

INVENTEURS

DU TIGRE DU SUD

CONCEPTION : SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATIONS : MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE : SHEM PHILLIPS

TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES

RELECTURES : ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS / PIXIEGAMES

COPYRIGHT 2024 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION

Inventeurs du Tigre du Sud se déroule à l'apogée du Califat Abbasside, vers l'an 850. Au cours des dernières décennies, Bagdad a accueilli des milliers de mathématiciens, astronomes, chimistes et médecins. En tant qu'innovateurs inspirés, les joueurs sont impatients de mettre au point d'astucieux objets pour impressionner leurs pairs. Ces inventions ingénieuses orneront-elles la Maison de la Sagesse, ou sont-elles destinées à la poussière et à la détérioration ?

BUT DU JEU

Le but d'*Inventeurs du Tigre du Sud* est d'avoir le plus de points de victoire (PV) à la fin de la partie. Ils sont principalement gagnés en inventant, en fabriquant, en testant et en éditant des Objets. Les joueurs peuvent également marquer des PV en formant leurs Artisans, en développant leurs Ateliers, en effectuant des Recherches et en influençant les 3 Guildes scientifiques.

MATÉRIEL



13 Ouvriers
(3 par couleur de joueur + 1 noir)



4 marqueurs Royalties
(1 par couleur de joueur)



102 Influences
(25 par couleur de joueur + 2 noires)



120 Dés
(45 blancs, 25 de chaque autre couleur)



16 Tentes
(4 par couleur de joueur)



24 Artisans
(4 de chaque)



4 Bateaux
(1 par couleur de joueur)



50 Pièces



1 marqueur
1^{er} Joueur



4 tuiles Tente



8 tuiles Passe



20 tuiles Tour (4 de chaque)



27 tuiles Invention
(6 par couleur de joueur + 3 neutres)



27 tuiles Recherche



42 tuiles Atelier



6 tuiles Atelier
de départ



8 tuiles Dromadaire
(4 de chaque)



3 jetons
Figurant

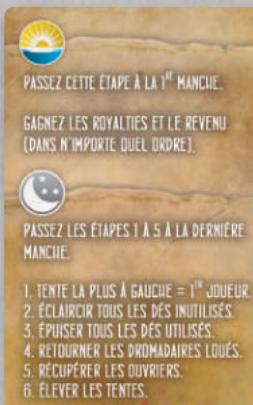
MATÉRIEL



44 cartes Objet



6 cartes Mise en place



4 aides de jeu



1 carte Références



15 cartes Planification



6 cartes Figurant



1 bloc de Scores



18 plateaux Objet



4 plateaux Joueur



1 plateau Principal

MISE EN PLACE : LE PLATEAU PRINCIPAL

Installez *Inventeurs du Tigre du Sud*, en suivant les étapes ci-dessous :

- 1 Placez le plateau Principal au milieu de l'aire de jeu.
- 2 Mélangez tous les plateaux Objet et formez une pioche, face cachée, près du plateau Principal.
- 3 Piochez les 4 premiers plateaux Objet de cette pioche et placez-les en colonne, face visible, en dessous du côté gauche du plateau Principal. Révélez ensuite 2 autres plateaux Objet que vous placez dans une nouvelle colonne à droite de la première.
- 4 Pour chaque plateau Objet de la 2^e colonne, placez 1 Influence noire sur la case Fabricant.
- 5 Mélangez toutes les cartes Objet pour former une pioche, face cachée, près du plateau Principal, en laissant de la place pour une défausse.
- 6 Révélez la 1^{re} carte Objet de cette pioche et placez-la, face visible, sur le plateau Objet le plus haut de la 1^{re} colonne. Piochez et placez également 1 carte Objet sur chaque plateau Objet de la 2^e colonne. Ces cartes Objet doivent être placées sur la moitié droite de ces plateaux, en alignant les illustrations.
- 7 Mélangez les 3 tuiles Invention neutres et placez-en 1, face visible (*la face avec 2 icônes d'Influence*) sur le coin inférieur gauche du plateau Objet le plus haut de la 1^{re} colonne. Placez les 2 tuiles Invention neutres restantes, face cachée, sur la partie supérieure des cartes Objet placées sur les 2 plateaux Objet de la 2^e colonne.
- 8 Placez toutes les Pièces et les Dés dans une réserve Principale à la portée de tous les joueurs.
- 9 Mélangez toutes les tuiles Passe et placez-en 1, face visible, sur chaque emplacement rectangulaire dans la zone supérieure droite du plateau Principal. Remettez les tuiles Passe inutilisées dans la boîte.



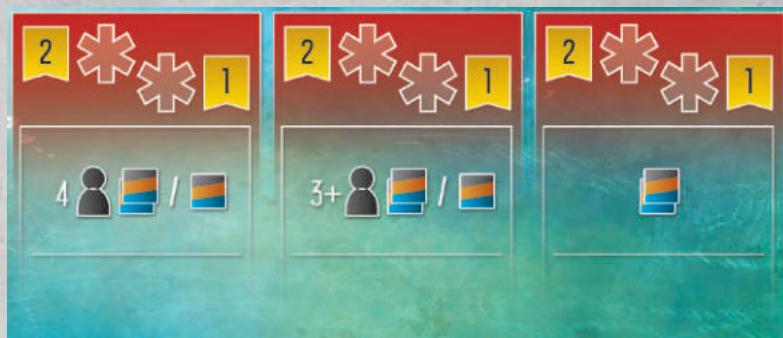
MISE EN PLACE : LE PLATEAU PRINCIPAL



ADAPTATIONS DE MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS

- Ne placez que 1 seul plateau Objet dans la 2^e colonne. Remettez l'Influence noire et la tuile Invention neutre inutilisées dans la boîte.
- Mélangez les 6 cartes Figurant pour former une pioche, face cachée, à proximité du plateau Principal. Placez également les 3 jetons Figurant à proximité.
- Sélectionnez une couleur de joueur inutilisée. Posez le Bateau de cette couleur sur l'emplacement le plus à gauche de la Rivière. Placez également 1 Tente et 12 Influences de cette couleur dans une réserve à proximité. Remettez tout le reste du matériel de cette couleur dans la boîte.

- 10 Placez l'Émissaire (*Ouvrier noir*) sur l'emplacement indiqué à droite de la 4^e tuile Passe.
- 11 Séparez les tuiles Recherche par leur dos. Mélangez ces 3 piles séparément et placez-les, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau Principal.
- 12 Mettez de côté les 6 tuiles Atelier de départ (*dos gris*). Mélangez toutes les autres tuiles Atelier et placez-en 9 dans une pioche, face cachée, à l'extrémité droite du plateau Principal.
- 13 Parmi les tuiles Atelier restantes, placez-en un certain nombre, face cachée, sur chacun des 14 emplacements de la Rivière du plateau Principal. Les icônes sur chaque emplacement indiquent le nombre de tuiles Atelier à poser. Ce nombre peut varier en fonction du nombre de joueurs. Quand cela est fait, retournez les 5 piles de tuiles Atelier de la section gauche de la Rivière. Remettez toutes les tuiles Atelier inutilisées dans la boîte.



Cet emplacement doit comporter 2 tuiles Atelier à 4 joueurs, et 1 seule tuile à moins de 4 joueurs.

Cet emplacement doit comporter 2 tuiles Atelier à 3 ou 4 joueurs, et 1 seule tuile à moins de 3 joueurs.

Cet emplacement doit comporter 2 tuiles Atelier, quel que soit le nombre de joueurs.

MISE EN PLACE : LES PLATEAUX JOUEUR

Quand chaque joueur a choisi une couleur, suivez les étapes ci-dessous pour installer leur zone de jeu :

1 Donnez à chaque joueur 1 plateau Joueur et 1 tuile Tour de chaque. Notez les petits chiffres dans le coin supérieur droit de chaque tuile Tour. Les rectos des tuiles indiquent des valeurs allant de 1 à 5, alors que les versos indiquent des valeurs allant de 6 à 10. Chaque joueur place ses tuiles Tour sur l'illustration de la tour de son plateau Joueur. Les tuiles doivent être placées avec le numéro 1 sur l'emplacement le plus bas, le numéro 2 au-dessus, puis le 3, et ainsi de suite.

2 Si vous jouez à moins de 4 joueurs, chacun doit placer 1 tuile Tente sur la section correspondante de son plateau Joueur, avec la face visible qui concorde au nombre de joueurs (*notez les petits chiffres dans le coin inférieur droit*).

3 Chaque joueur prend les 2 tuiles Dromadaire différentes et les place sur les cases indiquées dans le coin supérieur droit de son plateau Joueur. La tuile avec l'icône « plus » doit être à gauche, et celle avec l'icône « retourner » doit être à droite.

4 Chaque joueur place 2 de ses Ouvriers à proximité de son plateau Joueur et le dernier dans une réserve à côté du plateau Principal.

5 Chaque joueur place ses 25 Influences à proximité de son plateau Joueur.

6 Chaque joueur place ses 4 Tentes sur les cases situées en haut de son plateau Joueur (*ou sur sa tuile Tente placée à l'étape 2 pour une partie à moins de 4 joueurs*).

7 Chaque joueur mélange ses 6 tuiles Invention et les place, face visible, au hasard, sur les 6 cases situées dans le coin inférieur droit de son plateau Joueur.

8 Chaque joueur place son Bateau sur l'emplacement de Rivière le plus à gauche du plateau Principal. L'ordre dans lequel ils sont empilés n'a pas d'importance pour la mise en place.

9 Chaque joueur place son marqueur Royalties sur la case « 0 » de la piste Royalties du plateau Principal (*non illustré ci-dessous*). L'ordre dans lequel ils sont empilés n'a pas d'importance.

10 Déterminez au hasard un joueur de départ et donnez-lui le marqueur 1^{er} Joueur. En fonction de l'ordre du tour (*dans le sens horaire*), donnez à chaque joueur le nombre de cartes Objet à prendre en main et de Pièces à mettre dans sa réserve, selon les indications de la carte Références. Cette dernière peut alors être retournée comme rappel du calcul des scores en fin de partie.

11 Donnez 1 aide de jeu à chaque joueur. Mélangez les 6 cartes Mise en place, distribuez-en 1 à chaque joueur et remettez les autres dans la boîte. Chaque joueur résout ensuite les étapes de sa carte Mise en place comme indiqué ci-après.

12 Chaque joueur gagne 4 Influences dans les Guildes indiquées. Pour ce faire, il déplace 4 Influences de sa réserve vers les Minarets de la couleur correspondante sur le plateau Principal.

Selon sa carte Mise en place, ce joueur doit placer 1 Influence dans la Guilde bleue, 1 dans la Guilde orange et 2 dans la Guilde charbon.



MISE EN PLACE : LES PLATEAUX JOUEUR

- 13** Chaque joueur prend le Dé de la couleur indiquée dans la réserve Principale et le pose sur l'emplacement de la couleur correspondante le plus bas de l'Étude  de son plateau Joueur. Sa valeur n'a pas d'importance.

Ce joueur place un Dé charbon dans son Étude.

- 14** Chaque joueur place le Dé de la couleur indiquée et les 5 Dés blancs sur la section Prêt  de son plateau Joueur. Ces 6 Dés doivent maintenant être lancés, car leur valeur est importante.

- 15** Chaque joueur place le Dé de la couleur indiquée et 3 Dés blancs sur la section Épuisé  de son plateau Joueur. La valeur de ces Dés n'a pas d'importance.

- 16** Chaque joueur prend la tuile Atelier de départ indiquée et la place sur l'emplacement le plus à gauche de la rangée de son choix sur son plateau Joueur (*la valeur du Dé coloré, dans la section Prêt, peut aider les indécis à choisir la rangée*).

Ce joueur a choisi de placer sa tuile Atelier de départ sur la rangée du milieu.



- 17** Chaque joueur prend un set de 6 Artisans qu'il place sur les tuiles Tour indiquées. Notez que les 2 Artisans sur la 2^e tuile Tour doivent commencer Inactifs (*face imprimée cachée*).

Ce joueur a placé son Scribe au niveau 4, son Charpentier et son Forgeron au niveau 2 (tous deux inactifs), et son Tisserand, son Carreleur et son Cirier au niveau 1.

- 18** Les joueurs doivent maintenant décider collectivement s'ils veulent jouer une partie standard en 4 manches ou une partie plus courte en 3 manches. Pour votre première partie, nous recommandons vivement une partie en 3 manches. De même, à 4 joueurs, il peut être préférable pour certains de toujours jouer en 3 manches.

Si vous jouez en 4 manches, chaque joueur doit remettre sa carte Mise en place dans la boîte. Vous êtes prêts à débuter.

Si vous jouez en 3 manches, chaque joueur doit retourner sa carte Mise en place et placer sa Tente la plus à gauche, sur l'emplacement supérieur de la carte (*vous trouverez plus de détails sur ce que cela ajoute au jeu en page 30*). Cette opération a plusieurs effets immédiats :

- Chaque joueur pioche 1 carte Objet de plus à prendre en main et gagne 1 Pièce de plus dans sa réserve, comme indiqué par les icônes à côté de l'endroit où il vient de placer sa Tente.
- Si vous jouez à moins de 4 joueurs, chacun remet la tuile Dromadaire avec l'icône « plus » dans la boîte, comme indiqué par l'icône révélée sous sa Tente la plus à gauche.



CONCEPTS DU PLATEAU JOUEUR : LES DÉS

Chaque joueur gère ses Dés sur le côté gauche de son plateau Joueur.

 **Inspiré** : les Dés dans le ciel sont disponibles pour être utilisés et peuvent être augmentés physiquement de 1, 2, 3, 4 ou 5 lorsqu'ils sont joués.

 **Déterminé** : les Dés dans l'eau sont disponibles pour être utilisés et peuvent être augmentés physiquement de 1 lorsqu'ils sont joués.

 **Prêt** : les Dés dans les dunes ensoleillées sont disponibles pour être utilisés.

 **Épuisé** : les Dés dans les dunes sombres ne sont pas disponibles pour être utilisés.



Éclaircir les Dés

Chaque fois qu'un joueur obtient l'effet éclaircir 1 Dé, il peut, au choix, monter 1 Dé d'un paysage vers le paysage suivant, monter 1 Dé de son Étude de 1 niveau, ou encore sortir 1 Dé de son Étude pour le mettre dans la zone de paysage adjacente. S'il obtient plusieurs effets éclaircir 1 Dé en même temps, il peut les utiliser sur un même Dé ou sur des Dés différents, comme il le souhaite.



Quand 1 Dé entre pour la première fois dans la partie du haut du paysage (*Inspiré*, *Déterminé* ou *Prêt*), depuis la zone Épuisé ou depuis l'Étude, il doit être lancé.



Quand un joueur fait passer 1 Dé coloré de *Déterminé* vers *Inspiré*, il gagne tout de suite 1 Influence de la couleur de ce Dé.



 Quand un joueur gagne 1 Dé pour son Étude, il doit le prendre dans la réserve Principale et le placer sur l'emplacement de la couleur de ce Dé, dans le niveau inférieur de son Étude. La valeur du Dé n'a pas d'importance. Un Dé n'entre jamais par les niveaux supérieurs de l'Étude. Comme indiqué sur les emplacements du bas, le joueur doit immédiatement retirer 1 Dé. Il peut s'agir de n'importe quel Dé (*y compris le Dé qui vient d'être placé*), mais qui n'est pas sur un Dromadaire ou dans un Atelier. Cependant, dans la plupart des cas, le joueur voudra utiliser cette option pour retirer 1 Dé blanc Épuisé. Les Dés retirés sont remis dans la réserve Principale.

Quand un Dé est dans son Étude, le joueur peut utiliser un effet éclaircir 1 Dé pour monter ce Dé de 1 niveau dans l'Étude ou le déplacer vers la zone de paysage adjacente. Quand le joueur monte 1 Dé de son Étude, il le place sur le prochain emplacement libre correspondant à la couleur du Dé et résout immédiatement les effets de cet emplacement. Quand le joueur déplace 1 Dé vers la zone de paysage adjacente, il doit le lancer et le poser dans cette zone.

Quand un Dé est sur 1 des 3 emplacements de la partie supérieure de l'Étude, le prochain effet éclaircir 1 Dé sur ce Dé le déplacera immédiatement vers *Inspiré*. Notez que cela ne rapporte pas d'Influence au joueur, puisque le Dé n'est pas passé de *Déterminé* à *Inspiré*.

Si un joueur gagne 1 Dé pour son Étude, mais qu'il y a déjà un Dé de cette couleur sur l'emplacement le plus bas, il doit placer le nouveau Dé immédiatement dans *Épuisé* et retirer 1 Dé selon les règles décrites ci-dessus. Il a ainsi perdu la possibilité de faire entrer ce Dé dans son Étude.



Chaque joueur commence la partie avec 11 Dés. Un joueur peut gagner jusqu'à 2 Dés supplémentaires en déplaçant son Bateau le long de la Rivière. Mis à part cela, le nombre de Dés reste le même tout au long de la partie.

Cet effet permet à un joueur d'échanger n'importe lequel de ses Dés blancs (*même ceux sur les Dromadaires ou dans les Ateliers*) avec 1 Dé coloré de son choix, provenant de la réserve Principale. Ce nouveau Dé conserve la valeur et la position du Dé remplacé. À toutes fins utiles, cela compte toujours comme un « gain de Dé ».



CONCEPTS DU PLATEAU JOUEUR : LES ARTISANS

Un certain nombre d'effets obligeront les joueurs à payer leurs Artisans pour leurs compétences.



Cette icône indique que le Tisserand doit être payé.



Cette icône indique que 1 Artisan doit être payé.

Chaque fois qu'un joueur paye un Artisan pour ses compétences, il doit régler le montant en Pièces, indiqué à gauche sur la tuile Tour où se trouve l'Artisan correspondant. Notez qu'il s'agit du chiffre imprimé sur le cadre marron, et non de la barre de revenu verte.

Payer ce Tisserand ou ce Scribe coûterait 3 Pièces.

Ce Charpentier et ce Forgeron ne peuvent pas être utilisés puisqu'ils sont inactifs (*face cachée*).

Payer ce Carreleur coûterait 2 Pièces. Le Cirier ne peut pas être utilisé puisqu'il est inactif (*face cachée*).



Une fois les Pièces requises payées, le joueur doit immédiatement retourner l'Artisan, face cachée (*inactif*), et le faire monter si possible de 1 niveau. Cela représente l'expérience qu'il acquiert dans son métier. Notez que lorsqu'un Artisan est au plus haut niveau visible de la Tour, il ne peut pas monter plus haut. Il est généralement inutile de les payer dans cette position, mais les joueurs peuvent tout de même le faire s'ils le souhaitent.

Après avoir été payé, le Carreleur ci-dessus est retourné du côté inactif, puis rejoint le Charpentier et le Forgeron au niveau 6.



Chaque fois qu'un joueur obtient cet effet, il peut monter gratuitement de 1 niveau n'importe quel Artisan. Ce dernier conserve son état actuel : actif ou inactif.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Artisans pouvant se trouver sur une même tuile Tour.

Chaque fois qu'un joueur n'a plus d'Artisans sur sa tuile Tour la plus basse, il doit faire progresser ses tuiles Tour. Notez que la tuile Tour la plus basse a une barre noire qui s'aligne sur celle du plateau Joueur.



Lors de la progression des tuiles Tour, il faut d'abord résoudre les effets imprimés sur la barre noire de la tuile Tour la plus basse. Tous ces effets sont décrits à la dernière page de ce livret.

Ensuite, si la barre noire de la tuile du bas affiche une icône « x » blanche, remettez cette tuile Tour dans la boîte et faites glisser toutes les tuiles Tour restantes d'une case vers le bas.

Si la barre noire de la tuile du bas affiche une icône « retourner » blanche, prenez cette tuile Tour et retournez-la. Faites glisser les 4 autres tuiles Tour vers le bas et placez la tuile qui vient d'être retournée à l'emplacement le plus élevé. Notez que les petites valeurs des tuiles Tour doivent toujours être conservées dans l'ordre croissant de bas en haut. Une fois qu'un Artisan a atteint la tuile Tour de valeur 10, il ne peut plus aller plus haut.

Par exemple, ce joueur paye 2 Pièces à son Cirier pour utiliser sa compétence. Après l'avoir rendu inactif et l'avoir monté de 1 niveau, la tuile Tour la plus basse ne contient plus d'Artisans. Il résout l'effet de cette tuile Tour en avançant son marqueur Royalties de 1 case, puis il la retourne et la place au-dessus des 4 autres tuiles Tour qui viennent d'être glissées vers le bas.



CONCEPTS DU PLATEAU PRINCIPAL : DÉPLACER LES BATEAUX

Un joueur peut déplacer son Bateau de différentes manières au cours de la partie. Cela représente les inventeurs qui voyagent le long du Tigre pour tester et promouvoir leurs ingénieuses inventions. Quand un joueur déplace son Bateau, il doit le déplacer de la *distance exacte* indiquée, tout en respectant les règles suivantes :

- Le Bateau doit sauter tous les emplacements qui n'ont pas de tuiles Atelier dessus. La présence ou non d'une tuile Recherche n'a pas d'incidence sur ce point.
- Le Bateau doit s'arrêter sur le premier emplacement de chaque nouvelle section de la Rivière (*là où se trouvent les pioches Recherche*).

Dans l'exemple ci-dessous, avec un déplacement de 1, 2 ou 3, Jaune déplacerait son Bateau vers les emplacements indiqués. Si Rouge avait un déplacement de 2 ou 3, il ne déplacerait son Bateau que de 2 emplacements, puisqu'il doit arrêter son Bateau sur le 1^{er} emplacement de la section centrale de la Rivière.



Après avoir terminé son déplacement, le joueur doit résoudre l'effet de l'emplacement où se trouve son Bateau :



Il déplace immédiatement tous les Dés d'un de ses Ateliers vers Épuisé. Il gagne également 1 Dé blanc de la réserve Principale qu'il lance et place dans Prêt.



Il récupère immédiatement 1 de ses Ouvriers précédemment placés et le met dans sa réserve (*il peut s'agir de l'Émissaire s'il en avait le contrôle lors de cette manche*). Il prend également 1 Dé coloré de son choix dans la réserve Principale, le lance et le place dans Déterminé.

Remarque : les joueurs ne piochent pas de tuile sur ces emplacements.

La première fois qu'un joueur entre dans une nouvelle section de la Rivière, il doit retourner toutes les piles de tuiles Atelier de cette section, face visible (retourner la pile entière), comme les piles de la section gauche de la Rivière ont été retournées à la mise en place.



Si un joueur s'arrête sur un emplacement avec au moins une tuile Atelier, il doit collecter la 1^{re} tuile Atelier de la pile et l'ajouter à son plateau Joueur.



Si un joueur atteint le dernier emplacement de la Rivière, il choisit entre récupérer la 1^{re} tuile Atelier de la pile de l'emplacement et l'ajouter à son plateau Joueur, ou gagner 2 Pièces, ou récupérer n'importe quelle tuile Atelier visible sur un emplacement à gauche de son Bateau.

Quand un joueur a atteint la dernière case de la Rivière, il ne déplace plus son Bateau. S'il gagne un effet qui lui permet de le déplacer (*quelle que soit la distance*), il résout une seule fois la dernière case, comme il l'a fait lorsqu'il l'a atteinte pour la première fois.

Quand un joueur gagne 1 tuile Atelier, il doit immédiatement la placer sur un emplacement disponible de son plateau Joueur. S'il n'a plus d'emplacements libres, il ne peut plus en collecter.

Une tuile Atelier peut être placée dans n'importe laquelle des 3 rangées, mais toujours sur l'emplacement vide (*la colonne*) le plus à gauche de la rangée choisie. Cependant, la colonne où le joueur place sa tuile Atelier a aussi son importance. Si c'est dans la colonne incomplète la plus à gauche de son plateau Joueur, il n'a rien à payer. Si c'est dans une colonne plus à droite, il doit payer 1 Pièce par colonne au-delà de la colonne la plus à gauche (*voir l'exemple ci-dessous pour plus de précision*).



Placer 1 tuile Atelier dans la rangée supérieure est gratuit. Cela coûterait 3 Pièces dans la rangée du milieu et 1 Pièce dans celle du bas.

Après avoir payé le coût en Pièces, le joueur résout immédiatement les effets imprimés qu'il a couverts avec la tuile Atelier.

CONCEPTS DU PLATEAU PRINCIPAL : LA PISTE ROYALTIES

Durant la partie, un joueur peut faire avancer son marqueur sur la piste Royalties de plusieurs façons. La façon la plus courante est d'inventer et d'édition des Objets.



Quand un joueur bénéficie de cet effet, il doit avancer son marqueur sur la prochaine case verte de la piste Royalties.



Quand un joueur avance son marqueur Royalties et traverse un espace bleu, il peut augmenter le niveau de 1 Artisan.



Si un joueur devait dépasser 11 sur la piste Royalties, il n'avancerait plus son marqueur, mais pourrait soit rafraîchir 1 Artisan, soit gagner 1 Pièce.

CONCEPTS DU PLATEAU PRINCIPAL : LES RECHERCHES

Durant la partie, un joueur a plusieurs façons d'effectuer des Recherches (*principalement en plaçant des Ouvriers*). Pour effectuer 1 Recherche, il doit y avoir un emplacement disponible le long de la Rivière. Un joueur ne peut effectuer 1 Recherche que sur l'emplacement vide le plus à gauche (*sans tuiles Atelier*) d'une section de la Rivière choisie, ou sur n'importe quel emplacement avec une tuile Recherche et exactement 1 Influence qui ne lui appartient pas.

Si l'emplacement sélectionné par le joueur se situe devant son Bateau le long de la Rivière, il doit payer un coût de 1 Pièce par emplacement depuis l'emplacement de son Bateau jusqu'à l'emplacement choisi. Cela inclut tous les emplacements, qu'ils soient vides ou non.

Dans cet exemple, Rouge, Bleu et Violet n'auraient rien à payer pour effectuer 1 Recherche sur l'emplacement situé sous le Bateau rouge. En revanche, si Jaune choisissait d'effectuer 1 Recherche à cet endroit, il devrait payer 4 Pièces (4 emplacements de son Bateau).



Si l'emplacement choisi contient déjà exactement 1 Influence adverse, le joueur qui effectue la Recherche place 1 de ses Influences sur l'emplacement Influence vide (*qui rapporte toujours 1 PV*). Il accède immédiatement à la Recherche située sous son Influence.

Le 2^e emplacement de l'exemple précédent contient déjà une tuile Recherche (précédemment recherchée par Rouge). Jaune pourrait effectuer 1 Recherche ici, mais cela lui coûterait 2 Pièces, parce que son Bateau est en retard de 2 emplacements. Bleu et Violet pourraient effectuer 1 Recherche ici sans coût supplémentaire. Rouge ne peut pas y effectuer de Recherche, car il a déjà 1 Influence ici.

Si l'emplacement choisi est complètement vide de tuiles et d'Influences, il y a quelques étapes supplémentaires à suivre :

1. Il doit placer 1 de ses Influences sur l'emplacement Influence de gauche.
2. Il pioche ensuite les 3 premières tuiles Recherche de la pioche de cette section de la Rivière. Il en choisit 1 qu'il place face visible sous l'emplacement où il vient de mettre son Influence. Il remet les 2 autres tuiles Recherche sous la pioche de cette section de la Rivière, dans l'ordre de son choix.
3. Il a immédiatement accès à cette Recherche.



Les Recherches effectuées dans la section gauche de la Rivière permettent d'obtenir des capacités permanentes pour le reste de la partie.



Les Recherches effectuées dans la section centrale de la Rivière permettent d'obtenir des capacités qui se déclenchent chaque fois qu'un joueur place 1 de ses Tentes (*1 fois par manche*).



Les Recherches effectuées dans la section droite de la Rivière produisent des effets immédiats qui ne se déclenchent qu'une seule fois.

Vous trouverez la liste complète de tous ces effets à la page 31.

Inventeurs du Tigre du Sud se joue en 3 ou 4 manches (selon le choix effectué lors de la mise en place), composées chacune de 3 phases :



Début de manche (page 13)

Les joueurs gagnent simultanément leurs Royalties et leur revenu (cette phase est ignorée lors de la 1^{re} manche).



Tours des joueurs (pages 14-23)

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par celui qui détient le marqueur 1^{er} Joueur.

À chacun de ses tours, un joueur effectue 1 seule des actions principales ci-dessous :

- Placer 1 ou 2 Dés sur un Dromadaire - pages 14 à 18.
- Placer 1 ou 2 Dés dans un Atelier - page 19.
- Placer 1 Ouvrier - page 20.
- Placer sa Tente pour la manche - page 21.

Quand un joueur a placé sa Tente pour la manche, les actions qu'il peut faire lors de futurs tours de la manche changent - page 23.

Les joueurs continuent de jouer à tour de rôle, 1 à la fois, jusqu'à ce que chacun ait placé sa Tente pour la manche.

À n'importe quel moment de son tour, un joueur peut aussi effectuer un nombre illimité d'actions gratuites, même pendant son action principale - page 22.



Fin de manche (page 23)

Les joueurs effectuent simultanément leurs actions de Repos (en principe, ces actions ne sont pas effectuées à la dernière manche).

À l'issue des 3 ou 4 manches, les scores sont calculés, et le joueur avec celui le plus élevé est déclaré vainqueur.

RESTRICTIONS LIÉES AU MATÉRIEL

- Les Pièces et les Dés sont considérés comme illimités. Si nécessaire, utilisez un substitut.
- Les plateaux Objet sont limités. S'il n'y en a plus, n'en révélez pas d'autres.
- Les cartes Objet sont limitées. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour en former une nouvelle. Si les 2 piles sont épuisées, les joueurs ne peuvent plus piocher de cartes Objet jusqu'à ce qu'il y en ait de nouveau dans la défausse.
- La main des joueurs est limitée à 8 cartes Objet. Si un joueur gagne plus de 8 cartes, il doit défausser ou jouer l'excédent immédiatement.
- L'Influence est limitée. Si un joueur a besoin de placer de l'Influence et qu'il n'en a plus dans sa réserve, il peut déplacer 1 de ses Influences d'une Guilde (*jamais d'un plateau Objet ou d'un emplacement Recherche*).



RÈGLES RELATIVES À LA CHRONOLOGIE

Il y aura de nombreuses fois durant la partie où un joueur aura plusieurs effets à résoudre dans le cadre d'une seule action. Il doit toujours respecter les règles suivantes :

- Les coûts précèdent les effets. Un joueur ne peut pas payer en utilisant les ressources futures qu'il gagnerait.
- Certains coûts peuvent produire des effets avant que le coût total d'une action ne soit payé. Il est alors possible d'effectuer ces effets dès qu'ils se produisent, ou après que tous les coûts ont été payés.

C'est le cas, par exemple, lorsqu'un Artisan monte en niveau. Payer 1 Artisan peut permettre de faire progresser les tuiles Tour avant que les autres Artisans n'aient besoin d'être payés (comme lors de la Fabrication ou de l'Édition).

DÉBUT DE MANCHE : ADAPTATIONS POUR 2 JOUEURS

Si vous jouez à 2 joueurs, quelques étapes rapides doivent être résolues pour le Figurant au début de chaque manche :

- 1 Retournez la 1^{re} carte Figurant de la pile et placez-la sur les cartes Figurant déjà piochées.
- 2 Placez les Influences de la couleur du Figurant dans les Guildes indiquées.
- 3 Avancez le Bateau du Figurant de la distance indiquée, le long de la Rivière. Notez qu'il ne collecte ni ne révèle de tuiles Atelier, et ne saute pas les cases vides comme celui des joueurs.
- 4 Placez les jetons Figurant sur les emplacements indiqués. Deux d'entre eux bloquent des emplacements pour la durée de cette manche, et le 3^e augmente le coût d'utilisation d'un emplacement de 1 Influence.



DÉBUT DE MANCHE : LES ROYALTIES ET LES REVENUS

Au début de chaque manche (à l'exception de la 1^{re} manche), les joueurs gagnent simultanément leurs Royalties et leur revenu, dans l'ordre de leur choix.

Les Royalties sont gagnées en fonction du marqueur de chaque joueur sur la piste Royalties du plateau Principal. Notez que plusieurs joueurs peuvent partager une même case sur la piste Royalties et que cela n'affecte pas leurs gains.

Dans cet exemple, Rouge et Jaune peuvent tous deux éclaircir 1 Dé et gagner 1 Pièce. Bleu peut éclaircir 1 Dé et gagner 2 Pièces. Violet peut éclaircir 1 Dé et gagner 3 Pièces.



Le revenu obtenu est basé sur la tuile Tour la plus basse du plateau Joueur de chacun. Notez que cette dernière a une barre verte qui s'aligne avec celle du plateau Joueur.

Dans cet exemple, le revenu de ce joueur lui permet d'augmenter le niveau de n'importe lequel de ses Artisans et de gagner 1 Pièce.



Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, les joueurs assis en 3^e et 4^e positions autour de la table (*dans le sens horaire*) bénéficient d'un effet de revenu supplémentaire : chacun d'eux pioche 1 carte Objet du haut de la pile et la prend en main. Ceci est rappelé sur le marqueur 1^{er} joueur.



TOURS DES JOUEURS : PLACER LES DÉS SUR DES DROMADAIRE

Chaque joueur commence avec 2 ou 3 emplacements Dromadaire disponibles en haut de son plateau Joueur, et a la possibilité de louer, à chaque manche, 1 Dromadaire supplémentaire (*l'emplacement Dromadaire le plus à droite*).

Un joueur débloque définitivement son 3^e emplacement Dromadaire après avoir placé sa 1^{re} ou 2^e Tente (*en fonction du nombre de joueurs*). Lorsque cela se produit, le joueur doit remettre la tuile Dromadaire avec l'icône « plus » dans la boîte. *Si vous jouez en 3 manches à moins de 4 joueurs, cela s'est déjà produit lors de la mise en place.*



Chaque emplacement Dromadaire permet à un joueur de placer 1 ou 2 Dés pour effectuer 1 des 4 actions principales du jeu, axées sur les Objets :

Inventer (page 15)

Fabriquer (page 16)

Tester (page 17)

Éditer (page 18)

Quelle que soit l'action entreprise, la même règle s'applique à tous les emplacements Dromadaire : une fois qu'au moins 1 Dé a été placé, aucun autre Dé ne peut être posé sur ce Dromadaire.

Conseil pour le joueur qui explique les règles : prenez le temps de parler des icônes de référence rapide.

Pour chaque action, il y a une icône de référence rapide en haut des plateaux Joueur. Chaque composant concerné sur le plateau Objet par l'action choisie est surligné en rouge. Il y a également un rappel des bonus de couleur pour les actions *Inventer*, *Fabriquer* et *Éditer*.

Pour les 4 actions, le joueur doit d'abord placer ses Dés et payer les coûts, puis il peut résoudre les effets. Les effets obtenus après avoir placé les Dés et payé les coûts peuvent être résolus dans n'importe quel ordre (*voir en page 12 pour un rappel sur la chronologie*).

Pour *inventer*, *fabriquer* et *éditer*, le joueur regarde toujours les coûts et les effets aux mêmes endroits sur les plateaux Objet.

Les coûts se trouvent dans le coin supérieur droit.

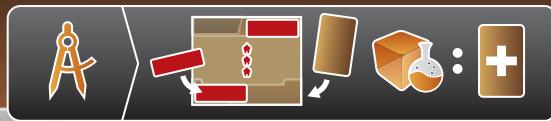


Au fur et à mesure que les Objets sont inventés et fabriqués, des tuiles Invention sont placées, retournées et déplacées pour modifier les différents coûts et effets. Les plateaux Objet se déplacent également d'une colonne à l'autre lorsqu'ils sont fabriqués et édités.

L'action *Tester* un Objet est différente des 3 autres actions, car elle ne concerne que le coin supérieur gauche de chaque plateau Objet.

Rappel : seuls les Dés présents dans les zones Prêt, Déterminé et Inspiré sont considérés comme « disponibles » lorsque vous placez des Dés sur des Dromadaires.

TOURS DES JOUEURS : INVENTER

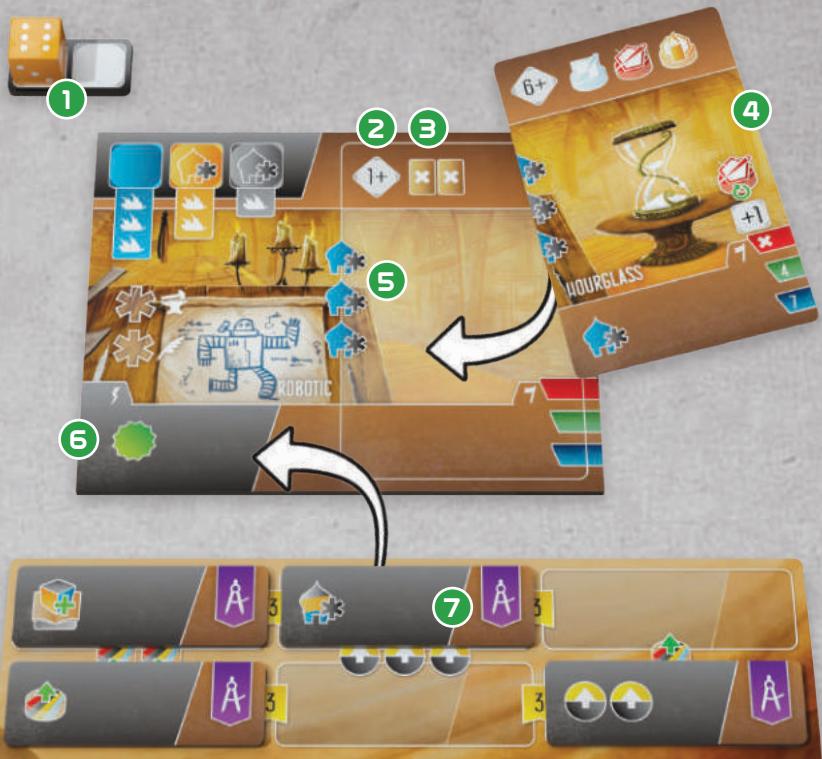


Quand un joueur choisit d'*inventer* un Objet, il doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Placer 1 ou 2 de ses Dés disponibles sur un emplacement Dromadaire.
- 2 Sélectionner le plateau Objet qu'il souhaite utiliser pour *inventer* un Objet. Il doit s'agir d'un plateau Objet de la colonne de gauche, qui ne contient pas encore de carte Objet. La valeur totale des Dés qu'il vient de placer doit être égale ou supérieure à la valeur requise par ce plateau Objet.
- 3 Défausser de 0 à 2 cartes Objet, selon les indications du plateau Objet.
- 4 Placer 1 carte Objet de sa main sur le côté droit du plateau Objet (*pas une carte qui vient d'être défaussée*).
- 5 Gagner 1 Influence de la couleur indiquée pour chaque correspondance d'icônes créée entre le plateau Objet et la carte Objet (*de 0 à 2 Influences*).
- 6 Avancer son marqueur de 1 case sur la piste Royalties.
- 7 Placer 1 de ses tuiles Invention dans le coin inférieur gauche du plateau Objet et résoudre tous les effets révélés sur son plateau Joueur suite au placement de cette tuile Invention (*s'il s'agit de la 2^e tuile Invention d'une même colonne*).

Bonus de couleur : à tout moment au cours de cette action, le joueur peut piocher 1 carte Objet du haut de la pile pour chaque Dé orange qu'il utilise. Ces cartes peuvent être tirées avant l'étape 3 afin de payer le coût de défausse. Le joueur peut même utiliser une carte Objet qu'il vient de piocher comme Objet qu'il invente.

Notez qu'un joueur ne peut pas *inventer* un Objet s'il n'a plus de tuiles Invention sur son plateau Joueur, ou s'il y a déjà 4 Objets inventés sous le plateau Principal.



Dans cet exemple, Violet utilise un Dé orange d'une valeur de 6, ce qui est suffisant pour inventer en utilisant le plateau Objet sélectionné. Il doit défausser 2 cartes Objet de sa main. Avant de le faire, comme il a utilisé un Dé orange, il décide de piocher 1 carte Objet.

Il choisit 1 carte Objet à jouer sur le plateau Objet et invente le Sablier Robotisé. Cette combinaison crée une correspondance de 2 icônes Influence, ce qui lui permet de gagner 2 Influences bleues.

Il avance de 1 case sur la piste Royalties et choisit de placer, sur le plateau Objet, la tuile Invention du centre supérieur de son plateau Joueur. Ce faisant, il révèle un effet immédiat sur son plateau Joueur qui lui permet d'éclaircir 3 Dés.

Il révèle également une icône « 3 PV » sur la rangée supérieure des tuiles Invention de son plateau Joueur, mais ceux-ci ne seront comptabilisés qu'en fin de partie.

TOURS DES JOUEURS : FABRIQUER



Quand un joueur choisit de *fabriquer* un Objet, il doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- ➊ Placer 1 ou 2 de ses Dés disponibles sur un emplacement Dromadaire.
- ➋ Sélectionner, dans la colonne de gauche, l'Objet déjà inventé qu'il veut *fabriquer*. La valeur totale des Dés qu'il vient de placer doit être égale ou supérieure à la valeur requise par cet Objet (*sur la carte Objet*).
- ➌ Payer les 3 Artisans indiqués sur l'Objet, en suivant les règles de la page 9.
- ➍ Le Fabricant et l'Inventeur (*dans cet ordre*) résolvent l'effet indiqué sur la tuile Invention. Si le joueur est à la fois l'Inventeur et le Fabricant, il ne résout cet effet qu'une seule fois.
- ➎ Retourner la tuile Invention et la placer sur la partie supérieure de la carte Objet (en couvrant les coûts de fabrication).
- ➏ Placer 1 Influence sur l'emplacement Fabricant du plateau Objet.
- ➐ Déplacer l'ensemble du plateau Objet et tout son contenu dans la colonne suivante à droite.

Règle importante : il ne peut jamais y avoir plus de 4 Objets construits en jeu. S'il y a déjà 4 plateaux Objet dans la 2^e colonne, les joueurs ne peuvent plus en *fabriquer*. Il est temps de commencer à éditer tous ces Objets fabriqués !

- ➑ Révéler un nouveau plateau Objet de la pioche et le placer de façon qu'il y ait à nouveau 4 plateaux Objet dans la colonne de gauche.

Bonus de couleur : à tout moment au cours de cette action, le joueur peut *rafraîchir* 1 Artisan pour chaque Dé charbon qu'il utilise. Chaque bonus de couleur peut être résolu avant ou après l'utilisation d'un Artisan pour cette action.



Dans cet exemple, Rouge utilise 2 Dés charbon avec une valeur totale de 7, ce qui est suffisant pour fabriquer l'Objet choisi. Il doit payer son Carreleur, son Tisserand et son Cirier pour leurs compétences.

Son Carreleur est inactif, mais il peut utiliser le bonus de couleur d'un de ses Dés charbon pour le rafraîchir. Il paye un total de 8 Pièces pour ses 3 Artisans. Il monte ensuite de 1 niveau ses 3 Artisans qui deviennent inactifs.



Rouge (Fabricant) et Violet (Inventeur) gagnent tous deux 1 Influence de leur choix grâce à la tuile Invention. Cette tuile est ensuite retournée et placée sur les coûts de Fabrication. Enfin, Rouge place 1 Influence sur l'emplacement Fabricant du plateau Objet.

Le plateau Objet est alors déplacé dans la colonne suivante, et un nouveau plateau Objet est révélé pour le remplacer. Finalement, Rouge utilise son 2^d bonus de couleur pour rafraîchir son Carreleur.

TOURS DES JOUEURS : TESTER



Quand un joueur choisit de *tester* un Objet, il doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Placer 1 Dé blanc de la réserve Principale sur 1 emplacement Dromadaire disponible. La valeur du Dé n'a pas d'importance.

Il faut toujours commencer par ça, il est facile de l'oublier !

- 2 Placer 1 de ses Dés colorés disponibles sur un emplacement Dé libre, et de même couleur, du plateau Objet. Cela ne peut se faire que sur un Objet fabriqué ou édité (*jamais sur un plateau Objet de la colonne la plus à gauche*). De plus, le Dé que le joueur place doit être d'une valeur égale ou supérieure à chaque autre Dé qui pourrait déjà être présent sur ce plateau Objet.
- 3 Si l'emplacement sur lequel il place son Dé contient une icône d'*Influence*, il gagne 1 Influence de cette couleur.

- 4 Déplacer son Bateau le long de la Rivière d'autant (*ni plus ni moins*) d'emplacements qu'indiqué par le nombre d'icônes de Bateau en dessous du Dé qu'il vient de placer et selon les règles habituelles de déplacement des Bateaux. Il résout ensuite l'effet de l'emplacement où son Bateau termine son déplacement.

Outre les effets immédiats que le joueur résout (*gain d'Influence et déplacement de son Bateau*), tester un Objet augmente le nombre de PV que le Fabricant et l'Éditeur de cet Objet obtiendront en fin de partie. Les joueurs voudront généralement tester des Objets qu'ils ont eux-mêmes fabriqués et/ou édités, mais ils peuvent décider de tester les Objets d'autres joueurs pour obtenir des effets immédiats plus favorables.

Voir le rappel sur les déplacements des Bateaux en page 10.



Dans cet exemple, un joueur souhaite tester le Sablier Robotisé. Il place d'abord un Dé blanc de la réserve Principale sur 1 de ses emplacements Dromadaire.

Les seuls Dés possibles pour cet Objet sont le bleu et l'orange. En se basant sur l'autre Dé déjà présent, le joueur a besoin d'un Dé d'une valeur 3 ou plus. Son 4 orange suffira. En plaçant ce Dé, il gagne 1 Influence orange et déplace son Bateau d'exactly 2 emplacements le long de la Rivière.

TOURS DES JOUEURS : ÉDITER



Quand un joueur choisit d'éditer un Objet, il doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Placer 1 ou 2 de ses Dés disponibles sur un emplacement Dromadaire.
 - 2 Sélectionner dans la 2^e colonne l'Objet déjà construit qu'il veut éditer. La valeur totale des Dés qu'il vient de placer doit être égale ou supérieure à la valeur requise par cet Objet (*pour l'édition, c'est toujours 8*).
 - 3 Payer 1 Pièce à l'Inventeur (*ou à la réserve Principale s'il s'agit d'une tuile Invention neutre*). Le joueur ignore ce coût s'il est l'Inventeur. Il doit ensuite payer son Scribe, ainsi qu'un autre Artisan de son choix, en suivant les règles décrites à la page 9.
 - 4 Avancer son marqueur de 1 case sur la piste Royalties.
 - 5 Placer 1 Influence sur l'emplacement Éditeur du plateau Objet.
 - 6 Déplacer l'ensemble du plateau Objet et tout son contenu dans la colonne suivante à droite.

Règle importante : contrairement aux Objets construits, il n'y a pas de limite au nombre d'Objets édités. Ils peuvent être disposés en un nombre quelconque de lignes et de colonnes, à condition qu'ils restent à droite des 2 premières colonnes.

Bonus de couleur : à tout moment au cours de cette action, le joueur peut éclaircir 1 Dé pour chaque Dé bleu qu'il utilise. Il peut même le faire avant l'étape 3, afin d'éclaircir 1 Dé de son Étude. Cela peut lui permettre d'obtenir la Pièce dont il a besoin ou de rafraîchir 1 Artisan.

Par exemple, éclaircir 2 fois ce Dé charbon présent dans son Étude rapporterait à ce joueur 1 Pièce et lui permettrait de rafraîchir 1 Artisan



Dans cet exemple, Bleu utilise 2 Dés blancs avec une valeur totale de 8 pour éditer l'Objet choisi. Il doit payer 1 Pièce à Violet (Inventeur), et aussi payer son Scribe et 1 autre de ses Artisans.

Son Scribe lui coûte 3 Pièces.
Il pourrait payer 2 Pièces à son Charpentier, mais il ne pourra pas le monter de 1 niveau. Il décide donc de payer 3 Pièces à son Carreleur. Le Scribe et le Carreleur montent de 1 niveau et deviennent inactifs.



Il avance de 1 case sur la piste Royalties et place 1 de ses Influences sur l'emplacement Éditeur du plateau Objet. Le plateau Objet est alors déplacé dans la colonne suivante.

Malheureusement, il n'a pas utilisé de Dé bleu et n'obtient donc pas le bonus de couleur pour cette action.

TOURS DES JOUEURS : PLACER DES DÉS DANS LES ATELIERS

Les plateaux Joueur comportent 3 Ateliers, ayant chacun sa propre capacité de départ. Ces capacités ne sont techniquement pas des tuiles Atelier, mais elles sont incluses dans la description des tuiles Atelier ci-dessous. Un joueur peut améliorer ses Ateliers en ajoutant des tuiles Atelier dans chaque rangée. Un emplacement Atelier permet au joueur de placer 1 ou 2 Dé disponibles pour activer toutes les tuiles Atelier de la rangée correspondante. Quand au moins 1 Dé a été placé, aucun autre Dé ne peut être posé dans cet Atelier.



Chaque tuile Atelier requiert une certaine valeur et parfois une couleur particulière. Notez que ces couleurs et ces valeurs ne sont pas dépensées, mais simplement requises.

12

Cela nécessiterait une valeur d'exactement 12 et n'est pas concerné par les couleurs.

4+

Pour cela, il faut une valeur de 4 ou plus, et au moins 1 des Dé utilisés doit être bleu.

Après avoir placé 1 ou 2 Dé sur un emplacement Atelier, le joueur peut résoudre chaque tuile Atelier de cette rangée dans n'importe quel ordre. Chacune de ces tuiles ne peut être résolue qu'une seule fois et chacune d'entre elles est traitée comme une tâche distincte (voir page 22). Le joueur peut toujours choisir de ne pas résoudre une tuile Atelier s'il le souhaite.

Vous trouverez la liste complète de tous les effets des tuiles Atelier aux pages 32 et 33.



Dans l'exemple ci-dessus, ce joueur place 1 Dé bleu et 1 Dé charbon avec une valeur totale de 7. Il décide de résoudre ses tuiles Atelier dans l'ordre suivant :

- 1 Il gagne 1 Influence bleue.
- 2 Il pioche 1 carte Objet, rafraîchit 1 Artisan au choix et gagne 2 Pièces.
- 3 Il paye son Carreleur pour collecter 1 tuile Atelier d'un emplacement situé derrière son Bateau. Cela rend son Carreleur inactif et le fait monter de 1 niveau. Il décide de placer la nouvelle tuile Atelier dans la même rangée, ce qui lui permet de rafraîchir tous ses Artisans immédiatement (y compris son Carreleur).
- 4 Il utilise sa tuile Atelier nouvellement acquise, en payant 1 Artisan pour augmenter la valeur de son Dé pour cette action de 6 (jusqu'à un maximum de 12).
- 5 Il a maintenant le « 11 Bleu » nécessaire pour activer sa dernière tuile Atelier de cette rangée, ce qui fait avancer son marqueur de 1 case sur la piste Royalties.

Notez que si l'il n'avait pas ajouté la nouvelle tuile Atelier, il n'aurait pas eu une valeur de Dé suffisamment élevée pour résoudre cette dernière tuile Atelier.

Rappel : seuls les Dé dans les zones Prêt, Déterminé et Inspiré sont considérés comme « disponibles » lorsque l'on place des Dé dans les Ateliers.

TOURS DES JOUEURS : PLACER UN OUVRIER

S'il lui reste des Ouvriers dans sa réserve, un joueur peut effectuer 1 action principale pour poser 1 Ouvrier sur l'un des emplacements disponibles du plateau Principal.

Il existe 2 types d'emplacements pour les Ouvriers :

- Douze petits emplacements fermés autour des Guildes (*les Minarets*). Chacun de ces 12 emplacements ne peut contenir que 1 seul Ouvrier, et tous coûtent une combinaison d'Influences, de Pièces, de paiement d'Artisans ou de défausse de cartes Objet.



Quand un joueur perd 1 Influence, il doit déplacer 1 de ses propres Influences de la Guilde indiquée vers sa réserve.

Certaines tuiles Atelier obligent les joueurs à perdre de l'Influence, mais cela se produit surtout lorsqu'ils placent des Ouvriers.

- Deux grands emplacements ouverts près du milieu du plateau Principal. Ces 2 emplacements peuvent contenir n'importe quel nombre d'Ouvriers et n'ont pas de coût associé.

Après avoir payé l'éventuel coût de l'emplacement qu'il a choisi, le joueur peut effectuer les effets de ce dernier.



Louer un Dromadaire : le joueur peut retourner la tuile Dromadaire correspondante sur son plateau Joueur jusqu'à la fin de la manche et éclaircir 1 Dé immédiatement.



Le joueur peut *raffaicher tous ses Artisans* (*ou autant que possible*) et tirer la 1^{re} carte Objet de la pioche pour la prendre en main.



Le joueur peut avancer son Bateau de 1 emplacement le long de la Rivière (*voir le rappel sur les déplacements des Bateaux en page 10*) et il gagne 1 Pièce.

Ces 3 emplacements Ouvrier offrent chacun soit 1 Recherche (voir page 11 pour un rappel sur les Recherches) soit d'autres effets spécifiques à leur Guilde :



Ajouter 1 Dé bleu à son Étude et augmenter le niveau de 2 Artisans (*il peut s'agir 2 fois du même*).



Ajouter 1 Dé orange à son Étude et piocher les 3 premières cartes Objet de la pioche.



Ajouter 1 Dé charbon à son Étude, obtenir ses Royalties et gagner 1 Pièce.

Obtenir des Royalties de la part de la Guilde charbon fonctionne de la même manière qu'au début de la manche. Notez que cela n'inclut pas le revenu provenant du plateau Joueur.



Éclaircir 2 Dés (*il peut s'agir 2 fois du même Dé*) et augmenter 1 Dé disponible de 1.



Piocher la 1^{re} carte Objet de la pile et la prendre en main, *raffaicher 1 Artisan*, et augmenter 1 Dé disponible de 1.

TOURS DES JOUEURS : PLACER L'ÉMISSAIRE



En fonction de l'endroit où il a placé sa Tente lors de la manche précédente, un joueur peut posséder l'Émissaire (*Ouvrier noir*) dans sa réserve.

L'Émissaire fonctionne comme n'importe quel autre Ouvrier, avec 1 avantage supplémentaire : le placer coûte 1 Influence de moins.

TOURS DES JOUEURS : PLACER UNE TENTE

Parfois, un joueur peut se retrouver à court d'Ouvriers, de Dés disponibles ou d'emplacements pour poser ses Dés. Si c'est le cas, il doit utiliser son tour pour poser sa Tente. Un joueur peut aussi décider d'utiliser son tour pour placer sa Tente, même s'il a encore la possibilité d'effectuer d'autres actions.

Il y a 5 emplacements sur le plateau Principal où un joueur peut placer sa Tente à chaque manche. Chacun de ces 5 emplacements ne peut contenir que 1 seule Tente par manche. Lorsqu'un joueur place sa Tente pour la manche, il doit prendre la Tente **la plus à gauche** de son plateau Joueur. Il effectue ensuite les étapes suivantes, dans l'ordre de son choix (*tous les effets sont facultatifs*) :

- Pour chaque Ouvrier et/ou Dromadaire qu'il n'a pas utilisé lors de cette manche, il peut *raffaicher 1 Artisan* et *éclaircir 1 Dé*.



- Il résout les effets de la tuile Passe, à côté de sa Tente juste placée.



- Il résout (*dans n'importe quel ordre*) les effets Tente de toutes les tuiles Recherche où il a de l'Influence, y compris celles acquises lors de cette manche. Notez que les capacités Tente des tuiles Recherche qu'il va acquérir lors de la prochaine manche ne seront activées qu'avec la pose de la prochaine Tente.



Ensuite, il doit résoudre l'effet révélé par la Tente qu'il a retirée de son plateau Joueur lors de cette manche.



Dans cet exemple, Jaune et Rouge ont déjà placé leur Tente pour la manche (nous sommes à la 2^e manche). Violet a décidé de placer sa Tente sur 1 des 3 emplacements restants.

Bien qu'il ait utilisé tous ses Dromadaires, il a encore 1 Ouvrier inutilisé. De ce fait, il peut rafraîchir 1 Artisan et éclaircir 1 Dé.

Depuis la tuile Passe de sa Tente, il gagne 1 Influence dans une Guilde de son choix et peut éclaircir 3 Dés (3 fois un même Dé, ou réparties sur 2 ou 3 Dés).

Il a de l'Influence sur 2 tuiles Recherche avec des capacités de Tente. Il peut rafraîchir 2 Artisans au choix et piocher les 2 premières cartes Objet de la pile pour les ajouter à sa main.

Maintenant qu'il a effectué les 3 étapes, il gagne le bénéfice révélé par la Tente retirée de son plateau Joueur. Il débloque ainsi son 3^e emplacement Dromadaire pour le reste de la partie.

Si vous jouez avec le Figurant, le 1^{er} joueur à poser une Tente à chaque manche doit immédiatement placer une Tente du Figurant sur un autre emplacement de Tente disponible, bloquant ainsi cet emplacement à son adversaire pour la manche.

Lorsque les joueurs élèvent les Tentes en fin de manche, remettez simplement la Tente du Figurant dans sa réserve.

TOURS DES JOUEURS : ACTIONS GRATUITES

À n'importe quel moment de son tour, même pendant son action principale, un joueur peut effectuer des actions gratuites autant de fois qu'il le souhaite. Cependant, les joueurs ne peuvent pas réaliser d'actions gratuites en dehors de la phase *Tours des Joueurs*.

1. Jouer des cartes Objet

Un joueur peut jouer 1 carte Objet de sa main vers la défausse. Cela lui permet de résoudre les effets immédiats imprimés sur le bord droit de la carte Objet. Il s'agit toujours de la possibilité d'augmenter 1 Dé disponible de 1, accompagnée de celle d'éclaircir 1 Dé ou de rafraîchir 1 Artisan spécifique. Lors de cette action gratuite, le joueur peut résoudre 1 seul effet ou les 2.



2. Défausser des cartes Objet

Un joueur peut défausser 2 cartes Objet pour éclaircir 1 Dé ou rafraîchir 1 Artisan.



3. Utiliser des Artisans

Un joueur peut utiliser 1 Artisan (en le retournant d'actif à inactif) pour dépenser 1 Pièce de moins pour une tâche.



Ce Cirier est actif et prêt à l'emploi.



Ce Cirier est inactif et doit être rafraîchi avant de pouvoir être utilisé.



Au cours d'une tâche, un joueur peut utiliser autant d'Artisans qu'il le souhaite. Par exemple, il peut utiliser 3 Artisans différents pour économiser 3 Pièces sur la tâche qu'il est en train de résoudre.

Règle importante : chaque Artisan ne peut être utilisé que 1 seule fois par tâche.

Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser son Forgeron pour économiser 1 Pièce, puis jouer 1 carte Objet pour rafraîchir son Forgeron et l'utiliser de nouveau pour économiser une 2^e Pièce pour la même tâche.

Bien qu'un joueur n'effectue qu'une seule action principale par tour, cela peut parfois entraîner la résolution d'un certain nombre de tâches individuelles. Notez que la restriction ci-dessus s'applique à chaque tâche, et non à chaque tour.

Exemples de tâches pour lesquelles un joueur peut utiliser des Artisans :

- Payer pour fabriquer ou éditer un Objet
- Payer pour placer une tuile Atelier
- Résoudre l'effet d'une tuile Atelier
- Placer un Ouvrier sous la Guilde bleue ou orange
- Payer pour effectuer 1 Recherche au-delà de la position de son Bateau
- Résoudre l'effet d'une tuile Recherche
- Retirer les Dés d'un Atelier

Pour être clair, lors de la résolution d'une des tâches listées ci-dessus, un joueur ne peut utiliser chaque Artisan qu'une seule fois, soit pour sa compétence, soit pour économiser 1 Pièce pendant cette tâche.



Pour illustrer ce qui est autorisé, ce joueur peut payer son Cirier pour gagner un Dé orange pour son Étude, puis rafraîchir ce Cirier et gagner 1 Pièce, pour enfin payer à nouveau son Cirier pour gagner 1 Influence orange. Il peut le faire, car la résolution de chaque tuile Atelier est une tâche distincte.

TOURS DES JOUEURS : ACTIONS APRÈS LA POSE DE LA TENTE

Quand un joueur a placé sa Tente, il ne peut plus utiliser ses Dromadaires ou ses Ouvriers pour la manche en cours. Lors de ses prochains tours de la manche, il pourra choisir 1 des actions principales suivantes :



- 1 Utiliser 1 ou 2 Dés dans un Atelier (voir page 19).
- 2 Éclaircir 1 Dé.
- 3 Rafraîchir 1 Artisan au choix.
- 4 Payer 1 Artisan actif au choix pour déplacer tous les Dés de l'un de ses Ateliers vers Épuisé (libérant cet Atelier pour une future utilisation durant cette manche).

FIN DE MANCHE

Quand tous les joueurs ont placé leur Tente pour la manche, celle-ci se termine. Le dernier joueur à placer sa Tente effectue son action de placement de Tente dans son intégralité, comme les autres l'ont fait. Ensuite, chaque joueur réalise simultanément son action de Repos dans l'ordre suivant (*notez que les étapes 1 à 5 sont ignorées lors de la dernière manche*) :

1. Le joueur qui a placé sa Tente **la plus à gauche** sur le plateau Principal lors de cette manche prend le marqueur 1^{er} Joueur pour la prochaine manche.
2. Tous les Dés restants sont éclaircis dans l'ordre suivant : Déterminé, Prêt, Épuisé, Étude. Ils doivent être résolus en suivant les mêmes règles que celles de l'effet éclaircir 1 Dé, décrites à la page 8.

FIN DE MANCHE

3. Tous les Dés qui ont été utilisés lors de cette manche doivent être placés dans la zone Épuisé. Cela inclut tous ceux qui sont sur les Dromadaires et dans les Ateliers.

Note : il y a quelques tuiles Atelier et Recherche auxquelles il faut faire attention lors de cette étape. Certaines capacités peuvent ramener les Dés dans la zone Prêt ou Déterminé, plutôt qu'Épuisé.



4. Si un joueur a loué le Dromadaire lors de la manche (*la tuile Dromadaire la plus à droite sur son plateau Joueur est face visible*), il doit le retourner face cachée.



5. Chaque joueur récupère ses Ouvriers. Si l'Émissaire est en jeu, il est replacé sur son emplacement à côté de sa tuile Passe.
6. Chaque joueur élève sa Tente jusqu'à l'emplacement le plus à gauche de la zone de Tentes située juste au-dessus. Le 1^{er} joueur à éléver une Tente dans 1 des 3 zones de Tentes de gauche gagne l'Influence indiquée sur l'emplacement que sa Tente couvre.



Si un joueur élève sa Tente dans la zone de Tentes 4, il prend l'Émissaire dans sa réserve pour la prochaine manche. S'il l'élève dans la zone de Tentes 5, il retourne sa tuile Louer 1 Dromadaire face visible. Ces effets sont ignorés s'ils sont obtenus lors de la dernière manche.

FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie se termine immédiatement après que chaque joueur a élevé sa dernière Tente lors de la manche finale.

Règle d'or pour départager les égalités

Le départage des égalités dans le jeu, y compris les majorités dans les Guilde et le score final, se fait selon la position relative du Bateau de chaque joueur à égalité. Celui dont le Bateau est le plus à droite remporte l'égalité. Si plusieurs joueurs partagent cet emplacement, le Bateau le plus bas est considéré comme étant devant.

Ici, l'ordre des Bateaux est : Violet, Rouge, Bleu, Jaune.



Chaque joueur calcule son score en additionnant les PV pour les points suivants :

1. Les majorités dans les Guilde

Comme indiqué en haut de chaque Guilde. Le joueur avec le plus d'Influences marque le plus grand nombre de PV, et le second remporte le plus petit nombre de PV.



Le Figurant dispute les majorités dans les Guilde aux joueurs, ce qui peut les priver de la 1^{re} ou de la 2^e place. Son Bateau est également utilisé pour départager les égalités.



Règle importante : chaque Tente dans les 3 zones de Tentes de gauche compte comme 2 Influences de la couleur indiquée pour le calcul des majorités dans les Guilde et pour tous les objectifs de fin de partie.

2. La piste Royalties

Tel qu'imprimé à côté des emplacements 4 et les suivants.



3. Les tuiles Recherche

Chaque Influence le long de la Rivière rapporte les PV imprimés.



4. Les Artisans

Chaque Artisan rapporte les PV imprimés sur le bord droit de la tuile Tour où il se trouve.



Peu importe qu'il soit actif ou inactif.

5. Les tuiles Atelier

Les PV imprimés sur chaque tuile Atelier collectée.



6. Les tuiles Invention

Les PV entièrement visibles sur le plateau Joueur, où les tuiles Invention ont été retirées (chaque paire adjacente horizontalement).



FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

7. L’Influence du Fabricant et de l’Éditeur

Pour chaque Objet fabriqué : le Fabricant gagne 1 PV par Dé de test sur l’Objet.



Pour chaque Objet édité avec 2 Influences différentes : le Fabricant gagne 3 PV, et l’Éditeur gagne 1 PV par Dé de test sur l’Objet.



Pour chaque Objet édité avec 2 Influences identiques (1 seul joueur est le Fabricant et l’Éditeur de l’Objet) : il gagne 1 PV, plus 1 PV par Dé de test sur l’Objet.



8. Les Objets fabriqués et les Objets édités

Pour chaque Objet dont un joueur est le Fabricant ou l’Éditeur : celui-ci gagne 0, 2, ou 4 PV selon la condition de score de cet Objet indiquée dans la bannière marron au bas de la carte Objet. Si un seul joueur est à la fois le Fabricant et l’Éditeur, il gagne cette récompense 2 fois.



9. Les Pièces et cartes Objet restantes

Chaque lot de 4, quelle que soit sa combinaison, rapporte 1 PV.

Le joueur qui totalise le plus de PV est le vainqueur !

EXEMPLE DE GAINS DE PV POUR UN OBJET



Dans cet exemple, Rouge est le Fabricant du Sablier Robotisé, et Bleu en est l’Éditeur. L’Objet a été testé 2 fois.

Comme il s’agit d’un Objet avec 2 Influences différentes, Rouge obtient 3 PV en tant que Fabricant, et Bleu obtient 2 PV en tant qu’Éditeur (1 PV par Dé de test).

La condition de score du Sablier Robotisé est fondée sur le nombre d’Influences bleues. Le Fabricant et l’Éditeur doivent avoir 4 Influences bleues pour gagner 2 PV (comme indiqué sur la barre verte), ou 7 Influences bleues pour gagner 4 PV (la barre bleue).

Le Fabricant (Rouge) et l’Éditeur (Bleu) comptent toutes leurs Influences bleues, y compris les 2 Influences bleues de chaque Tente dans la zone de Tentes la plus à gauche. Rouge a 5 Influences bleues et gagne 2 PV. Bleu a 12 Influences bleues et gagne 4 PV.

Besoin d'aide pour calculer les scores ?
Téléchargez notre application gratuite Garphill Games Companion App pour Android ou iOS.

MODE SOLO

Mise en place

Installez *Inventeurs du Tigre du Sud* comme vous le feriez pour une partie en 4 manches à 2 joueurs, Figurant inclus (*qui n'est pas votre Adversaire*), avec quelques adaptations. Ne suivez pas la mise en place des pages 6 et 7 pour votre Adversaire. Assignez-lui une couleur et donnez-lui uniquement le matériel suivant :

1. Séparez les 15 cartes Planification par type (*Dé/Ouvrier*). Mélangez les 2 piles, face cachée, pour former 1 pioche Planification Dé et 1 pioche Planification Ouvrier de réserve.



Planification Dé (9 cartes),
côté face visible



Planification Ouvrier
(6 cartes), côté face visible

2. Placez 3 de ses Ouvriers à proximité de la pioche Planification Ouvrier pour vous souvenir de quelle pile il s'agit.
3. Placez 1 de ses Influences dans chaque Guilde. Posez le reste de ses Influences dans une réserve à proximité.
4. Placez ses 4 Tentes à proximité, et son Bateau sur l'emplacement le plus à gauche de la Rivière du plateau Principal.
5. Mélangez ses tuiles Invention et formez une pioche face cachée.
6. Ne révélez que **3 plateaux Objet** dans la 1^{re} colonne. Dans le mode Solo, il ne peut jamais y avoir plus de 3 plateaux Objet dans chaque colonne, y compris dans la 3^e et les suivantes (*celles des Objets édités*).
7. Prenez le marqueur 1^{er} Joueur dans votre zone de jeu.
8. Procédez à la phase *Début de manche* pour votre Adversaire (*même si vous devez toujours ignorer cette phase pour vous lors de la 1^{re} manche*).

Aperçu du jeu

Pour la majeure partie et sauf indication contraire, les règles du mode Solo restent les mêmes qu'au mode Multijoueur. Vous gagnez la partie si votre score est plus élevé que celui de votre Adversaire.

Vos tours fonctionnent de la même manière. À chaque tour de votre Adversaire, vous devez révéler 1 carte Planification et résoudre 1 tâche pour lui (*ou lui donner 1 Pièce de la réserve Principale s'il a déjà placé sa Tente*).

À moins que cela ne soit explicitement mentionné, votre Adversaire ignore toutes les icônes du plateau Principal, des plateaux Objet, des cartes Objet et des tuiles Invention.

Si votre Adversaire doit placer 1 Influence dans une Guilde et qu'il n'en a plus, il n'en pose tout simplement pas. S'il doit en placer une sur un Objet et qu'il n'en a plus, déplacez 1 de ses Influences présentes dans la Guilde la plus à gauche où il a des Influences.

Début de manche

Durant cette phase, ajoutez 3 Pièces dans la réserve de votre Adversaire et formez sa pioche de cartes Planification pour la manche, comme le rappelle le dos des cartes Planification.

Il y a 4 colonnes qui représentent les 4 manches de la partie. Chaque colonne indique le nombre de cartes Planification de chaque type (*Dé/Ouvrier*) qui doivent former la pioche Planification de chaque manche.



- Manche 1 = 4 Planifications Dé + 2 Planifications Ouvrier
- Manche 2 = 5 Planifications Dé + 2 Planifications Ouvrier
- Manche 3 = 5 Planifications Dé + 3 Planifications Ouvrier
- Manche 4 = 6 Planifications Dé + 3 Planifications Ouvrier

Prenez le nombre de cartes de chaque type nécessaire dans les piles Planification de réserve correspondantes et mélangez-les toutes ensemble pour former la pioche Planification de votre Adversaire pour la manche en cours.

MODE SOLO

Tours de votre Adversaire

À chacun de ses tours, il retourne la 1^{re} carte Planification de sa pioche et la place face visible sur la défausse. Chaque carte Planification offre 2 options à votre Adversaire. Il essaye toujours de réaliser celle du haut en premier. S'il ne peut pas le faire, il choisit celle du bas. Certaines options comportent également 2 tâches possibles. Dans ce cas, il tente la tâche de gauche avant celle de droite.



Pour cette Planification, il essaye de payer 3 Pièces pour *fabriquer*. S'il ne peut pas le faire pour quelque raison que ce soit, il essaye si possible de *tester* ou il gagne 2 Pièces (*dans cet ordre*).

Si l'une de ces affirmations est vraie, il passe à la tâche suivante :

- Il n'a pas les moyens de payer le coût d'une tâche, en Pièces ou en Influences.
- Il veut *inventer*, mais il y a déjà 3 Objets inventés, ou il a déjà inventé 6 fois.
- Il veut *fabriquer*, mais il n'y a pas d'Objets inventés, ou il y a déjà 3 Objets fabriqués.
- Il veut *tester*, mais il n'y a pas d'emplacements Dé disponibles sur les Objets fabriqués et les Objets édités.
- Il veut *éditer*, mais il n'y a pas d'Objets fabriqués.
- Il veut placer un Ouvrier, mais il n'en a plus à poser.
- Il veut effectuer 1 Recherche, mais il n'y a pas d'emplacements pour ajouter de nouvelles tuiles Recherche.

Pour de nombreuses tâches, votre Adversaire devra utiliser un focus. Pour ce faire, il se sert des nombres et des couleurs situés sur le côté gauche de la plupart des cartes Planification. Les nombres indiquent la préférence de l'Adversaire pour la rangée du haut, du milieu ou du bas. *La carte ci-dessus indique sa préférence pour le bas (1), le milieu (2), puis le haut (3)*. Si aucune des 3 options n'est disponible, il passe à la tâche suivante sur sa carte Planification. Les couleurs indiquent la préférence du Dé coloré qu'il utilise lorsqu'il teste un Objet. *La carte ci-dessus indique sa préférence pour le charbon (1), l'orange (2), puis le bleu (3)*.

Inventer

Pour *inventer* un Objet donné, votre Adversaire utilise son focus numérique. S'il y a un plateau Objet disponible, retournez la 1^{re} carte Objet de la pioche. Si la poser crée au moins 1 correspondance d'icônes d'*Influence*, placez-la sur ce plateau. Sinon, défaussez-la et révélez-en une nouvelle. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il y ait au moins 1 correspondance d'icônes d'*Influence*.

Une fois la carte Objet placée, votre Adversaire gagne 1 *Influence* pour chaque correspondance d'icônes d'*Influence*. Prenez la 1^{re} tuile Invention de sa pioche et posez-la sur l'Objet. Il ignore tous les autres coûts et effets qui préoccupent habituellement les joueurs.

Fabriquer

Il doit d'abord dépenser les 3 ou 4 Pièces indiquées sur sa carte Planification. Pour *fabriquer* un Objet déjà inventé, votre Adversaire utilise son focus numérique. Retournez et déplacez la tuile Invention comme d'habitude. Si c'est votre tuile Invention, vous bénéficiez toujours de son effet. Posez 1 de ses Influences sur l'emplacement Fabricant du plateau Objet. Finalement, déplacez ce plateau Objet sur la ligne la plus haute possible de la colonne suivante.

Tester

Pour choisir la couleur du Dé à placer, votre Adversaire utilise son focus couleur. S'il n'y a pas d'emplacement disponible de cette couleur sur les Objets fabriqués et les Objets édités, il choisit la prochaine couleur de son focus. Il utilise son focus numérique pour déterminer dans quelle rangée il place le Dé coloré. S'il y a au moins 1 emplacement disponible dans cette rangée, il le pose sur l'Objet fabriqué ou édité le plus à gauche de cette rangée.

Prenez le Dé coloré dans la réserve Principale et lancez-le. Placez-le sur le plateau Objet indiqué (*peu importe si la valeur obtenue est inférieure à celle d'autres Dés sur ce plateau*). Si le dé recouvre une icône d'*Influence*, votre Adversaire gagne 1 *Influence* de cette couleur. Déplacez son Bateau de la distance indiquée, en suivant les mêmes règles de déplacement que pour votre Bateau.

Si son Bateau s'arrête sur un emplacement avec une tuile Atelier, placez celle-ci, face cachée, dans sa réserve, en vue du calcul de son score en fin de partie.

MODE SOLO



Si son Bateau s'arrête sur le dernier emplacement de la Rivière, prenez la 1^{re} tuile Atelier de la pile. Si celle-ci est épuisée, prenez la tuile Atelier la plus à droite de la Rivière. S'il n'y a plus de tuiles Atelier, il gagne 2 Pièces.

Si son Bateau s'arrête sur le 1^{er} emplacement d'une nouvelle section de la Rivière, effectuez ce qui suit :



Sans la regarder, mélangez la 1^{re} carte Planification Dé de sa pile de réserve avec sa pioche Planification.



Sans la regarder, mélangez la 1^{re} carte Planification Ouvrier de sa pile de réserve avec sa pioche Planification.

Éditer

Il doit d'abord dépenser les 3 ou 4 Pièces indiquées sur la carte Planification. Pour éditer un Objet déjà construit, votre Adversaire utilise son focus numérique. Si vous êtes l'Inventeur, gagnez 1 Pièce de la réserve Principale. Posez son Influence sur l'emplacement Éditeur du plateau Objet et déplacez ce plateau sur la ligne la plus haute possible de la colonne suivante. Ne glissez pas les autres Objets construits vers le haut si des emplacements apparaissent au-dessus d'eux.
Note : quand une colonne compte déjà 3 Objets édités, placez le prochain Objet édité dans une nouvelle colonne à droite.

Règle importante : si vous éditez un Objet inventé par votre Adversaire, vous devez toujours lui payer 1 Pièce.

Placer 1 Ouvrier

Votre Adversaire place 1 Ouvrier uniquement quand il résout l'option supérieure d'une carte Planification Ouvrier.

Il y a 3 cartes Planification Ouvrier qui indiquent l'action ci-dessous (*1 par Guilde*). Pour effectuer cette action, il doit être en mesure de placer 1 Ouvrier sous la Guilde indiquée. Sa priorité de pose sur ces emplacements est : gauche, droite et enfin bas. Quel que soit l'emplacement utilisé, il perd toujours 2 Influences de la couleur de la Guilde indiquée. Après cela, il effectue 1 Recherche.



Les 3 autres cartes Planification Ouvrier lui demandent de poser 1 Ouvrier sur 1 des 3 emplacements à droite des Guildes. Il utilise son focus numérique pour le placer sur la case du haut, du milieu ou du bas du plateau Principal.



Cela lui coûte toujours 1 Influence de chaque. Quel que soit l'emplacement où il le pose, il effectue les effets du haut de la carte Planification (*et non ceux sur le plateau Principal*).

La carte Planification ci-dessus lui permet de mélanger la 1^{re} carte Planification Dé de la pile de réserve avec sa pioche Planification (*comme s'il atteignait le début de la section centrale de la Rivière avec son Bateau*) et de gagner 1 Pièce. Les 2 autres cartes Planification Ouvrier comme celle-ci lui permettent d'avancer son Bateau de 1 emplacement (*selon les règles de déplacement habituelles*) ou d'effectuer 1 Recherche.

Règle importante : si votre adversaire prend la 2^e option sur l'une des 6 cartes Planification Ouvrier, il ne place pas d'Ouvrier.

Effectuer 1 Recherche

Quand votre Adversaire effectue 1 Recherche, il ne le fait que sur des emplacements complètement vides (*pas de tuiles Atelier ni de tuiles Recherche*). Il donne toujours la priorité aux emplacements dans l'ordre suivant :

1. L'emplacement vide le plus à gauche dans la section de la Rivière où se trouve son Bateau, mais pas à droite de celui-ci.
2. L'emplacement vide le plus à gauche dans la section de la Rivière à gauche de la section où se trouve son Bateau.
3. L'emplacement vide le plus à gauche sur l'ensemble de la Rivière, même si cet emplacement se trouve à droite de son Bateau.

Après avoir choisi un emplacement, placez 1 de ses Influences sur l'emplacement Influence de gauche. Révélez la 1^{re} tuile Recherche de la pioche de cette section de la Rivière et posez-la, face visible, sur cet emplacement. Il ignore toutes les icônes des tuiles Recherche.

Placer sa Tente

Votre Adversaire place sa Tente lorsqu'il révèle la dernière carte Planification de sa pioche. Il ignore les autres options de la carte Planification et ne regarde que la section Tente au bas de la carte.

L'icône de Tente marron indique l'emplacement où elle doit être posée par rapport aux 5 emplacements du plateau Principal. Si cet emplacement est occupé, il prend le suivant à droite, en revenant au début des emplacements de Tente si nécessaire.

L'icône de Tente blanche indique l'emplacement de la Tente du Figurant si votre Adversaire place sa Tente avant vous.



Votre Adversaire peut également poser sa Tente plus tôt que prévu. S'il prend l'option du bas sur son avant-dernière carte Planification, il termine cette action, puis révèle tout de suite sa dernière carte Planification et place sa Tente.

Après avoir posé sa Tente pour la manche, votre Adversaire gagne juste 1 Pièce par tour qu'il effectue ensuite au cours de la manche.

Fin de manche

En fin de manche, le marqueur 1^{er} joueur revient toujours au joueur (*vous ou votre Adversaire*) qui a placé sa Tente la plus à gauche sur le plateau Principal. Lorsque votre Adversaire élève sa Tente, il gagne l'Influence de l'éventuelle icône d'Influence qu'il couvrirait. S'il élève sa Tente sur 1 des 2 zones de Tentes les plus à droite, au lieu de gagner l'Émissaire ou de retourner la tuile Louer 1 Dromadaire, il gagne les bonus suivants correspondants :

- Gagner l'Émissaire - Mélangez 1 carte Planification Ouvrier supplémentaire dans sa pioche pour la prochaine manche.
- Louer 1 Dromadaire - Mélangez 1 carte Planification Dé supplémentaire dans sa pioche pour la prochaine manche.

Avant de passer à la manche suivante, remélangez toutes les cartes Planification jouées, face cachée, dans leur pile Planification de réserve respective (*Dé/Ouvrier*).

Calcul des scores

Votre Adversaire gagne des PV pour les points suivants :

1. Les majorités dans les Guildes

Il gagne des PV comme vous le feriez. N'oubliez pas de prendre en compte les Tentes de l'Adversaire lorsque vous calculez les majorités dans les Guildes. Le Figurant participe également à la compétition, comme indiqué à la page 24.

2. Les tuiles Recherche

Chaque Influence le long de la Rivière lui rapporte les PV imprimés.

3. Les tuiles Atelier

Il gagne 2 PV par tuile Atelier qu'il a collectée. Il ignore tous les PV imprimés sur ces tuiles.

4. Les tuiles Invention

Il gagne 3 PV par tuile Invention qu'il a placée.

5. L'Influence du Fabricant et de l'Éditeur

Il gagne les PV comme vous le feriez (voir point 7 à la page 25).

6. Les Objets fabriqués et/ou édités

Il gagne 4 PV par Influence qu'il a sur les plateaux Objet. Il ignore les conditions de score des cartes Objet.

7. Les Pièces restantes

Il gagne 1 PV par Pièce qu'il lui reste dans sa réserve.

Augmenter la difficulté

Il existe plusieurs façons d'augmenter la difficulté. Essayez-les si vous voulez relever le défi :

1. Lors de la mise en place, donnez à votre adversaire 3 Pièces supplémentaires ainsi que 1 Influence de chaque.
2. Mélangez 1 carte Planification Dé de plus à chaque manche.
3. Mélangez 1 carte Planification Ouvrier de plus à chaque manche.

CARTE DE MISE EN PLACE - OBJECTIFS

Dans une partie en 3 manches, chaque joueur commence avec 1 de ses Tentes sur l'emplacement supérieur (*celui qui est entièrement gris*) de sa carte Mise en place. Cette Tente indique des objectifs que le joueur peut atteindre durant la partie. Ces derniers doivent être atteints dans l'ordre, de haut en bas. Dès qu'un joueur remplit l'objectif suivant, il descend sa Tente d'un emplacement et résout immédiatement l'effet à droite.

Si un joueur atteint d'abord un objectif inférieur (❸ ou ❹), il doit auparavant atteindre le ou les objectifs qui sont au-dessus avant de pouvoir déplacer sa Tente sur l'emplacement inférieur. Cela peut amener un joueur à résoudre 2 ou 3 objectifs l'un après l'autre, tous résultant d'un seul effet au cours de la partie.

Pour chacun des 3 objectifs, un joueur a le choix de le remplir en combinant les actions *Inventer*, *Fabriquer* ou *Éditer*, ou en effectuant 1 Recherche dans une section spécifique de la Rivière.

❶ Le joueur place sa Tente ici lors de la mise en place.

Effet : piocher 1 carte Objet à prendre en main et gagner 1 Pièce.

❷ **Objectif :** inventer, fabriquer ou éditer 2 fois (2 fois la même action), ou effectuer 1 Recherche sur la section de gauche de la Rivière.

Effet : avancer de 1 case sur la piste Royalties et augmenter le niveau de 1 Artisan.

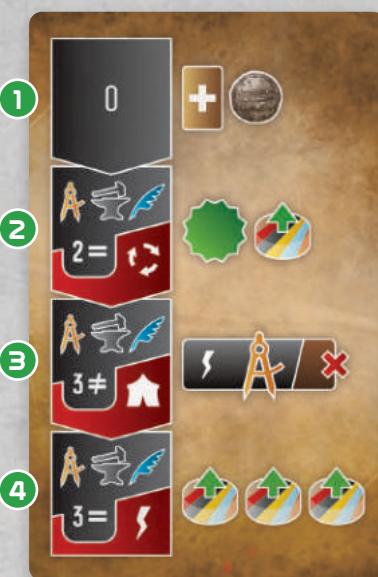
❸ **Objectif :** inventer, fabriquer ou éditer (au moins 1 fois chaque action), ou effectuer 1 Recherche sur la section centrale de la Rivière.

Effet : retirer 1 tuile Invention de son plateau Joueur. Résoudre l'effet imprimé sur la tuile, puis la retirer du jeu. Cela peut déclencher des effets révélés sur le plateau Joueur, mais cela ne compte pas comme une Invention.

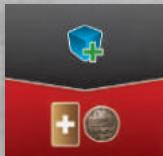
❹ **Objectif :** inventer, fabriquer ou éditer (3 fois la même action), ou effectuer 1 Recherche sur la section de droite de la Rivière.

Notez que la tuile Invention qui a été retirée lors de l'objectif précédent ne compte pas comme 1 des 3 Inventions possibles.

Effet : augmenter de 1 le niveau de 3 Artisans (cela peut être plusieurs fois un même Artisan).



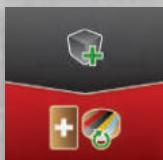
RÉFÉRENCES DES TUILES RECHERCHE



Quand vous gagnez un Dé bleu : piochez 1 carte Objet à prendre en main et gagnez 1 Pièce.



Quand vous gagnez un Dé orange : rafraîchissez 1 Artisan et gagnez 1 Pièce.



Quand vous gagnez un Dé charbon : piochez 1 carte Objet à prendre en main et rafraîchissez 1 Artisan.



Quand vous complétez une colonne de tuiles Atelier : augmentez le niveau de 1 Artisan et gagnez 1 Influence.



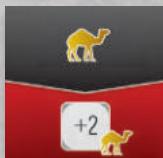
Quand vous gagnez 1 tuile Atelier : éclaircissez 1 Dé.



Quand vous effectuez 1 Recherche : gagnez 1 Pièce (*uniquement pour les prochaines Recherches*).



Quand vous avancez votre marqueur Royalties : éclaircissez 1 Dé.



Action Dromadaire : la somme des Dés utilisés est augmentée de 2 (*un 7 est considéré comme un 9*).



Fin de manche : tous les Dés colorés sur les Dromadaires sont lancés et remis dans Prêt, plutôt que dans Épuisé.



Quand vous placez votre Tente : gagnez 1 Influence.



Quand vous placez votre Tente : gagnez 2 Pièces.



Quand vous placez votre Tente : éclaircissez 2 Dés (*ou 2 fois un même Dé*).



Quand vous placez votre Tente : piochez 2 cartes Objet à prendre en main.



Quand vous placez votre Tente : gagnez 1 Dé coloré pour votre Étude.



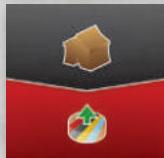
Quand vous placez votre Tente : payez 1 Pièce pour remettre tous les Dés de 1 Atelier dans Épuisé.



Quand vous placez votre Tente : payez 1 Artisan pour avancer votre marqueur Royalties de 1 case.



Quand vous placez votre Tente : rafraîchissez 2 Artisans.



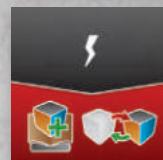
Quand vous placez votre Tente : augmentez le niveau de 1 Artisan.



Immédiat : éclaircissez 4 Dés (*ou réparti sur 1 à 3 Dés*).



Immédiat : retournez votre tuile Louer 1 Dromadaire, le rendant disponible pour la manche.



Immédiat : gagnez 1 Dé coloré pour votre Étude et échangez 1 Dé (*voir page 8*).



Immédiat : gagnez 1 Influence de chaque et 1 Influence supplémentaire de votre choix.



Immédiat : collectez 1 tuile Atelier de l'emplacement de votre Bateau ou à sa gauche et gagnez 1 Influence.



Immédiat : avancez votre marqueur Royalties de 1 case et gagnez ensuite vos Royalties.



Immédiat : augmentez le niveau de 2 Artisans (*ou 2 fois un même Artisan*).



Immédiat : avancez votre Bateau de 1 case selon les règles de déplacement habituelles.



Immédiat : rafraîchissez tous vos Artisans et gagnez 2 Pièces.

RÉFÉRENCES DES TUILES ATELIER



Payez votre Carreleur pour gagner 1 Dé bleu pour votre Étude.



Payez votre Cirier pour gagner 1 Dé orange pour votre Étude.



Payez votre Forgeron pour gagner 1 Dé charbon pour votre Étude.



Payez votre Tisserand pour gagner 1 Dé coloré pour votre Étude.



Payez votre Charpentier pour échanger 1 Dé blanc avec 1 Dé coloré de la réserve Principale (*voir page 8*).



Payez votre Carreleur pour gagner 1 Influence bleue.



Payez votre Cirier pour gagner 1 Influence orange.



Payez votre Forgeron pour gagner 1 Influence charbon.



Payez votre Charpentier pour piocher 1 carte Objet à prendre en main et gagner 1 Influence au choix.



Payez votre Cirier pour piocher 2 cartes Objet à prendre en main.



Payez votre Tisserand pour éclaircir 2 Dés (*ou 2 fois un même Dé*).



Payez votre Charpentier pour avancer votre marqueur Royalties de 1 case.



Payez votre Scribe pour effectuer 1 Recherche.



Payez votre Scribe pour rafraîchir tous vos Artisans (*y compris votre Scribe*).



Payez votre Tisserand pour augmenter le niveau de 2 Artisans (*ou 2 fois 1 unique Artisan, même le Tisserand*).



Payez votre Forgeron pour avancer votre Bateau de 1 case selon les règles de déplacement habituelles.



Payez votre Carreleur pour collecter 1 tuile Atelier de l'emplacement de votre Bateau ou à sa gauche.



Payez 1 Artisan pour augmenter la somme des Dés utilisés pour l'action Atelier de jusqu'à 6.



Augmentez la somme des Dés utilisés pour l'action Atelier de jusqu'à 3.



Gagnez 3 Pièces.



Gagnez 2 Pièces.



Gagnez 2 Pièces.



Gagnez 2 Pièces.



Éclaircissez 1 Dé et gagnez 1 Pièce.



Augmentez 2 Dés disponibles de 1 (*ou 1 Dé de 2*) et gagnez 1 Pièce.



Éclaircissez 1 Dé, augmentez 1 Dé disponible de 1 et gagnez 1 Pièce.

RÉFÉRENCES DES TUILES ATELIER



Gagnez 1 Influence bleue.



Gagnez 1 Influence orange.



Gagnez 1 Influence charbon.



Piochez 2 cartes Objet à prendre en main.



Augmentez le niveau de 1 Artisan .



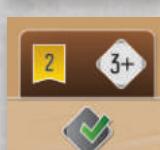
Rafraîchissez 2 Artisans.



Cet Atelier a la couleur bleue pour toutes les tuiles Atelier qui le nécessitent.



Cet Atelier a la couleur orange pour toutes les tuiles Atelier qui le nécessitent.



Cet Atelier a la couleur charbon pour toutes les tuiles Atelier qui le nécessitent.



Avancez votre marqueur Royalties de 1 case.



Collectez 1 tuile Atelier de l'emplacement de votre Bateau ou à sa gauche.



Perdez 1 Influence pour avancer votre Bateau de 1 case selon les règles de déplacement habituelles.



Perdez 1 Influence pour effectuer 1 Recherche.



Fin de manche : tous les Dés de cet Atelier sont lancés et remis dans Déterminé, plutôt que dans Épuisé.



Fin de manche : tous les Dés de cet Atelier sont lancés et remis dans Déterminé, plutôt que dans Épuisé.



Fin de manche : tous les Dés de cet Atelier sont lancés et remis dans Déterminé, plutôt que dans Épuisé.



Gagnez 1 Pièce et rafraîchissez 1 Artisan.



Piochez 1 carte Objet à prendre en main et rafraîchissez 1 Artisan.



Éclairez 1 Dé et rafraîchissez 1 Artisan.



Fin de manche : tous les Dés de cet Atelier sont lancés et remis dans Prêt, plutôt que dans Épuisé.



Fin de manche : tous les Dés de cet Atelier sont lancés et remis dans Prêt, plutôt que dans Épuisé.



Fin de manche : tous les Dés de cet Atelier sont lancés et remis dans Prêt, plutôt que dans Épuisé.

Rappels importants :

- Seuls les Dés dans Prêt, Déterminé et Inspiré sont considérés comme « disponibles ».
- Payer 1 Artisan le fait toujours monter de 1 niveau et le rend inactif.
- Les Artisans peuvent être utilisés pour activer les capacités des tuiles Atelier, même si leurs effets ne peuvent pas être résolus.
- Un joueur peut résoudre ses tuiles Atelier dans l'ordre de son choix.
- Si les Dés utilisés pour activer un Atelier sont retirés au milieu du tour, aucune autre tuile Atelier de cette rangée ne peut être utilisée.

RÉFÉRENCES DES CARTES OBJET

NOM	RAPPORTE DES PV POUR	NOM	RAPPORTE DES PV POUR
Aiguille	Les Objets que vous avez à la fois inventés et édités.	Coupe	Le nombre de Dés blancs que vous possédez.
Astrolabe	Vos tuiles Atelier collectées qui requièrent de l'orange.	Entonnoir	Le niveau de la Tour où est votre Artisan le plus haut.
Balance	Chaque plateau Objet où vous n'êtes que l'Inventeur, que le Fabricant ou que l'Éditeur.	Fanal	Chaque paire de 1 tuile Atelier et de 1 tuile Recherche.
Bassin	Vos tuiles Recherche dans la section gauche de la Rivière.	Flacon	Vos tuiles Recherche dans la section droite de la Rivière.
Bateau	Chaque lot de 3 Influences différentes (<i>les Influences des Tentes incluses</i>).	Flûte	Le niveau de la Tour où est votre Tisserand.
Bécher	Chaque ligne de votre plateau Joueur où vous avez retiré 2 tuiles Invention ou plus.	Fontaine	Les Objets que vous avez à la fois fabriqués et édités.
Bibliothèque	Le niveau de la Tour où est votre Carreleur.	Grappin	Vos Influences charbon (<i>les Influences des Tentes incluses</i>).
Boussole	Vos tuiles Atelier collectées qui n'ont pas d'exigences de couleur (<i>les capacités de départ des Ateliers ne comptent pas</i>).	Grue	Le nombre de Dés charbon que vous possédez.
Brasero	La position de votre marqueur Royalties.	Horloge	Chaque lot de 3 Dés colorés différents que vous possédez.
Cadran solaire	Chaque paire de 1 Dé charbon et de 1 Dé bleu que vous possédez.	Jatte	Le niveau de la Tour où est votre Artisan le plus bas.
Calame	Le niveau de la Tour où est votre Cirier.	Jouet	L'avancement de votre Bateau sur la Rivière <i>1^{er} emplacement de la section de droite = 12</i> <i>Dernier emplacement de la Rivière = 17.</i>
Casque	Chaque paire de 1 tuile Atelier collectée et de 1 Artisan rafraîchi (<i>actif</i>).	Lampe	Chaque lot de 3 Recherches de différentes sections de la Rivière.
Chaise	Les Objets que vous avez édités.	Lanterne	Chaque paire de 1 Recherche et de 1 Artisan rafraîchi (<i>actif</i>).

RÉFÉRENCES DES CARTES OBJET

NOM	RAPPORTE DES PV POUR	NOM	RAPPORTE DES PV POUR
Lentilles	Le niveau de la Tour où est votre Forgeron.	Tambour	Le niveau de la Tour où est votre Scribe.
Lunettes	Les Objets que vous avez fabriqués.	Télescope	Vos tuiles Atelier collectées qui requièrent du charbon.
Ornithoptère	Le nombre de zones de Tentes différentes où vous avez des Tentes (<i>dans une partie à 3 manches, la carte Mise en place compte comme 1 zone</i>).	Vase	Vos tuiles Recherche dans la section centrale de la Rivière.
Panier	Les Objets que vous avez à la fois inventés et fabriqués.	Voile	Chaque colonne de votre plateau Joueur où vous avez retiré les 2 tuiles Invention.
Pompe	Chaque rangée d'Ateliers de votre plateau Joueur où vous avez 4 tuiles Atelier ou plus.		
Porte	Chaque paire de 1 Dé orange et de 1 Dé charbon que vous possédez.		
Puzzle	Le nombre de Dés bleus que vous possédez.		
Roue	Chaque colonne d'Ateliers complète sur votre plateau Joueur.		
Sablier	Vos Influences bleues (<i>les Influences des Tentes incluses</i>).		
Scie	Vos Influences orange (<i>les Influences des Tentes incluses</i>).		
Scie circulaire	Vos tuiles Atelier collectées qui requièrent du bleu.		
Statue	Chaque paire de 1 Dé bleu et de 1 Dé orange que vous possédez.		
Sténopé	Le nombre de Dés orange que vous possédez.		
Table	Le niveau de la Tour où est votre Charpentier.		

RÉFÉRENCES DES TUILES PASSE

Les icônes de la plupart des tuiles Passe sont présentées à la page suivante. Cependant, cette tuile Passe particulière peut nécessiter quelques explications supplémentaires.



Elle vous permet soit :

- de collecter 1 tuile Atelier de l'emplacement de votre Bateau ou d'un emplacement à sa gauche le long de la Rivière,
ou
- de défausser 1 carte Objet de votre main pour avancer votre Bateau de 1 emplacement le long de la Rivière (*selon les règles de déplacement habituelles*).

ICONOGRAPHIE

	Dé bleu (Marchand)		Inspiré : augmenter de 0, 1, 2, 3, 4 ou 5		Recherche		Royalties
	Dé orange (Scientifique)		Déterminé : augmenter de 0 ou 1		Recherche en cours		Gagner ses Royalties
	Dé charbon (Fabricant)		Prêt		Recherche de Tente		Inventer
	Échanger 1 Dé (voir page 8)		Épuisé		Recherche immédiate		Fabriquer
	Dé blanc		Déplacer les Dés de l'Atelier vers Épuisé		Tuile Atelier		Tester
	Retirer 1 Dé		Atelier		Tuile Atelier de l'emplacement Bateau ou à sa gauche		Éditer
	Gagner 1 Dé blanc Prêt		Dromadaire		Piocher 1 carte Objet et la prendre en main		Rafraîchir 1 Artisan au choix
	Gagner 1 Dé coloré Déterminé		Débloquer le 3 ^e Dromadaire		Défausser 1 carte Objet		Rafraîchir tous les Artisans
	Gagner 1 Dé bleu pour son Étude		Louer 1 Dromadaire		Influence bleue		Utiliser 1 Artisan au choix
	Gagner 1 Dé orange pour son Étude		Ouvrier		Influence orange		Augmenter le niveau de 1 Artisan au choix
	Gagner 1 Dé charbon pour son Étude		Récupérer 1 Ouvrier		Influence charbon		Scribe
	Gagner 1 Dé coloré pour son Étude		Débloquer le 3 ^e Ouvrier		Perdre 1 Influence bleue		Cirier
	Dé de test		Gagner l'Émissaire		Perdre 1 Influence orange		Tisserand
	Éclaircir 1 Dé		Début de manche		Perdre 1 Influence charbon		Carreleur
	Augmenter 1 Dé disponible de 1		Fin de manche		N'importe quelle Influence		Forgeron
	Étude		Tente		Bateau / Déplacer le Bateau		Charpentier