
IMAGINARIUM
CHIMERA
VARIANTE EXPERT
2 JOUEURS

VARIANTE EXPERT 2 JOUEURS

Cette variante est réservée aux joueurs qui maîtrisent très bien le jeu de base *Imaginarium* et son extension *Chimera*.

Chaque joueur dirige une équipe composée de deux bricoleurs et d'un saboteur. Chacun prend donc le matériel correspondant au jeu en équipe (2 ateliers, leurs machines et leurs ressources/charbonium de départ, 1 Commençeuse, 1 paravent, 2 figurines et les pions assortis).

Le joueur **A** prend les ateliers 1 et 4 :



Le joueur **B** les ateliers 2 et 3 :



Chaque atelier correspond à un bricoleur. Les ressources, le charbonium, les rêves et les machines cassées sont communs aux deux bricoleurs.



Le placement sur la piste d'initiative se fait ainsi :

1. Saboteur **A**
2. Saboteur **B**
3. Bricoleur **A1** (avec plateau atelier 1)
4. Bricoleur **B1** (avec plateau atelier 2)
5. Bricoleur **B2** (avec plateau atelier 3)
6. Bricoleur **A2** (avec plateau atelier 4)



Les joueurs disposent autant de projets dans le bureau d'études que pour une partie à quatre joueurs (8).

Le jeu se déroule ensuite normalement. Selon l'ordre sur la piste d'initiative, les joueurs planifient les actions de leur saboteur et de leurs bricoleurs, puis les réalisent. Le fonctionnement des saboteurs est détaillé en page 13 du livret d'*Imaginarium*.

Lors de la phase de validation des projets, si le **bricoleur** actif peut valider un ou plusieurs projets, il y place un jeton à sa couleur et prend les points de victoire correspondants. Le second **bricoleur** du même joueur pourra à son tour valider le même projet s'il remplit les conditions requises à ce moment-là. Il remportera un point de moins pour ce projet puisqu'il n'est pas le premier à l'avoir validé.

La fin de partie est déclenchée à **25 points** comme lors d'une partie en équipe.





Prénom et nom :
Agrippine Pernille

Citation préférée :
Une machine cassée est un espoir un peu fou et non un problème à résoudre.

Machine préférée :
La sublime Menuisette

« Je m'appelle Agrippine Pernille. Mes parents rêvaient que je travaille dans les fleurs. Mais depuis toute petite, j'adore les machines !
Mon grand-père était bricoleur à la manufacture. Après l'école, il m'ouvrait les portes de son atelier et je jouais pendant des heures avec les pièces détachées. Il m'a montré comment réparer ma première machine... On avait mis deux semaines à rassembler assez de bois et de cuivre. Je suis sûre d'avoir fait le bon choix de vie, mais si je devenais Grande Machiniste, mes parents ne pourraient plus en douter.
Le moment de la journée que je préfère ? Mettre en route mes machines pour les écouter gronder. Et après, prendre un café avec Pétronille, la secrétaire du département extraction, on rigole bien ensemble. »

Prénom et nom :
Zadock Zebulon

Citation préférée :
Jamais en retard, toujours premier, surtout devant le bureau d'études !

Machine préférée :
La splendide Coperette



« Coucou ! Je suis entré à la manufacture des rêves il y a 124 ans, 95 jours, 16 heures, 12 minutes et... 28 secondes ! Je me vois, comme si c'était hier, planté devant le bureau d'études, impatient de valider mon premier projet ! Quelle émotion ! J'avais mis des mois à réparer mes machines : une de défense et une d'attaque.
Pourquoi devenir Grand Machiniste ? La vraie question est plutôt Quand ? Il faut que je prenne de vitesse les autres bricoleurs. J'ai donc programmé tous mes réveils pour être dans les temps. Ils sonneront tous dans 1 mois, 5 jours, 52 minutes et... 28 secondes. D'ici là, il me reste au moins 3 projets à valider ! Bon, je file, je vais être en retard. »