

Sur les traces de Marie Curie

- Aide de jeu par DCDP

PRÉPARATION

- Placer le plateau principal au centre de la table, puis le marqueur **Chronologie** sur la première case à gauche (1867) de la **Ligne temporelle**.
- Monter et placer la **Tour** à cubes à gauche du plateau principal, en évitant que la chute des cubes ne soit pas orientée vers le plateau.
- Trier les cubes par couleur et les placer à droite du plateau.
- Mélanger les cartes **Activité** et les placer en pioche face cachée à gauche du plateau principal.
- Révéler les 4 premières cartes **Activité** sur les emplacements dédiés du plateau prévus.
- Séparer les 24 tuiles **Expérience** par type et placer les 2 piles face visible sur les emplacements dédiés du plateau principal.
- Séparer les 16 tuiles **Thèse** par type (I, II, III, IV) et placer ces 4 piles face cachée sur les emplacements dédiés du plateau principal.
- Prendre la tuile **Atelier** correspondant au nombre de joueurs et la placer au centre du plateau, sur la face I.
- Placer le marqueur **Atelier** sur la première case (en bas à gauche) de la tuile.
- Placer la tuile **Marie Curie** à côté du plateau principal.
- Créer une réserve avec les jetons Points de Victoire (PV).
- Chaque joueur récupère un plateau personnel.
- Distribuer au hasard une tuile **Objectif** à chaque joueur, qu'il place face visible sur l'emplacement dédié de son plateau personnel.
- Désigner un 1er Joueur.
- Mettre à disposition les **appendices** pour vérifier les actions de la **Ligne temporelle**.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

En commençant par le 1er joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour en effectuant les 4 étapes d'un tour de jeu.
Si le marqueur **Chronologie** atteint la dernière case de la **Ligne temporelle**, terminer le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué autant de tours.

1) ATELIER :			<p>Prendre des cubes selon le nombre et les couleurs désignés par le marqueur Atelier sur la tuile Atelier (si pas assez de cubes, n'utiliser que ce qui reste).</p> <p>Lâcher les cubes dans la Tour.</p> <p>Examiner uniquement les cubes sortis de la tour (tombés à ce Tour et/ou déjà présents).</p>
2) RECHERCHE :	Choisir et effectuer une seule des deux actions suivantes :	<p>Récupérer des ressources :</p> <p>Rédiger une thèse :</p>	<p>Prendre les cubes de son choix parmi ceux disponibles devant la Tour, dans la limite indiquée par son plateau personnel (colonne Bécher).</p> <p>Les placer sur la case Erlenmeyer de son plateau personnel.</p> <p>Vérifier le niveau de la dernière tuile Thèse réalisée sur son plateau personnel.</p> <p>Piocher une tuile Thèse dans la pile (I, II, III ou IV) correspondant au niveau suivant de la dernière Thèse réalisée.</p> <p>Révéler publiquement le bonus gagné et l'appliquer immédiatement.</p> <p>Poser face cachée la nouvelle tuile Thèse sur l'emplacement dédié de son plateau personnel.</p>
3) EXPÉRIMENTATION :	Effectuer les actions facultatives suivantes, dans l'ordre de son choix :	<p>Acheter une carte Activité : (une seule fois par tour)</p> <p>Transformer des ressources : (illimité)</p> <p>Valider une tuile Expérience : (illimité)</p> <p>Valider sa tuile Objectif :</p>	<p>Choisir une des cartes Activité disponibles (dans la limite de la catégorie).</p> <p>Payer le coût indiqué en haut à gauche de la carte.</p> <p>Placer cette carte sous son plateau personnel, dans la colonne dédiée.</p> <p>Appliquer l'effet selon le nombre de cartes présentes dans cette catégorie.</p> <p>Piocher une nouvelle carte Activité pour remplir l'emplacement vide.</p> <p>Échanger des cubes présents dans sa case Erlenmeyer contre des cubes de la réserve générale, selon le tableau des conversions.</p> <p>Pas d'échange en sens inverse.</p> <p>Si le joueur possède la tuile Marie Curie, possibilité d'échanger 2 cubes gris contre 1PV.</p> <p>Choisir n'importe quelle tuile Expérience non validée présente sur son plateau personnel.</p> <p>Fournir les cubes réclamés depuis la case Erlenmeyer.</p> <p>Obtenir le gain indiqué par la tuile Expérience.</p> <p>Retourner la tuile Expérience face cachée.</p> <p>Si appariement Bécher + Ballon réalisée, gain immédiat d'1PV.</p> <p>Vérifier les conditions de la tuile Objectif.</p> <p>Gagner les PV indiqués.</p> <p>Retourner la tuile Objectif face cachée.</p>
4) REPOS :	Vérifier le nombre de cubes sur sa case Erlenmeyer selon sa capacité de stockage (colonne Ballon).		<p>Déplacer le marqueur Atelier sur la prochaine case en suivant les flèches.</p> <p>Si le marqueur était présent sur la dernière case, retourner la tuile Atelier et poser le marqueur Atelier sur la première case.</p>

FIN DE PARTIE

Si le marqueur **Chronologie** atteint la dernière case de la **Ligne temporelle**, terminer le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué autant de tours.

Chaque joueur : Les jetons PV gagnés pendant la partie.

compte ses PV : +1PV si le joueur possède la tuile **Marie Curie**.

En cas d'égalité, celui qui a le plus de cubes gris, puis celui qui a le plus de cubes jaunes, puis celui qui a le plus de cubes noirs.

Document non commercial et gratuit à titre récréatif - Jeu édité par Sorry We Are French