

**MEEPLE INC.**  
**RULEBOOK**



## **CONTENU**

Contenu de la Boîte :  
Page 2

Installation :  
Pages 3-4

Déroulement du Jeu :  
Page 5

Actions :  
Pages 6-11

Collecte de Travailleurs / Faire  
des Prédications :  
Page 11

Décompte des Points en Fin de  
Jeu :  
Page 12

Mode Solo :  
Pages 12-13

Référence des Cartes Freelancer :  
Page 14

Référence des Cartes de Capacité  
Spéciale "Wow" :  
Page 15

Référence des Cartes de  
Désavantage "Pow" :  
Page 16

Référence des Cartes de  
Spécialiste :  
Page 17

Iconographie/Référence de Page :  
Page 18

# **MEEPLE INC.**

## **APERÇU**

Nous sommes en 1976. Les grandes guerres Meeple/Humain des années 1500 ne sont plus qu'un lointain souvenir et les deux espèces coexistent harmonieusement depuis des siècles. L'ingéniosité humaine combinée à l'industrioseité des meeple a conduit à un nouvel âge d'or du jeu de société. Dans ce monde audacieux des jeux de table, vous et jusqu'à 5 autres personnes endossez le rôle d'éditeurs de jeux de société, en compétition pour créer les plus grandes œuvres d'art ludologique. Bienvenue dans le monde de Meeple Inc !



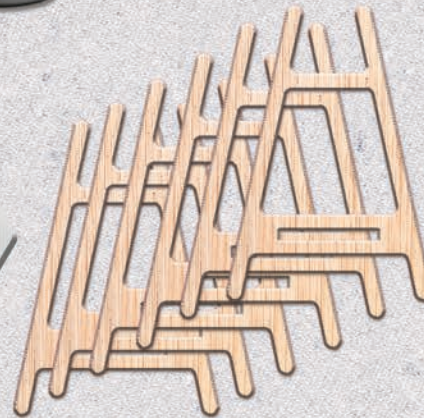
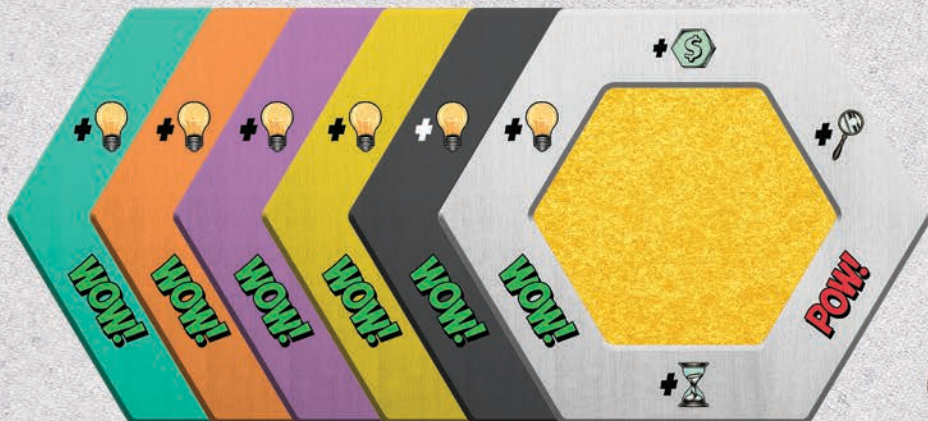
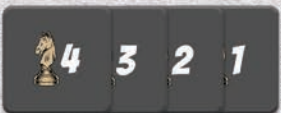
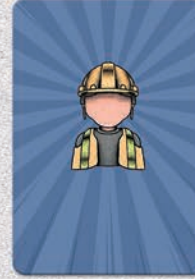
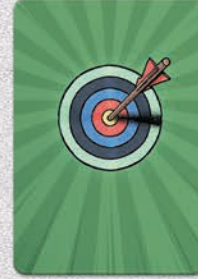
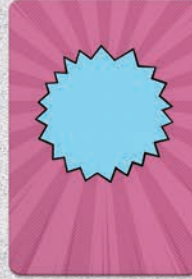
## **OBJECTIF DU JEU**

Dans Meeple Inc, votre but est de devenir l'éditeur de jeux de société le plus prospère dans cette réalité alternative. Pour cela, vous assignerez vos travailleurs à diverses tâches pour créer les plus grands jeux de société imaginables ! Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie est le gagnant.

## **REMERCIEMENTS**

à venir

# CONTENU DE LA BOÎTE



# INSTALLATION

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table. Assurez-vous d'avoir le côté correct pour le nombre de joueurs face visible (cela est indiqué en haut à gauche du plateau).
- 2 Donnez à chaque joueur une table de jeu, 4 meeples ouvriers de leur couleur et leur paquet de cartes de prédiction. Disposez ces éléments comme montré ci-dessous.
- 3 Placez le marqueur de score de chaque joueur sur l'espace 0 de la piste de score.
- 4 Assemblez un chevalet de plaque de nom de société pour chaque joueur et placez leur carte de plaque de nom correspondante dessus.
- 5 Mélangez les cartes de Récompense et donnez-en une à chaque joueur.
- 6 Donnez à chaque joueur un paquet de cartes de société pour chacun de leurs adversaires. Cela contiendra une carte avec le nom de la société de chacun de leurs adversaires.  
Note : Dans un jeu à deux joueurs, cette étape est ignorée.
- 7 Mélangez séparément les paquets de cartes de Compétence, d'Objet, d'Objectif, de Freelancer et de Spécialiste et placez-les face cachée dans leurs espaces correspondants. Prenez les 4 premières cartes du paquet d'objets et placez-les face visible dans les espaces à droite du paquet. Faites de même avec les 3 premières cartes du paquet de Spécialiste et du paquet de Freelancer.
- 8 Placez tous les pions de spécialistes à côté du plateau de jeu, près du paquet de Spécialiste.
- 9 Prenez les jetons d'inspiration, de temps, d'argent, de test de jeu et de recherche et placez-les à côté du plateau de jeu, cela constitue la réserve générale.
- 10 Prenez les fonds et les couvercles de la Boîte de Jeu et placez-les près du plateau principal. Prenez un fond de boîte de chaque niveau et placez-les dans les espaces correspondants du plateau de jeu. Laissez les boîtes restantes à côté du plateau comme partie de la réserve générale.
- 11 Prenez les jetons de composant et de mécanisme, arrangez-les par leur nombre et placez-les à côté du plateau à la portée de tous les joueurs.

- 12 Assemblez et placez l'étagère à récompenses près du tableau.
- 13 Prenez les jetons de récompense et placez au hasard trois récompenses de niveau 3 sur les trois étagères du haut, trois récompenses de niveau 2 sur celle du milieu et trois et trois récompenses de niveau 1 sur les trois étagères du bas.
- 14 [Étape facultative] Mélangez les paquets POW et WOW et distribuez deux cartes à chaque joueur. Les joueurs choisissent une de chacune de ces cartes et les placent sur leurs tables de jeu. Toutes les cartes non utilisées sont remises dans la boîte. Ces cartes ne sont pas recommandées pour votre première partie.  
[Alternative\*] Donnez à chaque joueur sa Carte Fondateur et placez-la dans l'espace WOW de leur plateau de joueur. Laissez l'espace POW vide. C'est une bonne option pour votre première partie.
- 15 Donnez à chaque joueur une carte objectif du paquet d'objectifs. Placez cette carte face visible pour que tous puissent la voir.
- 16 Placez le jeton sablier sur la piste autour du plateau de jeu principal. Il est placé sur l'espace indiqué pour votre nombre de joueurs.
- 17 Le dernier joueur à avoir gagné un jeu de société commence, puis, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, le deuxième joueur prend 1 dollar, le troisième joueur prend 2 dollars, le quatrième joueur commence avec 1VP, le cinquième joueur avec 1VP et un dollar et le 6ème joueur avec 1VP et 2 dollars.



14\* **Cartes Fondateurs** : Ces cartes n'ont aucun pouvoir spécial et sont utilisées dans des jeux plus simples à la place des cartes POW et WOW. Elles constituent une bonne option pour votre première partie.

## CONFIGURATION DU JOUEUR



\* **Facultatif** : Remettez à chaque joueur une carte de référence.

L'utilisation des cartes POW et WOW est facultative. Si c'est votre première partie, contentez-vous d'utiliser votre carte Fondatrice (voir ci-dessus).



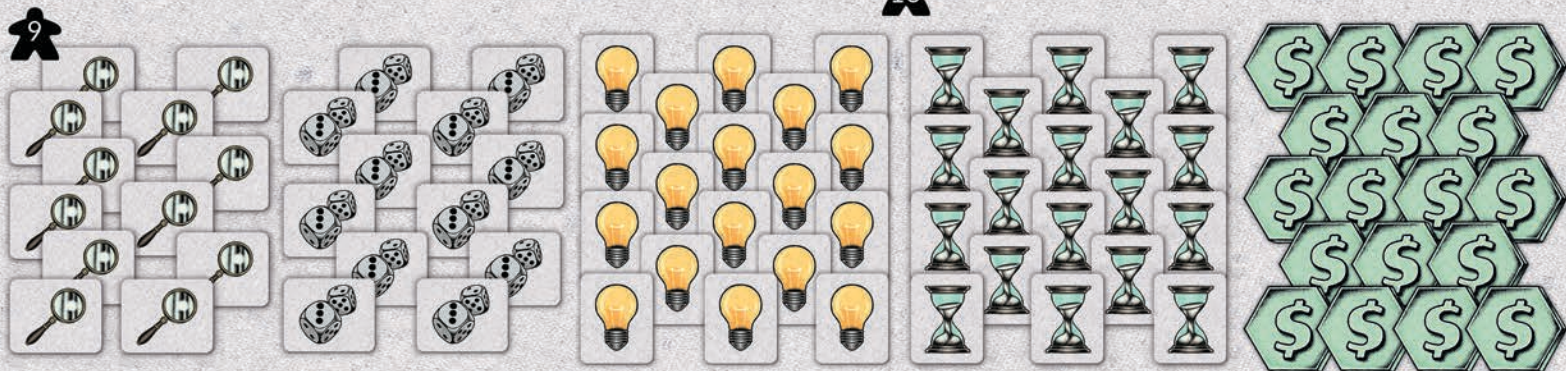
Toutes les mini-boîtes ne sont pas affichées.

Les récompenses vont sur l'étagère des récompenses :

Étagère supérieure : Récompenses de niveau 3  
 Étagère du milieu : Récompenses de niveau 2  
 Étagère inférieure : Récompenses de niveau 1



Tous les personnages en carton ne sont pas affichés.



# DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le joueur qui a remporté le dernier jeu de société et en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs prendront tour à tour la décision de placer l'un de leurs ouvriers, provenant de leur réserve d'ouvriers disponibles, sur un espace d'action. En alternative, ils peuvent utiliser leur tour pour remettre tous leurs ouvriers dans leur réserve et formuler des prédictions lucratives sur les plans de leurs adversaires.

Ce jeu au tour par tour se poursuit jusqu'à ce que le jeton de temps en forme de sablier atteigne l'espace zéro de la piste (autour du bord du plateau de jeu principal). Consultez la section « Déclencheur de fin de partie » dans la boîte rouge ci-dessous.

## DÉCLENCHER DE FIN DE PARTIE

À chaque fois que vous récupérez vos ouvriers (page 11), vous déplacez la figurine du sablier d'un espace en arrière le long de la piste pour chaque ouvrier que vous récupérez. Si le jeton passe sur l'un des espaces bonus pendant le déplacement du jeton de sablier, vous recevez immédiatement le bonus indiqué.

Lorsque ce sablier atteint l'espace 0, tous les autres joueurs effectuent un dernier tour avant le déroulement du classement final (page 12).



Cet espace bonus vous accorde un Jeton de Recherche (page 8).



Cet espace bonus vous offre un Bonus d'Action (page 8).



La figurine du jeton de sablier démarre sur la piste temporelle à l'emplacement correspondant au nombre de joueurs.

## PLACEMENT DES OUVRIERS DANS LES ESPACES D'ACTION

Pour la plupart de vos tours, vous placerez vos ouvriers sur les espaces d'action afin d'effectuer des actions. Les espaces d'action sont indiqués par cette forme :



Les espaces d'action sont indiqués par ces formes blanches en forme de pion. Placez votre ouvrier ici pour effectuer l'action.

Chacune des actions est décrite entre les pages 6 et 11, mais vous remarquerez également une série d'icônes à l'intérieur des espaces d'action. Ce sont des bonus que vous recevez pour placer votre ouvrier dans cet espace spécifique :



Si vous placez un ouvrier dans cet espace d'action, vous gagnez immédiatement un dollar (\$) en bonus.

De nombreuses actions ont un coût de sécurité pour être effectuées. Les actions qui ont des coûts de sécurité auront ce casque de sécurité jaune AU-DESSUS de l'espace d'action (voir ci-dessous). Le coût pour effectuer cette action est indiqué par les objets à l'intérieur du casque de sécurité, et cela doit être payé avant que l'action ne soit réalisée.

### EXEMPLE



Cet espace (à gauche), par exemple, a un coût de sécurité d'un jeton d'inspiration (💡), mais vous rapportera en bonus un jeton de recherche (🔍).



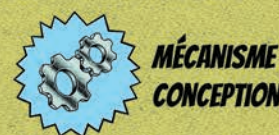
Si vous voyez ce symbole négatif 2 (-2) à côté d'un coût de sécurité dans un casque de sécurité, vous devez payer 2 de l'objet indiqué pour utiliser l'espace d'action associé.

## COMPÉTENCES DES OUVRIERS

Chaque employé que vous embauchez se spécialise dans au moins l'un des trois éléments de la création de jeux de société : la conception de la boîte, la conception des composants et la conception des mécanismes. Ces compétences sont indiquées par ces symboles :



**BOÎTE  
CONCEPTION**



**MÉCANISME  
CONCEPTION**



**COMPOSANT  
CONCEPTION**

Vous n'êtes autorisé à créer que des Boîtes, des Mécanismes et des Composants pour lesquels vous avez les points de compétence nécessaires. Ainsi, pour avoir un Composant de niveau 4, vous devez disposer de 4 points de compétence en Composant autour de votre table.



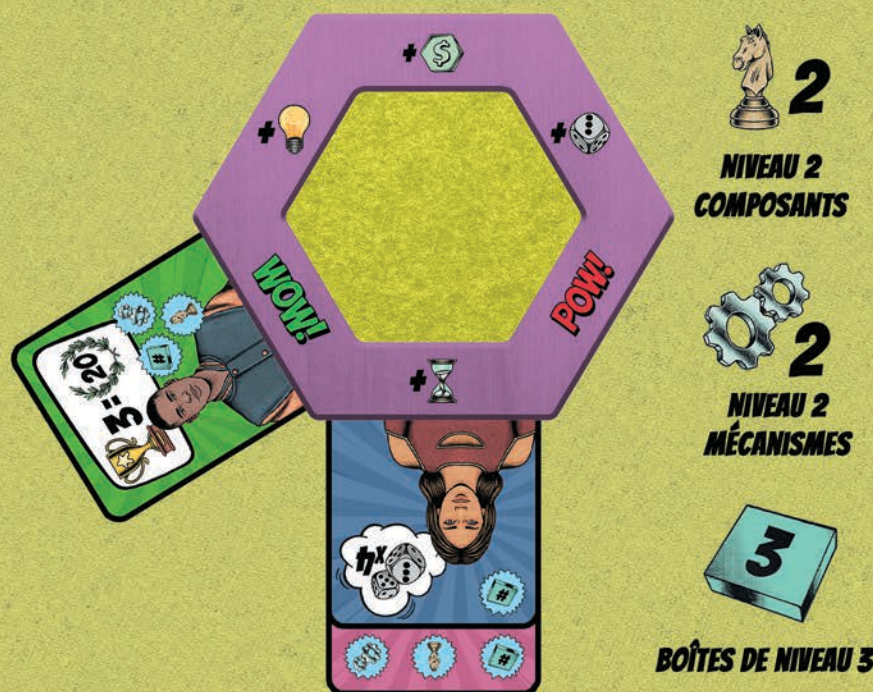
Chaque carte d'aptitude spéciale "Wow" contient un exemplaire de chacune de ces compétences. Ainsi, dès le début du jeu, vous êtes autorisé à créer des Boîtes, des Composants et des Mécanismes de niveau 1.



Les cartes Fondateur (utilisées lors de votre première partie) ont également 1 de chaque type de compétence mais pas de capacités spéciales.

### EXEMPLE

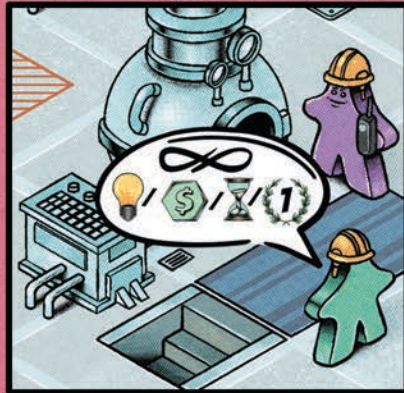
Cet joueur peut créer des jeux avec des Composants de niveau 2, des Boîtes de niveau 4 et des Mécanismes de niveau 1.



# ACTIONS

Il existe plusieurs actions qui peuvent être entreprises en plaçant un ouvrier sur le plateau de jeu principal. Chaque action est représentée par une icône spécifique et expliquée dans les pages suivantes.

## OBTENIR DES RESSOURCES DE BASE



Placez un ouvrier dans cette bulle de dialogue pour obtenir l'UNE des ressources indiquées ci-dessous.

Il n'y a aucun coût pour effectuer cette action, et contrairement à toutes les autres actions, il n'y a aucune limite au nombre d'ouvriers pouvant effectuer cette action.

Les ressources dans Meeple Inc ne sont pas délibérément limitées, donc, en cas de besoin improbable où vous en manquez une, utilisez un remplacement approprié.



INSPIRATION



DOLLARS



TEMPS



POINTS DE VICTOIRE

Par exemple, l'action "Engager un spécialiste" (expliquée ci-dessous) est réalisée en plaçant un ouvrier dans les espaces d'action en haut à gauche du plateau de jeu ici.

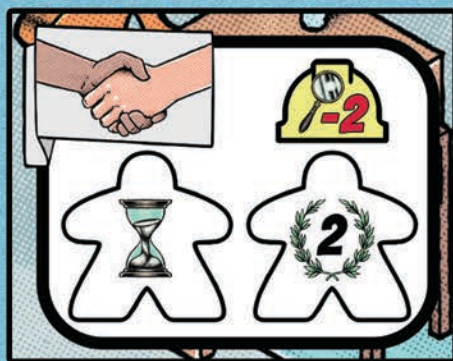
**ACTION  
ICON**

Chaque action a une icône unique qui apparaîtra dans ces encadrés blancs sur le plateau de jeu principal.

L'action "Obtenir des ressources de base" (expliquée à gauche) se trouve ici.



## ENGAGER UN SPÉCIALISTE



Placez un meeple dans ces espaces (voir image à gauche) pour engager un spécialiste. Vous pouvez engager l'un des trois spécialistes disponibles face visible sur le plateau (voir ci-dessous), cependant seul le spécialiste tout à droite est gratuit. Pour engager les spécialistes à gauche de celui-ci, vous devez placer une ressource (dollar, temps, inspiration, recherche ou test de jeu) sur chacune des cartes pour sauter par-dessus afin de prendre celui que vous souhaitez. Si le spécialiste que vous prenez a une ou plusieurs ressources dessus, vous les recevez également lors de la prise de la carte spécialiste. Vous ne pouvez pas utiliser vos ouvriers spécialistes tant qu'ils n'ont pas trouvé une place à votre table. Faites-le en prenant l'action de jouer une carte (page 7), jusqu'à ce moment-là, gardez la carte en main. Lorsque vous placez l'ouvrier spécialiste à votre table en utilisant l'action de jouer une carte, prenez le standee correspondant pour agir comme votre nouvel ouvrier. Ne prenez pas le standee tant que le spécialiste n'a pas trouvé une place à votre table.

Les spécialistes agissent comme des ouvriers supplémentaires qui peuvent être placés sur toutes les actions de la même manière que vos autres ouvriers. Chaque spécialiste est également associé à l'une des actions sur le plateau de jeu et vous accorde des pouvoirs spéciaux si vous utilisez votre spécialiste sur cette action particulière. Il y a deux avantages à utiliser votre spécialiste sur son action associée :

Premièrement, vous n'avez pas à payer de coûts de sécurité pour effectuer l'action, mais vous recevez toujours les bonus de performance.

Deuxièmement, chaque spécialiste vous donne un avantage spécifique lors de l'utilisation de son action correspondante. Ces avantages sont répertoriés sur les cartes elles-mêmes et expliqués en détail à la page 17.

## EXEMPLE

Il s'agit de l'ouvrier spécialiste dont la compétence spéciale est d'engager des ouvriers spécialistes.

L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous pouvez prendre l'un des trois ouvriers spécialistes disponibles sans avoir à placer une ressource sur les ouvriers à sa droite.

Un deuxième avantage est que si vous utilisez ce spécialiste pour effectuer l'action "Engager un spécialiste", vous ne payez aucun coût de sécurité dans le casque de sécurité jaune attaché à l'espace d'action.



La carte 3 sur la piste peut être prise gratuitement, mais si vous souhaitez prendre la carte 2, vous devriez placer une ressource (dollar, temps, inspiration, recherche ou test de jeu) sur la carte 3.

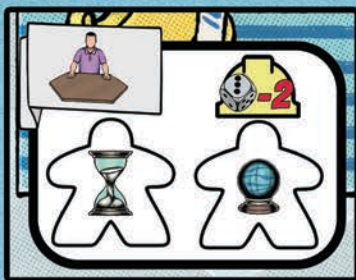
Pour prendre la carte 1, vous devriez placer une ressource sur les deux cartes 2 et 3.

Vous ne pouvez prendre qu'une seule carte Spécialiste à chaque fois que vous effectuez cette action.



Chaque ouvrier spécialiste est accompagné d'un standee correspondant.

## JOUER UNE CARTE



L'action de jouer une carte vous permet de prendre des cartes d'employé spécialiste et freelance (employés) dans votre main et de les placer à votre table. Ces cartes ne peuvent pas être utilisées tant qu'elles n'ont pas une place à votre table.

Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un des espaces (à gauche), payez tous les coûts de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez, puis vous pouvez prendre l'une de vos cartes d'employé et lui donner une place à votre table. Il y a six espaces à votre table, un de chaque côté de la table hexagonale. Si la table a un bonus de table (ci-dessous à droite), prenez le bonus indiqué lorsque vous placez l'employé.

Si vous n'avez pas d'espace sur votre table pour un employé, vous ne pouvez pas en placer un.

Seul un employé peut être placé à votre table chaque fois que vous effectuez cette action.

Si vous jouez une carte de spécialiste à votre table, prenez immédiatement le pion correspondant et vous pouvez l'utiliser comme un ouvrier supplémentaire.

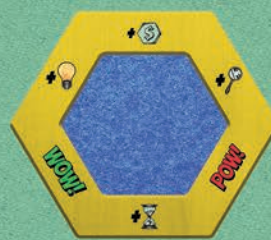
## CARTES "POW"



Les cartes "POW" sont des attributs négatifs uniques avec lesquels chaque joueur commence le jeu. Elles occupent un espace à votre table et limitent vos capacités d'une certaine manière. Une explication pour chaque carte peut être trouvée à la page 16. Nous ne recommandons pas d'utiliser ces cartes dans votre première partie.

Les cartes "POW" peuvent être retirées à n'importe quel moment pendant votre tour en payant le coût de retrait indiqué en haut de la carte "POW". Les cartes "POW" sont définitivement remises dans la boîte lorsqu'elles sont retirées. L'espace qu'elles occupaient à votre table est maintenant disponible pour une carte d'employé et leur limitation ne s'applique plus.

## BONUS DE TABLE

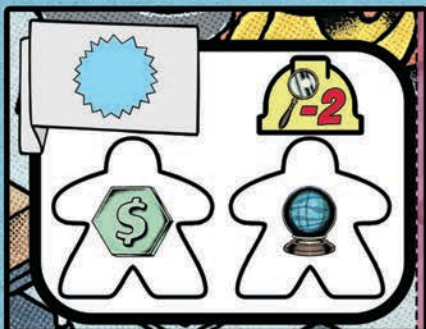


Il peut parfois y avoir des bonus de ressources que vous obtenez en plaçant un employé dans un espace de votre table, et ceux-ci sont répertoriés sur la table elle-même. Prenez le bonus dès que vous placez votre employé dans cet espace.

Les espaces POW et WOW sur votre table peuvent être occupés par des cartes dès le début du jeu. Si c'est le cas, vous ne pouvez pas retirer votre carte WOW, mais vous pouvez retirer la carte POW et libérer l'espace (à gauche).

S'ils sont vides, des cartes d'employés peuvent être ajoutées à ces espaces, mais elles n'ont pas de bonus de ressources.

## ENTRAÎNER UN OUVRIER



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces (à gauche), payez tout coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez. Ensuite, vous pouvez prendre les 4 cartes du dessus du deck de compétences (voir en bas à gauche) et en acheter une, en payant le coût indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Les cartes de compétences peuvent être conservées dans votre main ou utilisées immédiatement.

Pour utiliser une carte de compétence, insérez-la simplement derrière un employé qui est déjà à votre table. Chaque employé ne peut pas avoir plus d'une carte de compétence ajoutée. Vous ne pouvez pas utiliser une carte de compétence à moins d'avoir un employé disponible pour appliquer la carte.

Lorsque vous placez la carte de compétence derrière l'employé, vous obtenez immédiatement l'avantage en ressource répertorié au centre de la carte, puis votre employé acquiert les compétences supplémentaires répertoriées en haut de la carte.

Vous n'avez pas besoin d'utiliser l'action de jouer une carte (ci-dessus) pour ajouter une carte de compétence à un employé, cela peut être fait à n'importe quel moment de votre tour.

## CARTES DE COMPÉTENCES

Les cartes de compétences ont les compétences spécifiques qu'elles ajouteront à votre employé répertoriées en haut de la carte. Leur avantage d'utilisation est au milieu et leur coût en bas à droite.



Par exemple, le coût pour acheter cette carte de compétence (à gauche) est de 2 dollars. Lorsque cette carte de compétence est utilisée, l'employé sous laquelle elle est placée gagne un niveau supplémentaire de compétence en composant et en boîte. Vous gagnez ensuite immédiatement une ressource temps pour avoir utilisé la carte.



Dans cet exemple (à gauche), cette carte Wow a deux compétences en conception de boîte, deux compétences en conception de composants et une compétence en conception de mécanismes. Seule une carte de compétence peut être placée derrière chaque employé. Un joueur avec cet employé pourrait construire au minimum des boîtes de niveau 2, des composants de niveau 2 et des mécanismes de niveau 1.

S'ils ont plus d'employés avec des icônes de compétences, ceux-ci sont également ajoutés à leur total.

## CAPACITÉ SPÉCIALE CARTES "WOW"



Cette carte permet à un joueur d'utiliser des dollars et des jetons de temps de manière interchangeable.

Les cartes de capacité spéciale ont l'icône WOW à l'envers. Ces cartes offrent des attributs positifs uniques avec lesquels chaque joueur commence le jeu. Elles occupent un espace à votre table indiqué par l'icône WOW. Nous ne recommandons pas l'utilisation de ces cartes dans votre première partie, et à la place, votre carte Fondateur (page 3) est placée dans l'espace WOW de votre table de joueur.

Les cartes de capacité spéciale ne peuvent pas être retirées de votre table pour quelque raison que ce soit.

Chaque carte de capacité spéciale est accompagnée d'une de chaque icône de compétence, ce qui signifie qu'au début du jeu, vous pouvez toujours acquérir des boîtes, des composants et des mécanismes de niveau 1.

Chaque carte de capacité spéciale donne au joueur une capacité unique, cela est indiqué dans la boîte blanche en haut de la carte.

Une description complète de chacun de ces avantages se trouve à la page 15.



## EMBAUCHER DES PIGISTES



Les employés pigistes sont une partie cruciale de votre empire de production, ils vous donnent accès à des actions puissantes et uniques que vous seul pouvez entreprendre.

Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces, payez tout coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez, puis prenez l'un des trois pigistes disponibles face visible dans la rangée.

Seul le pigiste tout à droite est gratuit. Pour embaucher des pigistes à gauche de celui-ci, vous devez placer une ressource (dollar, temps, inspiration, recherche ou test de jeu) sur chacune des cartes pour les sauter et prendre celui que vous souhaitez. Si le pigiste que vous choisissez a une ou des ressources, vous les recevez également lorsque vous prenez la carte de pigiste. Prenez la carte de pigiste que vous avez choisie et mettez-la dans votre main.

Vous ne pouvez pas utiliser le pigiste tant qu'il n'a pas trouvé une place à votre table en utilisant l'action de jouer une carte.

Les capacités de chaque pigiste sont expliquées sur les cartes elles-mêmes, et il y a une explication détaillée de chacune à la page 14.

## CARTES DE PIGISTES



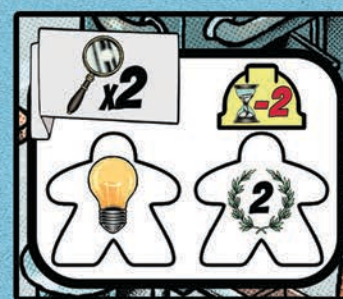
Les cartes de pigistes doivent être attribuées à un espace à votre table en utilisant l'action de "Jouer une carte" (page 7) avant de pouvoir être utilisées. Une fois qu'elles sont à votre table, elles vous offrent une action unique que seuls vos ouvriers sont autorisés à effectuer.

L'exemple à gauche vous permet de placer un ouvrier sur cette carte afin de gagner jusqu'à 3 jetons de test de jeu ou de recherche (ou un mélange des deux).

Ce pigiste a également une compétence en mécanique qui sera ajoutée à votre total, vous permettant d'obtenir des mécanismes de niveau supérieur.

Vous pouvez utiliser l'action d'entraînement d'ouvrier (page 7) pour ajouter une carte de compétence aux pigistes et augmenter leurs niveaux de compétence.

## RECHERCHE



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces, payez le coût de l'action et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez, puis vous gagnez deux jetons de recherche.



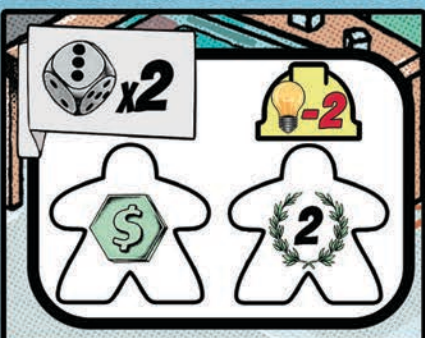
**Bonus d'action :** Cette icône indique que vous pouvez immédiatement effectuer n'importe quelle action depuis le plateau principal sans placer un ouvrier. Vous n'obtenez aucun bonus pour effectuer cette action, et vous ne payez aucun coût de sécurité.

Si vous choisissez l'action d'amélioration (↑), vous pouvez améliorer n'importe quel élément : boîte, mécanisme ou composant, à chaque utilisation de ce pouvoir.

Ces actions ne comptent pas pour les prédictions faites par les joueurs adverses. Voir la page 11.

Si vous choisissez le Bonus d'action pour Gagner une Boîte de jeu, un Composant ou un Mécanisme (page 9), vous devez toujours payer l'inspiration, la recherche ou les tests de jeu requis, respectivement.

## TEST DE JEU



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces, payez tout coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez, puis vous gagnez deux jetons de test de jeu.



## OBTENIR PLUSIEURS RESSOURCES



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces, payez tout coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez, puis vous pouvez obtenir jusqu'à 3 de n'importe laquelle des ressources répertoriées (dollars, temps ou inspiration). Vous n'êtes pas obligé de prendre trois ressources du même type.



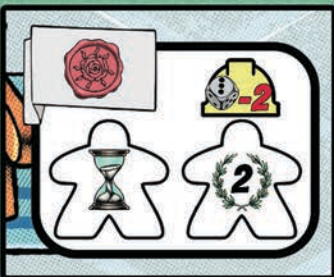
**Points de victoire en cours de partie :** Cette icône indique que vous gagnez immédiatement le nombre de points de victoire indiqué à l'intérieur de la couronne de laurier. Les points de victoire sont marqués en déplaçant votre pion de score le long de la piste autour du bord du plateau principal du jeu.

Les points de victoire en cours de partie sont différents des points de victoire après la partie (page 10), qui sont obtenus uniquement à la toute fin du jeu lors du décompte final.



**Note :** Vous ne recevez PAS les bonus indiqués dans ces encadrés (à gauche) en déplaçant votre pion de score à travers eux. Ils s'appliquent uniquement au déplacement du jeton du sablier dans la direction opposée sur la piste.

## OBTENIR UN OBJET



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces, payez tout coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez. Ensuite, prenez l'une des quatre cartes d'objet face visible dans la rangée.

Seule la carte d'objet tout à droite est gratuite. Pour obtenir des objets à gauche de celle-ci, vous devez placer une ressource (dollar, temps, inspiration, recherche ou test de jeu) sur chacune des cartes pour les sauter et prendre celle que vous souhaitez. Si l'objet que vous choisissez a une ou des ressources, vous les recevez également lorsque vous prenez la carte d'objet.

Les cartes d'objet ont des avantages que vous pouvez utiliser à n'importe quel moment de votre tour. Vous n'avez pas besoin d'ajouter ces cartes à votre table de jeu. Il vous suffit de défausser la carte en bas du deck de cartes d'objet à n'importe quel moment de votre tour, puis de prendre le bonus qu'elle indique.

## EXEMPLES DE CARTES D'OBJET :



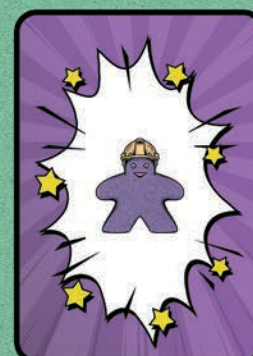
Défaussez cette carte pour gagner quatre jetons d'inspiration.



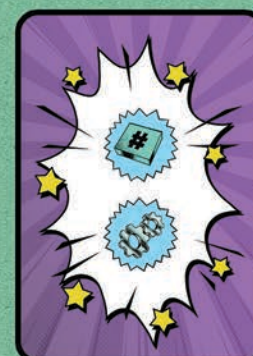
Défaussez cette carte pour effectuer l'action Embaucher un spécialiste, puis l'action Jouer une carte.



Défaussez cette carte pour améliorer un composant jusqu'à deux niveaux.

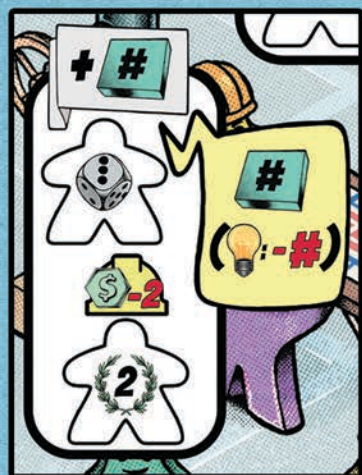


Défaussez cette carte pour effectuer n'importe quelle action du plateau de jeu.



Ajoute une compétence supplémentaire en boîte et en mécanisme à votre total.

## GAIN DE BOÎTE DE JEU



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces (à gauche), payez tout coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez, puis vous pouvez acheter n'importe quel fond de boîte de jeu actuellement disponible. Vous devez payer le coût d'inspiration indiqué pour les obtenir. Il existe quatre niveaux de boîtes de jeu, les boîtes de niveau 4 coûtent quatre inspirations, celles de niveau 3 coûtent trois inspirations, celles de niveau 2 coûtent deux inspirations et les boîtes de niveau 1 coûtent une inspiration.

Payez le coût et placez le fond de la boîte sur votre table de jeu. Ajoutez tout mécanisme ou composant sur cet espace dans la boîte.

Lorsque vous avez acheté une boîte de jeu, remplacez l'espace vide sur le plateau principal par une autre boîte de la même valeur provenant de la réserve générale, sauf s'il n'y a plus de boîtes, auquel cas l'espace reste vide.

Vous ne pouvez jamais avoir qu'une seule boîte de jeu sur votre table de jeu, donc si vous n'avez pas d'espace pour une, vous ne pouvez pas en acheter une. Vous ne pouvez pas acheter une boîte de jeu à moins que vos ouvriers n'aient les compétences requises.



Les compétences de la boîte de jeu sont nécessaires pour concevoir des boîtes de niveau supérieur. Vous avez besoin d'icônes de compétences égales ou supérieures au niveau de la boîte que vous souhaitez obtenir.

## GAIN DE COMPOSANT / MÉCANISME

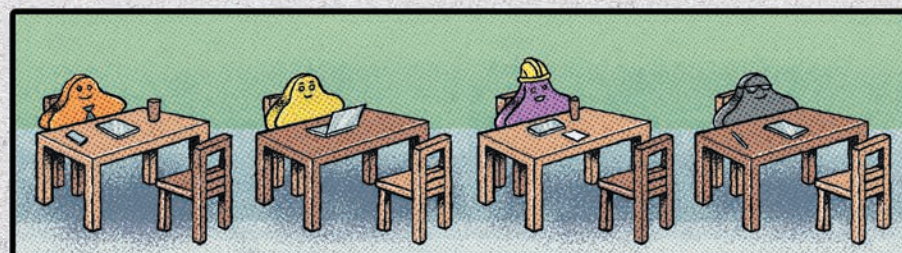


Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces (à gauche), vous choisissez, puis vous pouvez acheter un mécanisme ou un composant. Le développement de mécanismes coûte des tests de jeu, et l'achat de composants coûte de la recherche. Payez le coût indiqué pour le niveau de mécanisme/composant que vous souhaitez acheter et ajoutez-le à votre table de jeu. Si il y a déjà une boîte de jeu dans cet espace, alors le mécanisme/composant y va.

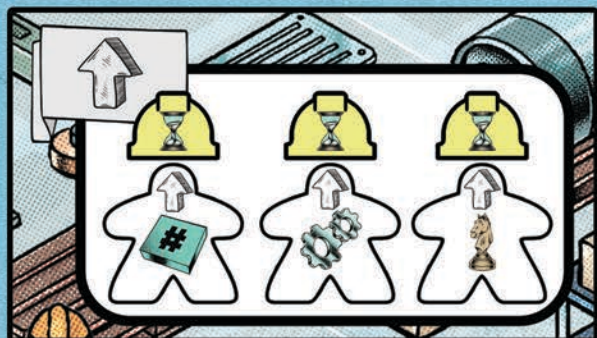
Vous ne pouvez jamais avoir qu'un seul mécanisme et un seul composant sur votre table de jeu, donc si vous n'avez pas d'espace pour eux, alors vous ne pouvez pas les acheter. Vous ne pouvez pas acheter un mécanisme/composant à moins que vos employés n'aient les compétences requises.



Les compétences de composant et de mécanisme sont nécessaires pour concevoir des composants et des mécanismes de niveau supérieur. Vous avez besoin d'icônes de compétences égales ou supérieures au niveau du composant/mécanisme que vous souhaitez obtenir.



## AMÉLIORATION DE BOÎTE/MÉCANISME/COMPOSANT



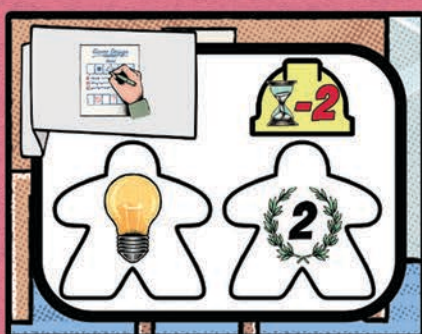
Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces trois espaces (à gauche), payez le coût de sécurité d'un jeton de temps. Vous pouvez ensuite améliorer une boîte, un mécanisme ou un composant en fonction de l'espace que vous avez choisi pour placer votre ouvrier.

Vous devez déjà posséder une boîte, un mécanisme ou un composant pour utiliser cette action, et vous ne pouvez pas améliorer une boîte, un mécanisme ou un composant au-delà du niveau 4.

Un avantage majeur de cette action est que vous êtes autorisé à améliorer la boîte, le mécanisme ou le composant à un niveau supérieur à celui pour lequel vous avez actuellement des icônes de compétences.

Par exemple, si vous avez une boîte de niveau 2 et que vous n'avez que 2 icônes de compétence en boîte sur vos employés, alors vous pouvez utiliser l'espace d'action le plus à gauche de cette action pour améliorer la boîte au niveau 3.

## PUBLIER UN JEU



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces (à gauche), payez le coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez. Vous pouvez ensuite publier l'un de vos jeux. Pour ce faire, prenez la boîte de jeu sur votre table de jeu. Assurez-vous qu'un composant et un mécanisme sont dans la boîte, puis choisissez un couvercle pour le jeu publié. Le jeu publié est retiré de votre table de jeu (libérant de la place pour une nouvelle boîte, un nouveau mécanisme et un nouveau composant) et le jeu publié est placé dans votre zone de joueur.

Si vous n'avez pas ces trois éléments, vous ne pouvez pas publier de jeu. Les jeux publiés valent des points de victoire à la fin du jeu, équivalents à la valeur combinée de leur boîte de jeu, de leur mécanisme et de leur composant. Vous ne gagnez ces points qu'une fois qu'un déclencheur de fin de partie s'est produit (voir pages 5 et 12).

Vous pouvez également soumettre des jeux publiés pour des récompenses (voir à droite).

## GAGNER UN PRIX



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces (à gauche), vous pouvez prendre l'un des neuf prix qui se trouvent sur les étagères du jeu de société.

Pour ce faire, prenez l'un de vos jeux publiés qui a au moins le niveau requis de boîte, de mécanisme et de composant indiqué sur le prix que vous souhaitez obtenir. Chaque joueur a des exigences différentes pour obtenir des prix, et celles-ci sont indiquées sur la carte de prix que vous avez reçue au début du jeu.

Placez cette boîte dans l'étagère du jeu de société à l'endroit où se trouve le jeton de prix, et prenez le jeton de prix dans votre zone de joueur. Vous ne gagnez plus les points de victoire pour ce jeu publié, mais vous gagnez plutôt des points de victoire post-jeu en fonction du niveau du prix que vous avez obtenu (page 12).



Chaque niveau de prix nécessite une combinaison unique de boîte, de mécanisme et de composant. Celles-ci sont indiquées sur votre carte de prix (à gauche), avec les points de victoire attribués pour l'obtention de ce niveau de prix.

## ÉCHANGE



Pour effectuer l'action d'échange, placez un ouvrier dans l'un de ces espaces (à gauche) et payez tout coût de sécurité applicable. Vous pouvez ensuite échanger n'importe laquelle de vos ressources contre n'importe quelle autre de même niveau. Vous pouvez effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez pendant le tour où vous avez effectué cette action. Les échanges se font avec la réserve générale.

Ressources de niveau 1 - Inspiration, dollars et jetons de temps

Ressources de niveau 2 - Tests de jeu et recherche

Exemple : Caro place un ouvrier ici, elle échange 3 jetons de temps contre 3 pièces et une recherche contre un test de jeu. C'est ensuite le tour du joueur suivant.



À mesure que les joueurs remportent des prix, l'unité d'étagères de jeu de société se remplira lentement de jeux publiés.

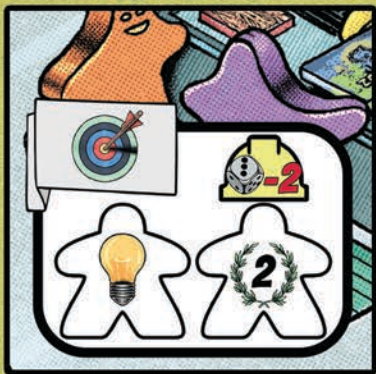
Le vôtre en fera-t-il partie ?



Points de victoire post-jeu : Si vous voyez ces symboles d'étoile au-dessus d'une icône de points de victoire, cela signifie que ces points de victoire sont attribués à la fin du jeu plutôt qu'immédiatement. Ces points de victoire post-jeu apparaissent sur les prix (ci-dessus) et les cartes d'objectif (page 11).

Ils sont différents des points de victoire en jeu (page 8) qui sont obtenus immédiatement.

## OBTENIR UN OBJECTIF



Chaque fois que vous placez un ouvrier dans l'un de ces espaces (à gauche), payez tout coût de sécurité et prenez le bonus associé à l'espace que vous choisissez. Vous pouvez ensuite entreprendre l'action Objectif.

Tirez les quatre premières cartes Objectif du paquet d'objectifs. Examinez-les et choisissez une carte à conserver. Placez cette carte face visible dans votre zone de joueur pour que tous les joueurs puissent la voir. Les trois cartes restantes sont placées au bas du paquet d'objectifs. Vous n'êtes pas obligé d'en prendre une, et vous pouvez toutes les replacer au bas du paquet si vous le souhaitez.

Si vous atteignez l'objectif requis figurant sur la carte d'ici la fin du jeu, vous gagnez les points de victoire indiqués en bas à droite de la carte. Si vous n'atteignez pas l'objectif d'ici la fin du jeu, vous perdrez le nombre de points de victoire indiqué en bas à gauche de la carte.

Les objets nécessaires pour atteindre un objectif ne peuvent être utilisés que pour une seule carte d'objectif. Ainsi, si plusieurs objectifs nécessitent les mêmes composants, vous aurez besoin de plusieurs exemplaires de ce composant.

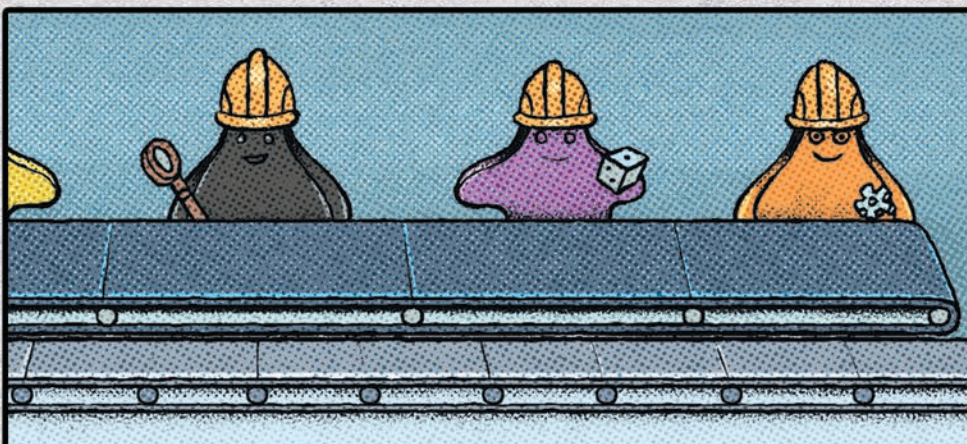


Chaque carte d'objectif a une exigence en haut. Dans cet exemple (à gauche), l'exigence est d'avoir 3 pièces et 3 jetons d'inspiration à la fin du jeu. Ces éléments ne peuvent alors pas être utilisés pour satisfaire les exigences d'autres cartes d'objectif.

Au bas de chaque carte se trouve la récompense pour l'avoir atteint (à droite en vert) et la pénalité si vous ne l'atteignez pas (à gauche en rouge). Ces points ne sont ajoutés qu'à la fin du jeu lors du décompte final (page 12).



Cet icône de boule de cristal indique une prédiction. Si vous accédez à l'une de ces prédictions en tant que bonus, par exemple sur une carte d'icône ou un espace d'action, alors, si vous avez fait des prédictions qui ne se sont pas encore réalisées, vous pouvez choisir l'une de ces prédictions et la retourner face visible comme si cette prédiction s'était réalisée.



## COLLECTE DE VOS OUVRIERS

Si vous ne placez pas d'ouvrier lors de votre tour, vous devez plutôt collecter TOUS vos ouvriers. Cette action fonctionne très différemment de toutes les autres car elle ne nécessite pas de placer un ouvrier, mais de récupérer tous vos ouvriers placés dans votre réserve. Pour ce faire, prenez simplement tous vos ouvriers (y compris tout spécialiste que vous employez) et placez-les dans votre zone de joueur.

Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous avez au moins un ouvrier qui a déjà été placé, et si vous n'avez plus d'ouvriers, vous devez effectuer cette action.

Pour chaque ouvrier que vous collectez, déplacez le jeton du sablier d'un espace vers l'arrière sur la piste autour du plateau de jeu. S'il traverse un espace bonus, prenez immédiatement le bonus indiqué (Page 5).

Lorsque vous collectez vos ouvriers, vous avez également la possibilité de faire des prédictions sur vos adversaires. C'est une façon clé de gagner des ressources et des points de victoire dans le jeu.

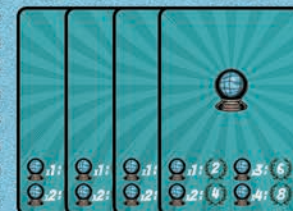
## FAIRE DES PRÉDICTIONS

Lorsque vous collectez vos ouvriers, vous avez l'opportunité d'utiliser jusqu'à quatre de vos jetons de recherche pour faire des prédictions sur les actions futures de vos adversaires. Pour ce faire, choisissez la carte de corporation d'un adversaire pour laquelle faire une prédiction. Placez leur carte de corporation face visible devant vous. Vous pouvez dépenser des jetons de recherche pour faire jusqu'à quatre prédictions sur les actions que vous pensez que cet adversaire va effectuer avant que vous ne deviez à nouveau effectuer l'action "Collecter vos ouvriers".

Chaque carte de prédiction représente une action sur le plateau de jeu. Par exemple, cette carte prédit que le joueur effectuera l'action "Embaucher un spécialiste".



Une carte de corporation est choisie pour indiquer la personne à propos de laquelle vous faites la prédiction. Jusqu'à 4 cartes de prédiction sont ensuite placées face cachée en dessous de cette carte.



Si l'adversaire à propos duquel vous avez fait une prédiction effectue l'une des actions que vous avez prédites pendant son tour, retournez la carte de prédiction pertinente face visible. Si toutes vos prédictions se révèlent vraies, vous collectez immédiatement la récompense correspondante. Remettez toutes les cartes de prédiction que vous avez utilisées pour faire la ou les prédictions dans votre deck de prédictions et prenez les récompenses listées ci-dessous en fonction du nombre de prédictions que vous avez faites.



## PRÉDICTIONS INCORRECTES

Si, d'ici la prochaine collecte de vos ouvriers, toutes vos prédictions concernant un adversaire ne se sont pas révélées correctes, vous ne gagnez rien pour cette/ces prédiction(s). Remettez toutes les cartes de prédiction dans votre deck, et vous pouvez ensuite faire de nouvelles prédictions si vous avez les jetons de recherche nécessaires.

## LE CALCUL DES POINTS EN FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque le jeton du sablier atteint la case 0 du tableau des scores autour du plateau principal de jeu.

Le joueur qui déplace le jeton du sablier dans l'espace « 0 » du plateau de jeu déclenche la fin de la partie et gagne 4 points de victoire.



Quand cela se produit, chaque autre joueur effectue un dernier tour avant le début du calcul des points.

Le calcul final du jeu prendra en compte les points de victoire acquis sur la piste ainsi que ceux obtenus de l'une des trois manières suivantes, en les comptabilisant séparément :

Jeux Publiés : Les jeux publiés valent des points de victoire à la fin de la partie équivalents à la valeur combinée de leur Boîte, Mécanisme et Composant.

Par exemple, un jeu publié avec un niveau de boîte de jeu de 3, un niveau de mécanisme de 2 et un niveau de composant de 1 vaut 6 points de victoire :



**Cartes Objectif :** Si vous atteignez l'objectif requis figurant sur une carte objectif d'ici la fin du jeu, vous obtenez les points de victoire indiqués en bas à droite de la carte. Déduisez les points de victoire indiqués en bas à gauche de la carte si l'objectif n'a pas été atteint.

Les éléments nécessaires pour atteindre un objectif ne peuvent être utilisés que pour une carte objectif, donc si plusieurs objectifs nécessitent les mêmes composants, vous aurez besoin de plusieurs exemplaires de ce composant.



Par exemple, si un joueur possède cette carte objectif à la fin du jeu, il gagne 4 points de victoire s'il a 4 jetons de recherche. S'il ne les a pas, il perd alors 2 points de victoire.

**Récompenses :** Chaque joueur additionne les points qu'ils ont obtenus grâce à leurs récompenses. Les récompenses valent le montant indiqué sur la carte de récompense du joueur.



Les cartes de récompense dictent la valeur d'une récompense.



Exemple : Un joueur avec cette carte de récompense gagne 9 points de victoire pour chaque jeton de récompense de niveau 1 qu'il possède.



Les jetons de récompense ont une valeur différente en fonction de leur niveau et de votre carte de récompense.

Une fois cela terminé, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie !

En cas d'égalité, parmi les joueurs à égalité, celui qui était le plus éloigné de jouer en premier au début de la partie est déclaré vainqueur.

## LE MEEPLE-BOT (MODE SOLO)

Meeple Inc peut être joué en solo contre un ou plusieurs joueurs automatisés, également connus sous le nom de Meeple-Bots. Les Meeple-Bots peuvent même être intégrés aux jeux multijoueurs. Pour contrôler les Meeple-Bots, utilisez le deck ZAP.



Les cartes ZAP contrôlent les Meeple-Bots. Chaque carte représente une action spécifique sur le plateau de jeu principal.

Sauf indication contraire, toutes les règles pour les Meeple-Bots restent les mêmes que pour les joueurs humains en chair et en os.

Les Meeple-Bots effectuent des tours simplifiés. Pour les contrôler, suivez les étapes suivantes :

- 1 Tirez la carte du dessus du deck ZAP. Si le deck est vide, mélangez la pile de défausse et créez un nouveau deck ZAP, puis tirez la carte du dessus. La carte ainsi tirée est la "Carte Active".
- 2 Regardez l'action représentée sur la "Carte Active". Placez un meeples ouvrier de la couleur du Meeple-Bot dans l'espace le plus à gauche de l'action indiquée sur la carte ZAP. Les coûts et les bonus de ces actions sont ignorés ; c'est simplement le Meeple-Bot qui occupe égoïstement des espaces d'action. Si aucun espace d'action n'est disponible sur cette action, ignorez cette étape.
- 3 Accordez au Meeple-Bot les points de victoire indiqués pour le niveau de difficulté auquel vous jouez.

**FACILE** 2

**DIFFICILE** 3

**MOYEN** 3

**EXTRÊME** 4

Si vous jouez en mode Extrême, utilisez les points de victoire de la difficulté Difficile pour toutes les cartes qui n'ont pas de boîte de difficulté séparée pour le niveau Extrême.

- 4 Plusieurs boîtes ont une boîte d'ajustement bleue en bas. Elles fonctionnent toutes de différentes manières pour influencer les zones communes du jeu (page 13).

**Exemple :** Si cette carte est tirée, alors le Meeple-Bot placera un ouvrier sur un espace d'action disponible pour l'action de la carte objectif. Ces espaces sont remplis de gauche à droite et de haut en bas. Si vous jouez en mode facile, le Meeple-Bot gagnera alors 1 point de victoire. Pour des modes plus difficiles, des quantités plus élevées de points de victoire seront gagnées. Enfin, défaussez la carte objectif du dessus du deck objectif et mélangez le deck objectif avant de le replacer dans l'espace correspondant du plateau de jeu.



**Note :** Chacune des boîtes bleues sur les cartes ZAP a une description détaillée à la page 13.

Lorsqu'un Meeple-Bot n'a plus d'ouvriers, il prendra un tour pour ramener tous ses ouvriers de la même manière qu'un joueur humain. Les Meeple-Bots font également des prédictions qui fonctionnent un peu différemment de celles des joueurs humains. Ces différences sont décrites à la page suivante.

## PRÉDICTIONS DU MEEPLE-BOT

Les Meeple-Bots feront toujours 4 prédictions lorsqu'ils ramènent leurs ouvriers, ils n'ont pas besoin de payer de jetons de recherche pour le faire.

Pour faire des prédictions de Meeple-Bot, suivez les étapes suivantes :



**Cette étape s'applique uniquement si vous jouez avec plus de 2 joueurs au total, y compris les Meeple-Bots et les joueurs humains.** Prenez au hasard l'une des cartes de Corporation représentant un adversaire humain du Meeple-Bot et placez-la face visible.



Mélanguez le deck de prédictions du Meeple-Bot, puis prenez 1 (Facile), 2 (Normal), 3 (Difficile) ou 4 (Extrême) cartes de prédiction du deck. Placez-les face visible pour que tous les joueurs les voient. Ce sont les prédictions du Meeple-Bot pour le joueur dont la carte de Corporation a été choisie à l'étape 1. Ou simplement pour l'adversaire dans un jeu à 2 joueurs.



Chaque fois qu'une prédiction se révèle correcte, défaussez la carte de prédiction et accordez un point de victoire au Meeple-Bot. Le Meeple-Bot ne reçoit donc pas le même nombre de points de victoire pour ses prédictions que les joueurs humains, obtenant plutôt un point de victoire pour chaque prédiction correcte.

Lorsqu'il est temps de récupérer à nouveau leurs ouvriers, défaussez toutes les cartes de prédiction du Meeple-Bot et recommencez à partir de l'étape 1.

## LES CARTES ZAP



Chaque fois que cette carte est tirée, une récompense sera retirée de l'étagère des récompenses.

Si le Meeple-Bot qui tire cette récompense n'a aucune récompense, retirez alors une récompense de niveau 1 de l'étagère. S'ils ont une récompense de niveau 1, retirez une récompense de niveau 2. De même, si le Meeple-bot a une récompense de niveau 2, retirez une récompense de niveau 3.

S'il n'y a aucune récompense disponible du niveau requis, retirez une de niveau inférieur. Si cela n'est pas possible, retirez une récompense de niveau supérieur, et si cela n'est pas possible, alors cette action est ignorée.

Les Meeple-Bots ne reçoivent pas les points indiqués sur les récompenses qu'ils retirent de l'étagère, elles sont simplement retirées du jeu.



Lorsque cette carte est tirée, défaussez la carte Objectif du dessus du deck Objectif, puis mélangez le deck. Replacez le deck mélangé à sa position habituelle sur le plateau de jeu.



Lorsque cette carte est tirée, retirez toutes les ressources des cartes sur la piste de la carte Freelancer et remettez-les dans la réserve. Replacez les cartes actuellement sur la piste dans le deck Freelancer. Enfin, mélangez le deck Freelancer, puis réapprovisionnez la piste avec les quatre nouvelles cartes du dessus du deck.



Lorsque cette carte est tirée, défaussez la carte de compétence du dessus du deck de cartes de compétence, puis mélangez le deck. Replacez le deck mélangé à sa position habituelle sur le plateau principal du jeu.



Lorsque cette carte est tirée, retirez toutes les ressources de la piste de cartes d'objet et remettez-les dans la réserve. Ajoutez les cartes actuellement sur la piste d'objets dans le deck d'objets, mélangez le deck d'objets, puis réapprovisionnez la piste avec les quatre nouvelles cartes du dessus du deck.



Lorsque cette carte est tirée, retirez toutes les ressources des cartes sur la piste de la carte de spécialiste et remettez-les dans la réserve. Ajoutez les cartes actuellement sur la piste dans le deck de spécialistes, mélangez le deck de spécialistes, puis réapprovisionnez la piste avec les quatre nouvelles cartes du dessus du deck.



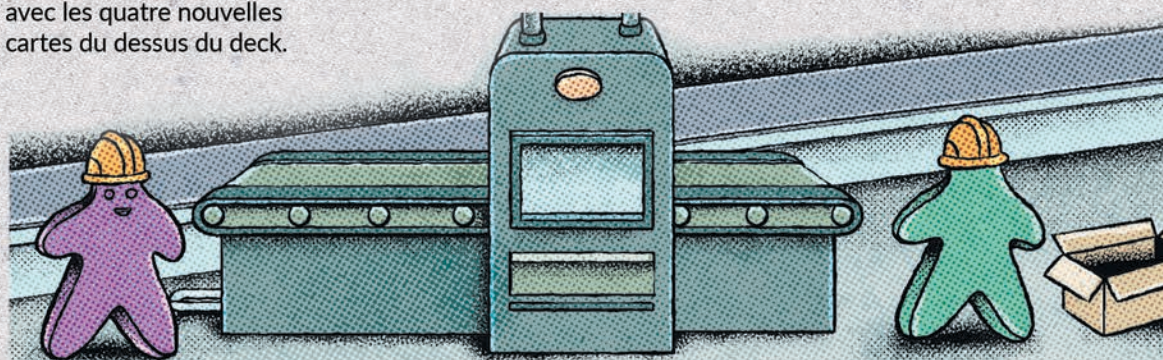
## ALTERNATIVE DE PISTE DE CARTE AJOUTEZ PLUS DE VARIÉTÉ AUX JEUX À 2 ET 3 JOUEURS.

Si vous souhaitez voir plus de cartes apparaître dans les pistes de cartes tout au long des jeux de Meeple Inc (particulièrement utile dans les jeux avec un nombre de joueurs inférieur). Vous pouvez ajouter cette simple règle d'actualisation de la carte.

Chaque fois qu'un joueur choisit de récupérer ses ouvriers, avant de les récupérer, il doit d'abord retirer la carte située à l'extrême droite de la piste de cartes Spécialiste et des pistes de cartes Freelance. Ces cartes sont placées au bas de leurs paquets respectifs et les cartes à leur gauche sont déplacées vers la droite de la manière habituelle. Toutes les ressources placées sur la carte qui a été retirée restent dans cet espace et sont ajoutées à la nouvelle carte à l'extrême droite de la piste des cartes.

Il est également possible d'actualiser la piste du deck d'objets de la même manière, mais nous constatons que la plupart des joueurs préfèrent ne pas le faire.

Généralement, cette variante n'est pas utile pour les jeux à 4 joueurs ou plus, mais cela dépendra de votre groupe de joueurs.



## CARTES FREELANCER



Placez un ouvrier sur cette carte pour obtenir 5 ressources. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de jetons de temps, de jetons d'inspiration et de dollars.



Placez un ouvrier sur cette carte pour effectuer l'une des actions du plateau principal du jeu. Vous n'avez pas à payer de coûts pour effectuer cette action, mais vous ne bénéficiez pas non plus des bonus liés à la placement.



Placez un ouvrier sur cette carte pour obtenir quatre jetons de playtest.



Placez un ouvrier sur cette carte et effectuez n'importe quelle action sur n'importe quel Freelancer actuellement placé à votre table ou à celle de l'un de vos adversaires.



Placez un ouvrier sur cette carte pour effectuer l'action "Obtenir un objectif" (Page 11). Au lieu de prendre l'une de ces cartes, vous pouvez en prendre jusqu'à deux.



Placez un ouvrier ici pour ajouter immédiatement deux points de victoire à votre total.



Placez un ouvrier sur cette carte pour améliorer une boîte de jeu que vous possédez jusqu'à deux niveaux.



Placez un ouvrier sur cette carte pour effectuer l'action "Objet" deux fois. Vous devez toujours payer les ressources pour les objets plus haut sur la piste.



Placez un ouvrier sur cette carte pour prendre jusqu'à trois jetons de playtest ou jetons de recherche. Vous pouvez prendre une combinaison des deux ressources tant que le total que vous prenez ne dépasse pas trois.



Placez un ouvrier sur cette carte et, si vous avez actuellement des prédictions qui ne se sont pas encore réalisées, vous pouvez retourner l'une de ces cartes de prédiction et agir comme si elle s'était réalisée.



Placez un ouvrier sur cette carte pour obtenir quatre jetons de recherche.



Placez un ouvrier sur cette carte pour ajouter immédiatement quatre points de victoire à votre total.



Placez un ouvrier sur cette carte pour améliorer un composant que vous possédez jusqu'à deux niveaux.



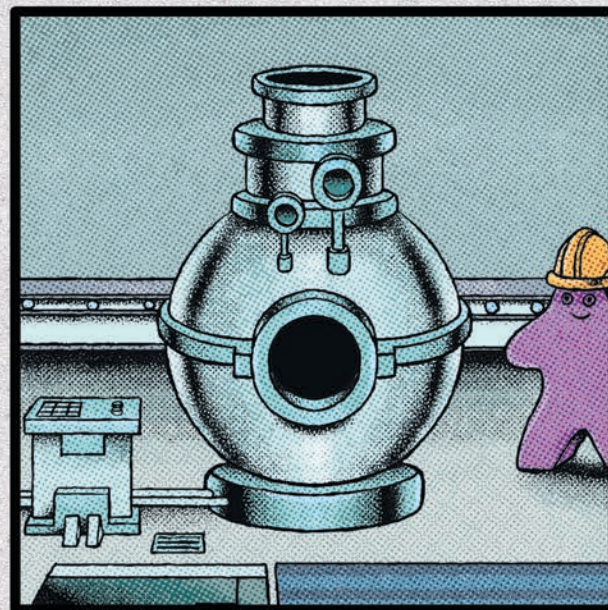
Placez un ouvrier sur cette carte et, si vous avez actuellement des prédictions qui ne se sont pas encore réalisées, vous pouvez retourner jusqu'à deux de ces cartes de prédiction et agir comme si elles s'étaient réalisées.



Placez un ouvrier sur cette carte pour ajouter immédiatement trois points de victoire à votre total.



Placez un ouvrier sur cette carte pour améliorer un mécanisme que vous possédez jusqu'à deux niveaux.



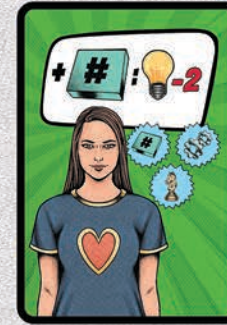
## CARTES "WOW" AVEC COMPÉTENCE SPÉCIALE



Avoir cette compétence spéciale signifie que les récompenses de niveau 3 vous rapporteront 21 points de victoire plutôt que le montant indiqué sur votre carte de récompense.



Avoir cette compétence spéciale signifie que vous pouvez utiliser les jetons de temps et d'inspiration de manière interchangeable.



Avoir cette compétence spéciale signifie que lorsque vous achetez une boîte de jeu, vous payez deux jetons d'inspiration de moins que le montant indiqué sur le plateau de jeu. Le minimum de jetons d'inspiration que vous paierez est zéro.



Avoir cette compétence spéciale signifie que vous commencez le jeu avec deux de chaque type de compétence plutôt qu'un.



Avoir cette compétence spéciale signifie que vous pouvez utiliser les dollars et les jetons d'inspiration de manière interchangeable.



Avoir cette compétence spéciale signifie qu'à chaque fois que vous faites une prédiction correcte, vous gagnez un point de victoire. Cela s'ajoute aux points réguliers pour cela. Vous gagnez ces points même si vous avez fait plusieurs prédictions et que toutes ne sont pas correctes.



Avoir cette compétence spéciale signifie que lorsque vous achetez un composant, vous payez deux jetons de recherche de moins que le montant requis. Le minimum de jetons de recherche que vous paierez est zéro.



Avoir cette compétence spéciale signifie que vous pouvez utiliser les dollars et les jetons de temps de manière interchangeable.



Avoir cette compétence spéciale signifie qu'à la fin du jeu, vous ne perdez pas de points de victoire pour les cartes objectif que vous n'avez pas réussi à obtenir les ressources nécessaires.



Avoir cette compétence spéciale signifie que les récompenses de niveau 1 vous rapporteront 15 points de victoire plutôt que le montant indiqué sur votre carte de récompense.



Avoir cette compétence spéciale signifie qu'à la fin du jeu, vous gagnez deux points de victoire supplémentaires par rapport au montant indiqué pour chaque carte objectif que vous avez réussi à accomplir.



Avoir cette compétence spéciale signifie qu'à chaque fois que vous obtenez le bonus d'action, vous pouvez plutôt prendre ce bonus deux fois.



Avoir cette compétence spéciale signifie que les récompenses de niveau 2 vous rapporteront 18 points de victoire plutôt que le montant indiqué sur votre carte de récompense.

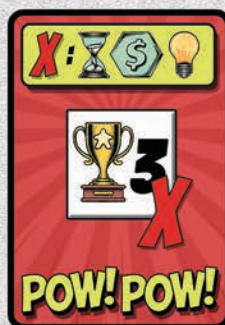




## CARTES "POW" AVEC DÉSAVANTAGE



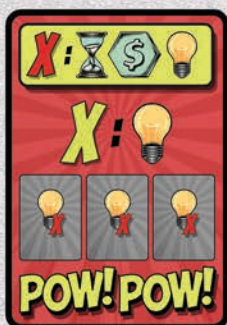
Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas posséder de composants de niveau 4 à moins d'avoir défaussé cette carte.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas obtenir de récompenses de niveau 3 tant que vous n'avez pas défaussé cette carte.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas posséder de mécanismes de niveau 4 à moins d'avoir défaussé cette carte.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas placer de jetons d'inspiration sur l'une des pistes de cartes (Freelancer, Spécialiste ou Objet) pour obtenir des cartes plus haut sur la piste. Vous pouvez toujours placer les autres ressources sur ces pistes.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous gagnez un point de victoire de moins que le montant indiqué sur chacune de vos cartes objectif réussies à la fin du jeu.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas faire une seule prédiction. Vous pouvez toujours faire 2, 3 ou 4 prédictions.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas faire 4 prédictions d'un coup. Vous pouvez toujours faire 1, 2 ou 3 prédictions.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous perdez un point de victoire supplémentaire par rapport au montant indiqué sur chacune de vos cartes objectif non réussies à la fin du jeu.



Posséder cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas posséder des Boîtes de niveau 4 à moins d'avoir défaussé cette carte.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas obtenir de récompenses de niveau 2 tant que vous n'avez pas défaussé cette carte.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas placer que cinq employés sur votre table.



Posséder cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas placer de jetons de temps sur aucune des pistes de cartes (Freelancer, Spécialiste ou Objet) pour obtenir des cartes plus élevées sur la piste. Vous pouvez toujours placer les autres ressources sur ces pistes.



Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas obtenir de récompenses de niveau 1 tant que vous n'avez pas défaussé cette carte.

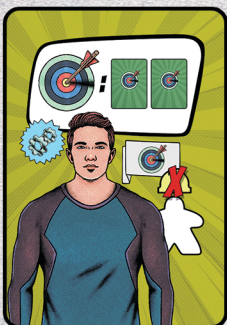


Avoir cette carte de désavantage signifie que vous ne pouvez pas placer de dollars sur l'une des pistes de cartes (Freelancer, Spécialiste ou Objet) pour obtenir des cartes plus haut sur la piste. Vous pouvez toujours placer les autres ressources sur ces pistes.

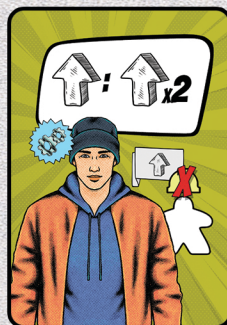


## CARTES DE SPÉCIALISTE

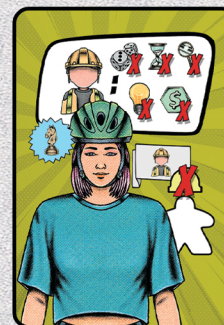
**Note :** Les pouvoirs des travailleurs spécialisés s'appliquent uniquement lorsque le travailleur spécialisé spécifique effectue l'action indiquée dans laquelle il est spécialisé.



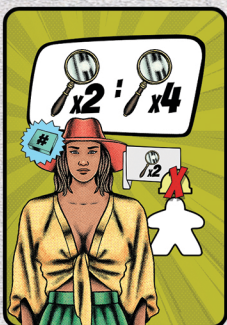
Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est de gagner des cartes Objectif. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous pouvez prendre jusqu'à deux cartes Objectif à chaque fois que vous utilisez l'action.



Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est de mettre à niveau les Boîtes/ Mécanismes/ Composants. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que chaque fois que vous effectuez l'action de mise à niveau, vous pouvez effectuer une mise à niveau pouvant aller jusqu'à deux niveaux plutôt qu'un.



Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est d'embaucher des pigistes. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous pouvez prendre n'importe lequel des trois pigistes disponibles sans avoir à placer de ressources sur le ou les pigistes à sa droite.



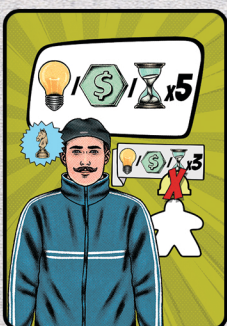
Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est la Recherche. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous gagnerez quatre jetons de recherche en utilisant ce travailleur plutôt que deux.



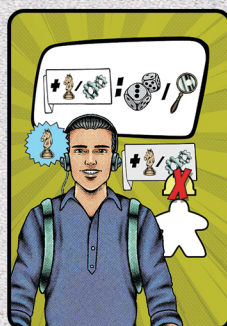
Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est le test de jeu. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous gagnerez quatre tests de jeu en utilisant ce travailleur plutôt que deux.



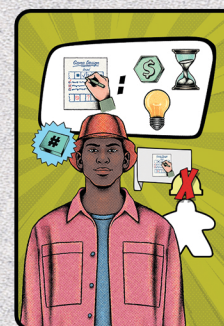
Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est d'embaucher des travailleurs spécialisés. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous pouvez prendre n'importe lequel des trois travailleurs spécialisés disponibles sans avoir à placer de ressources sur les travailleurs à sa droite.



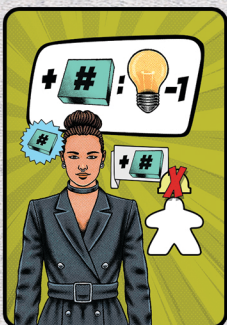
Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est de gagner plusieurs ressources. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous pouvez gagner jusqu'à cinq de l'une des ressources suivantes : Dollars, Temps ou Inspiration. Vous n'êtes pas obligé de prendre cinq de la même ressource.



Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est la mise à niveau des Mécanismes/ Composants. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que chaque fois que vous effectuez l'action de mise à niveau des Mécanismes/Composants avec ce travailleur, vous gagnez un jeton de Test de jeu ou de Recherche.



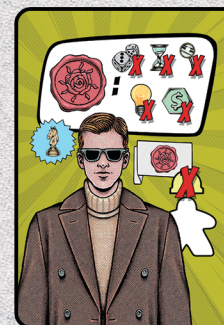
Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est de publier des jeux. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que chaque fois que vous publiez un jeu, vous gagnez également un dollar, un jeton de temps et un jeton d'inspiration.



Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est d'obtenir des boîtes de jeu. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que les boîtes de jeu coûtent un jeton d'inspiration de moins que le montant indiqué sur le plateau principal du jeu. Le coût minimum pour une boîte est zéro.



Voici le travailleur spécialisé dont la compétence spéciale est d'obtenir des cartes de compétence. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que les cartes de compétence coûtent un dollar de moins que le prix indiqué.



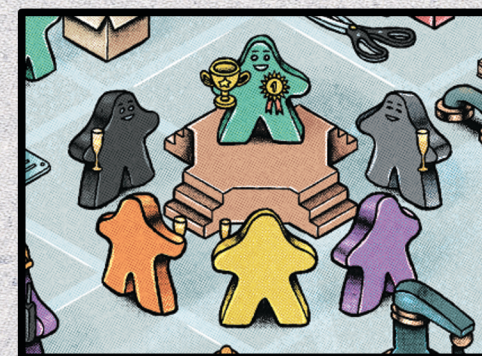
Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est d'obtenir des cartes d'Objet. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous pouvez prendre n'importe laquelle des quatre cartes d'Objet disponibles sans avoir à placer de ressources sur les Objets à sa droite.



Voici le travailleur spécialisé dont la capacité spéciale est de gagner des récompenses. L'avantage que vous obtenez en utilisant ce spécialiste est que vous pouvez obtenir une récompense même lorsque le niveau de l'un de vos éléments de jeu (boîte de jeu, composant ou mécanisme) est inférieur d'un niveau à celui requis pour la récompense.



Voici le travailleur spécialisé pour l'action de jouer une carte. Si vous effectuez cette action avec ce travailleur, vous pouvez attribuer une place à deux travailleurs à votre table en un seul tour.



# ICONOGRAPHIE

Meeple Inc est un jeu indépendant de la langue. Cela signifie que l'information dans le jeu est plutôt présentée à travers une iconographie. Un aperçu de chacun des significations de ces icônes peut être trouvé ci-dessous :



Prenez le nombre indiqué de l'objet montré à côté de cette icône.



Composant, le nombre à côté de l'icône indique son niveau.



Effectuer n'importe quelle action du plateau de jeu, voir page 8.



Points de victoire instantanés. Gagnez immédiatement les points indiqués à l'intérieur de la couronne de laurier.



OU : choisissez parmi les options de chaque côté de cette icône.



Objet, voir page 9.



Compétence de boîte, voir page 9.



Ajoutez à l'objet indiqué.



Récompense, voir page 10.



Compétence de mécanisme, voir page 9.



Points de victoire en fin de partie, gagnez les points indiqués à l'intérieur de la couronne de laurier lors du décompte final.



Soustrayez la quantité indiquée de l'objet montré à côté de cette icône.



Travailleur spécialisé, voir pages 6 et 17.



Compétence de composant, voir page 9.



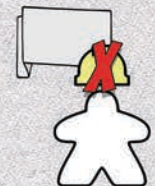
Jetons de temps.



Pigiste, voir pages 8 et 14.



Espace de placement de travailleur. Les bonus pour l'utilisation de cet espace sont indiqués dans cette forme de meeple blanche.



Bonus de placement de spécialiste. Les travailleurs spécialisés sont liés à une action spécifique. Lorsque vous effectuez cette action avec ce spécialiste, vous n'avez pas besoin de payer les coûts de sécurité indiqués dans les casques de sécurité jaunes.



Dollars.



Ajouter un employé à votre table, voir page 7.



Tout coût de sécurité pour utiliser un espace de placement de travailleur est indiqué à l'intérieur d'un casque jaune au-dessus de celui-ci.



Jetons de recherche.



Action d'échange, voir page 10.



Les actions sur le plateau principal de jeu sont indiquées dans ces boîtes.



Jetons de test de jeu.



Publier un jeu, voir page 10.



Cartes d'aptitude spéciale "WOW".



À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez payer un jeton de temps, un jeton d'inspiration et un dollar pour défausser votre carte "POW" du jeu.



Jetons d'inspiration.



Une prédiction, voir page 11.



Cartes de désavantage "POW".



Boîte, le nombre sur la boîte indique son niveau.



Icône de carte d'objectif, voir page 11.



Améliorez la boîte, le composant ou le mécanisme indiqué, voir page 10.



Mécanisme, le nombre à côté de l'icône indique son niveau.



Former un travailleur, voir page 7.



Ignorez ou défaussez l'élément de jeu indiqué.

*Si vous avez des questions sur les règles ou des commentaires sur le jeu, n'hésitez pas à nous envoyer un e-mail à :*

*info@cogitoergomeeple.com*

*Nous sommes impatients de vous entendre.*

