

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





Un jeu pour 2 à 4 inventeurs de 8 ans et plus

## But du jeu

Vous devez réaliser des inventions. Pour cela, vous aurez besoin de récolter les cartes "matériel" nécessaires pour les réaliser. Chaque invention a une valeur en points qui dépend de la rareté et du type de matériels demandé. A la fin du jeu, le joueur ayant le score le plus haut sera déclaré vainqueur.

## Matériel

- 18 "Silhouettes Invention"

- 1 plateau de jeu

- 1 jeton premier joueur nommé "Robot Tiglio"

- 24 cartes "Joueur" (12 cartes "Personnage" et 12 cartes "Déplacement" de valeur 1, 2 et 3)

- 18 cartes "Invention"

- 3 pions "Personnage" en carton : Leonardo, Gioconda et le chat Pardo (les disposer sur les socles)

- 65 cartes "Collection" (50 cartes "Matériel" et 15 cartes "Peintures")







## Mise en place

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
2. Chaque joueur prend un paquet de **cartes "Joueur"** de même couleur (6 cartes par joueur).
3. Prenez les **cartes "Collection" et "Invention"**. Mélangez les deux piles séparément et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu.
4. Révélez les 6 premières cartes "Collection" et les 3 premières cartes "Invention" et placez-les face visible sur les emplacements libres correspondants du plateau de jeu.
5. Placez les 3 **"Silhouettes Invention"** (les disposer sur les socles), correspondant aux 3 cartes "Invention", visibles sur le plateau de jeu, au centre du cercle (l'Homme de Vitruve).
6. Si vous jouez à :
  - 2 ou 3 joueurs : placez 2 des trois pions "Personnage" à côté de 2 cartes "Invention", à l'extérieur du cercle formé par les cartes. Remettez dans la boîte le pion restant ainsi que les cartes "joueur" correspondantes qui ne seront pas utilisées pour cette partie.
  - 4 joueurs : placez les 3 pions "Personnage" à côté des 3 cartes "Invention", à l'extérieur du cercle formé par les cartes.

**Important** : Pendant le jeu, aucun joueur ne possède de personnage. A chaque tour, vous pourrez utiliser le personnage de votre choix !

7. Le joueur le plus jeune débute le jeu. Il prend le **jeton "Robot Tiglio"**.

## Tour de jeu

Le jeu de déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 1. Choix simultané de 2 cartes "Joueur" :

Au début, tous les joueurs choisissent secrètement une carte "Personnage" et une carte "Déplacement" parmi leurs cartes "Joueur". Quand tous ont fait leur choix, ils révèlent simultanément ces cartes face visible.

### 2. Déplacement du "Personnage" et résolution :

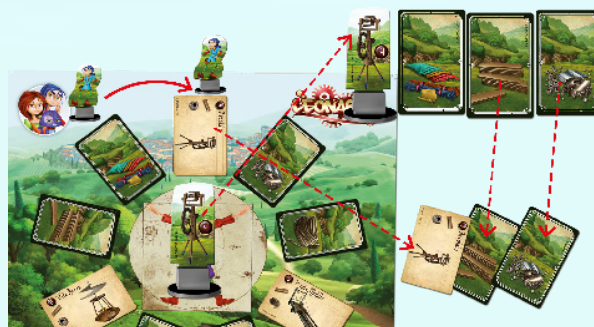
Le joueur qui possède le pion "Tiglio", joue en premier : il déplace le personnage figurant sur la carte jouée autour du cercle de cartes, dans le sens des aiguilles d'une montre, du **nombre exact** d'espaces figurant sur la carte choisie.




Ex : Marc choisit Gioconda et la carte avec 2 déplacements. Il bouge Gioconda de 2 emplacements. Le pion personnage s'arrête près de la carte matériel "corde". Marc prend la carte et la pose face visible devant lui.

Une fois le déplacement du "Personnage" effectué, on regarde ce qu'il y a à côté :

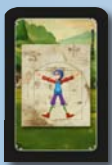
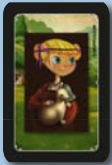
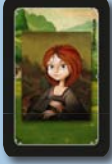


- il n'y a plus de carte : le tour du joueur est terminé.
- il y a une carte "Matériel" : le joueur prend la carte et la place face visible devant lui.
- il y a une carte "Invention" : le joueur prend la carte et la "silhouette invention" correspondante, mais **seulement** s'il a en sa possession **toutes** les cartes "Matériel" demandées ! Il défausse alors les cartes "Matériel" demandées ainsi que la carte "Invention". Si le joueur **n'a pas** les cartes "Matériel" demandées, la carte "Invention" reste sur le plateau et le tour du joueur est terminé.



Ex : Sarah déplace Leonardo jusqu'à la carte "Invention" Rouet. Elle a les 2 cartes "Matériel" demandées (Métal et Bois), elle peut donc prendre la carte "Invention" et la "Silhouette" correspondante. Elle défausse ensuite les cartes Métal, Bois et Invention (Rouet). Si elle n'avait pas eu toutes les cartes "Matériel" demandées, Leonardo se serait arrêté à côté de la carte Invention et le tour de Sarah aurait été terminé.



- il y a une carte "Peinture" : le joueur prend la carte et doit la jouer durant le tour. Chaque carte "Peinture" a un effet spécial :

	<i>Homme de Vitruve.</i> Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour de jeu, le joueur en possession de l'Homme de Vitruve joue <b>un tour supplémentaire</b> (le jeton "Tiglio" ne change pas de main pendant ce tour spécial). Cette carte n'offre pas de tour supplémentaire aux autres joueurs.
	<i>La Dame à l'hermine.</i> Le joueur en possession de La Dame à l'hermine, prend <b>une carte "Matériel"</b> à un autre joueur qui ne peut pas refuser.
	<i>La Joconde.</i> Le joueur en possession de La Joconde prend <b>une carte</b> parmi celles restantes sur le plateau de jeu, mais seulement après le tour des autres joueurs. Le joueur peut prendre une carte "Matériel", mais également une carte "Invention" s'il possède les cartes "Matériel" demandées.
	<i>Autorportrait.</i> Cette carte est un <b>joker</b> . Le joueur peut l'utiliser en remplacement de n'importe quelle carte "Matériel".
	<i>Étude d'un cheval.</i> Le joueur en possession de l'Étude d'un cheval <b>échange</b> une de ses cartes "Matériel" avec une carte "Matériel" d'un autre joueur qui ne peut pas refuser.

Après le tour du 1er joueur, tous les autres joueurs jouent dans l'ordre du tour (sens des aiguilles d'une montre). Durant leur tour, ils font avancer le personnage qu'ils ont choisi autour du cercle des cartes, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre exact d'espaces figurant sur la carte déplacement choisie. Ils prennent la carte devant laquelle s'arrête le pion "Personnage" (si c'est possible – voir ci-dessus).

### Préparation d'un nouveau tour de jeu

Une fois le **tour des joueurs terminé** et la carte "Peinture" Joconde résolue, remplacez toutes les cartes "Collection" et "Invention" manquantes sur le plateau de jeu avec des cartes prises dans les piles correspondantes. En cas de nouvelle invention, placez la silhouette correspondante au centre du plateau.

Tous les joueurs reprennent en main leurs deux cartes jouées ("Personnage" et "Déplacement") pour le tour suivant.

Si un joueur est en possession de la carte "Peinture" Homme de Vitruve, il réalise un nouveau tour de jeu. Une fois le tour supplémentaire réalisé, les éventuelles cartes manquantes sont à nouveau remplacées. Le joueur reprend également ses cartes jouées.

Le jeton "Tiglio" est donné au joueur de gauche afin de commencer un nouveau tour.

### Fin du jeu

Le jeu se termine *immédiatement* quand une des deux piles de cartes ("Invention" ou "Collection") est vide et que l'on ne peut plus réapprovisionner les emplacements vides sur le plateau de jeu.

Votre score est égal à la somme de vos inventions plus 1 point pour chaque carte "Matériel" en votre possession. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.

*Ex : A la fin du jeu, Marc possède 3 inventions : l'Aéroplane (11 points), la Douche (6 points) et la Barque à pelles (5 points). Il totalise donc 22 points. Il a également 2 cartes "Matériel" devant lui qui lui rapportent 2 points supplémentaires. Son score final est donc de 24 points.*

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de cartes "Invention". En cas de nouvelle égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de cartes "Matériel". Si malgré cela, deux joueurs sont encore à égalité, rejouez une nouvelle partie de **Leonardo** pour déterminer le gagnant !

#### ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison des petites pièces.  
Risque de suffocation par ingestion.  
Veuillez conserver l'avertissement.

	Prima idea di Leonardo per il volo dell'uomo. Le ali ricordano quelle del pipistrello e si flettono in modo indipendente. - La première idée de Leonardo pour le vol habité. Les ailes ressemblent à celles d'une chauve-souris et se plient de façon indépendante. - Leonardo's first idea for manned flight. The wings resemble those of a bat and bend independently. - Primera propuesta de Leonardo para el vuelo tripulado. Las alas se parecen a las de un murciélago y se doblan de manera independiente. - Leonardo's erste Idee vom fliegenden Menschen. Die Flügel ähneln denen von Fledermäusen und können unabhängig voneinander bewegt werden.
	Il fuso ad aletta permette le operazioni di stiro, torsione e di incannatura sul medesimo tratto di filo. Con l'arcolaoio Leonardo pose le basi del filatoio continuo. - Leonard de Vinci s'est attaché à équilibrer la distribution du fil sur la bobine et a imaginé un système qui arrête le rouet lorsque le fil casse. Enfin, il note l'importance de la croisure des fils dans la filature de la soie et posera les bases de la filature continue. - The winged spindle allows the stretching, twisting, and winding of the same piece of thread. With the wool winder, Leonardo laid the groundwork for continuous spinning. - Un nuevo tipo de huso permitia estirar, retorcer y enrollar la misma fibra textil. Gracias a ello, Leonardo asentó las bases del hilado continuo. - Das Spinnrad erlaubt das Strecken, Verzwirbeln und Aufwickeln der Wolle in einem Arbeitsgang. Mit dem Spinnrad legte Leonardo den Grundstein zum kontinuierlichen Garn-Spinnen.
	Per velocizzare la navigazione dei battelli, Leonardo pensò all'uso di pale azionate dalla forza muscolare. Precursore dei battelli a vapore. - Dans le but d'accélérer la navigation des bateaux, Léonard imagine l'utilisation de pales alimentées par la force musculaire. Ce principe sera utilisé pour les bateaux à vapeur. - In order to speed up boat navigation, Leonardo imagined paddles powered by muscular strength. This was a precursor of the steamboat. - Leonardo ideó un sistema de palas propulsadas con fuerza muscular que aceleraría la navegación. Es el precursor del barco a vapor. - Um die Geschwindigkeit von Ruderbooten zu erhöhen, entwickelte Leonardo dieses, mit Muskelkraft betriebene, Ruderboot. Es ist damit der Vorgänger der Schaufelrad-Dampfer.
	Invenzione riconducibile al disegno di un allievo di Leonardo. Di fondamentale importanza sono gli studi di Leonardo sulle catene. - Cette invention est venue d'un des dessins de l'apprenti de Léonard de Vinci, mais la partie la plus importante est l'étude que fit Leonardo sur les chaînes. - This invention came from one of Leonardo's apprentice's drawings, but the most important part is Leonardo's study of the chains. - Este invento proviene del dibujo realizado por un aprendiz de Leonardo. Su aspecto más importante es el estudio de las cadenas. - Diese Erfindung stammt aus der Feder eines Lehrlings von Leonardo, doch der wichtigste Teil basiert auf Leonardos Studien zum Ketten-Antrieb.
	Leonardo ideò un misuratore di distanza a forma di carriola con una cassetta con foro da cui cadono pietre, sassolini o semi. - L'odomètre de Leonardo ressemble à une brouette avec un petit trou à travers lequel un certain nombre de pierres, de cailloux ou de graines peuvent tomber déterminant ainsi la distance parcourue. - Leonardo's odometer looks like a wheelbarrow with a small hole through which stones, pebbles, or seeds can fall. - La carretilla de Leonardo tiene un pequeño agujero que deja caer piedras, guijarros y semillas. - Mit dieser Schubkarre von Leonardo konnte regelmäßig Samen ausgebracht oder durch fallende Kieselsteine Entfernungen bestimmt werden.
	A forma di testuggine, questa macchina da guerra era armata di cannoni a 360° e si muoveva in qualsiasi direzione grazie ad ingranaggi e manovelle. - Ce véhicule en forme de tortue était armé de canons sur tous les côtés. Précurseur du char d'assaut, il peut se déplacer dans n'importe quelle direction grâce à des engrenages. - This tortoise-shaped vehicle was armed with cannons on all sides. It could move in any direction thanks to gears and handles. - Este vehículo con forma de tortuga tenía cañones en todos sus lados y podía moverse en cualquier dirección gracias a sus engranajes y manivelas. - Dieser Wagen in Form einer Schildkröte besaß Kanonen auf jeder Seite, und konnte mit Hilfe von Hebeln und Zahnrädern in jede Richtung fahren.
	Leonardo apportò innovazioni su questa antichissima macchina da guerra: tra tutti il meccanismo autobloccante che permetteva di caricarla con facilità. - Leonardo a ajouté des améliorations à cette ancienne machine de guerre, comme un mécanisme auto-bloquant qui facilite le tir. - Leonardo added improvements to this ancient war machine, such as a self-locking mechanism that made it easier to fire. - Leonardo añadió varias mejoras a esta antigua máquina de guerra, por ejemplo, un mecanismo de autobloqueo que facilitaba su uso. - Leonardo verbesserte diese antike Kriegswaffe durch das Hinzufügen einer Rücklauf-Sperre, die das Beladen sehr vereinfachte.
	Leonardo studiò una macchina per il volo planato che l'uomo manovrasse spostandosi con il proprio corpo. - Leonardo a étudié une machine permettant à un homme de se diriger et de planer dans les airs. - Leonardo studied a gliding machine that a man could turn by moving his body. - Leonardo también estudió un modelo de planeador capaz de cambiar su rumbo gracias al movimiento del cuerpo. - Diese von Leonardo entwickelte Flugmaschine wurde durch die Gewichtsverlagerung des Piloten gesteuert.
	Una delle grandi passioni di Leonardo fu l'idraulica. Egli studiò le chiuse che consentono alle imbarcazioni di superare un dislivello d'acqua. - L'une des grandes passions de Leonardo a été l'hydraulique. Il a étudié les écluses qui permettent aux bateaux de se déplacer sur des niveaux d'eau différents. - One of Leonardo's great passions was hydraulics. He studied the sluices that allow boats to move between waters at different heights. - Una de las grandes pasiones de Leonardo era la hidráulica. Ideó sistemas de esclusas que permitían navegar entre aguas a distinto nivel. - Eine der großen Leidenschaften Leonardos war die Hydraulik. So studierte er Schleusen, die es Schiffen erlaubte, auf Kanälen mit unterschiedlichen Wasserständen zu fahren.
	Leonardo immagina un modo di camminare sull'acqua dotando un uomo di 2 galleggianti attaccati ai piedi e di 2 racchette per le braccia. - Leonardo a imaginé une façon de marcher sur l'eau: il a équipé un homme avec 2 flotteurs attachés aux pieds et 2 poteaux pour équilibrer avec ses bras. - Leonardo imagined a way to walk on water: he equipped a man with 2 floats tied to the feet and 2 poles for balancing with his arms. - Leonardo inventó una manera de caminar sobre el agua. Consistía en atarse 2 flotadores a los pies y usar 2 bastones para mantener el equilibrio. - Leonardo entwickelte auch einen Weg auf dem Wasser zu Laufen. Dazu rüstete er einen Menschen mit zwei Schwimmern an den Füßen und zwei Stöcken an den Händen aus.
	Nel periodo in cui visse a Firenze (1469-1481), Leonardo fu attratto dalle gru con cui Brunelleschi edificava il Duomo e le migliorò in molti aspetti. - Pendant la période où il vécut à Florence (1469-1481) Leonardo fut intéressé par la grue utilisée par Brunelleschi pour construire la cathédrale et il en améliora de nombreux aspects. - During his stay in Florence (1469-1481), Leonardo was inspired by the cranes Brunelleschi used to build the Duomo. - Durante su estancia en Florencia (1469-1481), Leonardo estudió las grúas con las que Brunelleschi trabajaba en la catedral e introdujo muchas mejoras. - Während seines Aufenthalts in Florenz (1469-1481) ließ sich Leonardo von den Baukränen Brunelleschi inspirieren, die dieser zum Bau des Domes nutzte. Hier entwickelte er so manche Verbesserung.
	Sono guanti per muoversi più facilmente in acqua da legare intorno al polso o alle caviglie, costruiti ad imitazione degli arti dei palmipedi. - En imitant les membres d'un canard, Leonardo a créé des gants pour les poignets et les chevilles qui permettent à un nageur de se déplacer dans l'eau plus facilement. - By imitating a duck's limbs, Leonardo made gloves for the wrists and ankles that allow a swimmer to move through water more smoothly. - Imitando las patas de un palmípedo, Leonardo construyó aletas para manos y pies que permitan desplazarse por el agua con mayor facilidad. - Auf Grund des Studiums von Entenfüssen entwickelte Leonardo diese Flossen für Hände und Füße, die es einem Schwimmer erlaubten, sanft durch das Wasser zu gleiten.
	La navicella, munita di ali battenti da pipistrello e timone, è una delle macchine per il volo più fantastiche pensate da Leonardo. - Le "navire volant" de Léonard de Vinci avait des ailes de chauve-souris et un gouvernail. C'est l'une des machines volantes les plus imaginatives conçues par Leonardo. - Leonardo's flying ship had bat-like wings and a rudder. This is one of the most imaginative flying machines conceived by Leonardo. - La nave voladora de Leonardo tenía alas de murciélago y timón. Es una de las máquinas voladoras más originales que concibió el inventor. - Leonardos fliegendes Boot hatte Fledermausflügel und ein Ruder. Dies ist eines der phantasievollsten Flugkörper, die Leonardo entwickelt hat.
	Nella sua lettera di presentazione a Ludovico il Moro, Leonardo descrive numerosi ponti girevoli, a incastro e a cavalletti, spesso con funzione militare. - Dans sa lettre à Ludovic le More, Leonardo décrit de nombreux ponts tournants, souvent à but militaire. - In his letter to Ludovico il Moro, Leonardo describes many revolving, joint, and gantry bridges, often with a military purpose. - En su carta a Ludovico El Moro, Leonardo describe numerosos puentes giratorios, articulados y de caballete, a menudo con funciones militares. - In seinem Brief an Ludovico Sforza beschreibt Leonardo eine Vielzahl von Brücken mit Gelenken, Lagern und Rollen, die meistens militärischen Zwecken dienen.
	Leonardo studiò il palombaro per danneggiare le chiglie delle navi nemiche nei porti. Inserì nel tubo principale 2 tubi: uno per ispirare e uno per espirare. - Leonardo a conçu une combinaison de plongée pour que les soldats puissent endommager les bateaux ennemis dans un port. Il utilise 2 tubes: l'un pour respirer et l'autre pour expirer. - Leonardo designed a diving suit so soldiers could damage an enemy's boat in a harbor. He used 2 tubes: one to breathe in, and one to breathe out. - Leonardo diseñó un traje de buceo para que los soldados atacaran los barcos enemigos en el puerto. Tenía 2 tubos: uno para inspirar y otro para espirar. - Leonardo entwickelte diesen Taucheranzug für Soldaten, um feindliche Schiffe im Hafen zu beschädigen. Zum Atmen benutzte er zwei Schläuche; einen zum Einatmen und einen zum Ausatmen.
	Telaio automatico in cui tutti i movimenti per formare il tessuto sono forniti da un unico albero mosso a mano grazie a una manovella. - Tous les mouvements de cette machine utilisée pour fabriquer des tissus ont été contrôlés par une seule barre déplacée à la main par le biais d'une manivelle. - All the movements this machine used to make cloth were controlled by a single shaft, moved with a handle. - Todos los movimientos que la máquina realizaba para crear el tejido se controlaban mediante un único eje. - Alle beweglichen Teile dieses Webstuhls wurden über eine Achse mit einer Kurbel angetrieben.
	Leonardo inventò dispositivo sia per l'aerazione di ambienti o più probabilmente per l'alimentazione di forni. - Léonard a inventé un dispositif pouvant être utilisé soit pour garder de l'air frais dans une pièce, soit pour la circulation de l'air dans un four. - Leonardo invented a device that could be used either to keep the air in a room cool, or—more probably—for driving air into a furnace. - Leonardo inventó un dispositivo que podía usarse para mantener fresco el aire de una sala, o bien —más probablemente— para alimentar el horno. - Leonardo entwickelte diese Maschine, um Luft in einem Raum frisch zu halten oder, und wahrscheinlicher, um Luft in einen Ofen zu blasen.
	Uno dei più famosi progetti partoriti dal genio di Leonardo, precursore dell'elicottero, si azionava con una molla carica e un volano. - L'un des plus célèbres projets engendrés par le génie de Léonard, ancêtre de l'hélicoptère, est constitué d'un ressort et d'un volant. - One of the most famous creations produced by Leonardo's genius. A precursor to the helicopter, it was launched with a loaded spring and a flywheel. - Una de las creaciones más famosas que surgieron del genio de Leonardo. Precursor del helicóptero, se accionaba con un muelle y un volante de inercia. - Eine der berühmtesten Kreationen, die Leonardos Genie sich erdachte. Der Vorgänger unserer modernen Hubschrauber wurde von einer gespannten Feder und einem Schwungrad angetrieben.