

## TABLEAU DES SCORES

A la fin de la partie, les joueurs mettent en commun et additionnent les points de leurs projets réalisés. Chaque machine présente sur le plateau en fin de partie donne 1 point supplémentaire et chaque jeton "occupé" en retire 1.

MOINS DE 60	Il vous reste encore beaucoup à apprendre, revenez vite dans un fablab pour vous entraîner !
DE 60 À 80	Bien joué ! Vous avez pu réaliser un grand nombre de projets et votre fablab commence à se faire connaître !
DE 80 À 100	Grande victoire ! Votre fablab est connu dans toute la région. Votre équipement fait même des jaloux.
PLUS DE 100	Victoire parfaite ! Votre fablab est reconnu dans tout le pays. Les autres fablabs font souvent appel à vous pour des conseils. Votre équipement est tellement bien fourni, il va bientôt falloir acheter un nouveau bâtiment !

Les 2 joueurs ayant le plus contribué aux projets sont couronnés "Super Makers" !



## REMERCIEMENTS

Nous remercions le programme Erasmus+ sans qui le projet n'aurait pas pu voir le jour.



Cofinancé par  
l'Union européenne

Ce jeu a été co-conçu par le Fablab du COF d'Amay en Belgique, le Fablab Descartes à Champs-sur-Marne et le Fablab Innofab de Castres-Mazamet.



# MAKERS QUEST



À partir de 10 ans, de 2 à 5 joueurs.

Makers'Quest est un jeu coopératif qui vous permettra de vous plonger dans l'univers des Fablabs. Grâce aux machines disponibles vous allez apprendre à réaliser vos projets, en coopérant avec vos coéquipiers.

## MATÉRIEL

4 Parties de plateau	11 Cartes Personnages	25 Compteurs de ressources
36 Cartes Projets	95 Faces de dé	10 Dés à faces amovibles
44 Cartes Machines	5 Plateaux de ressources	1 Compteur de tours
47 Cartes Evènements	2 Jetons Super Makers	1 Lanceur de dé
5 Cartes Aides	1 Banque de faces de dés	5 Supports de cartes machines

## INTRODUCTION & BUT DU JEU

Bienvenue dans votre nouveau Fablab, il est un peu vide pour l'instant mais bientôt, il sera rempli d'innombrables machines. Le but du jeu est simple, réaliser le plus grand nombre de projets dans le temps imparti, en collaborant avec les autres joueurs. Chaque projet réalisé donne un nombre de points équivalent à la difficulté pour réaliser celui-ci. La difficulté des projets augmente au long de la partie.

Rentrez dans l'univers des Makers pour apprendre de nombreuses compétences sur les machines et les possibilités de projets dans cette nouvelle aventure, "Makers' Quest".



6

1



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 6 semaines de 5 jours. Durant chaque semaine, chaque joueur joue un tour. Ensemble, vous devez réaliser un maximum de projets.



Au début de la semaine, retirez les jetons "actifs" des machines, chaque joueur lance ses dés et gagne les ressources indiquées. Au début des 3ème et 5ème semaines, les projets actifs sont défaussés et remplacés par la difficulté supérieure.

On passe ensuite au tour du premier joueur.

- 1 Le joueur actif pioche une carte événement qu'il révèle et suit ses instructions, puis retire un jeton "occupé" de chaque machine s'il y en a.
- 2 Le joueur actif peut décider ou non de jouer une carte événement de type action, qui sera défaussée après utilisation, ou d'activer une compétence de machine. Placez un jeton "actif" sur cette machine pour indiquer que cette compétence sera indisponible pour le reste de la semaine.
- 3 Le joueur actif lance ses deux dés pour obtenir ses ressources, qu'il comptabilise dans son compteur, s'il tombe sur une face "relancer x2", il ne relance que le dé avec cette face.
- 4 Enfin, le joueur actif peut soit : (1 seule fois par tour)
  - Acheter une machine, qui sera placée dans le parc machines sur le plateau, à leur emplacement dédié.  
**Une nouvelle carte machine est révélée sur la pioche.**
  - Réaliser un projet :  
Si vous utilisez une machine pour réaliser un projet, placez autant de jetons "occupés" sur la machine que de jours nécessaire au projet.  
**Placez un nouveau projet de même difficulté dans l'emplacement libéré.**
  - Acheter une face de dé, qui viendra remplacer une face de dé actuelle du joueur. Les faces de dés peuvent être achetées avec n'importe quelle ressource.

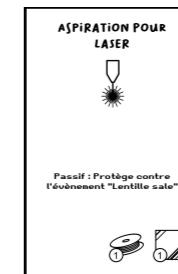


Après avoir terminé toutes ses actions, la journée et le tour du joueur actif sont terminés. Si nous sommes le vendredi, la semaine est également terminée. Une nouvelle semaine commence, c'est au tour du joueur suivant. A la fin de la 6ème semaine, la partie se termine.

3

## TYPES DE CARTES

Afin de réaliser les différents projets, vous devrez acheter et utiliser des machines grâce à des ressources. Certaines machines possèdent un pouvoir, activable ou passif, qui pourra vous aider lors de la partie. Les machines ne peuvent pas être utilisées si elles ont des jetons "occupé".

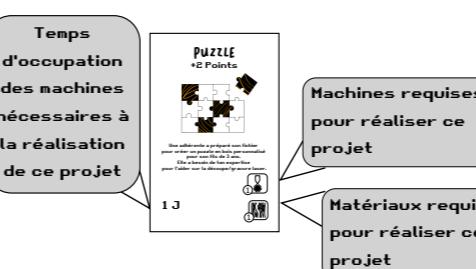


- Effet de la machine, passif ou actif.
- Matériaux nécessaires pour acheter cette machine.

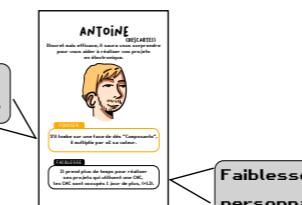


Effets de l'événement

Réaliser ensemble des projets pour obtenir un maximum de points est l'objectif principal du jeu. Pour y parvenir, il faut utiliser des machines pendant un certain temps et des ressources.



Si vous le souhaitez, vous pouvez piocher une carte Personnage au hasard au début de la partie, celle-ci vous donne un pouvoir et une faiblesse pour toute la partie.



Événements : Cartes piochées au début de chaque jour.

Les cartes événements se divisent en deux catégories. Les événements "Immédiats", dont l'effet est appliqué et dure jusqu'à la fin du tour.

Les événements "Actions", le joueur actif récupère cette carte lorsqu'il la pioche et pourra la jouer lors de l'étape : "activation d'une compétence".



## FACES DE DÉ

Acheter des faces de dé avec des ressources est l'une des actions que vous pouvez accomplir pour modifier vos dés afin de progresser rapidement dans la partie.

 Donne X ressources Plexiglas.

 Donne X ressources au choix.

 Donne X ressources Composant.

 Donne une ressource de chaque.

 Donne X ressources Filament.

 Donne 2 ressources au choix et retirez 2 jetons "occupés" de machines.

 Donne X ressources Bois.

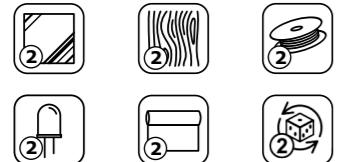
 Donne 2 ressources au choix et vous pouvez réaliser une action en plus.

 Donne X ressources Vinyle.

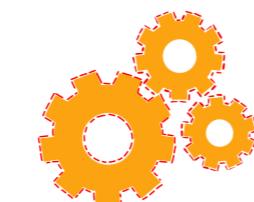
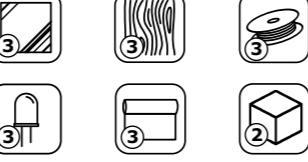
 Donne 2 ressources au choix et vous pouvez acheter une machine, un projet ou une face de dé supplémentaire.

 Relancez le dé 2 fois.

### Niveau 1



### Niveau 2



### Niveau 3



Les faces de dé remplacées par des faces achetées ne pourront plus être utilisées pendant la partie, elles sont défaussées.

Les faces de dés de niveau 1 coûtent 3 ressources; celles de niveau 2 coûtent 4 et celles de niveau 3, 5.

**MAKERS QUEST**

## MISE EN PLACE

 1 Assemblez les quatre parties du plateau ensemble, placez le marché de faces de dés et la pioche de machines de l'autre côté, révélez la première carte de chaque pioche machine.

2 Chaque joueur prend 1 tableau de ressources, 5 cubes et 2 dés avec les faces suivantes sur chaque : 1 Bois, 1 Vinyle, 1 Acrylique, 1 Composant, 1 Filament, 1 Ressource au choix.

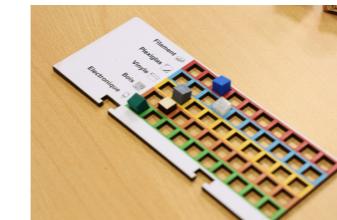
3 Placez les cartes Projets et Evénements dans les emplacements prévus à cet effet.

Un compteur de tours électronique est disponible pour vous aider à ne pas perdre le compte des jours et des semaines.

Avant le début de la partie, choisissez le premier joueur, il jouera le lundi, le joueur à sa gauche le mardi, le suivant le mercredi, etc... Si il y a moins de 5 joueurs, lorsque le dernier joueur a terminé son tour et que la semaine n'est pas terminée, c'est au tour du premier joueur.

Exemple pour 3 joueurs : Le joueur 3 a joué le Mercredi, le joueur 1 jouera le Jeudi, le joueur 2 le Vendredi et le joueur 3 le Lundi suivant...

Lorsqu'un joueur obtient des ressources, il déplace son cube vers la droite. Même chose vers la gauche si des ressources sont utilisées ou perdues.



2