



# LIVRET DE RÈGLES

## BUT DU JEU

Participer à la réalisation d'inventions et se voir attribuer leur brevet pour gagner les points de victoire qui feront de votre équipe d'inventeurs la plus célèbre de tous les temps.







## DESCRIPTION DU MATÉRIEL

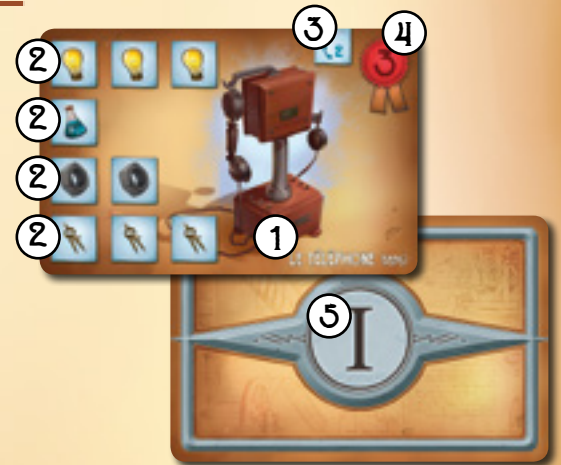


20 TUILLES INVENTEURS ET 33 PIONS COMPÉTENCES INITIALES :

- 1 Nom de l'inventeur
- 2 Connaissances de l'inventeur : physique, chimie, mécanique et mathématiques
- 3 Indication des compétences initiales
- 4 Objectif de progression
- 5 Points de victoire rapportés par l'objectif de progression
- 6 Pion Compétences initiales

36 CARTES INVENTIONS :

- 1 Nom de l'invention
- 2 Connaissances à apporter pour achever l'invention
- 3 Numéro de classification de l'invention : 0 pour les armes  , 1 pour les transports  , 2 pour la communication  , 3 pour les loisirs  , 4 pour le temps  et 5 pour l'énergie 
- 4 Points de victoire rapportés par l'acquisition de l'invention
- 5 Époque de l'invention (I, II ou III)



52 PIONS RÉCOMPENSES :

- 1 Pion Points de victoire
- 2 Pion Progression
- 3 Pion Disponibilité
- 4 Pion Connaissances additionnelles
- 5 Pion Numéro de classification

Précision : au dos de tous les pions Récompenses figure 



## MISE EN PLACE

- ① Chaque joueur choisit une équipe de quatre inventeurs (avec une couleur de fond identique) et prend les cubes correspondants. Les inventeurs sont répartis dans les équipes selon l'époque à laquelle ils ont vécu. Les joueurs positionnent leurs pions Compétences initiales comme indiqué sur chacun de leurs inventeurs.
- ② Les cartes, qui représentent des inventions, sont triées par époque (I, II ou III) en fonction du chiffre marqué au verso. On pioche sur la pile de l'époque I autant de cartes que le nombre de joueurs + 3. Ces cartes sont disposées au centre de la table.
- ③ Tous les pions Récompenses sont placés dans le sac. On dépose ensuite sur chaque invention 2 pions Récompenses pris au hasard dans le sac. Attention de bien retourner tous les pions dont la face 1 ( 1 ) est visible pour qu'elle soit masquée.
- ④ Les joueurs désignent collégalement le premier joueur. Il place devant lui la statuette Léonard de Vinci.

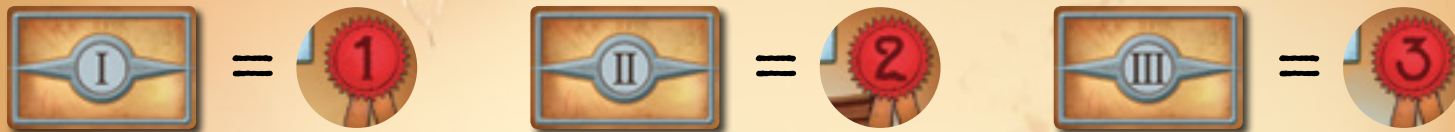
La partie peut commencer...



## COMMENT GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE ?

Il existe quatre moyens de gagner des points de victoire, qui dépendent tous du partage des récompenses (voir Partager les récompenses).

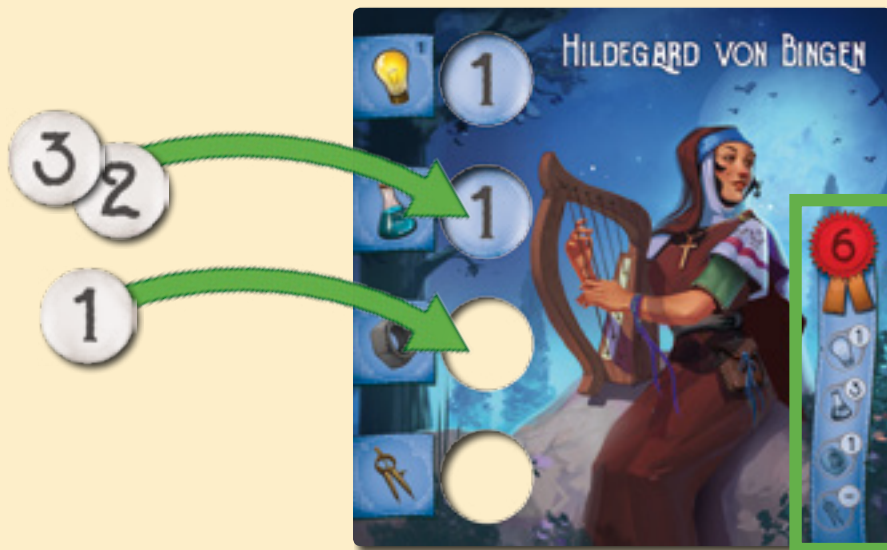
▣ **Acquérir des inventions** (c'est-à-dire se voir attribuer leur brevet) : sur chaque invention figure le nombre de points de victoire qui revient à son titulaire. Il augmente à chaque époque, en même temps que la difficulté de réalisation des inventions :



▣ **Obtenir des pions Points de victoire.**



▣ **Faire progresser ses inventeurs** : un joueur peut à tout moment améliorer le niveau de connaissances de ses inventeurs grâce aux pions Progression. Si un inventeur atteint ou dépasse l'objectif de progression indiqué dans l'encadré, il rapporte à son joueur le nombre de points de victoire indiqué sur la tuile.



Note : les joueurs sont libres de faire progresser leurs inventeurs sans remplir les conditions suggérées par l'encadré, mais ils ne bénéficient alors pas des points de victoire de l'objectif de progression.

▣ **Réaliser une ou plusieurs suites** : sur chaque invention figure un chiffre (le numéro de classification du brevet). En fin de partie, les joueurs marquent un nombre de points de victoire égal au chiffre bleu le plus élevé de chacune de leurs suites. Une suite n'est valable que si elle commence par 0.



$$3 + 3 + 1 + 2 = 9$$

+

$$0 + 1 + 2 + 3 = 6$$

= 12



## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À son tour, un joueur doit réaliser l'une des deux actions suivantes :

▣ faire travailler un inventeur

OU

▣ rendre disponible la totalité de ses inventeurs occupés.

**Faire travailler un inventeur** : le joueur choisit parmi ses inventeurs disponibles (en position verticale) celui qu'il envoie travailler sur l'une des inventions. Puis il place ses cubes, en fonction du niveau et du type de connaissances apportées par son inventeur, sur les emplacements encore vides de l'invention. Enfin, il fait pivoter son inventeur qui de disponible devient occupé (position horizontale).

Au cours de cette action :

- Au moins un cube doit être posé.
- Tous les cubes doivent être placés sur la même invention.
- Si un inventeur apporte plus de cubes que n'en requiert l'invention, l'excédent est inutilisé et revient à son propriétaire.

Exemple : Marc envoie travailler Archimedes sur l'arc. Actuellement, Archimedes dispose d'un niveau 1 en physique et 2 en mécanique. Marc pose donc sur l'arc un cube en physique et deux cubes en mécanique. Puis, il fait pivoter horizontalement Archimedes. Celui-ci ne pourra plus travailler tant qu'il n'aura pas été redressé.

①



②



# OII

- ▣ **Rendre disponible la totalité de ses inventeurs occupés** : le joueur redresse en position verticale tous ses inventeurs occupés (en position horizontale). Au moins un inventeur doit être occupé pour que cette action puisse être réalisée.

Exemple : trois des inventeurs de Marc sont occupés lorsque vient son tour. Plutôt que d'envoyer travailler le quatrième, il décide de redresser toute son équipe. Ainsi, il aura le choix parmi tous ses inventeurs lors de son prochain tour.





## ACHEVER UNE INVENTION

Lorsque tous les emplacements d'une invention sont remplis, celle-ci est achevée. Le joueur qui achève l'invention (qui remplit le dernier emplacement vide) s'empare de la statuette Léonard de Vinci et la place devant lui. Vient alors le moment du partage des récompenses.

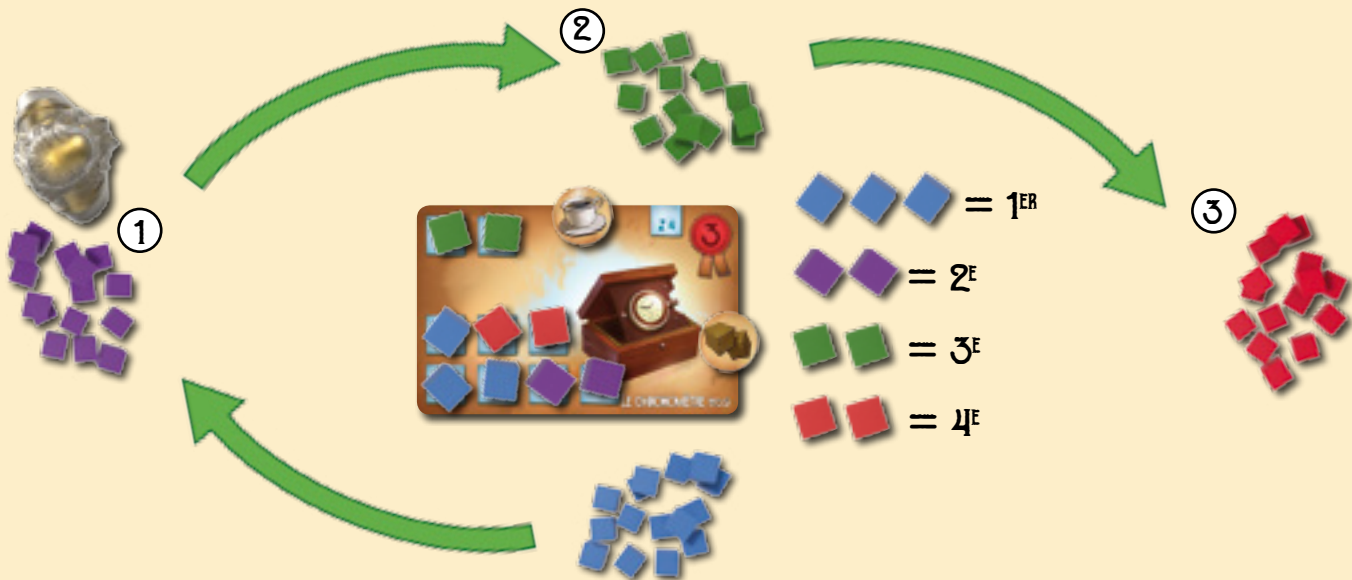
## PARTAGER LES RÉCOMPENSES

Pour participer au partage, il faut avoir déposé au moins un cube sur l'invention. Les joueurs choisissent leur récompense dans l'ordre d'importance de leurs contributions à la réalisation de l'invention : du contributeur majoritaire (celui qui a posé le plus de cubes sur l'invention) au contributeur minoritaire.



En cas d'égalité les priorités, entre les joueurs avec le même nombre de cubes, sont définies ainsi :

- 1 celui qui détient la statuette Léonard de Vinci,
- 2 le joueur le plus proche de la statuette dans le sens horaire,
- 3 le joueur qui suit, toujours dans le sens horaire en partant de la statuette.





Chaque joueur qui participe au partage ne peut prendre qu'une seule récompense : soit l'invention elle-même, soit l'un des deux pions posés dessus. Seuls les trois contributeurs les plus importants participent au partage. Les récompenses sont ensuite posées devant les joueurs et celles qui n'ont pas été prises (si seulement un ou deux joueurs ont participé) sont rangées dans la boîte et non dans le sac.

Une fois le partage effectué, chaque joueur récupère ses cubes et le tour reprend normalement. C'est au joueur immédiatement à la gauche de la statuette Léonard de Vinci de jouer.

**ATTENTION :** lorsque l'avant-dernière invention sur la table est achevée et le partage des récompenses effectué, l'époque prend fin immédiatement. Tous les cubes posés sur la dernière invention sont inutilisés et reviennent à leur propriétaire. La dernière invention et ses deux pions sont rangés dans la boîte. On passe alors à l'époque II.

## L'ÉPOQUE II



- On pioche sur la pile de l'époque II autant d'inventions que le nombre de joueurs + 3. Elles sont disposées au centre de la table.
- On dépose, sur chacune des inventions, 2 pions Récompenses pris au hasard dans le sac. Attention de bien retourner tous les pions dont la face 1 est visible, pour qu'elle soit masquée.
- Le tour de jeu reprend là où il s'était interrompu, sans changement (les inventeurs occupés restent en position horizontale). C'est donc au joueur immédiatement à gauche de la statuette Léonard de Vinci de jouer.
- L'époque II se déroule de la même façon que l'époque précédente.

## L'ÉPOQUE III



L'époque III se déroule de la même façon que les deux époques précédentes, à ceci près que les inventions sont piochées sur la pile de l'époque III.

## FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Lorsque le partage de l'avant-dernière invention de l'époque III a été effectué, la partie prend fin. Chaque joueur fait alors le décompte de ses points de victoire en additionnant :

- ① les points des inventions qu'il a acquises,
- ② les bonus de points des suites,
- ③ les points présents sur les pions Points de victoire,
- ④ les points des inventeurs ayant atteint leur objectif de progression.

Le joueur qui est parvenu à gagner le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui a acquis le plus d'inventions.

①

$$1 + 2 + 3 + 1 = 7$$

+

②

$$0 + 1 + 2 + 3 = +3$$
$$= 10$$

3

$$\text{2} + \text{3} = 5$$

4



The image shows two cards. The left card is for James Watt and has a '1' in a yellow circle, a '3' in a yellow circle, and a '3' in a red medal. The right card is for Benjamin Franklin and has a '2' in a yellow circle, a '2' in a yellow circle, a '1' in a yellow circle, and a '6' in a red medal. To the right of the cards is an equals sign followed by the number 9.

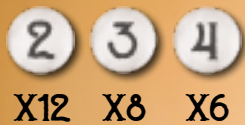
$$= 9$$

$$\text{1} + \text{2} + \text{3} + \text{4} = 24$$



## LES PIONS RÉCOMPENSES

Il existe cinq types de pions Récompense dans le jeu.



**Les pions Progression** : de valeurs 1, 2, 3 et 4, ils représentent autant de niveaux de connaissance. Chaque niveau peut être posé à n'importe quel moment de la partie sur un inventeur, par-dessus le niveau directement inférieur. Ainsi un 1 peut être posé à la place d'un espace vide, un 2 peut recouvrir un 1 et ainsi de suite. Une fois en place, un pion Progression ne peut plus être enlevé.



**Les pions Points de victoire** : ils rapportent à leur possesseur un nombre de points de victoire égal à leur valeur.



**Les pions Disponibilité** : ils permettent au joueur, lors de son tour, de redresser la totalité de ses inventeurs occupés (en position horizontale), sans que cela ne soit comptabilisé comme une action. Le joueur peut donc faire travailler un inventeur immédiatement après, s'il n'avait pas déjà effectué une action. Ces pions sont défaussés après usage.



**Les pions Connaissances additionnelles** : ils permettent au joueur qui fait travailler un inventeur de déposer deux cubes supplémentaires sur l'invention et ce, même sur des connaissances que l'inventeur ne possède pas. Ces pions sont défaussés après usage.



**Les pions Numéro de classification** : ils peuvent remplacer n'importe quelle valeur manquante (y compris un 0 ou une valeur supérieure à 5) et s'insérer dans une suite.

### ATTENTION :



Tous les pions Récompenses disposent d'un 1 sur leur verso. N'importe lequel peut donc être retourné et utilisé comme un pion Progression de valeur 1.

- ▣ Les pions Récompenses acquis par un joueur peuvent être conservés pour être utilisés plus tard dans la partie.
- ▣ Utiliser un pion Récompenses n'est jamais comptabilisé comme une action.

## CRÉDITS

- ▣ **Jeu** : Frédéric Henry
- ▣ **Illustrations** : Gaël Lannurien
- ▣ **Textes biographiques** : Thomas Hervet, Laura Rouquié & Lénaïck Petitjean
- ▣ **Graphismes** : Loïg Hascoët