

 Igor Knop Patrick Matheus Marcelo Bastos

# Gnomopolis

A gnome building game

Après plusieurs générations, l'Ancienne Capitale des gnomes souterrains a dû être déplacée à cause de l'expansion des humains. De courageux explorateurs ont été envoyés avec leur famille pour établir une nouvelle ville, dans la plus vaste et profonde caverne de la Grande Montagne. Vous et vos amis allez gérer la construction de cette nouvelle capitale, qui sera connue sous le nom de la grande Gnomopolis!



## But du jeu

À **Gnomopolis**, chaque joueur est en quête d'un avenir florissant pour ses districts, en construisant des bâtiments, en collectant des pièces de monnaie et en créant des emplois pour ses gnomes. Chaque bâtiment fournit des actions pour les gnomes et nécessite des professions. Associez les gnomes aux demandes des bâtiments et accumulez des pièces de monnaie pour gagner des points de victoire. Celui qui aura le plus de points de victoire à la fin de la partie sera le vainqueur!

## Mise en place

1. Séparez les 4 cartes Conseillers et laissez-les sur la table à la portée de tous;
2. Mélangez les cartes Bâtiment restantes et formez une pile de cartes placée au centre de la table, face cachée;
3. Piochez les 6 premières cartes Bâtiment et placez-les sur la table, face visible, pour constituer une réserve de bâtiments;
4. Chaque joueur reçoit 1 Plateau de District, 4 villageois (marron), 2 enfants (vert), 1 Jeton de Caravane Tatou et 1 Gobelet en plastique;
5. Chaque joueur doit mettre ses gnomes dans son gobelet et en piocher 3 au hasard. Placez-les sur la zone active (👤) de chaque Plateau de District.
6. Placez les gnomes restants à la portée de tous les joueurs, dans ce qui constituera une zone commune appelée **Ancienne Capitale**:  
Pour 4 joueurs: 9 villageois (marron), 9 enfants (vert), 9 marchands (jaune), 9 artisans (bleu), 9 soldats (rouge), 9 inventeurs (gris) et 15 pièces de monnaie par joueur (voir la boîte latérale à la page 2).
7. Séparez une zone sur la table pour la **Nouvelle Capitale**. À chaque fois qu'il sera nécessaire

d'acquérir une ressource, vous devez la tirer de l'Ancienne Capitale. Si la ressource n'est plus disponible, tirez-la de la Nouvelle Capitale. À chaque fois qu'une ressource retourne à la réserve, placez-la dans la Nouvelle Capitale.

Vous êtes prêt pour jouer à Gnomopolis ! Le joueur le plus petit commence (ou alors choisissez-en un au hasard).

### Matériel:

28 Cartes Bâtiment;  
04 Cartes Conseillers;  
04 Plateaux de District;  
04 Gobelets en plastiques;  
04 Jetons de Caravane Tatou;  
78 Pions Gnomes de 6 couleurs différentes  
(17 verts, 25 marron, 9 rouges,  
9 jaunes, 9 bleus, 9 gris);  
12 Jetons d'Assistants Mécaniciens;  
32 Pièce de Monnaie (20x1, 8x5 e 4x10).

## Préparation de l'Ancienne Capitale:

- 1 OU 2 JOUEURS:  
30 Pièces de Monnaie et 5 gnomes de chaque couleur
- 3 JOUEURS:  
45 Pièces de Monnaie et 7 gnomes de chaque couleur
- 4 JOUEURS:  
60 Pièces de Monnaie et 9 gnomes de chaque couleur

### Chaque joueur commence avec:

- 01 Gobelet;
- 01 Plateau de District;
- 01 Jeton de Caravane Tatou;
- 04 Villageois (gnomes marron);
- 02 Enfants (gnomes verts).

Tous les gnomes restants sont placés dans la boîte, ils ne seront pas utilisés. Toutes les Pièces de Monnaie se tiennent proches du jeu et peuvent être utilisées si nécessaires.



### Préparation de l'Ancienne Capitale:

- a) pile de cartes Bâtiments;
- b) 06 cartes à la réserve, face visible;
- c) cartes Conseillers, face visible;
- d) Ancienne Capitale avec tous les gnomes et Pièces de Monnaie;
- e) une zone pour la Nouvelle Capitale pour les gnomes qui seront retournés.



### Chaque joueur commence avec:

- a) 01 Plateau de District;
- b) 04 Villageois (marron);
- c) 02 Enfants (vert);
- d) 01 Gobelet et
- e) 01 Jeton de Caravane Tatou de votre couleur.

## Déroulement du jeu

À Gnomopolis, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du joueur qui a commencé, jusqu'à ce qu'une des trois conditions de victoire soit satisfaite. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Les joueurs comptent les points de victoire. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.



## Tour du joueur

À chaque tour du joueur, il peut faire des actions avec tous ses gnomes actifs (dans la zone ) jusqu'à ce qu'il veuille passer. À la fin du tour, il place tous ses gnomes dans la zone des gnomes épuisés (zone ) et pioche une nouvelle force de travail de 3 gnomes pour son tour prochain. Ensuite, le joueur suivant commence son tour.

Chaque joueur peut faire une des actions suivantes à son tour:

**1) Déplacer un groupe de gnomes de sa zone de gnomes actifs vers un parchemin vide sur une Carte Bâtiment, un Plateau de District ou une Carte Conseillers pour réaliser l'action de façon complète et immédiate (vous pouvez faire autant d'actions que vous le voulez, mais l'une doit être complètement conclue avant que l'autre commence).**



- Si l'action veut que les gnomes rentrent, placez-les allongés sur le parchemin (ils ne vont plus travailler pour vous jusqu'à la fin de votre tour);
- Si l'action requiert des pièces de monnaie, des Assistants Mécaniciens ou d'autres jetons, placez-les sur le parchemin et replacez-les à la Nouvelle Capitale à la fin du tour.

**2) Placer un groupe de gnomes sur une Carte Bâtiment dans la réserve de bâtiment pour le construire dans votre district (une seule fois par tour).**



a. Mettez les gnomes debout dans la zone d'équipe de construction, du côté gauche de la carte jusqu'à la fin du tour.



b. Gagnez la quantité de gnomes indiquée à droite de la carte. Placez-les dans votre zone de gnomes épuisés (ça a été un long chemin pour arriver jusque-là...).

**3) Passer (pour terminer votre tour).**

a. Replacez tous les gnomes allongés et les jetons qui sont sur les cartes à la Nouvelle Capitale;

b. Placez les gnomes qui sont debout sur les cartes dans la zone de gnomes épuisés;



c. Placez les gnomes actifs qui restent (ceux qui n'ont pas travaillé à ce tour) dans la zone des gnomes épuisés;



d. Piochez 3 gnomes du gobelet, au hasard, pour constituer votre nouvelle force de travail pour le prochain tour;

e. Le joueur suivant commence son tour.

## Fin de la Partie et Score final

La fin de la partie a lieu quand l'une des trois conditions est satisfaite:

- Un joueur construit son sixième bâtiment (le Plateau de District exclus);
- L'Ancienne Capitale n'a plus de gnomes;
- L'Ancienne Capitale n'a plus de pièces de monnaie.

Si une des conditions est satisfaite, terminez le tour en cours normalement de manière à ce que tous les joueurs accomplissent le même nombre de tours.

Pour calculer le score final, chaque joueur distribue tous ses gnomes à chaque bâtiment qu'il a construit et sur son Plateau de District. Les couleurs demandées par les bâtiments doivent être respectées (au bas des cartes) et chaque gnome peut compter des points dans un seul bâtiment.

## Gardez un œil sur les autres joueurs!

À Gnomopolis, chacun pioche 3 gnomes à la fin du tour. Vous pouvez alors imaginer leurs prochains mouvements. C'est une bonne façon de décider quand se disputer un bâtiment ou alors quand spécialiser votre population.

### Exemple d'Action:

Raphaël veut utiliser une action dans son propre Plateau de District pour gagner des Pièces de Monnaie. Il déplace un de ses Marchands (gnome jaune) de sa zone active vers le parchemin d'action, le gardant debout, et il reçoit 2 pièces d'or de l'Ancienne Capitale. À la fin de son tour, il faut placer ce gnome dans la zone des gnomes épuisés.

### Exemple de Retour:

Mathilde veut utiliser une action sur son Plateau de District pour spécialiser un de ses gnomes. Elle déplace un de ses enfants (gnome vert) de sa zone active vers le parchemin d'action, allongé. Ensuite, elle déplace un villageois (marron) de l'Ancienne Capitale vers sa zone de gnomes épuisés. À la fin de son tour, Mathilde place le gnome vert, allongé, vers la Nouvelle Capitale.

## Restez en alerte!

À Gnomopolis, vous devez réagir vite face à vos adversaires: Tandis que quelques-uns se dépêchent de ramasser des pièces de monnaie ou des bâtiments, les autres recherchent un district très peuplé. Faites attention à une éventuelle fin précipitée pour ne pas voir vos plans ruinés!





### Comptez le total, pas les collections!

Pendant le jeu, vous pouvez regarder librement dans votre gobelet et le comparer à la demande de votre district. Faites-le une couleur à la fois: Évitez de distribuer les gnomes mentalement pour chacun des bâtiments!

### Score:

À la fin du jeu, les gnomes employés valent des points et les gnomes sans emploi vous font perdre des points!

Sur cette image, le joueur a marqué 9 points de victoire: 6 (pièces de monnaie) + 4 (rouge et gris employés) - 1 (jaune sans emploi).

Le score final de chaque joueur se définit par la somme de:

- +1 Point de Victoire pour chaque pièce de monnaie;
- +2 Points de Victoire pour chaque gnome qui satisfait la demande de chaque Carte Bâtiment de son district;
- +1 Points de Victoire pour chaque gnome qui satisfait la demande du Plateau de District;
- +2 Points de Victoire pour chaque Carte Conseiller;
- 1 Point de Victoire chaque gnome qui n'est pas demandé par une Carte Bâtiment ou Plateau de District.

Le joueur ayant la plus grande somme de Points de Victoire se déclare vainqueur. En cas d'égalité, on compte le nombre d'enfants (gnomes verts), suivi par le nombre total de gnomes, suivi par le nombre total de pièces de monnaie. Si l'égalité persiste, le joueur qui a joué en premier dans l'ordre du jeu se déclare vainqueur.



### Nous embauchons toujours!

Pendant la construction de Gnomopolis, les gnomes vont et viennent parmi les districts. Ils grandissent, travaillent, se spécialisent et travaillent encore. Ils peuvent également choisir de ne plus vous avoir comme patron!

Le nombre de pièces de gnomes est limité, alors gardez un œil sur la réserve tout au long du jeu!

## Détails des règles de Gnomopolis

Gnomes

Les Gnomes sont des êtres agiles et s'organisent en différents groupes en fonction de la couleur de leurs chapeaux. Les pions gnomes représentent les gens de chaque district et leur force de travail dans le jeu. Il y a six couleurs de pions de gnome dans le jeu: les enfants sont verts, les villageois sont marron, les soldats sont rouges, les marchands sont jaunes, les artisans sont bleus et les inventeurs sont gris. Le pion de gnome blanc représente n'importe quoi: il peut s'agir d'un enfant, d'un villageois ou d'un gnome spécialisé.



### Grandir et se spécialiser:

Par leurs actions, les enfants deviennent des villageois et les villageois se spécialisent en quatre professions: des soldats, des marchands, des artisans et des inventeurs!

## Actions des Gnomes

Tous les parchemins du jeu représentent les actions que vos gnomes actifs peuvent effectuer. Une action peut être effectuée en plaçant les ressources indiquées comme coût (côté gauche de la flèche) sur le parchemin pour obtenir d'autres ressources ou effets (côté droit de la flèche). Vous devez avoir le montant exact des ressources à l'avance pour effectuer l'action (en respectant les couleurs des gnomes dans votre zone active et les jetons dans votre réserve). Toutes les ressources utilisées restent sur le parchemin pour montrer que les actions ont été utilisées ce tour-ci. Les gnomes qui travaillent sont maintenus debout, mais les gnomes qui doivent être retournés (dont l'icône comporte un X blanc) sont maintenus allongés comme les autres jetons (pièces de monnaie et Assistants Mécaniciens). Une action utilisée ne peut pas être réutilisée dans le même tour à moins que son parchemin ne se libère à cause d'un effet. Vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le souhaitez lors de votre tour mais chaque action doit être conclue au complet avant d'en commencer une autre.



## Gain

Chaque fois qu'une action vous fournit des gnomes, déplacez-les de l'Ancienne Capitale vers votre zone de gnomes épuisés (ils ont marché un long chemin jusqu'à votre district !). S'il n'y a pas assez de gnomes à l'Ancienne Capitale, déplacez autant de gnomes que possible, puis déplacez le reste à partir de la Nouvelle Capitale. S'il n'y a plus de gnomes dans la Nouvelle Capitale, déplacez-en autant que possible et le reste de l'action n'a aucun effet (les gnomes sont limités par le nombre de pièces).

Si une action vous fournit des pièces de monnaie, celles-ci sont immédiatement déplacées dans votre stock. Les pièces de monnaie ne sont pas limitées et vous pouvez utiliser n'importe quel moyen pour prendre des notes du total accumulé par les joueurs.

Si vous obtenez un Assistant Mécanicien, déplacez-en un immédiatement de l'Ancienne Capitale vers votre stock. Les Assistants Mécaniciens ne sont pas limités et vous pouvez utiliser n'importe quel moyen pour prendre des notes de la quantité accumulée par un joueur. Les Assistants Mécaniciens ne valent aucun point à la fin du jeu, donc ce n'est pas une bonne idée de les stocker.



## Pioche

Chaque fois qu'une action donne lieu à une pioche, vous devez piocher au hasard (sans regarder) un pion gnome de votre gobelet et l'ajouter à votre groupe de gnomes actifs. S'il n'y a pas assez de gnomes, piochez-en autant que possible, prenez tous vos gnomes épuisés et placez-les dans le gobelet pour continuer à piocher du gobelet le reste des gnomes demandés.



## Recherche

Chaque fois qu'une action donne lieu à une Recherche, vous devez regarder dans votre gobelet et choisir un des gnomes qui y soient disponibles ou choisir un gnome de la zone des gnomes épuisés et le placer dans la zone des gnomes actifs. Ou sinon, vous pouvez déplacer un gnome qui travaille (qui est debout) vers la zone des gnomes épuisés (ou alors, s'il est allongé, le retourner à la Nouvelle Capitale). S'il n'y a pas de gnomes valides pour cet effet, la Recherche doit être ignorée. Une recherche ne déclenche pas un déplacement des gnomes épuisés vers le gobelet comme la pioche. Une Recherche ne peut cibler que des pions gnomes.



## Retourner

Si une action demande, comme part de son coût, une ressource avec une X, il est nécessaire de retourner un gnome ou jeton à la réserve. S'il s'agit d'un gnome, posez-le allongé sur l'action jusqu'à la fin de votre tour. À la fin du tour, déplacez vos gnomes qui sont allongés vers la Nouvelle Capitale. Si l'action requiert que vous retourniez un jeton (pièces de monnaie ou Assistants Mécaniciens), maintenez-le sur l'action jusqu'à la fin du tour. À la fin du tour, vous devez déplacer les jetons qui sont sur les cartes vers la Nouvelle Capitale.





### C'est une chose vivante!

Votre district s'anime avec tous les différents gnomes qui font leur travail. Un bon équilibre entre la taille et la spécialisation peut faire des combinaisons très intelligentes. Mais attention! L'immigration peut vraiment ralentir le fonctionnement de votre district!

### Chaque bâtiment a :

- a) un parchemin avec une action;
- b) l'équipe de construction nécessaire;
- c) l'immigration;
- d) un type;
- e) une demande pour le score final.

### Exemple de construction :

Thomas veut construire un Atelier. Il déplace deux villageois (marron) de sa zone de gnomes actifs vers la carte bâtiment, debout à la gauche de la carte (ils iront dans la zone de gnomes épuisés à la fin du tour). Il déplace la carte, avec les gnomes, vers son district et 3 enfants immigreront dans la zone de gnomes épuisés du district, venus de l'Ancienne Capitale.

### Arrachez ce bâtiment!

N'avez pas peur de construire un bâtiment dont l'action ne serait avantageuse que pour vos adversaires: en plus de leur prendre ce bâtiment, c'est une bonne opportunité pour ramasser des pièces de monnaie, une bonne façon d'accroître votre population et votre score à la fin du jeu!



## Bâtiments

Pendant le jeu, les bâtiments fourniront de nouvelles actions pour vos gnomes et créeront de nouveaux emplois pour eux dans votre district. Chaque bâtiment construit dans votre district est immédiatement prêt à être utilisé par vous (et tous les autres joueurs grâce aux Caravanes Tatou - voir p. 8). Pour construire un bâtiment, vous devez faire appel à une équipe de construction spécifique avec des gnomes et/ou des Assistants Mécaniciens. Quand votre district s'étendra, les nouvelles se répandront sur l'Ancienne Capitale et les gnomes commenceront à immigrer dans votre district !



## Expansion de la Ville

### RÉSERVE DE BÂTIMENTS

La réserve de bâtiments se compose de 6 Cartes Bâtiment, face visible au centre de la table. Chaque fois qu'un joueur construit un bâtiment, il doit piocher une nouvelle carte à partir de la pile des bâtiments et l'ajouter à la réserve. Chaque joueur est limité à construire une fois par tour.



### CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Pour construire un bâtiment, vous devez utiliser un groupe de gnomes égal au groupe de gnomes sollicité (à gauche de la carte) par la Carte Bâtiment pour l'apporter à votre district. Les gnomes qui ont construit le bâtiment sont conservés sur le côté gauche de la carte, debout, pour indiquer que l'action du parchemin n'a pas été utilisée. Dès qu'il est construit, l'action de la carte devient immédiatement prête à être utilisée. Les gnomes de l'équipe de construction seront placés dans la zone de gnomes épuisés à la fin du tour.



### IMMIGRATION

Chaque fois qu'un bâtiment est construit, l'annonce de nouvelles opportunités d'affaires se répand et les gnomes immigreront dans votre district. Vous gagnez l'ensemble de gnomes listé sur l'immigration (côté droit de la carte) et vous les placez dans votre zone de gnomes épuisés. Suivez la règle de Gain et obtenez les gnomes de l'Ancienne Capitale d'abord et, seulement après, si nécessaire, de la Nouvelle Capitale.



## Assistants Mécaniciens

Les inventeurs et certains bâtiments vous permettent de créer des Assistants Mécaniciens. Cette force brute et pratique peut remplacer les gnomes dans les équipes de construction. Chaque Assistant Mécanicien agit comme un gnome joker, mais seulement pour construire un bâtiment. Les Assistants Mécaniciens sont toujours retournés après utilisation, vous devez donc retourner tous ceux qui ont participé à une construction, à la fin de votre tour. Ils s'accumulent comme les pièces de monnaie dans votre réserve et ne sont, en aucun cas, placés dans le gobelet.

## Conseillers

Les Cartes Conseillers représentent les maîtres de chaque spécialité des gnomes. Lorsque vous les impressionnez, ils s'installent dans votre district et ouvrent un petit stand pour vous aider. Ils apportent des pièces de monnaie et prévoient toujours une action supplémentaire en plus de celles de vos bâtiments. Chaque conseiller est associé à un type de bâtiment et chaque fois qu'un joueur construit un bâtiment il doit vérifier si la majorité de ce type de bâtiment a été construite par lui. Si c'est le cas, il reçoit la Carte Conseiller correspondante. Même si un joueur atteint une égalité avec un autre joueur, il recevra la Carte Conseiller!

Lorsqu'un joueur acquiert la Carte Conseiller, il bénéficie immédiatement des avantages de la carte (généralement 1 pièce de monnaie) et aura accès à son action unique. À la fin du jeu, chaque Carte Conseiller que vous avez vous accorde deux Points de Victoire. Les actions des Cartes Conseiller peuvent également être utilisées par d'autres joueurs grâce aux Caravanes Tatou.



### Les conseillers sont précieux!

En plus d'une action très utile, les conseillers vous donnent une quantité considérable de pièces de monnaie et de points de victoires pour la fin du jeu. N'oubliez pas que vous ne devez atteindre qu'une égalité avec l'adversaire qui possède la carte en ce moment pour l'obtenir!

### Chaque conseiller a:

- a) un parchemin avec une action;
- b) le type de majorité nécessaire pour obtenir la carte;
- c) le bonus lorsqu'elle se place dans votre district;
- d) les points de victoire pour la fin du jeu.



## Caravanes Tatou

Le commerce entre les districts est possible grâce à l'intrépidité des caravaniers avec leurs chariots pleins de marchandises tirés par des tatous ! Avec les caravanes, vous pouvez utiliser des actions sur un autre district comme s'il était le vôtre. Pour utiliser une action de caravane, vous devez faire avancer votre jeton de Caravane Tatou chez l'adversaire suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et effectuer l'une de ses actions comme si elle était l'action de parchemin de caravane qui est sur votre Plateau de District. Suivez les règles normales de coût et de gain des actions comme si elles étaient imprimées sur ce parchemin. L'adversaire reçoit 1 pièce de monnaie de la réserve lorsque vous utilisez une de ses actions avec la Caravane. Vous pouvez utiliser n'importe quelle action sur un autre district, mais pas d'autres actions de Caravane. Déplacer le jeton de Caravane Tatou est obligatoire et vous ne pouvez pas l'utiliser sur le même adversaire deux fois de suite (sauf si vous jouez à deux joueurs). N'oubliez pas de déplacer les coûts de ressources sur le parchemin d'action de Caravane pour indiquer qu'elle a été utilisée ce tour-ci.



## Jeu solo

Vous pouvez jouer à des parties solo de Gnomopolis avec les règles de base pour deux joueurs. Dans ce cas, vous essaieriez de maximiser votre score avant de déclencher l'une des conditions de victoire finales. Vous pouvez également jouer à l'un de nos scénarios en ligne développés exclusivement pour vous défier à travers des puzzles et des campagnes très stimulants ! Inscrivez-vous pour être averti lorsqu'un nouveau contenu est disponible à l'adresse suivante :

<http://bit.ly/gnomopolis>.

## Crédits et remerciements

Design du Jeu: Igor Knop e Patrick Matheus

Direction artistique: Patrick Matheus

Illustrations: Marcelo Bastos

Iconographie: Luis Brueh e Marcelo Bastos

Design graphique: Cristiano Cuty, Igor Knop e Marcelo Bastos

Livre de règles: Igor Knop

Mise en page du livre de règles: Cristiano Cuty

Revision: Bianca Melyna (Portugais), Luis Francisco, Kleber Bertazzo e Marcelo Oliveira (Anglais)

Publisher & Commercial: Conclave Editora

Insert tray: Nayana Dessupoio de Abreu

Playtesters: Alan Farias, Alexandre Shamou, Aline Costa, Anderson "Neno", André Luis Silva Negrão, André Teruya, Bouzada, Claudinei, Cristiano Cuty, Daniel Felipe, Danilo Fernandes, Emerson Moreira, Filipe Cunha, Fernando Scheffer, Gregory Matheus, Humberto Cota, Kleber Bertazzo, Leandro Pires, Lu Azevedo, Lucas Ribeiro, Luis Brueh, Luis Francisco, Karen Soarele, Marcelo Oliveira, Marcos Ribeiro, Mariana do Valle, Maritza Dessupoio, Paloma Matheus, Patrícia Wapasha, Priscila Terra, Rafael Teles, Renata Gil, Ricardo Consonni, Rodrigo Rego, Salo Maldonado, Thiago Fahr et plusieurs autres qui ont dédié leur temps à jouer à notre jeu lors des plus grands événements de jeux de société du Brésil.



conclave

Copyright © Conclave Editora - 2018

[www.conclaveweb.com.br](http://www.conclaveweb.com.br)

### Aperçu du Tour:

- a) Faites toutes les actions avec vos gnomes actifs sur les parchemins d'actions (résolvez une action à la fois);
- b) Construisez un bâtiment avec des gnomes actifs (seulement une fois par tour). Vérifiez si vous avez la majorité d'un type de bâtiment pour obtenir la Carte Conseiller qui correspond;
- c) Pour passer votre tour:
  - i. Déplacez tous les gnomes qui sont allongés vers la Nouvelle Capitale.
  - ii. Retournez tous les jetons sur les actions et sur les constructions des bâtiments à la Nouvelle Capitale.
  - iii. Déplacez tous vos gnomes qui sont debout sur les actions et sur les constructions de bâtiments vers votre zone de gnomes épuisés.
  - iv. Piochez trois gnomes du gobelet et placez-les dans votre zone de gnomes actifs.

### Termes Importants:

-  **ZONE DE GNOMES ACTIFS:** les gnomes prêts à travailler lors de votre tour.
-  **ZONE DES GNOMES ÉPUSÉS:** les gnomes qui viennent d'arriver à votre district ou ceux qui ont travaillé antérieurement.
-  **ÉQUIPE DE CONSTRUCTION:** la couleur et le nombre de gnomes nécessaires pour construire le bâtiment.
-  **IMMIGRATION:** la couleur et le nombre des gnomes qui vont s'installer dans votre district après la construction du bâtiment.
-  **PIOCHE:** Placez au hasard un gnome de votre gobelet dans la zone de gnomes actifs.
-  **RECHERCHE:** Choisissez un gnome du gobelet ou de la zone de gnomes épuisés et placez-le dans la zone des gnomes actifs. Ou alors, placez un gnome qui est en train de travailler dans votre zone de gnomes épuisés.
-  **ASSISTANT MÉCANICIEN:** il peut se substituer à un gnome dans une équipe de construction. Retournez-le après son utilisation.