

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Florian Fay

Vaiana Hinault
David Sitbon



Sur les traces *de* *Marie Curie*

Livret de Règles





À propos de Marie Curie

Marie Curie, née Maria Skłodowska le 7 novembre 1867 à Varsovie, en Pologne, fut une scientifique pionnière dans le domaine de la radioactivité, reconnue aujourd'hui comme l'une des plus grandes savantes de l'histoire.

Après de brillantes études à la Sorbonne à Paris où elle obtient des licences de physique et de mathématiques, Maria épouse le physicien français Pierre Curie et devient Marie Curie en 1895. Ensemble, ils mènent des recherches sur les rayonnements de l'uranium et découvrent deux nouveaux éléments radioactifs : le polonium – ainsi nommé en hommage à sa Pologne natale – et le radium. Ces découvertes ont ouvert la voie à des avancées significatives dans le domaine de la physique et de la médecine.

Marie Curie reçoit deux prix Nobel : en physique en 1903 (partagé avec Pierre Curie et Henri Becquerel) pour leurs recherches sur la radioactivité, et en chimie en 1911 pour ses travaux sur le polonium et le radium. Elle est la première femme à recevoir un prix Nobel, la seule femme à en avoir reçu deux et la seule personne à avoir été récompensée dans deux domaines scientifiques différents.

Femme de conviction et engagée, elle joue un rôle clé pendant la Première Guerre mondiale en développant des unités radiologiques mobiles pour aider à la prise en charge des blessés sur le front.

Marie Curie décède le 4 juillet 1934 à l'âge de 66 ans des suites d'une anémie aplasique, probablement causée par son exposition prolongée aux radiations, laissant derrière elle un héritage inestimable pour la science moderne. Son parcours exceptionnel lui vaut d'être la première femme à intégrer le Panthéon pour ses propres mérites en 1995.

Thème et but du jeu

Vous incarnez de jeunes scientifiques travaillant aux côtés de Marie Curie et l'aidant dans ses recherches. Ensemble, vous découvrirez le radium, réaliserez des expériences, améliorerez votre laboratoire, rédigerez des thèses et obtiendrez des prix Nobel !

Matériel



1 tour à cubes

1 plateau principal



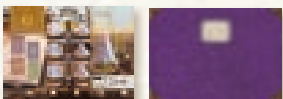
24 tuiles Expérience
(12 de chaque type)



1 tuile Marie Curie



4 plateaux personnels



1 marqueur Atelier



3 tuiles Atelier



16 tuiles Thèse



1 jeton Premier joueur



47 cartes Activité



29 jetons Points de Victoire



1 sac en tissu

24 cubes Pechblende



1 livret de règles

18 cubes Uranium

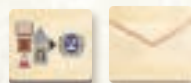


1 Livret appendices

12 cubes Radium



1 marqueur Chronologie



5 tuiles Objectif

Mise en place

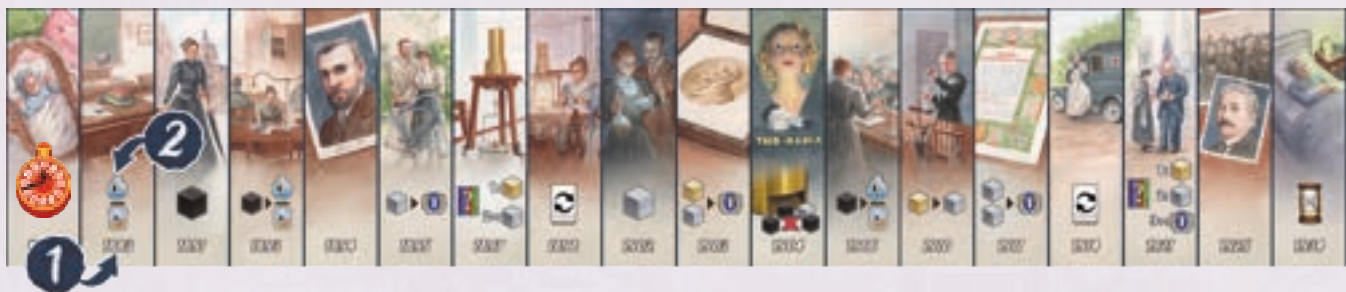
- 1 Placez le plateau principal au centre de la table puis le marqueur Chronologie sur la case la plus à gauche de la ligne temporelle sur laquelle est indiquée la date de 1867.
- 2 Placez la tour à cubes à gauche du plateau principal en faisant en sorte que la chute des cubes ne soit pas orientée vers le plateau.
- 3 Triez les cubes par couleur et placez-les de l'autre côté du plateau afin de ne pas confondre les cubes de la réserve et ceux qui tomberont de la tour.
- 4 Mélangez les cartes Activité et formez une pioche face cachée que vous placez à gauche du plateau principal. Révélez les 4 premières cartes sur les emplacements du plateau prévus à cet effet, à droite de la pioche.
- 5 Triez les 24 tuiles Expérience par type et formez 2 piles distinctes face  visible que vous placez sur les emplacements dédiés du plateau principal.
- 6 Triez les 16 tuiles Thèse par type (I, II, III, IV) et formez 4 piles distinctes face cachée que vous placez sur les emplacements dédiés du plateau principal.
- 7 Choisissez la tuile Atelier correspondant au nombre de joueurs **21 31 41** et placez-la au centre du plateau, sur la face **I**. Placez le marqueur Atelier sur la case de départ en bas à gauche de la tuile indiquée par le symbole .
- 8 Placez la tuile Marie Curie à côté du plateau principal.
- 9 Formez une réserve avec les jetons Points de Victoire (**PV**).
- 10 Chaque joueur récupère un plateau personnel et une tuile Objectif distribuée au hasard, qu'il place face visible sur l'emplacement dédié de son plateau.
- 11 La dernière personne à avoir réalisé une expérience scientifique est désignée premier joueur. Si personne n'a jamais réalisé d'expérience scientifique, déterminez-le au hasard ; ce dernier récupère le jeton Premier joueur devant lui.
- 12 Placez le dos des appendices à disposition des joueurs pour avoir accès à tout moment au descriptif des effets de la ligne temporelle.



Principe du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis en sens horaire jusqu'à ce que le marqueur Chronologie  arrive sur la dernière case de la ligne temporelle. Dès lors, les joueurs terminent le tour en cours jusqu'au dernier joueur et la partie prend fin. Le joueur qui a le plus de points de victoire (**PV**) remporte la partie.

La ligne temporelle du plateau central



Le plateau principal représente la ligne temporelle retraçant les grandes étapes de la vie de Marie Curie, de sa naissance en 1867 à son décès en 1934. On y retrouve plusieurs informations : **1** La date de l'évènement et **2** l'effet de la case.

Certains effets du jeu vont faire progresser le marqueur Chronologie le long de la ligne temporelle. Dès que vous devez appliquer un effet ou bonus indiqué par l'icône , avancez le marqueur Chronologie d'une case. Tous les joueurs appliquent alors immédiatement l'effet de la case, s'ils le peuvent et le veulent, en commençant par le joueur dont c'est le tour, puis à tour de rôle en sens horaire.

Les effets de la ligne temporelle sont détaillés au dos des appendices.

Le plateau personnel



Le plateau personnel est votre laboratoire !
Vous y trouverez les emplacements pour :

- 1** vos jetons Points de Victoire (**PV**)
- 2** vos tuiles Thèse
- 3** vos collections de cartes Activité (sous le plateau)
- 4** vos tuiles Expérience
- 5** votre tuile Objectif
- 6** vos cubes de ressources (Pechblende, Uranium et Radium) dans votre erlenmeyer.
- 7** Vous y retrouverez également un rappel des transformations de ressources que vous pourrez faire lors de votre tour de jeu.

LE SAVIEZ-VOUS ? Un erlenmeyer est une fiole en verre à forme conique très utilisée en laboratoire, créée par le chimiste allemand Emil Erlenmeyer qui lui a donné son nom. Sa forme permet de fermer la fiole avec un bouchon pour mélanger, conserver ou limiter l'évaporation d'une solution. Elle limite aussi les projections en cas de réaction chimique.

Comment jouer

À votre tour, effectuez les étapes 1 à 4 **dans l'ordre**, puis c'est au tour du joueur suivant en sens horaire.



1 Atelier

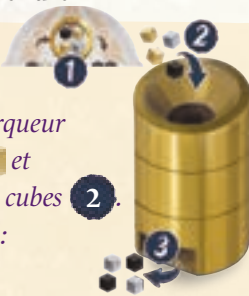
Prenez dans la réserve les cubes indiqués sur la tuile Atelier sous le marqueur Atelier . Lancez-les dans la tour à cubes et regardez ceux qui tombent en bas de la tour.

Précisions :

- La tour à cubes est conçue de sorte que certains cubes que vous lancez resteront coincés dans la tour et pourront tomber aux tours des joueurs suivants. Mais vous pourrez aussi voir des cubes bloqués lors des tours précédents tomber lors de votre tour.
- S'il n'y a plus de cube ou plus assez de cubes dans la réserve, lancez uniquement les cubes disponibles.
- Si un cube est coincé dans la partie inférieure de la tour, il n'est pas considéré comme tombé ; il faudra attendre qu'il tombe sur la table pour pouvoir le prendre.

Exemple

À son tour, **Joséphine** commence par prendre dans la réserve les cubes indiqués sous le marqueur Atelier (soit 1 Pechblende , 2 Uranium  et 1 Radium )  1 et les jette dans la tour à cubes  2. Elle regarde ensuite les cubes qui sont tombés : 2 Pechblende  et 2 Radium  3.



2 Recherche

Pendant cette phase, vous avez le choix entre 2 actions :

Récupérer des ressources ou **Rédiger une thèse**.

Récupérer des ressources

Prenez les cubes de ressources de votre choix parmi tous ceux disponibles en bas de la tour (ceux tombés après votre lancer et éventuellement ceux restant des tours des joueurs précédents) et placez-les dans l'erenmeyer de votre plateau personnel. **Attention ! Le nombre maximum de cubes que vous pouvez prendre est limité à 3 en début de partie.** Cette limite pourra monter jusqu'à 6 cubes au cours de la partie en fonction de vos expériences validées.

Les cubes que vous ne prenez pas restent disponibles pour les tours suivants et pourront être pris par les autres joueurs.

Exemple

Parmi les cubes tombés après son lancer, **Joséphine** peut prendre 3 cubes maximum  : elle décide de prendre 1 Pechblende  et 2 Radium  qu'elle place dans son ernenmeyer , laissant 1 Pechblende disponible pour les joueurs suivants .



Rédiger une thèse

Au lieu de prendre des cubes, piochez une thèse dans l'une des piles (I, II, III ou IV). **Attention ! Vous devez toujours piocher les thèses dans l'ordre :** d'abord une thèse I, puis une thèse II, puis une thèse III et enfin une thèse IV. Vous ne pourrez rédiger qu'une thèse de chaque type pendant la partie.

Dévoilez aux autres joueurs le bonus indiqué au dos, appliquez-le immédiatement puis posez la thèse face cachée sur votre plateau personnel.

Le détail des bonus des thèses est expliqué en p. 12.

Exemple

À son tour, **Joséphine** décide de ne pas prendre de cubes. Comme elle a déjà une thèse I , elle pioche une thèse II  et gagne le bonus indiqué au dos soit 1 Uranium . Elle place la thèse face cachée sur son plateau personnel .



LE SAVIEZ-VOUS ? Marie Curie a dû manipuler 400 tonnes de pechblende pour isoler un gramme de radium. Pierre et Marie Curie devaient régulièrement faire face à des pénuries de matières premières, la pechblende venant principalement des mines d'argent de Bobême. Le fonctionnement de la tour à cubes a pour but de matérialiser ces pénuries récurrentes.

3 Expérimentation

Pendant cette phase, vous pouvez faire les actions suivantes, dans l'ordre de votre choix. Ces actions sont facultatives :

- **Acheter une carte Activité**, une seule fois par tour.
- **Transformer des ressources** - celles indiquées sur votre plateau personnel ou sur la tuile Marie Curie si vous la détenez - autant de fois que vous le souhaitez.
- **Valider une ou plusieurs tuiles Expérience**.
- **Valider votre tuile Objectif** si vous avez rempli sa condition.

Acheter une carte Activité

Une seule fois par tour, vous pouvez acheter l'une des 4 cartes Activité disponibles sur le plateau central. Pour cela, vous devez payer le coût indiqué en haut à gauche de la carte. Placez ensuite cette carte sous votre plateau personnel dans la colonne correspondant à la catégorie de la carte (    ).

Cette carte vous rapporte le **bonus immédiat** indiqué sur celle-ci, qui **dépend du nombre de cartes que vous avez dans cette catégorie** (en comptant celle que vous venez de poser). Vous ne pouvez pas avoir plus de cartes d'une même catégorie que le maximum indiqué sur la carte.

Remplacez immédiatement la carte Activité achetée par la prochaine carte de la pioche.

Anatomie d'une carte Activité

Il existe 5 catégories de cartes Activité : Publicité , Instruments , Recherche , Atelier  et Université .

Les bonus des cartes sont détaillés en p.10.

Coût de la carte

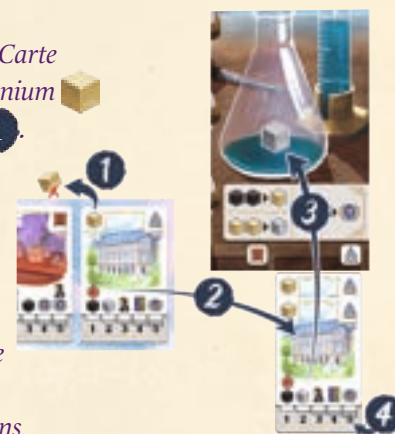
Catégorie de la carte

Bonus en fonction du nombre de cartes de cette catégorie en votre possession

Nombre maximum de cartes que vous pouvez avoir dans cette catégorie

Exemple

Joséphine décide d'acheter une Carte Université  et dépense 1 Uranium  qu'elle remet dans la réserve **1**. Elle place la carte dans la colonne correspondante sous son plateau personnel **2**. Comme c'est sa deuxième carte de cette catégorie, elle applique le bonus de la deuxième colonne et prend donc 1 Radium  de la réserve **3** et le place dans son erlenmeyer. Elle ne pourra pas avoir plus de 5 cartes Université pendant la partie **4**.



Transformer des ressources

Vous pouvez faire les transformations de ressources indiquées sur votre plateau personnel, **autant de fois que vous le souhaitez**. Pour cela, échangez des cubes de votre erlenmeyer contre des cubes de la réserve ou des jetons **PV**. Les coûts de ces transformations sont les suivants :



- 1 2 Pechblende  contre 1 Uranium 
- 2 2 Uranium  contre 1 Radium 
- 3 2 Radium  + 1 Uranium  contre 1 PV 

Attention ! Les transformations en sens inverse ne sont pas autorisées.

Exemple

Joséphine décide de transformer 2 Pechblende  en 1 Uranium  **1**, puis elle transforme les 2 Uranium  **2** maintenant en sa possession en 1 Radium  **3**.



IMPORTANT : Tant que vous détenez la tuile Marie Curie, vous pouvez faire une transformation plus intéressante (voir encadré ci-dessous).



La tuile Marie Curie

Plusieurs effets ou bonus du jeu indiqués par l'icône  vous permettent de récupérer la tuile Marie Curie devant vous, qu'elle soit au centre de la table (en début de partie) ou chez un autre joueur (en cours de partie). Celle-ci vous permet, tant que vous l'avez devant vous, de transformer 2 Radium en 1 PV, autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour. À la fin de la partie, le joueur qui détient la tuile Marie Curie marquera 1 PV (comme indiqué sur la tuile).

Exemple

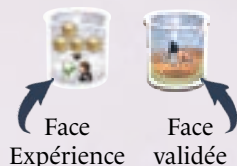
Joséphine transforme maintenant ses 2 Radium  en 1 PV grâce à la tuile Marie Curie qu'elle détient. Ses cubes sont remis dans la réserve.



Valider une ou plusieurs tuiles Expérience

Il existe deux types de tuiles Expérience :

les tuiles Bécher



les tuiles Ballon



Plusieurs effets dans le jeu, indiqués par l'icône , vont vous permettre de récupérer des tuiles Expérience (maximum 3 de chaque type). Dans ce cas, prenez la première tuile de la pile de votre choix et placez-la face Expérience sur votre plateau personnel sur le premier emplacement disponible (en partant du haut) correspondant au type de tuile que vous venez de prendre. Vous ne pourrez plus en changer l'emplacement au cours de la partie.



Pendant votre tour, vous pouvez valider une ou plusieurs de vos tuiles Expérience en effectuant la transformation demandée.

Vous pouvez valider les tuiles Expérience dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez vous servir des gains d'une expérience pour en valider une autre.



Lorsque vous avez validé une tuile Expérience, **retournez-la face validée**.



LE SAVIEZ-VOUS ? Le bécher est le récipient le plus utilisé en laboratoire de par sa forme de verre muni d'un bec verseur permettant de préparer des solutions et les mélanger. Son nom vient de l'allemand *Becher*, signifiant gobelet.

Le ballon est un autre récipient possédant un col rétréci, mais sa forme sphérique ne permet pas de le poser facilement sur une table. Il sert principalement quand un mélange nécessite d'être chauffé uniformément.

Chaque tuile Expérience validée vous permet d'améliorer votre laboratoire.

● Lorsqu'une tuile Bécher  est validée, cela augmente de 1 le nombre de cubes que vous pouvez prendre lors de la phase de recherche, comme l'indique le dos de la tuile.

Plus vous réaliserez d'expériences de ce type, plus vous augmenterez le nombre de cubes que vous pourrez prendre à votre tour, dans la limite de 6.

Exemple

Joséphine effectue la transformation indiquée sur sa tuile Expérience en dépensant 3 Pechblende  et récupère donc 1 Uranium  de la réserve qu'elle place dans son erlenmeyer .



Elle retourne la tuile face validée . Dès son prochain tour, elle pourra prendre un cube de plus si elle choisit de récupérer des ressources lors de la phase de recherche : soit $3 + 1 = 4$ cubes.

IMPORTANT : Le nombre de cubes que vous pouvez garder dans votre erlenmeyer à la fin de votre tour est limité à 3 en début de partie.

● **Lorsqu'une tuile Ballon**  **est validée**, cela augmente de 1 cette limite, comme l'indique le dos de la tuile.

Plus vous réaliserez d'expériences de ce type, plus vous augmenterez votre capacité de stockage en fin de votre tour, dans la limite de 6.

Précisions : vous pouvez avoir plus de cubes pendant votre tour ou celui des autres joueurs. La limite ne sera vérifiée qu'à la fin de votre tour.

Exemple

Joséphine effectue la transformation indiquée sur sa tuile
Expérience en dépensant
2 Uranium  et récupère
donc 2 Radium  **1**.

Elle retourne la tuile
face validée. Elle pourra
maintenant garder
1 cube de plus dans son
erlenmeyer à la fin de
son tour : soit $3 + 1 = 4$ cubes **2**.



1 **Pour chaque paire de tuiles Bécher et Ballon se faisant face et validées, gagnez 1 PV.**

À noter que les tuiles Expérience Bécher sont plus compliquées à valider que les tuiles Ballon.

Exemple

Comme *Joséphine*
a validé 1 tuile Bécher
et 1 tuile Ballon
se faisant face,
elle gagne **1 PV**.



Valider votre tuile Objectif

À tout moment de votre tour, vous pouvez valider votre tuile Objectif reçue en début de partie, si vous avez rempli sa condition. Dans ce cas, retournez la tuile et gagnez les **PV** indiqués (sauf pour l'objectif des Prix Nobel, voir p.11).

Exemple

Joséphine a rempli
la condition de sa tuile
Objectif en ayant
une carte Activité
de chaque catégorie.
Elle gagne **2 PV**
puis retourne sa tuile.



4 Repos

À la fin de votre tour, effectuez les actions suivantes :

- **Vérifiez le nombre de cubes dans votre erlenmeyer.** Si leur nombre dépasse votre capacité de stockage, retournez à la réserve les cubes excédentaires de votre choix.
- **Déplacez le marqueur Atelier sur la prochaine case de la tuile Atelier.**

Fonctionnement de la tuile Atelier

Le marqueur Atelier commence la partie sur la case en bas à gauche de la tuile Atelier indiquée par le symbole .

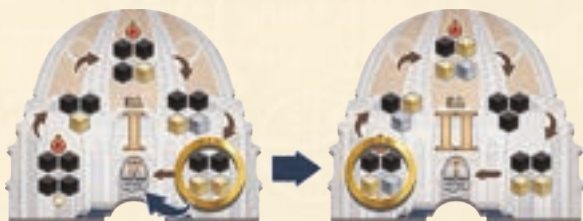
À la fin de votre tour, avancez le marqueur Atelier sur la prochaine case en suivant les flèches.



Si le marqueur arrive sur la case  ou , retournez immédiatement la tuile Atelier sur sa face opposée et remplacez le marqueur sur la case de départ indiquée par le symbole  en bas à gauche de la tuile.

Exemple

À la fin de son tour, **Joséphine** doit avancer le marqueur Atelier sur la prochaine case  ; elle retourne donc la tuile sur la face **II** et remet le marqueur Atelier sur la case de départ indiquée par le symbole . C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Fin de partie



La fin de partie est déclenchée lorsque le marqueur Chronologie arrive sur la dernière case de la ligne temporelle: terminez le tour en cours jusqu'au dernier joueur dans l'ordre du tour (c'est-à-dire juste avant le joueur ayant le jeton Premier joueur), pour que chacun ait pu jouer le même nombre de tours.

Les joueurs comptent leurs jetons **PV**, sans oublier la tuile Marie Curie qui rapporte **1 PV** au joueur qui la détient en fin de partie. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Radium  parmi les joueurs à égalité l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur qui possède le plus d'Uranium  parmi les joueurs à égalité l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur qui possède le plus de Pechblende  parmi les joueurs à égalité l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

Exemple

Joséphine compte ses jetons **PV** et obtient **8 PV**. Comme elle détient la tuile Marie Curie en fin de partie, elle marque **1 PV** supplémentaire, soit un total de **9 PV**. Elle a plus de points que tous ses adversaires et remporte donc la partie.



Crédits

Auteur : Florian Fay

Illustrations : Vaiana Hinault et David Sitbon

Graphismes : David Sitbon et Ulric Maes

Développement : Sorry We Are French

Règles : Marine Nouvel et Emmanuel Beltrando

Relecture : Alexandre Figuière et Matthieu Verdier

Réalisation : Emmanuel Beltrando

Annexes

Vous n'avez pas besoin de les lire maintenant. Reportez-vous à ces annexes pendant votre partie si vous n'êtes pas sûrs de l'effet d'une carte ou d'une tuile.

Rappels

- Vous pouvez avoir plus de cubes que votre capacité de stockage pendant votre tour ou celui des autres joueurs. La limite n'est contrôlée qu'à la fin de votre tour.
- Les bonus des cartes s'obtiennent immédiatement et dépendent du nombre de cartes que vous avez de la même catégorie (en comptant celle que vous venez de poser).
- Vous devez toujours piocher les thèses dans l'ordre : d'abord une thèse I, puis une thèse II, puis une thèse III et enfin une thèse IV. Vous ne pourrez avoir qu'une thèse de chaque type pendant la partie.
- Les cubes dépensés pour faire des transformations ou pour valider des tuiles Expérience retournent toujours dans la réserve.
- Les transformations indiquées sur le plateau personnel et la tuile Marie Curie ne peuvent pas être effectuées en sens inverse.

Cartes Activité



Publicité (7 exemplaires)

Coût : 1 Radium

- Si vous avez 1 carte de ce type, avancez le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.
- Si vous avez 2 cartes de ce type, gagnez **1 PV** et avancez le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.
- Si vous avez 3 cartes de ce type, prenez la tuile Marie Curie devant vous et gagnez **1 PV**.



Instruments (9 exemplaires)

Coût : 2 Pechblende

- Si vous avez 1 carte de ce type, prenez 1 Uranium de la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer.
- Si vous avez 2 cartes de ce type, prenez 1 Radium de la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer.
- Si vous avez 3 cartes de ce type, prenez 1 Uranium de la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer. Puis avancez le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.
- Si vous avez 4 cartes de ce type, prenez la tuile Marie Curie devant vous puis prenez 1 Radium de la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer.



Recherche (9 exemplaires)

Coût : 1 Pechblende

- Si vous avez 1 carte de ce type, piochez 1 thèse.
- Si vous avez 2 cartes de ce type, il ne se passe rien.
- Si vous avez 3 cartes de ce type, piochez 1 thèse.
- Si vous avez 4 cartes de ce type, gagnez **1 PV**.



Atelier (11 exemplaires)

Coût : 1 Pechblende et 1 Uranium

- Si vous avez 1 carte de ce type, piochez une tuile Expérience Bécher ou Ballon.
- Si vous avez 2 cartes de ce type, piochez une tuile Expérience Bécher ou Ballon.
- Si vous avez 3 cartes de ce type, prenez 1 Pechblende de la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer.
- Si vous avez 4 cartes de ce type, gagnez **1 PV**.
- Si vous avez 5 cartes de ce type, prenez la tuile Marie Curie devant vous et gagnez **1 PV**.



Université (11 exemplaires)

Coût : 1 Uranium

- Si vous avez 1 carte de ce type, prenez 1 Pechblende de la réserve et placez-la dans votre erlenmeyer. Puis avancez le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.
- Si vous avez 2 cartes de ce type, prenez 1 Radium de la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer.
- Si vous avez 3 cartes de ce type, prenez la tuile Marie Curie devant vous.
- Si vous avez 4 cartes de ce type, piochez 1 thèse.
- Si vous avez 5 cartes de ce type, gagnez **2 PV**.

Objectifs de départ



Gagnez **1 PV** si vous avez rédigé 4 thèses.



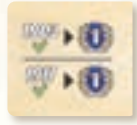
Gagnez **2 PV** si vous avez au moins une carte Activité de chaque type (Publicité, Instruments, Recherche, Atelier et Université).



Gagnez **1 PV** si vous avez le maximum de cartes Activité dans une catégorie (3 pour les cartes Publicité, 4 pour les cartes Instruments et Recherche, 5 pour les cartes Atelier et Université).



Gagnez **1 PV** si vous avez 5 tuiles Expérience sur votre plateau personnel. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être validées ni d'être du même type.



Gagnez **1 PV** supplémentaire si vous pouvez dépenser les ressources indiquées quand le marqueur Chronologie arrive sur les cases des Prix Nobel (1903 et 1911). Après le second Prix Nobel, retournez cette tuile face cachée.

Tuiles Expérience



Tuiles Bécher



Dépensez 3 Uranium pour prendre 1 Radium dans la réserve.



Dépensez 1 Radium pour prendre 1 Uranium dans la réserve.



Dépensez 1 Pechblende et 3 Radium pour gagner **1 PV** et piochez une thèse.



Dépensez 1 Pechblende et 3 Uranium pour gagner **1 PV**.



Dépensez 1 Uranium et 1 Radium pour prendre gratuitement une carte Activité de votre choix parmi les 4 disponibles sur le plateau principal.



Dépensez 2 Radium et 1 Pechblende pour gagner **1 PV**.



Dépensez 2 Uranium pour prendre 2 Pechblende dans la réserve.



Dépensez 4 Uranium pour prendre gratuitement une carte Activité de votre choix parmi les 4 disponibles sur le plateau principal. Prenez également la tuile Marie Curie devant vous.



Dépensez 3 Pechblende pour faire avancer le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.



Dépensez 1 Radium pour prendre 1 Pechblende dans la réserve. Prenez également la tuile Marie Curie devant vous.



Dépensez 3 Pechblende pour prendre 1 Uranium dans la réserve.



Dépensez 1 Radium puis remettez sous la pioche les 4 cartes Activité disponibles sur le plateau principal et remplacez-les par les 4 prochaines cartes de la pioche.



Tuile Ballon



Dépensez 1 Uranium pour prendre 3 Pechblende dans la réserve.



Dépensez 1 Pechblende pour prendre la tuile Marie Curie devant vous.



Dépensez 1 Pechblende et 1 Uranium pour piocher une thèse.



Dépensez 3 Pechblende et 1 Uranium pour prendre 2 Radium dans la réserve.



Dépensez 3 Pechblende pour prendre gratuitement une carte Activité de votre choix parmi les 4 disponibles sur le plateau principal.



Dépensez 2 Uranium pour prendre 2 Radium dans la réserve.



Dépensez 1 Uranium et 3 Radium pour gagner **2 PV**.



Dépensez 2 Pechblende pour prendre 2 Uranium dans la réserve.



Dépensez 1 Uranium pour prendre gratuitement une carte Activité de votre choix parmi les 4 disponibles sur le plateau principal.



Dépensez 1 Pechblende, 1 Uranium et 1 Radium pour gagner **1 PV**.



Dépensez 3 Pechblende et 1 Uranium pour gagner **1 PV**.



Dépensez 2 Radium pour gagner **1 PV** puis faites avancer le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.

Tuiles Thèse

4 thèses

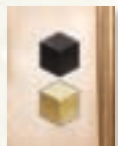


(2 exemplaires)
Piochez une tuile Expérience Bécher ou Ballon.



(2 exemplaires)
Prenez 1 Pechblende dans la réserve et placez-la dans votre erlenmeyer.

4 thèses



(1 exemplaire)
Prenez 1 Pechblende et 1 Uranium dans la réserve et placez-les dans votre erlenmeyer.



(1 exemplaire)
Prenez 1 Pechblende et 1 Uranium dans la réserve et placez-les dans votre erlenmeyer. Puis, faites avancer le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.



(1 exemplaire)
Prenez 1 Radium dans la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer.



(1 exemplaire)
Prenez 1 Radium dans la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer. Puis, faites avancer le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.

4 thèses



(1 exemplaire)
Prenez 2 Pechblende dans la réserve et placez-les dans votre erlenmeyer.



(1 exemplaire)
Prenez 1 Uranium dans la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer.



(2 exemplaires)
Piochez une tuile Expérience Bécher ou Ballon.

4 thèses



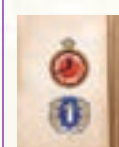
(1 exemplaire)
Prenez 1 Radium et 1 Uranium dans la réserve et placez-les dans votre erlenmeyer. Puis, faites avancer le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.



(1 exemplaire)
Prenez 1 Radium dans la réserve et placez-le dans votre erlenmeyer. Puis, prenez la tuile Marie Curie devant vous.



(1 exemplaire)
Gagnez **1 PV**.



(1 exemplaire)
Gagnez **1 PV**, puis faites avancer le marqueur Chronologie d'une case sur la ligne temporelle.