

LES INVENTEURS™



CHALLENGE SOLO

INTRODUCTION

Votre équipe d'inventeurs sera-t-elle plus célèbre que l'équipe de Léonard de Vinci.
L'équipe de Léonard de Vinci est premier joueur.

MISE EN PLACE

Vous devez vous munir de treize dés.
Six dés pour les tuiles inventeurs.
Six dés pour les cartes inventions.
Un dé de lancé.

Placez les dés tuiles inventeurs avec leurs pions compétences.
Placez les six dés au-dessus des tuiles inventeurs de la façon suivante :

Premier placement des dés :



Après chaque travail d'un inventeur, les dés seront déplacés à droite des tuiles inventeurs de la façon suivante :

Deuxième placement des dés :



Et ainsi de suite [5/6/1 et 2/3 et 4, etc.]

Placez six cartes inventions triées par époque (I, II et III).
Placez les six dés au-dessus des tuiles inventeurs de la façon suivante :

Premier placement des dés :



Quand une carte invention sera défaussée, les dés seront déplacés par défaut à gauche (puis à droite, en haut ou en bas) de la façon suivante :

Exemple de déplacement des dés :



DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

L'équipe de Léonard de Vinci est toujours disponible.

Vous lancez le dé et vous appliquez le résultat.

Par exemple : dans le premier placement des dés, vous obtenez un 2.

L'équipe de Léonard de Vinci travaille avec le mathématicien Léonardo Fibonacci (valeur dé : 2) et l'invention du cadran solaire (valeur dé : 2).

Vous posez deux cubes en mathématiques.

A votre tour, vous utilisez l'inventeur de votre choix que vous faites pivoter.

Par contre, vous ne pouvez pas utiliser la dernière carte invention utilisée par l'équipe de Léonard de Vinci.

Vous ne pourrez utiliser que les cartes qui y sont attenantes.

Par exemple : dans le premier placement des dés, si l'équipe de Léonard de Vinci avait utilisé l'invention du feu ; Vous ne pourriez utiliser que les inventions du Papyrus, du cadran solaire et de la lampe à huile.

PARTAGER LES RECOMPENSES

Si L'équipe de Léonard de Vinci est majoritaire, il procède de la façon suivante :

- Il prend toujours (si il est présent), un pion disponibilité, connaissance additionnelle ou numéro de classification.
- Ensuite, il choisit par défaut le pion progression si il est utile pour une de ses tuiles inventeurs (en procédant de gauche à droite), ou le pion points de victoire ou la carte invention si ses points de victoire sont supérieurs au pion points de victoire.

Si vous êtes majoritaire, vous prenez la récompense que vous souhaitez ; L'équipe de Léonard de Vinci prend les deux autres.

CREDITS

Un jeu de Frédéric Henry

Illustré par Gaël Lannurien

Édité par Multiverse et Bombyx

Challenge Solo par Sylvain | SoloGames

