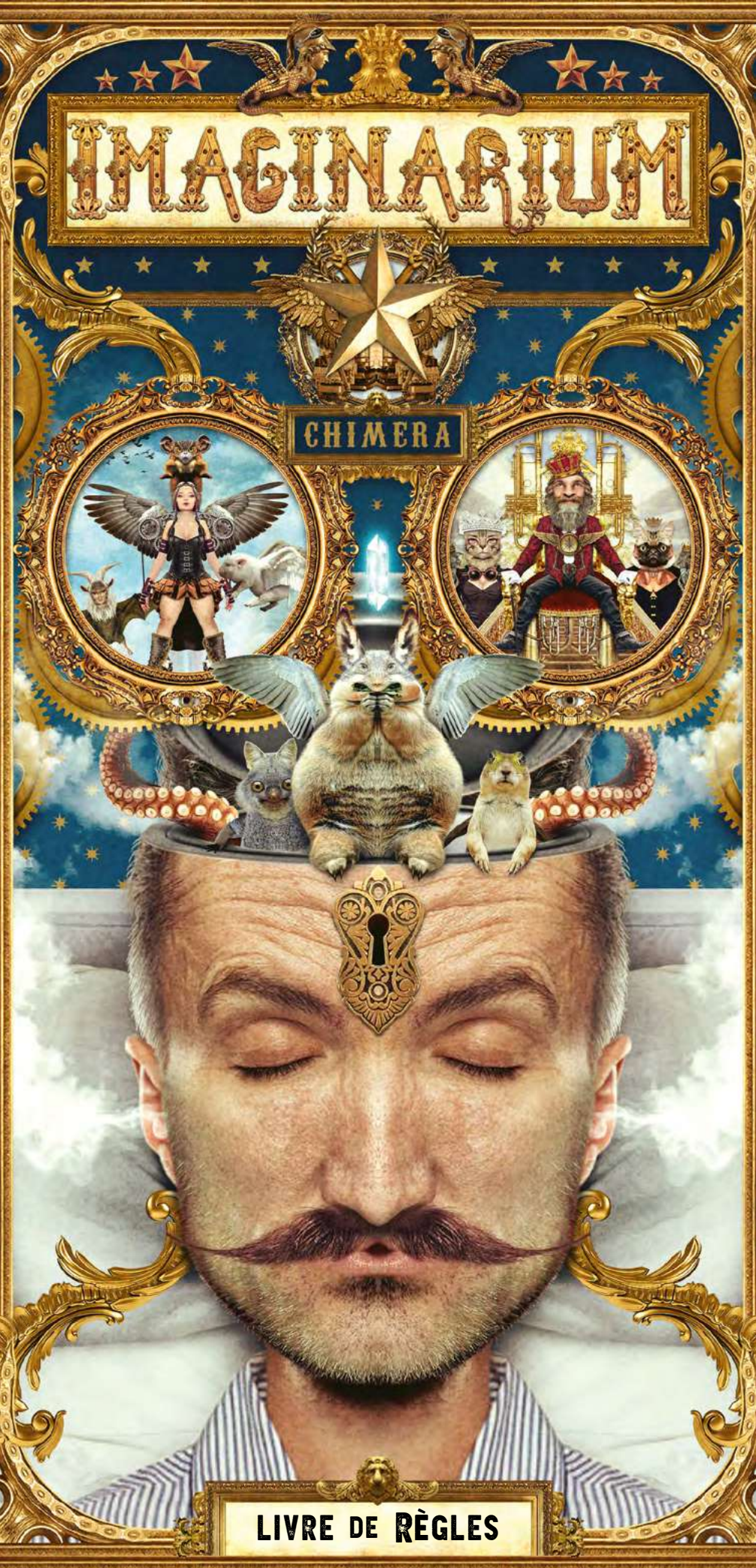
IMAGINARIUM



LIVRE DE RÈGLES

Note de la Direction aux bricoleurs

Chers bricoleurs, la Direction suit de très près le phénomène inexpliqué qui a lieu depuis quelque temps. Nous savons que vous avez désormais accès aux rêves fabriqués dans l'usine, quelques fragments échappés des machines du tapis roulant. Étrangement, cette crise onirique a entraîné une hausse de la productivité, rêver semble vous avoir rendu plus efficients. Nous avons donc pris la décision d'intégrer cette anomalie à nos chaînes de production. Nous vous communiquerons rapidement les mesures prises dans le cadre de notre nouveau programme d'incitation au rêve : Chimera.

La direction d'Imaginarium, la manufacture des rêves.

MATÉRIEL

Avis n° 1. Pour faire suite à la décision de la Direction, nous mettons à disposition des bricoleurs de nouveaux éléments dont voici la liste exhaustive.

Un plateau, appelé la piste des rêves.



Un paravent, pour que le 6e joueur cache ses ressources, son charbonium et ses points de victoire.

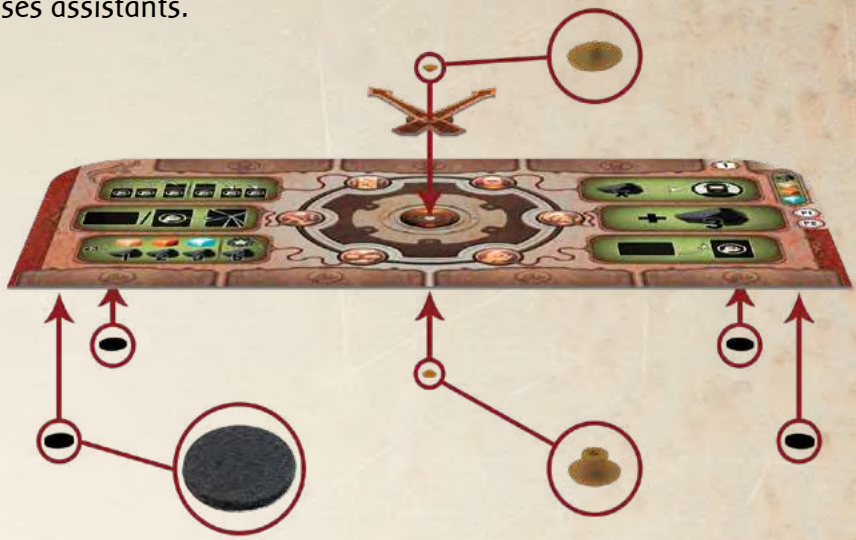


Recto



Verso

Un plateau personnel, appelé l'atelier, pour que le 6e joueur sélectionne ses actions, stocke ses machines réparées et accueille ses assistants.



Une figurine de bricoleur et six jetons validation des projets (pour le 6e joueur).



14 cartes machine, réparties comme suit :

- 5 Commenceuses (machines de production) ;
- 2 Fatigueuses (machines d'attaque) ;
- 2 Reposeuses (machines de défense) ;
- 5 Réalisatrices (machines spéciales).



Machine de production



Machine d'attaque



Machine de défense



Machine spéciale



Verso d'une machine

Sept cartes assistant qui vous donnent des avantages personnels.



Recto



Verso

Quatre tuiles projet qui sont la source principale de points de victoire.



Recto



Verso

48 pions fragment de rêve, répartis comme suit :

- 12 rêves de romance ;
- 12 rêves de gloire ;
- 12 rêves d'évasion ;
- 12 rêves festifs ;
- 8 **cauchemars**.



Rêves de romance



Rêves de gloire



Rêves d'évasion



Rêves festifs



Cauchemars



Verso



RÈGLES

Ce livret présente dans un premier temps les règles pour 2 à 5 joueurs. **L'utilisation du 6e joueur est réservée au jeu en équipes.** Lisez cette première partie pour vous familiariser avec l'ensemble des nouveaux concepts, puis rendez-vous en page 10 pour prendre connaissance des spécificités liées au jeu en équipes.

Une partie d'*Imaginarium : Chimera* suit le déroulement général du jeu de base, ce livret ne détaille que les points concernés par l'extension (pour faciliter la consultation du livret du jeu de base, l'emplacement du passage de référence est précisé entre crochets).

MISE EN PLACE

[Page 4 du livret d'*Imaginarium*]
Suivez la mise en place décrite dans le livret du jeu de base. Lorsque vous avez terminé le **point 4**, intégrez la mise en place de l'extension.

4.1 Chaque joueur prend une Commenceuse qu'il place en position cassée, c'est-à-dire à l'horizontale, sur le côté de son atelier. À moins de 5 joueurs, les Commenceuses non utilisées sont remises dans la boîte et ne serviront pas pendant la partie.





4.2 Mélangez les 9 autres nouvelles machines, les nouveaux assistants et les nouveaux projets avec ceux du jeu de base. Vous pouvez les identifier facilement grâce à leur signe distinctif.







4.3 Placez la piste des rêves sur le côté gauche du bric-à-brac. Ajoutez-y les ressources, le charbonium et les points de victoire comme indiqué sur les cases. Chaque joueur place un des jetons à sa couleur sur la case de départ de la piste des rêves.



4.4 Mélangez les fragments de rêve pour en faire une pile que vous disposez, face cachée, à côté du bric-à-brac.

À la fin du **point 5** de la mise en place du jeu de base, terminez de mettre en place l'extension ainsi :

5.1 Placez un fragment de rêve face visible sur chaque machine du tapis roulant, de la gauche vers la droite, en les piochant dans la pile précédemment constituée. Nous vous conseillons de les placer sur l'illustration afin de ne pas cacher les informations essentielles à vos prises de décisions.





RÉCUPÉRER UNE MACHINE ET SON FRAGMENT DE RÊVE

Avis n° 2. La Direction accorde aux bricoleurs le libre accès aux fragments de rêve, sous réserve qu'ils signent la clause de confidentialité (contacter Archibald Throgmorton du service juridique).

[Page 7 du livret d'*Imaginarium* : B2. Récupérer une machine réservée]
Lors de la phase de réalisation, si vous avez choisi de récupérer une machine réservée, prenez le fragment de rêve posé dessus et placez-le derrière votre paravent. Puis, selon les règles de base, la machine achetée est placée horizontalement sur le côté de votre atelier, pour signifier qu'elle est cassée.

UNE ACTION SUPPLÉMENTAIRE : RÊVASSER

Avis n° 3. Les bricoleurs sont encouragés à rêvasser sur leur lieu de travail, le regard perdu dans le vague et la bouche légèrement entrouverte.

[Page 8 du livret d'*Imaginarium* : B3. Effectuer deux actions]
La règle de base ne change pas, mais vous disposez maintenant d'un nouveau choix. Vous pouvez décider de renoncer à l'une des deux actions sélectionnées sur votre plateau personnel pour faire l'action rêvasser à la place, et cela une fois par tour. Il vous suffit de l'annoncer puis d'appliquer les trois étapes suivantes.

1. Posez des fragments de rêve

Avis n° 4. Les bricoleurs sont autorisés à garder les fragments de rêve et à les associer en respectant la procédure en vigueur.

Vous pouvez poser un ou plusieurs fragments de rêve que vous avez précédemment collectés derrière votre paravent. Une seule contrainte, **ils doivent être de couleurs différentes.** Prenez-les derrière votre paravent et placez-les en ligne à côté de votre plateau personnel pour constituer votre rêve. Vous ne pouvez avoir qu'un seul rêve devant vous.

2. Avancez sur la piste des rêves

Avis n° 5. La Direction organise un petit concours : une course au rêve le plus fou avec récompenses à la clé (règlement affiché en salle de repos).

Chaque fragment de rêve ainsi posé vous fait avancer d'une case sur la piste des rêves. Vous avancez d'une case supplémentaire pour chaque fragment de la même couleur que le dernier posé, s'ils le suivent directement (voir exemple plus bas).

Lorsque vous passez ou vous arrêtez en premier sur une case comportant des ressources, du charbonium ou des points de victoire, prenez-les derrière votre paravent. Les joueurs qui passeront après vous sur cette case recevront seulement un charbonium (même si la case contenait autre chose qu'un charbonium à la mise en place). Vous pouvez emprunter différents chemins, choisissez bien !

3. Posez un cauchemar

Avis n° 6. L'incitation au cauchemar est tolérée dans le cadre strict du travail. À cet effet, les bricoleurs sont autorisés à raconter des histoires terrifiantes à leurs collègues.

Vous pouvez ensuite poser un cauchemar chez un adversaire, à la suite de son rêve. **Lorsqu'il voudra poser un nouveau fragment de rêve, il ne pourra en poser qu'un seul,** peu importe qu'il en ait plusieurs de couleurs différentes derrière son paravent.

Exemple de l'action rêvasser



Tour A : Le joueur Jaune choisit de rêvasser une 1re fois, il pose 3 fragments de couleurs différentes pour constituer son rêve. Il avance donc de 3 cases (1 case pour chaque fragment de rêve placé).



Tour B : Il choisit de rêvasser à nouveau et décide de poser un seul fragment, mais de couleur identique au dernier posé. Il avance de 2 cases (1 pour le fragment placé + 1 puisque ce fragment en suit un de même couleur).



Tour C : Il rêvasse et ajoute un fragment rouge et un vert. Il avance de 4 cases (3 pour le fragment rouge + 1 pour le vert). Mais il rompt sa suite de fragments rouges.



DEUX ACTIONS ENRICHIES : DÉMONTER ET RÉORGANISER

Avis n° 7. « Rêver c'est bien, en travaillant c'est mieux. » Afin d'exhorter les bricoleurs à continuer le travail, la Direction élargit le champ d'expertise des actions démonter et réorganiser pour les inscrire dans le programme Chimera.

[Page 9 du livret d'*Imaginarium* : B3. Démonter et Réorganiser]

Démonter une machine

Effectuez l'action telle que décrite dans le livret du jeu de base, puis :

- si vous démontez l'une de **vos machines cassées,** en plus des ressources, prenez **le premier fragment de rêve** de la pioche et placez-le derrière votre paravent, sans le révéler à vos adversaires.
- si vous démontez l'une de vos **machines réparées,** en plus des ressources, piochez **autant de fragments de rêve que le niveau de la machine.** Choisissez-en un que vous placez derrière votre paravent sans le révéler à vos adversaires. Défaussez les autres.

Réorganiser votre atelier et vos pensées

Effectuez l'action telle que décrite dans le livret de base, puis, si le dernier fragment de votre rêve est un cauchemar, vous pouvez le défausser.

NOUVELLE CONDITION DE FIN DE PARTIE

[Page 11 du livret d'*Imaginarium* : C. Vérification et réinitialisation]
Lors de la phase de Vérification et réinitialisation, la partie se termine :

- si un joueur possède au moins **20 points de victoire,** conformément aux règles du jeu de base,
- si le jeton d'un des joueurs a atteint ou dépassé **la case de fin de la piste des rêves,** même si aucun joueur n'a atteint 20 points de victoire.

Si la partie continue, préparez le bric-à-brac pour un nouveau tour en plaçant un fragment de rêve sur chaque nouvelle machine ajoutée sur le tapis roulant, mais pas sur celles qui étaient déjà là le tour d'avant. S'il manque des fragments de rêve, mélangez les fragments défaussés pour constituer une nouvelle pioche.

EN ÉQUIPES

Avis n° 8. Afin de développer une dynamique de groupe multiplicatrice de performance, la Direction encourage le travail en équipes. Choisissez bien votre binôme !

Voici les spécificités du jeu en équipes de deux, à 4 ou 6 joueurs, le reste des règles est inchangé.

MISE EN PLACE

[Page 4 du livret d'*Imaginarium*]
Les joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Ils vont avoir en commun : le paravent et tout ce qui est caché derrière (ressources, charbonium, points de victoire, fragments de rêve), les machines cassées ainsi que le rêve qu'ils vont enrichir.



Suivez la mise en place décrite dans le livret du jeu de base. Lorsque vous arrivez au **point 3**, intégrez les points 3 et 4 de ce livret à la place de ceux du livret du jeu de base.

3. Chaque joueur prend son atelier en fonction de la répartition suivante :

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3
4 joueurs	Ateliers 1 et 4	Ateliers 2 et 3	
6 joueurs	Ateliers 1 et 6	Ateliers 2 et 5	Ateliers 3 et 4

Il prend ses machines et les place sur les emplacements réservés de son atelier, elles sont livrées déjà réparées. Il prend le charbonium et les ressources comme indiqué sur son atelier.

4. Chaque joueur choisit sa figurine, la place sur la piste d'initiative et prend les six jetons à sa couleur. L'équipe choisit l'un des deux paravents correspondants aux figurines choisies, qu'elle place

entre les deux joueurs pour cacher en commun leurs ressources et leur charbonium, et plus tard leurs fragments de rêve ainsi que leurs points de victoire. Il va donc falloir bien discuter de la façon dont chaque joueur va les utiliser pendant son tour. Le paravent inutilisé est rangé dans la boîte.

4.1 Chaque équipe prend une Commenceuse et la place en position cassée entre les deux ateliers. Pendant la partie, toutes les machines cassées sont communes aux deux joueurs. L'un d'entre eux peut acheter une machine qui sera plus tard réparée par son coéquipier.

4.2 Mélangez les 9 autres nouvelles machines, les nouveaux assistants et les nouveaux projets avec ceux du jeu de base.

4.3 Placez la piste des rêves sur le côté gauche du bric-à-brac. Ajoutez-y les ressources, le charbonium et les points de victoire comme indiqué sur les cases. Chaque équipe place le jeton correspondant à la couleur du paravent choisi sur la case de départ de la piste des rêves. Une équipe réalise un rêve en commun, il faudra que les joueurs se concertent pour poser les fragments de rêve et avancer sur la piste.

4.4 Mélangez les fragments de rêve pour en faire une pile que vous disposez, face cachée, à côté du bric-à-brac.

À la fin du **point 5** de la mise en place du jeu de base, terminez de mettre en place l'extension ainsi :

5.1 Placez un fragment de rêve face visible sur chaque machine du tapis roulant, de la gauche vers la droite, en les piochant dans la pile précédemment constituée. Nous vous conseillons de les placer sur l'illustration afin de ne pas cacher les informations essentielles à vos prises de décisions.

DÉROULÉ DU TOUR

Avis n° 9. Le fondement d'une cohésion d'équipe réussie ? Regarder ensemble dans la bonne direction, celle de la victoire (ceci est un message du service Ressources humaines).

Le déroulé du tour suit les règles de base, les joueurs jouent à tour de rôle dans l'ordre indiqué par la position des figurines sur le plateau. Il est conseillé au joueur actif de se concerter avec son coéquipier pour prendre ses décisions. Pour autant, les choix de chaque joueur sont individuels et en cas de désaccord, chacun peut suivre son instinct, puisque le joueur actif est décisionnaire.



VALIDER LES PROJETS

[Page 11 du livret d'*Imaginarium* : B4. Valider des projets]
Lors de cette phase, si le joueur actif peut valider un ou plusieurs projets, il y place un jeton à sa couleur et prend les points de victoire correspondants. Ces points sont placés derrière le paravent et comptent pour le score total de l'équipe. Son coéquipier pourra à son tour valider le même projet s'il remplit les conditions requises à ce moment-là. La règle de base ne change pas, il remportera un point de moins pour ce projet puisqu'il n'est pas le premier à l'avoir validé.

FIN DE PARTIE

[Page 11 du livret d'*Imaginarium* : C. Vérification et réinitialisation]
Lors d'une partie en équipes de deux, l'objectif final de chaque équipe pour mettre fin à la partie est de **25 points**, sauf bien sûr si le jeton d'une équipe atteint ou dépasse la case de fin de la piste des rêves.

Les effets des machines d'attaque et de défense

Les machines d'attaque qui s'en prennent aux éléments communs aux joueurs d'une même équipe, ciblent l'équipe et non pas chaque joueur individuellement (la Larcinette, la Sylvisiteuse, la Copobrigandeuse, la Cristarnaqueuse et la Fatigueuse). En revanche, l'effet de l'Embrouillette est à appliquer à chacun des joueurs individuellement.

Les machines de défense qui protègent les éléments communs aux joueurs d'une même équipe, protègent toute l'équipe (la Verrouillette, le Cadenassoir, la Reposeuse). Le Breveteur protège toute l'équipe contre les vols de charbonium et de ressources, mais ne protège que le joueur qui le possède contre l'Embrouillette. Il ne protège pas contre le vol de fragments de rêve.



DESCRIPTIF

LES NOUVEAUX ASSISTANTS



Une fois par tour, au début de votre phase de réalisation, vous pouvez prendre un fragment de rêve sur une des machines non réservées du bric-à-brac. Placez-le derrière votre paravent. Ce fragment de rêve ne sera pas remplacé lors de la réinitialisation du bric-à-brac.



Vous êtes autorisé à poser plusieurs fragments de rêve en une seule fois après un cauchemar tant qu'ils sont bien de couleurs différentes.



Vous êtes autorisé à démonter les machines spéciales.



Lorsque vous démontez une machine cassée ou réparée, piochez un fragment de rêve supplémentaire.



Lorsque vous démontez une machine cassée, gagnez en plus 3 charboniums.



Lorsque vous démontez une machine cassée, gagnez en plus 1 PV.



Lorsque vous démontez une machine cassée, gagnez toutes les ressources nécessaires à sa réparation sans tenir compte de son niveau.

LES NOUVELLES MACHINES



La Commençeuse (P0) produit 1 charbonium et 1 bois.
Pas de combinaison possible.



La Fatigueuse (A7) vole un fragment de rêve aux autres joueurs. Chacun des autres joueurs ou chacune des autres équipes doit rendre un fragment de rêve qui se trouve derrière son paravent. Celui-ci peut être un cauchemar. Récupérez-en 1 parmi ceux rendus et placez-le derrière votre paravent. Le reste des fragments de rêve est défaussé. Si un joueur n'a pas de fragment de rêve derrière son paravent, la Fatigueuse reste sans effet sur lui.
Pas de combinaison possible.



La Reposeuse (D4) protège le joueur ou l'équipe qui la possède contre le vol de fragment de rêve et contre la pose de cauchemar. Aucun adversaire ne peut vous voler de fragment de rêve ni poser de cauchemars dans votre rêve.
Combinable avec : toute autre machine de défense même si les machines de défense du jeu de base ne possèdent pas l'indication D4.



La Réalisatrice (S4) permet à chaque tour, lors de la phase d'utilisation des machines, de rajouter à votre rêve un fragment de rêve issu de derrière votre paravent. Si vous n'avez pas de fragment de rêve à poser, la Réalisatrice reste sans effet.
Une seule Réalisatrice permet de poser 1 seul fragment de rêve par tour.
Deux Réalisatrices combinées permettent de poser jusqu'à 3 fragments de rêve de couleurs différentes par tour.
Combinable avec : Réalisatrice.

LES NOUVEAUX PROJETS



Vous devez posséder au moins 2 machines spéciales dans votre atelier, combinées ou non (rappel : la Recyclatrice ne peut pas être combinée).



Vous devez posséder au moins 5 bois, 5 cuivres et 5 cristaux derrière votre paravent.



Vous devez constituer un rêve qui comprend au moins 3 fragments de rêve consécutifs de la même couleur.



Vous devez posséder au moins une machine de production, une machine de transformation, une machine d'attaque et une machine de défense réparties sur au moins 4 emplacements de votre atelier.

RAPPELS

Action Rêvasser

1. Posez un ou des fragments de rêve de couleurs différentes.
2. Avancez sur la piste des rêves.
3. Posez un cauchemar.

Action Démonter

Machine cassée : prenez le premier fragment de la pioche.
Machine réparée : prenez autant de fragments que le niveau de la machine, gardez-en 1.

Action Réorganiser

Si le dernier fragment de votre rêve est un cauchemar, vous pouvez le défausser.

Piste des rêves

Le premier sur la case prend la récompense.
Les suivants prennent 1 charbonium.