Cas particulier :** vous pouvez cumuler cet effet avec un pouvoir permanent d'une machine économique verte déjà en votre possession.

*Exemple : vous faites l'acquisition d'une nouvelle machine ayant un temps de fabrication de 3. Grâce à l'effet de votre robot éclairé, vous posez cette tuile sur l'emplacement 1 (3 - 2). De plus, vous êtes déjà en possession d'une machine économique verte vous permettant de poser toutes vos machines sur l'emplacement ayant 1 sablier de moins que celui indiqué sur la tuile.*

*Vous décalez donc cette nouvelle machine d'un emplacement supplémentaire.*

*De cette façon, vous l'avancez au-delà de l'emplacement 1 de votre tapis roulant : cette machine est alors construite.*

Vous pouvez dépenser une fleur électrique pour effectuer, au choix, l'un des deux effets suivants :

◆ copiez l'effet de l'une des machines violettes déjà construites dans l'atelier d'un adversaire.

**OU,** ◆ copiez l'effet produit par le robot d'un adversaire.



**Cas particulier d'ordre de jeu :** si vous choisissez de copier l'effet du robot d'un adversaire qui permet d'acquérir une nouvelle machine avec une réduction de placement de 2 sabliers, alors effectuez votre acquisition de machine après que l'adversaire concerné ait terminé la sienne.

## VARIANTE « LES SPÉCIALISTES »

L'intervention des différents spécialistes provoque un peu de remue-ménage dans tous les ateliers et augmente l'interaction entre les joueurs. Pour jouer cette variante, prenez en compte les points de règles ci-dessous :

### MISE EN PLACE

◆ Posez le plateau Usine au centre de la table sur sa face présentant le calendrier de couleur jaune.



◆ Prenez les 10 cartes Spécialiste, mélangez-les faces cachées et tirez-en 4 au hasard, ou seulement 3 dans une partie à moins de 4 joueurs. Révélez ces cartes Spécialiste, faces visibles, au centre de la table et terminez la mise en place du jeu normalement. Remettez les cartes Spécialiste non utilisées dans la boîte.

◆ Lorsque vous jouez une partie en combinant cette variante avec celle des « Robots éclairés », après avoir révélé les cartes Spécialiste, chaque joueur choisit sa tuile Écran de contrôle.

◆ Désignez ensuite le premier joueur de cette partie puis, dans l'ordre inverse du tour et en commençant par le dernier joueur, chacun choisit à tour de rôle l'une des cartes Spécialiste disponibles avec laquelle il souhaite commencer la partie et la pose devant lui.

◆ Chaque joueur prend un jeton Coût qu'il place sur sa carte Spécialiste, face 1 Arc-en-ciel visible.

◆ Dans une partie à 2 joueurs, placez également un jeton Coût, sur sa face 1 Arc-en-ciel visible, sur la carte Spécialiste non choisie présente au centre de la table.



### DÉROULEMENT DU JEU

Tant qu'une carte Spécialiste reste présente devant vous, bénéficiez de son bonus permanent, à chaque fois que vous venez de faire l'action correspondante. Voir **DESRIPTIF DES BONUS PERMANENTS DES SPÉCIALISTES**.



#### TRAVAILLER À L'USINE :

Lorsque vous placez votre assistant du matin ou celui de l'après-midi sur le **magasin de stockage**, vous pouvez désormais faire le choix de récupérer une carte Spécialiste :

◆ Pour récupérer une carte Spécialiste présente chez un adversaire, payez d'abord ce dernier en lui donnant un nombre d'arcs-en-ciel, provenant de votre stock personnel, égal au coût indiqué par le jeton présent sur sa carte Spécialiste.

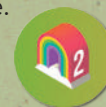
◆ Dans une partie à 2 joueurs, pour récupérer la carte Spécialiste non choisie présente au centre de la table, payez son coût en défaussant votre arc-en-ciel dans la réserve commune.

- ◆ Un adversaire ne peut pas refuser cette transaction.
- ◆ Si vous n'avez pas en stock les arcs-en-ciel nécessaires pour payer le coût, vous ne pouvez pas récupérer de carte Spécialiste.
- ◆ Si aucun jeton Coût n'est présent sur la carte Spécialiste souhaitée, récupérez-la gratuitement.



- ◆ Posez devant vous la carte Spécialiste que vous venez d'acquérir :
  - ◆ Si la carte ne possédait pas de jeton, récupérez-en un de la réserve commune et placez-le sur la carte, face 2 Arcs-en-ciel visible.
  - ◆ Si la carte possède déjà un jeton, conservez-le dessus en le plaçant sur face 2 Arcs-en-ciel visible.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Spécialiste qu'un joueur peut avoir devant lui.



### PHASE DE NUIT

Lors de la phase de nuit, une fois que tous les joueurs ont terminé l'activation de leur atelier, une dernière action a lieu :

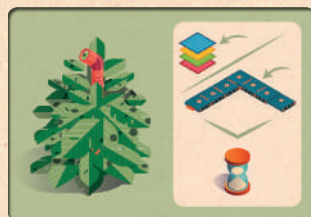
- ◆ Tous les joueurs réduisent la valeur du jeton Coût présent sur chaque carte Spécialiste qu'ils possèdent.
  - ◆ Si le jeton est sur sa face 2 Arcs-en-ciel, retournez-le sur sa face 1 Arc-en-ciel.
  - ◆ Si le jeton est déjà sur sa face 1 Arc-en-ciel, retirez ce jeton de la carte et posez-le dans la réserve commune.

Suite à cette dernière action, la phase de nuit est terminée.

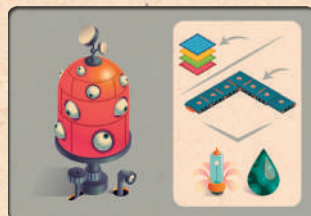
### DESCRIPTIF DES BONUS PERMANENTS DES SPÉCIALISTES :



Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine** ou l'action **Construire une machine**, gagnez 1 point de rêve.



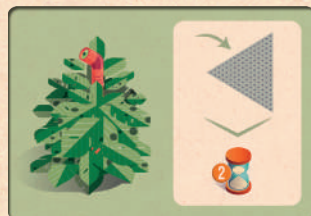
Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine** ou l'action **Construire une machine**, appliquez 1 gain de temps de construction.



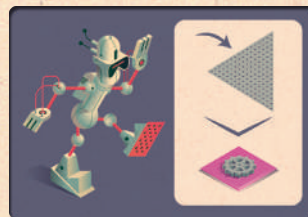
Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine** ou l'action **Construire une machine**, récupérez 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique.



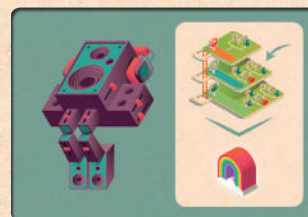
Lorsque vous venez de récupérer des colis spéciaux au **quai de livraisons**, gagnez 2 points de rêve.



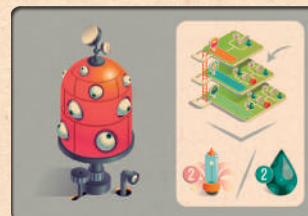
Lorsque vous venez de récupérer des colis spéciaux au **quai de livraisons**, appliquez 2 gains de temps de construction.



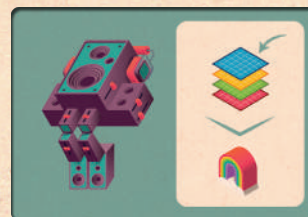
Lorsque vous venez de récupérer des colis spéciaux au **quai de livraisons**, vous pouvez activer l'une de vos machines violettes déjà construites dans votre atelier ou l'effet produit par votre robot.



Lorsque vous venez de récupérer des ressources au **magasin de stockage**, gagnez 1 arc-en-ciel.



Lorsque vous venez de récupérer des ressources au **magasin de stockage**, gagnez au choix, 2 fleurs électriques ou 2 gouttes d'encre magique.



Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine**, gagnez 1 arc-en-ciel.



Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine**, gagnez 2 points de rêve.