# Les Assistants de l'Ingénieur

**Contenu :** 10 tuiles Assistant.

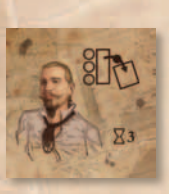
Au début de la partie, chaque joueur reçoit aléatoirement une tuile Assistant. Les joueurs peuvent regarder la tuile qu'ils ont reçue mais elle doit rester cachée aux autres joueurs. Les tuiles sont placées face vers le bas sur la table, le symbole de score 1PdV visible sur le dessus.

Chaque Assistant à une capacité spéciale qui ne peut être utilisée qu'une seule fois durant la partie. Cette capacité peut être utilisée en retournant la tuile face vers le haut, révélant ainsi l'Assistant aux autres joueurs. Un Assistant qui n'a pas été révélé à la fin de la partie vaut 1PdV.

Une tuile Assistant est toujours révélée avant la résolution d'un emplacement spécifique et une tuile ne peut être révélée qu'aux emplacements indiqués par le ou les nombres figurant à côté du sablier.

Les capacités spéciales sont :

**Le Professeur :** *James Janik*
Doit être révélé avant l'emplacement 2. Prenez immédiatement une tuile parmi celles face vers le haut de l'Office des Brevets. L'Office des Brevets est immédiatement renouvelé, une Nouvelle Pièce remplaçant celle qui vient d'être prise.




**Le Scélérat :** *Timothy Geary*
Doit être révélé avant l'emplacement 3. Déplacez un de vos jetons d'action de la zone de stockage temporaire des Ruelles Sombres vers la Boîte de Rangement.

**Le Touche à tout :** *William Hoffmann*
Doit être révélé avant l'emplacement 2. Choisissez une des Nouvelles Pièces de la pile de défausse.

**Le Pique-assiette :** *Mateusz Bielski*
Doit être révélé avant l'emplacement 4. Choisissez jusqu'à 2 Pièces de Rebut de la pile de défausse et ajoutez les à votre main.

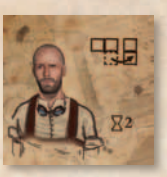
**Le Petit malin :** *Jonathan Er*
Doit être révélé avant les emplacements 2,3 ou 4. Vous permet de résoudre un emplacement non encore résolu dans l'ordre inverse.

**Le Joueur :** *Sarinee Achavanuntakul*
Doit être révélé avant les emplacements 2,3 ou 4. Tirez et conservez une tuile supplémentaire quand vous tirez une tuile au hasard d'une des piles.

**L'Extorqueur :** *Jerry George*
Doit être révélé avant l'emplacement 3. Tous les joueurs montrent leur main. Vous pouvez alors choisir une pièce et l'ajoutez à votre main.

**Le Forgeron :** *Matthew Waterman*
Doit être révélé avant l'emplacement 5. Exécutez une action de construction gratuite. Il n'est pas nécessaire d'avoir un jeton d'action dans l'Atelier pour utiliser cette capacité.

**Le Syndicaliste :** *Bryn Edwards*
Doit être révélé avant l'emplacement 5. Vous devenez immédiatement le premier joueur pour le tour suivant.

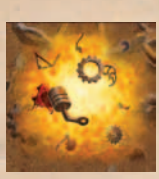



**Le Machiniste :** *André Buck*
Doit être révélé avant l'emplacement 2. Vous pouvez réarranger autant de pièces déjà construites de votre automobile que vous le souhaitez.

# Surchauffe

**(Recommandé pour les parties de moins de 5 joueurs)**

**Contenu :** 2 tuiles Explosion, chacune avec un dos correspondant aux Pièces de Rebut.



Les deux tuiles Explosion sont mélangées dans la moitié du bas (approximativement) de la pile des Pièces de Rebut. Si une tuile Explosion apparaît quand Le Ferrailleur est renouvelé, elle prend effet immédiatement et une Explosion est résolue.

Si un joueur tire une explosion alors qu'il choisit une tuile au hasard, il peut décider de faire l'une des deux choses suivantes :

1. Résoudre l'action immédiatement en montrant la tuile à tous les joueurs, puis tirer une autre tuile de la pile des Pièces de Rebut.

Ou

2. Garder la tuile Explosion en main pour une utilisation ultérieure.

Quand un joueur décide de garder la tuile en main, il peut décider de la défausser ou de la résoudre pendant l'action « Ajustement de l'Instabilité et défausse d'un Schéma » de la phase « II. Résolution des Actions ». Si la tuile n'est pas utilisée durant la partie alors elle n'a pas d'effet.

Si une tuile explosion est volée de la main d'un joueur (par exemple suite à l'action espionnage des Ruelles Sombres), le joueur qui l'a volée peut la garder pour une utilisation ultérieure ou la résoudre immédiatement. En cas de résolution immédiate de la tuile, le joueur ne tire ou ne vole pas de tuile supplémentaire.

Quand une tuile Explosion est résolue, elle est retirée du jeu.

**Résoudre une Explosion.**

Une explosion se produit quand une tuile Explosion apparaît chez le Ferrailleur ou quand un joueur la sort de sa main. Les joueurs possédant les automobiles avec la plus grande Instabilité doivent défausser une pièce de leur automobile. Un joueur peut choisir la pièce à enlever, mais une Pièce de Rebut doit obligatoirement être choisie si l'automobile en possède.

**CRÉDITS**
Auteur: Jukka Höysniemi
Illustration: Mateusz Bielski
Création graphique: Maciej Mutwil
Edition des règles: Corrie and Todd Walden
Traduction des règles: Ellh Karlaouzos-Gaston & Pierre Gaston (Français), Susanne Hirche & Rainer Winstel (Allemand)
Développement: LudiCreations

Ces mini-expansions ont été rendues possibles grâce aux supporters de la campagne Kickstarter qui nous ont confié leur argent, leur temps et leur confiance.
Sans eux, Gear & Pistons et LudiCreations n'existerait pas.
Merci.