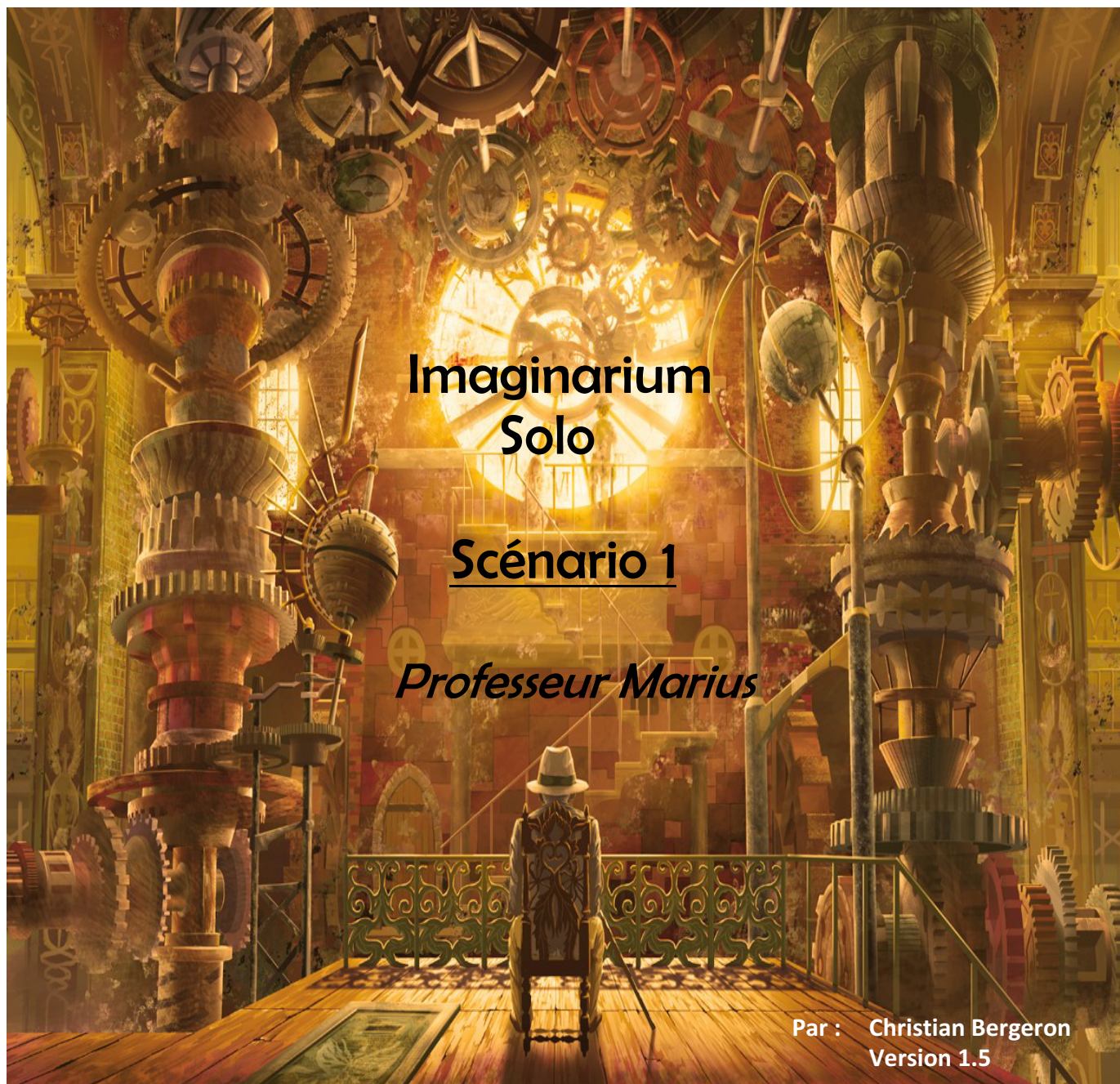




Imaginarium Solo

Scénario 1

Professeur Marius

Par : Christian Bergeron
Version 1.5

Règles du scénario :

Préparez normalement la mise en place d'une partie selon la variante solo et les règles officielles du jeu normal.

Allez maintenant à l'objectif 1, lisez le texte d'ambiance et lancez la partie comme à l'habitude. Vous devez compléter le premier objectif avant de passer au suivant et ainsi de suite .

Modification : Lorsque vous jouez à ce scénario, la partie prendra fin lorsque tous les joueurs atteindront où dépasseront 25PV.

Point important :

Ce scénario doit être joué avec ma variante solo et les cartes événements si possible. Le tout est disponible sur BGG sous le compte Argonne.

Objectif 1:

Le professeur Marius a besoin que vous lui livriez une nouvelle machine productrice **Coperette P3**. Il lui faut cette machine pour un projet sur l'évolution du Cuivre dans un système évolutif Proxy, qu'il développe depuis bien des années.

Vous devez livrer la machine productrice P3 réparée à son atelier.
Vous ne récupérez pas l'effet de la machine une fois réparée. Placez cette dernière dans la même action sur l'emplacement de l'objectif 2. Vous ne pouvez pas prendre une machine déjà réparée de votre atelier.

1 PV

Objectif 2 :

Le professeur Marius est stupéfait par l'évolution du projet. Ses idées affluent et il entrevoit une nouvelle direction à prendre. Il souhaite que le projet évolue au niveau Proxy 99.3. Après de nombreuses nuits d'insomnie, EUREKA !!!!
Quelques jours plus tard, il requiert à nouveau vos services pour combiner la machine P3 afin qu'elle produise du Cristal.

Si vous trouvez le Surtransmutoir et le réparez pour le combiner, faites ces deux actions en une seule.

Placez ici la machine P3 de l'objectif 1

Placez ensuite la nouvelle machine Combinée par-dessus.

***Vous ne récupérez pas l'effet de la machine combinée.**

1 PV

Objectif 3 :

Besoin d'énergie....
Un manque de charbonium retarde grandement le projet du professeur. Effectuez une livraison de Charbonium par tour afin de rétablir l'énergie dans l'atelier.

La quantité de Charbonium à livrer est indiquée dans les cercles.
Déposez le Charbonium à ces endroits pour remporter des points de victoire pour chaque livraison complétée.
Les livraisons doivent obligatoirement être effectuées de haut en bas.

3

1 PV

4

2 PV

2

1 PV

Objectif 4 : Récompense

Le professeur réussit enfin son projet évolutif Proxy, et ce, grâce à vous. Pour vous remercier, il vous octroie 4 vieilles machines que vous pourrez ranger dans votre cour.

Pigez 4 cartes au hasard, soit dans la pile du convoyeur où la défausse.
Ranger ensuite ces cartes dans votre cour en vue d'y être réparées.

4 PV