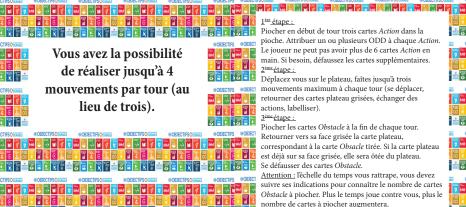
BIBLIOTHECAIRE

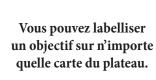


MEDIATEUR



ANIMATEUR

TOUR DE JEU



lère étape :

Le joueur ne peut pas avoir plus de 6 cartes Action en main. Si besoin, défaussez les cartes supplémentaires. 2^{ème}étape : Déplacez vous sur le plateau, faîtes jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer,

Piocher en début de tour trois cartes Action dans la pioche, Attribuer un ou plusieurs ODD à chaque Action.

retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser). 3ème étape :

Piocher les cartes Obstacle à la fin de chaque tour. Retourner vers sa face grisée la carte plateau. correspondant à la carte Obsacle tirée. Si la carte plateau

est déjà sur sa face grisée, elle sera ôtée du plateau. Se défausser des cartes Obstacle. Attention : l'échelle du temps vous rattrape, vous devez suivre ses indications pour connaître le nombre de cartes Obstacle à piocher. Plus le temps joue contre vous, plus le nombre de cartes à piocher augmentera.

ARCHIVISTE



ELU TOUR DE JEU

Piocher en début de tour trois cartes Action dans la pioche, Attribuer un ou plusieurs ODD à chaque Action.

Vous avez la possibilité de vous déplacer en diagonale. Cela compte comme un mouvement.

Le joueur ne peut pas avoir plus de 6 cartes Action en main. Si besoin, défaussez les cartes supplémentaires. 2^{ème}étape :

3ème étape :

lère étape :

Déplacez vous sur le plateau, faîtes jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

nombre de cartes à piocher augmentera.

Piocher les cartes Obstacle à la fin de chaque tour. Retourner vers sa face grisée la carte plateau,

correspondant à la carte Obsacle tirée. Si la carte plateau

est déjà sur sa face grisée, elle sera ôtée du plateau. Se défausser des cartes Obstacle. Attention : l'échelle du temps vous rattrape, vous devez suivre ses indications pour connaître le nombre de cartes Obstacle à piocher. Plus le temps joue contre vous, plus le

CONSERVATEUR



FORMATEUR

TOUR DE JEU



pioche, Attribuer un ou plusieurs ODD à chaque Action. Le joueur ne peut pas avoir plus de 6 cartes Action en main. Si besoin, défaussez les cartes supplémentaires. 2^{ème}étape : Déplacez vous sur le plateau, faîtes jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer,

correspondant à la carte Obsacle tirée. Si la carte plateau est déjà sur sa face grisée, elle sera ôtée du plateau.

Attention : l'échelle du temps vous rattrape, vous devez suivre ses indications pour connaître le nombre de cartes Obstacle à piocher. Plus le temps joue contre vous, plus le

Se défausser des cartes Obstacle.

nombre de cartes à piocher augmentera.

MAGASINIER

TOUR DE JEU

Attention: l'échelle du temps vous rattrape, vous devez suivre ses indications pour connaître le nombre de cartes Obstacle à piocher. Plus le temps joue contre vous, plus le

nombre de cartes à piocher augmentera.



EXPERT TOUR DE JEU

lère étape : Piocher en début de tour trois cartes Action dans la pioche, Attribuer un ou plusieurs ODD à chaque Action. Vous n'avez besoin que Le joueur ne peut pas avoir plus de 6 cartes Action en main. Si besoin, défaussez les cartes supplémentaires. de trois cartes du même 2ème étape : Déplacez vous sur le plateau, faîtes jusqu'à trois

objectif pour prétendre à la labellisation (au lieu de 4).

mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser). 3ème étape :

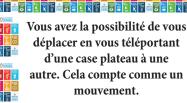
Piocher les cartes Obstacle à la fin de chaque tour. Retourner vers sa face grisée la carte plateau. correspondant à la carte Obsacle tirée. Si la carte plateau

est déjà sur sa face grisée, elle sera ôtée du plateau.

Se défausser des cartes Obstacle. Attention : l'échelle du temps vous rattrape, vous devez suivre ses indications pour connaître le nombre de cartes Obstacle à piocher. Plus le temps joue contre vous, plus le nombre de cartes à piocher augmentera.

WEBMESTRE

TOUR DE JEU



Piocher en début de tour trois cartes Action dans la

lère étape :

pioche, Attribuer un ou plusieurs ODD à chaque Action. Le joueur ne peut pas avoir plus de 6 cartes Action en main. Si besoin, défaussez les cartes supplémentaires. 2ème étape :

Déplacez vous sur le plateau, faîtes jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3ème étape :

Piocher les cartes Obstacle à la fin de chaque tour.

nombre de cartes à piocher augmentera.

Retourner vers sa face grisée la carte plateau. correspondant à la carte Obsacle tirée. Si la carte plateau est déjà sur sa face grisée, elle sera ôtée du plateau. Se défausser des cartes Obstacle. Attention : l'échelle du temps vous rattrape, vous devez suivre ses indications pour connaître le nombre de cartes Obstacle à piocher. Plus le temps joue contre vous, plus le