Nerdy Inventions

Aperçu

À chaque tour, les joueurs vont lancer 3 dés et ils vont essayer de construire des inventions. Les inventions peuvent aussi être utilisées pour aider à gagner plus d'inventions. Plus vous créerez d'inventions, plus vous obtiendrez des points de victoire. À la fin de la partie, le joueur qui aura le plus de points deviendra l'inventeur le plus « nerd ».

Contenu

29 cartes d'invention
4 cartes invention de départ
6 tuiles valeur de dés
4 dés
3 cartes outils

Carte Invention

Niveau	Dés nécessaires pour construire (l'engrenage représente une valeur variable qui est définie selon la position de la carte).
	Capacité
Points de victoire	Nombre de cartes dans le jeu.

Mise en Place

1. Triez et formez une rangée avec les tuiles de valeur des dés, dans l'ordre décroissant. De 6 → 1.
2. Mélangez toutes les cartes d'invention et formez une pioche. Placez une carte, face visible, sous chaque tuile de valeur des dés. Cette zone sera appelée la « rangée des inventions ».
3. Le plus jeune joueur est désigné premier joueur. Distribuez les cartes d'invention de départ et les cartes outils aux joueurs.
4. La partie peut commencer !

Le premier joueur n'a pas de carte outils.

Aperçu d'un tour de jeu

En commençant par le premier, chaque joueur jouera à son tour dans le sens horaire.

1. Lors de votre tour, tout d'abord, vous devez lancer 3 dés. Ensuite, vous pouvez faire les 4 actions suivantes : **Utiliser**, **Charger**, **Rechercher** et **Construire** autant de fois que vous le voulez. Lorsque vous ne pouvez plus ou ne voulez plus réaliser d'actions, c'est au joueur à votre gauche de jouer.

Utiliser une invention

N'importe quand pendant votre tour de jeu, vous pouvez utiliser vos cartes d'invention ou votre carte outils (y compris les cartes que vous venez juste d'acquérir).
Tournez (à l'horizontal) la carte invention utilisée pour indiquer qu'elle n'a plus d'énergie.
*Vous ne pouvez pas utiliser une carte invention tournée (à l'horizontal).
*Vous pouvez utiliser n'importe quel nombre d'inventions pendant votre tour.

Charger une invention

Vous pouvez payer un dé pour retourner (remettre à la verticale) une de vos cartes

inventions qui était retournée. Le niveau de l'invention doit être plus petit ou égal à la valeur du dé.
*Vous pouvez recharger la même carte d'invention plusieurs fois durant le même tour.

P2
Rechercher une invention
Vous pouvez payer un dé pour prendre la carte d'invention qui se trouve sous la tuile de valeur des dés correspondante, et échangez-la avec une des cartes invention juste à côté.

Échangez Échangez

Construire une invention
Vous pouvez payer avec 1 à 3 de vos dés pour prendre une carte dans la rangée des inventions. Les dés avec lesquels vous payez doivent remplir les conditions de l'invention. Mettez la carte nouvellement acquise devant vous, à la verticale, prête à être utilisée.
L'engrenage est égal à la valeur inscrite sur la tuile au-dessus de l'invention.

*Les 6 peuvent être utilisés pour remplacer n'importe quel chiffre, même un 6.
*Vous ne pouvez pas combiner les valeurs de deux dés pour payer un seul dé.
(ex : vous ne pouvez pas utiliser 1 + 2 comme un 3).
*Il est possible que vous ne puissiez rien inventer pendant votre tour de jeu. Lorsque cela arrive, vous devez rapidement utiliser les capacités de vos inventions et vous devez aussi utiliser les dés pour charger et rechercher dans le but de préparer les prochains tours.

2. Lorsque vous ne pouvez plus ou ne voulez plus réaliser d'actions, votre tour est terminé. S'il y a des emplacements vides dans la rangée des inventions, déplacez les cartes vers le 1 pour remplir les emplacements libres de valeur moindre. Ensuite, retournez de nouvelles cartes d'invention pour remplir les emplacements vacants. Enfin, donnez les 3 dés au joueur à votre gauche pour qu'il puisse ainsi commencer son tour de jeu.
   * Les dés inutilisés seront perdus. Vous ne pouvez pas les garder pour des prochains tours.

Fin de la partie et décompte des points
Il y a deux conditions possibles de fin de partie :

1. Lorsqu'un joueur utilise la capacité du dirigeable, la partie se termine immédiatement.
2. Lorsque la pioche est épuisée, la partie se termine au début du prochain tour du premier joueur. Ainsi, les joueurs pourront jouer un nombre de tours égal dans la partie.

Chaque joueur compte ses points de victoire pour chacune des cartes d'invention et d'outils qu'il a devant lui. Si un joueur a 7 sortes d'invention ou plus, il marque des points bonus selon le tableau ci-dessous. Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

Sortes d'invention	**7**	**8**	**9**	**10**
Points bonus	**3**	**4**	**5**	**6**

*Cela comprend la carte d'invention de départ.
*Les cartes outils ne sont pas des inventions.

Capacités des cartes

- Mélangez la rangée complète des inventions avec la pioche, puis piochez 6 nouvelles cartes pour reformer une nouvelle rangée d'inventions.
*Remettez 6 cartes même s'il y en avait moins de 6 au départ.
*Cette capacité peut être utilisée même si la pioche est épuisée.

- Retirez 1 à la valeur d'un dé.

- Redistribuez les valeurs de deux dés. Le total combiné doit rester inchangé. (ex : -2 à un dé et +2 à l'autre).
*Les valeurs obtenues sur les deux dés doivent être comprises entre 1 et 6.

- Échangez une carte de la rangée des inventions avec une des cartes voisines.

- Séparez la valeur d'un dé en deux dés dont la somme des valeurs sera identique à celle du dé de départ.
(ex : un 5 peut être divisé en 2 + 3).
*Un 4ème dé est fourni dans le jeu pour représenter ce dé supplémentaire. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois pendant un tour, veuillez trouver une autre méthode pour représenter ces dés supplémentaires. Seuls trois dés seront donnés au joueur suivant, les dés supplémentaires ne seront pas gardés pour les prochains tours.

- Retournez (à l'horizontal) une autre invention pour augmenter la valeur d'un dé de la valeur du niveau de cette invention. Donnez ensuite la carte outils en position verticale à un joueur sans carte outils.
*La valeur maximum d'un dé est 6.
*Le nombre total de cartes outils en jeu doit être égal au nombre de joueurs moins un.

- Échangez cette invention avec n'importe quelle autre invention présente dans la rangée des inventions.

- Retirez 2 à la valeur d'un dé.

- Passez la carte outils visée à un joueur qui n'a pas de carte outils.

- Relancez un dé.

- Payez avec 3 dés de la même valeur, et marquez des points de victoire dont le total est égal à ce nombre. (Ex : si vous payez 3+3+3 vous marquerez 3 points de victoire).
La partie se termine immédiatement, les autres joueurs ne jouent pas d'autres tours.

Auteur : Chih Fan Chen
Traducteurs anglais : Desnet Amane, Chu Lan Kao
Traduction française : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant
© 2015 Homosapiens Lab