



# ÈRE DES SPÉCIALISTES

## INVENTEURS DU TIGRE DU SUD

### INTRODUCTION

Dans *Inventeurs du Tigre du Sud : Ère des Spécialistes*, de grands esprits du monde connu font de la Maison de la Sagesse leur foyer. C'est l'âge des experts. De brillants penseurs et maîtres de la conception apportent de nouvelles inventions qui émerveillent les habitants de notre grande ville. Pour ceux qui souhaitent laisser leur trace, le moment est venu de créer leurs plus fabuleux objets.

Conception : Shem Phillips & S J Macdonald

Illustrations : Mihajlo Dimitrievski

Conception graphique et mise en page : Shem Phillips

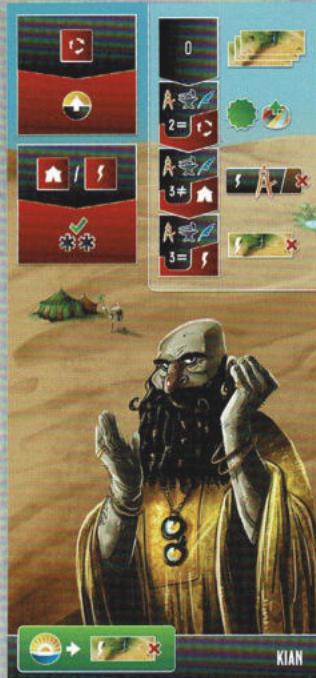
Traduction : Jean Dorthe / PixieGames

Relectures : Arnyanka / Frédéric Dupertuis / PixieGames

Copyright 2025 Garphill Games / [www.garphill.com](http://www.garphill.com)

### MISE EN PLACE

Avant de placer son Atelier de départ, chaque joueur reçoit au hasard 3 plateaux Personnage. Il en choisit 1 qu'il conserve et place à droite de son plateau Joueur. Les plateaux Personnage restants sont remis dans la boîte. Chaque joueur gagne aussi la tuile Atelier associée à son personnage et la pose avant ou après sa tuile Atelier de départ. Les 2 tuiles peuvent être placées dans la même rangée (*en payant 1 Pièce pour la 2<sup>e</sup> tuile*) ou dans des rangées différentes. Les règles spécifiques à chaque personnage se trouvent au dos du plateau Personnage correspondant.



12 plateaux Personnage



12 tuiles Atelier



1 tuile Dés jokers



1 tuile Laboratoire



6 tuiles Invention grises



1 Tente noire



1 Apprenti

1 marqueur  
Mécène

1 Musicien

### Trois manches

*Ère des Spécialistes* utilise la version courte du jeu en 3 manches. Au lieu de placer sa Tente la plus à gauche sur sa carte Mise en place, chaque joueur doit la placer sur la case supérieure, à droite de son plateau Personnage, en effectuant toutes les étapes qui y sont indiquées. Après l'installation, les cartes Mise en place sont remises dans la boîte.

### Règles pour 1 ou 2 joueurs

À la mise en place, révélez 1 carte Figurant, déplacez son Bateau et ajoutez les 3 Influences indiquées.

### Règles pour 1 joueur

Suivez toutes les règles originales, mais jouez la partie en 3 manches. Utilisez les objectifs comme décrit ci-dessous. Appliquez toutes les règles de difficulté accrue (3 Pièces et 1 Influence de chaque en plus lors de la mise en place, et 1 carte Planification de chaque type en plus dans la pioche à chaque manche). Posez 1 Tente de votre Adversaire sur le 1<sup>er</sup> emplacement de la zone de Tentes 3 (zone du centre), il gagne immédiatement 1 Influence noire. Mettez en jeu un Objet édité (1 tuile Invention neutre et 1 carte Objet aléatoires). Placez-y 2 Influences de votre Adversaire pour indiquer qu'il en est le Fabricant et l'Éditeur. Lors de la constitution de sa pioche de cartes Planification, sautez la colonne de la 1<sup>re</sup> manche. Cela signifie qu'il doit utiliser :

- Manche 1 = 6 Planifications Dé + 3 Planifications Ouvrier
- Manche 2 = 6 Planifications Dé + 4 Planifications Ouvrier
- Manche 3 = 7 Planifications Dé + 4 Planifications Ouvrier

### Objectifs du plateau Personnage

La résolution des objectifs diffère légèrement. Auparavant, quand les conditions de l'objectif suivant étaient remplies, le joueur devait tout de suite déplacer sa Tente dessus pour le résoudre. Désormais, quand elles sont remplies, il peut déplacer sa Tente dessus quand il le veut, comme action gratuite à son tour de jeu.