

BIBLIOTHECAIRE

TOUR DE JEU

**Vous avez la possibilité
d'échanger votre place autour
de la table avec un autre
joueur.**

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

MEDIATEUR

TOUR DE JEU

**Vous avez la possibilité
de réaliser jusqu'à 4
mouvements par tour (au
lieu de trois).**

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

ANIMATEUR

TOUR DE JEU

**Vous pouvez labelliser
un objectif sur n'importe
quelle carte du plateau.**

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

TOUR DE JEU

**Vous avez droit à
une carte *Action*
supplémentaire dans
votre main.**

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

ELU

TOUR DE JEU

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

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

CONSERVATEUR

TOUR DE JEU

A votre tour, vous ne tirez
qu'une seule carte *Obstacle*
en lieu et place du nombre
en vigueur

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

FORMATEUR

TOUR DE JEU

Vous pouvez échanger une carte *Action* avec un autre joueur sur n'importe quelle carte du plateau à condition d'y être en même temps.

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

MAGASINIER

TOUR DE JEU

**Vous pouvez retourner
une carte grisée à chaque
tour, en supplément de
vos trois mouvements.**

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

EXPERT

Vous n'avez besoin que de trois cartes du même objectif pour prétendre à la labellisation (au lieu de 4).

TOUR DE JEU

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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

Vous avez la possibilité de vous déplacer en vous téléportant d'une case plateau à une autre. Cela compte comme un mouvement.

1^{ère} étape :

Piocher en début de tour trois cartes *Action* dans la 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, faites jusqu'à trois mouvements maximum à chaque tour (se déplacer, retourner des cartes plateau grisées, échanger des actions, labelliser).

3^{ème} étape :

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