



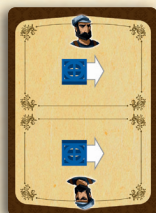
# Promo Pack

## Arkwright

the card game *by J. Arkwright*

**Mise en place :** Mélangez les trois cartes afin d'obtenir un ordre et une orientation aléatoires. Piochez deux cartes et placez-les, face cachée, près du plateau Marché.

À la fin de la première et de la deuxième Décennies, révélez une carte en prenant soin de ne pas changer son orientation. Glissez la partie inférieure de la carte sous le plateau Marché. L'effet de la carte s'applique, une seule fois, pour l'ensemble des joueurs.



Déplacez le marqueur Salaires d'une case vers la gauche/droite.



Augmentez/ diminuez la valeur d'un Développement de votre choix dans la rangée supérieure de votre plateau Joueur (Bourse, Qualité ou Automatisation)



Augmentez/ diminuez la valeur d'un Développement de votre choix dans la rangée inférieure de votre plateau Joueur (Cartes Développement, Distribution ou Exportation)

## ♦ HIPPOCRATES ♦

**Mise en place :** Placez les trois cartes, face visible, près du Plateau de jeu.



Le premier joueur à atteindre l'extrémité droite de la Piste de Réputation obtient deux PV.



Le premier joueur à mettre à la retraite trois docteurs obtient cinq Drachmes.



Le premier joueur à traiter cinq patients obtient trois points de Réputation.

Assurez-vous de placer dans une pile vos docteurs mis à la retraite (carte #2) et vos patients traités (carte #3) jusqu'à ce que les objectifs de ces deux cartes aient été remplis.

Le bris d'égalité pour les cartes 2 et 3 est la position du marqueur des joueurs à égalité sur la Piste de Réputation.

# PARIS

**Mise en place :** En début de partie, placez la carte près du plateau.



Quand vous placez une clé sur une banque, vous pouvez également participer à l'enchère pour faire un tour de montgolfière. Pour ce faire, vous devez faire une offre de **1 franc** supérieure au montant déjà présent sur la carte.

Le premier joueur à participer à l'enchère prend la carte et la met, face visible, dans sa zone de jeu. Il place ensuite 1 franc sur celle-ci. Quand un autre joueur fait une offre, le joueur qui possède la carte reprend des francs qu'il y avait placés, puis donne la carte au joueur qui vient de surenchérir. Ce dernier met la carte dans sa zone de jeu et y place son offre (1 franc de plus que l'offre précédente).



À la fin de la partie, le joueur qui possède la carte obtient un nombre de PV égal au nombre de francs présents sur celle-ci.

## Rulebenders

**Mise en place :** Mélangez les deux nouvelles cartes Flexo dans la pile de cartes Flexo.



Chacune de ces cartes peut faire partie d'une série de cartes Collection. Une série comporte jusqu'à 4 cartes différentes. Chacune des nouvelles cartes peut donc constituer l'une des cartes d'une série.

Traduction de la carte: « Obtenez 1/3/6/10  pour chaque série de  différentes à la fin de la partie. »

## STROGANOV

**Mise en place :** Placez la carte près du Plateau de jeu (face choisie au hasard).



Au début de la partie, piochez un jeton fourrure dans le sac et placez-le sur la carte. Si vous piochez un ours, piochez à nouveau jusqu'à ce que vous obteniez un animal différent.

Au cours de cette saison, tous les joueurs qui obtiennent/chassent un jeton Fourrure qui correspond à celui qui a été placé sur la carte obtient (face jour) ou perd (face nuit) un point d'histoire.

À la fin de chacune des saisons, remplacez le jeton dans le sac. Ensuite, retournez la carte pour exposer la face opposée et piochez un nouveau jeton fourrure (toujours en défaussant les jetons ours). Placez ce jeton sur la carte pour la nouvelle saison (exception faite de l'hiver). Répétez ce processus pour chacune des saisons « printemps », « été » et « automne » subséquentes.