NICODEMUS

ou

352 ans de bons et loyaux services à la manufacture des rêves



Livre de règles

- Bruno Cathala & Florian Sirieix - Felideus Bubastis -

- DÉPART EN RETRAITE -



Nom : Nicodemus Gideon
Age : 478 ans
Sexe : masculin
Poste : bricoleur

Nicodemus Gideon a annoncé son départ à la retraite après 352 années de bons et loyaux services en tant que bricoleur à la manufacture des rêves. Vous avez dû le croiser au moins une fois, il était l'âme et la mémoire de l'usine.

Nous lui souhaitons beaucoup de bonheur dans cette nouvelle vie et lui laissons le mot de la fin : "Choisir une machine est un art qui s'affine avec l'expérience". Voilà un bon conseil aux bricoleurs en devenir !

PS : une cagnotte pour le cadeau de départ a été créée à côté de la percolateuse à café.

- APPEL À CANDIDATURE -

À la demande de Nicodemus Gideon, son successeur sera désigné parmi les assistants des bricoleurs. La direction a accepté de rompre la tradition qui veut que seul un bricoleur de formation puisse remplir cette fonction. Nous reconnaissons ainsi l'aide indispensable qu'ils lui ont apportée au fil des siècles.

Des duels de bricolage vont être organisés pour départager les candidats. Chacun devra réparer des machines pour valider les projets choisis par la direction de l'usine. Et ce, sans perdre de temps, car le premier à atteindre l'objectif fixé met fin à la compétition.

Pour participer, inscrivez-vous auprès d'Archi[illegible] Throgmorton, bureau 204 - porte 9 ¾.

Bricoleur en préretraite cherche caleçon de bain à motif (avec une préfér pour des flamands roses) nicgaid@imagmail.xyz

Trouvée planche à voile de la marque Excelsior, déposée à l'accueil !

Vends clé à serpolette de 12, très peu servie, pour seulement 3 charboniums. Tél : 07 5XH68 7U23 7

Bonjour à tous !

Il est temps pour moi de quitter l'entreprise, car, comme les machines antiques, mes pièces de rechange sont à présent introuvables. J'ai adoré travailler avec vous, mais les plages ensoleillées n'attendent que moi. Et quand la météorologie ne sera plus propice à la glisse, j'aurai du temps pour mettre au point ma formidable détricoteuse de barbe ! Je vous convie à mon pot de départ, Lunedior en fin d'après-midi, pour vous remercier individuellement, avec une mention spéciale à mes chers assistants. Puissent leurs revendications trouver entre ces murs une oreille attentive.

Nicodemus



Des bises de Ho'okipa Beach, le vent est top, la mer est délicieuse ! Je vous attends !

Votre vieil ami Hippolyte

La Manufacture des rêves
237 bd des songes
bât. 42
3e étage
568 522 Arvitarbiens

MATÉRIEL

56 cartes machine, réparties comme suit (voir p. 10 pour le détail des cartes) :

- 20 machines bleues de production ;
- 20 machines violettes de transformation ;
- 8 machines rouges d'attaque ;
- 8 machines jaunes spéciales.



Machines de production



Machines de transformation



Machines d'attaque



Machines speciales

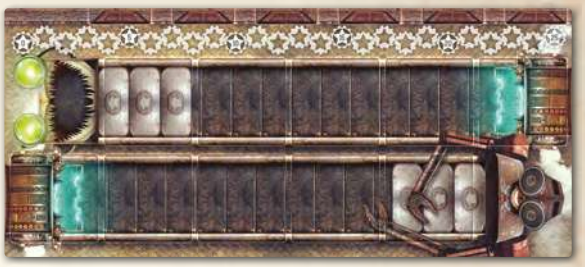
12 charboniums, la monnaie du jeu.



24 ressources : 8 cubes de bois, 8 cubes de cuivre, 8 cubes de cristal.



1 plateau appelé le bric-à-brac.



17 tuiles projet (voir p. 12 pour le détail des projets).



2 pions assistant et **2 pions** en bois assortis.



1 pion premier joueur.



BUT DU JEU

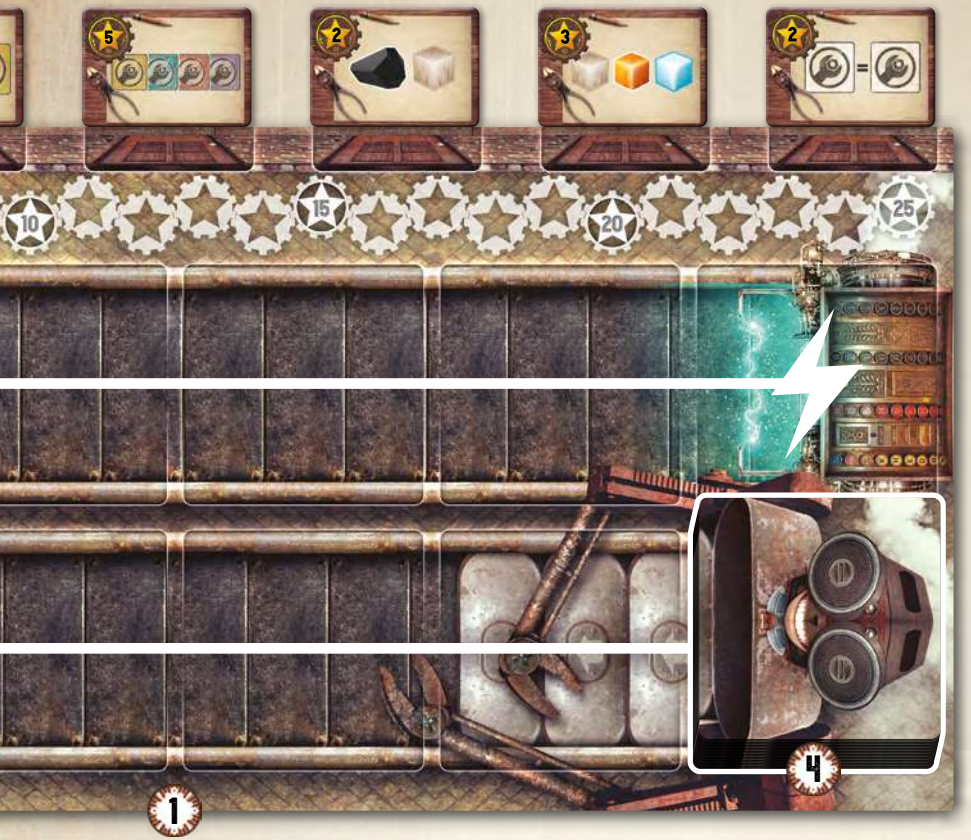
Être le premier à obtenir 20 points ou plus en réparant des machines et en validant des projets.

MISE EN PLACE

1. Dépliez le bric-à-brac sur la table.
2. Chaque joueur choisit un pion assistant qu'il place devant lui pour se souvenir de sa couleur. Il prend aussi un pion en bois assorti, qu'il place sur le 0 de la piste de score.
3. Mélangez les projets et faites-en une pile, placée face cachée au-dessus du bric-à-brac. Révélez les 6 premiers et disposez-les sur leur emplacement.
4. Mélangez les machines et placez la pioche face cachée sur son emplacement du bric-à-brac.
5. Révélez la première machine sur le premier emplacement libre du bric-à-brac.
6. Disposez les ressources et le charbonium à côté du bric-à-brac pour constituer la réserve.
7. Distribuez secrètement 5 machines à chaque joueur pour constituer sa main.
8. Le premier joueur, déterminé aléatoirement, prend le pion premier joueur ainsi que 2 charboniums. Il les place dans son atelier, espace imaginaire qui comporte ses cartes réparées, ses ressources et son charbonium. Le second joueur prend 1 charbonium et 1 bois dans son atelier.









6











JOUEUR 2



ATELIER



DÉROULEMENT

Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne ou dépasse 20 points et déclenche la fin de partie. À son tour, un joueur a le choix entre deux actions : **jouer une machine** de sa main ou **réparer une machine** du bric-à-brac.

DESCRIPTIF D'UNE CARTE



A. Point(s) de victoire

B. Zone de production

C. Effet quand on la joue de sa main

D. Ressources nécessaires à sa réparation

JOUER UNE MACHINE DE SA MAIN

La machine est ajoutée dans le bric-à-brac, à la suite de celles déjà présentes. Le joueur l'active. Il a 3 choix possibles.

A. Gagner autant de charboniums que le nombre de points de victoire de la machine. Il les prend dans la réserve et les place dans son atelier.

B. Produire une ressource ou un charbonium selon ce qui est indiqué dans la zone de production de la machine. Il prend la ressource ou le charbonium dans la réserve et le place dans son atelier.
Note : même si sa machine le lui permet, le joueur n'a pas d'intérêt à gagner du charbonium de cette manière, il vaut mieux qu'il utilise pour cela le choix A.

C. Appliquer l'effet de la machine (voir p. 10).

Le joueur finit son tour en complétant sa main à 5 cartes depuis la pioche. S'il ne reste pas assez de cartes dans la pioche, la fin de partie est déclenchée.

Bric-à-brac

Quand la première ligne du bric-à-brac est complète, les nouvelles machines sont placées dans la ligne inférieure, toujours de la gauche vers la droite. Quand le bric-à-brac contient 10 machines, les 5 de la ligne supérieure sont défaussées (s'il y a du charbonium dessus, il retourne dans la réserve) et celles de la ligne inférieure sont remontées à leur place ; les machines suivantes sont placées normalement dans la ligne inférieure.

Ressources et charbonium

Les trois ressources sont équivalentes, il n'y a pas de notion de rareté.
Lorsqu'un joueur doit prendre des ressources ou du charbonium dans la réserve et qu'il n'y en a plus, il les prend chez son adversaire, dans la limite des stocks disponibles.

RÉPARER UNE MACHINE DU BRIC-À-BRAC

1. Pour réparer **la dernière machine posée** dans le bric-à-brac, le joueur doit dépenser les ressources nécessaires à la réparation de la machine. Il prend les ressources qu'il a dans son atelier sous forme de cubes et les remet dans la réserve (voir exemple détaillé page suivante).
   Pour réparer **une machine placée avant la dernière,** le joueur doit payer un coût en charbonium en plus des ressources nécessaires à la réparation de la machine. En partant de la droite vers la gauche, il doit déposer un charbonium sur chaque machine située avant celle qu'il veut réparer.

Réduction

Chaque ressource indiquée dans la zone de production des machines de l'atelier du joueur est une réduction du nombre de ressources nécessaires à la réparation de la machine. De même, chaque charbonium indiqué est une réduction du coût en charbonium que le joueur doit égrainer sur les machines du bric-à-brac. Dans ce cas cependant, le joueur doit utiliser en premier sa réduction de charbonium, puis compléter avec le charbonium de sa réserve, si besoin.

2. Le joueur prend la machine qu'il a réparée ainsi que tout le charbonium qui a pu être déposé dessus lors de précédents tours. **Il place la machine dans son atelier** et **marque les points de victoire** indiqués sur la machine en avançant son pion sur la piste de score.

3. Si la machine réparée laisse un emplacement vide, celles placées à sa droite sont décalées vers la gauche de manière à combler le vide.

4. Le joueur vérifie s'il peut **valider un des projets** encore disponibles. Il doit remplir les conditions indiquées sur le projet et avoir réparé pendant ce tour une machine nécessaire à sa validation (voir exemple page 9). Si c'est le cas, il avance sur la piste du nombre de points indiqués sur le projet et le met à part, avec les machines qui ont permis sa validation, à côté de son atelier.

5. Le joueur vérifie si son atelier comporte **4 machines.** Si c'est le cas, il ne garde que la dernière. Les trois autres sont mises à part à côté de son atelier.

Note : les machines et les projets mis à part ne font plus partie de l'atelier. Ils ne seront plus utilisés pour le reste de la partie. Ils peuvent permettre de recompter les points si besoin.



Exemple de réparation :

Le joueur veut réparer la machine entourée.

A. Les ressources nécessaires à sa réparation sont 2 cristaux, 1 cuivre et 1 bois. Dans son atelier, le joueur possède une machine qui a 1 bois dans sa zone de production. Elle lui octroie donc une réduction de 1 bois. Il ne doit dépenser que 2 cristaux et 1 cuivre, qu'il a dans son atelier.

B. Le coût de la machine s'élève à 3 charboniums, puisque trois machines sont situées à sa droite. Dans son atelier, le joueur possède une machine qui a 1 charbonium dans sa zone de production. Elle lui octroie donc une réduction de 1 charbonium. Il ne place rien sur la première machine puis dépose 1 charbonium sur chacune des deux autres machines.

C. La machine réparée rejoint son atelier et le joueur marque 3 points.

D. Les trois machines restantes sont décalées vers la gauche.



Exemple de validation de projet :

Le joueur répare une 2e machine à 3 points de victoire et qui a 1 charbonium dans sa zone de production. Il peut donc valider en même temps les deux projets suivants :

- posséder deux machines à 3 points de victoire dans son atelier ;
- avoir 2 charboniums indiqués dans la zone de production des machines de son atelier.

Il gagne 3 points pour la validation de ces deux projets et avance sur la piste de score.



Projets

Il est possible de valider plusieurs projets lors d'un seul tour.
Il est également possible de renoncer à valider un projet, car les machines qui seraient alors mises à part peuvent être utiles pour d'autres projets plus intéressants. Dans ce cas, pour pouvoir le valider plus tard, il faudra attendre de réparer de nouveau une machine nécessaire à ce projet.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée quand un joueur atteint ou dépasse 20 points de victoire OU quand il ne reste pas assez de cartes dans la pioche pour qu'un joueur complète sa main. Dans les deux cas, les joueurs terminent le tour en cours.

Note : si c'est le premier joueur qui déclenche la fin de partie, le second joueur joue son tour puis la partie est terminée. Si c'est le second joueur, la partie se termine à la fin de son tour.

Le joueur ayant le score le plus élevé sur la piste l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus de charboniums est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui a le plus de ressources. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



EFFETS DES CARTES



Gagnez un bois pour chaque machine du bric-à-brac ayant un bois dans sa zone de production, y compris celle-ci.



Gagnez un charbonium pour chaque machine du bric-à-brac ayant un charbonium dans sa zone de production, y compris celle-ci.



Gagnez un cuivre pour chaque machine du bric-à-brac ayant un cuivre dans sa zone de production, y compris celle-ci.



Gagnez un cristal pour chaque machine du bric-à-brac ayant un cristal dans sa zone de production, y compris celle-ci.



Choisissez un type de ressource (| |). Gagnez une ressource de ce type pour chaque machine du bric-à-brac ayant le symbole dans sa zone de production, celle-ci comprise.



Défaussez une machine de votre main et gagnez deux ressources parmi celles nécessaires à sa réparation.



Choisissez l'une des trois dernières machines ajoutées au bric-à-brac avant celle-ci. Défaussez-la et gagnez une ressource parmi celles nécessaires à sa réparation.



Défaussez l'une des deux dernières machines ajoutées au bric-à-brac avant celle-ci. Gagnez une ressource parmi celles nécessaires à sa réparation et un charbonium.



Vous pouvez échanger avec la réserve un charbonium contre une ressource et/ou l'inverse et cela jusqu'à trois fois.



Défaussez la dernière machine ajoutée au bric-à-brac avant celle-ci. Gagnez deux ressources parmi celles nécessaires à sa réparation.



Volez à votre adversaire un charbonium et une machine prise au hasard dans sa main.



Volez à votre adversaire une ressource de votre choix et une machine prise au hasard dans sa main.



Votre adversaire défausse des machines de sa main au hasard pour n'en conserver que deux et remet deux charboniums dans la réserve.



Votre adversaire remet dans la réserve deux ressources de votre choix.



Piochez deux projets, choisissez-en un que vous placez dans votre atelier, face visible, et remettez l'autre dans la boîte. Vous seul pouvez le valider.



Copiez l'effet de la machine de votre choix dans le bric-à-brac.

PROJETS



Vous devez posséder dans votre atelier au moins deux machines de la couleur indiquée.



Vous devez posséder dans votre atelier une machine de chaque couleur.



Vous devez posséder dans votre atelier au moins deux machines du nombre de points de victoire indiqué.



Vous devez posséder dans votre atelier au moins deux machines identiques.



Les ressources et/ou charbonium indiqués doivent se trouver parmi les zones de productions des machines de votre atelier. Les ressources 📦 ne comptent pas pour ces objectifs.

Auteurs : Bruno Cathala et Florian Sirieix
Illustrateur : Felideus Bubastis