



CHALLENGE SOLO

Pour devenir le premier Bricoleur à entrer dans l'ordre des Grands Machinistes, vous devrez valider six Projets mais quatre Saboteurs de Machines vous empêcheront de réaliser votre rêve.

Réalisez six Projets et obtenez le plus grand nombre de points de Victoire pour devenir le premier Bricoleur à entrer dans l'ordre des Grands Machinistes.



Un jeu de Bruno Cathala et Florian Sireix
Illustré par Felideus Bombastis
Edité par Bombyx
Challenge solo : SoloGames

MISE EN PLACE

Prenez au hasard un Atelier et les possessions de départ (Charbonium, Ressources et les Machines).
Prenez une figurine représentant votre Bricoleur et placez-la sur la « piste d'initiative numéro 5 ».

Placez les quatre autres figurines représentant les Saboteurs sur la feuille des Saboteurs aux emplacements de 1 à 4 (voir Photo 2).

Sur la piste d'initiative du Bric-à-brac, placez le jeton de chaque Saboteur en respectant le même ordre de couleur que sur la feuille des Saboteurs de 1 à 4 (voir Photo 1).

Tout au long de la partie, le jeton de chaque Saboteur sur la piste d'initiative restera en place.

Mélangez et placez les Machines comme indiqué dans la règle de base.

Mélangez les Projets et relevez-en neuf dans le Bureau d'Etudes.

Relevez trois Assistants face visible le plus à droite dans la salle de réunion. le paquet face cachée le plus à gauche.

Prenez un nouveau jeton de chaque Saboteur (voir Photo 1)

Placez un jeton qui correspond à la couleur du Saboteur de la « piste d'initiative 1 » sur l'emplacement « 1+ » des Machines (le plus à droite).

Placez un jeton qui correspond à la couleur du Saboteur de la « piste d'initiative 2 » sur l'emplacement de « l'Extracteur de valeur +1 ».

Placez un jeton qui correspond à la couleur du Saboteur de la « piste d'initiative 3 » sur l'emplacement de « l'Extracteur de valeur +2 ».

Placez un jeton qui correspond à la couleur du Saboteur de la « piste d'initiative 4 » sur l'emplacement de « l'Extracteur de valeur +3 ».

L'emplacement de ces jetons correspond au déplacement des Saboteurs à chaque tour de jeu.

Pour les Extracteurs, leurs valeurs indiqués sur le Bric-à-Brac (+1, +2 et +3).

Pour le Tapis Roulant, la valeur de l'emplacement des Machines + la valeur des Machines.

DEROULEMENT

Au 1^{er} tour de jeu, les Saboteurs sont déjà en place.

Placez votre figurine sur la Machine que vous souhaitez récupérer (au premier tour, les Extracteurs de Charbonium sont déjà réservés par les saboteurs).

Le Saboteur sur la « piste d'initiative 1 » récupère la Machine (emplacement « 1+ »), la pose sous sa figurine sur la feuille des Saboteurs et se déplace de la valeur de l'emplacement de la Machine + la valeur de la Machine (Par exemple sur la Photo 1, il doit se déplacer de 3 (1+2). Il passe par-dessus les Extracteurs occupés et se retrouve sur le 2^{ème} emplacement « 3+ »).

Le Saboteur sur la « piste d'initiative 2 » extrait 1 Charbonium (il est à l'emplacement de « l'Extracteur de valeur +1 »).

Le Saboteur sur la « piste d'initiative 3 » extrait 2 Charbonium (il est à l'emplacement de « l'Extracteur de valeur +2 »).

Le saboteur sur la « piste d'initiative 4 » n'extrait pas de Charbonium mais récupère l'Assistant situé au dessus le plus à droite.

Un saboteur ne peut recruter que trois Assistants. Dès lors, il ne pourra plus recruter d'Assistants et prendra 3 Charbonium à la place.

A chaque fois qu'un Saboteur aura récupéré 3 Charbonium, il les échangera contre 1 point de Victoire et défaussera les 3 Charbonium dans la Réserve.

A chaque fois que trois Assistants auront été recrutés (par série de trois, cela peut être trois Assistants recrutés par trois Saboteurs), un projet sera bloqué par le Saboteur ayant recruté le 3^{ème} Assistant. On additionne les points des Machines (en haut à gauche) qu'il a récupéré et dans le Bureau d'Etudes, en commençant par la ligne du haut puis la ligne du bas, on compte pour poser un pion du Saboteur sur le Projet qui sera bloqué.

Au cours de la partie, les Saboteurs ne pourront bloquer que trois projets.

Quand un saboteur récupérera un Machine d'Attaque, il appliquera immédiatement son effet. Cependant, si vous récupérez un Machine d'Attaque, vous ne pourrez pas appliquer son effet à un saboteur (Ce ne sont pas des Saboteurs de Machines pour rien).

A votre tour, vous effectuez vos actions comme dans la règle de base.

Avant le prochain tour, faites une Vérification et une Réinitialisation comme dans la règle de base.

Les jetons des Saboteurs restent toujours en place sur la piste d'initiative.
Votre figurine reste toujours en jeu sur le Bric-à-Brac.



La partie s'arrête (une des trois options) :

- Si un Saboteur annonce 20 points de Victoire (uniquement les valeurs de ses cartes. Les points de Victoire échangés avec du Charbonium seront des Bonus en fin de partie),
- Si vous avez réalisé six projets,
- Si le deck des Machines est vide.

Décompte des points de Victoire des Saboteurs :

On additionne les 20 points de Victoire du Saboteur qui a arrêté la partie ou le Saboteur qui a le plus de points (uniquement les valeurs de ses cartes) + les points de Victoire des Projets bloqués + la totalité des points de Victoire échangés contre du Charbonium par les quatre Saboteurs + les majorités de Ressources. Pour les Ressources, on additionnera les Ressources sur la colonne à gauche des Machines du Saboteur ayant arrêté la partie ou le Saboteur qui a le plus de points (uniquement les valeurs de ses cartes). Pour la majorité du Charbonium, si au cours de la partie, vous validez le projet (posséder aux moins 15 Charbonium), vous obtenez les deux points de Victoire de majorité en fin de partie ; à défaut, ils seront octroyés aux Saboteurs.

Pour que vous soyez le premier Bricoleur à entrer dans l'ordre des grands Machinistes, il faut que vous ayez réalisé six Projets et obtenu le plus de points de Victoire que les Saboteurs.

Photo 1 : Bric-à-brac.



Photo 2 : Feuille des saboteurs.





SABOTEURS

