
Orloj
L'Horloge Astronomique de Prague
Paloma J. Pascual y Abraham Sánchez
Amelia Sales



1. INTRODUCTION

Au cœur de la vieille ville de Prague, l'horloge astronomique, connue sous le nom de « Orloj », rythme les siècles grâce à son mécanisme complexe et à ses figures énigmatiques. Véritable prouesse de l'ingénierie médiévale, elle fascine encore aujourd'hui.

Son cercle zodiacal, la partie la plus ancienne, remonte à 1410. Mais l'action du jeu prend place en 1865, lorsque le peintre Josef Mánes réalise le calendrier et que les figurines animées des apôtres viennent enrichir l'horloge.

Depuis votre atelier, vous devez assembler les signes du zodiaque, les mois du calendrier et les apôtres. Chaque élément achevé vous rapproche de la complétion de ce chef-d'œuvre emblématique de Prague.

2. MATÉRIEL

2.1. MATÉRIEL GÉNÉRAL

1 plateau principal
1. 1 axe de rotation
2. 1 fond fixe de l'horloge
3. 1 cercle zodiacal
4. 1 disque Lune
5. 1 Marche des Apôtres
6. 3 apogées de l'horloge
7. 2 engrenages des Apôtres
8. 3 axes de rotation (1 de rechange)
9. 1 coq doré
10. 1 marqueur Manche
11. 1 peintre
12. 12 sections du calendrier
13. 12 cadrans des mois
14. 6 cadrans des mois bloqués
15. 12 cadrans zodiacaux
16. 6 cadrans zodiacaux bloqués
17. 1 grand cadran de construction finale
18. 2 disques Marteau
19. 18 assistants (3 de chaque type)
20. 24 parchemins (sceau rouge)
21. 6 parchemins royaux (sceau bleu)
22. 6 vitraux Maîtrise
23. 9 objectifs communs de vitrail (3 de chaque couleur)
24. 9 bonus d'objectifs communs (3 de chaque couleur)
25. 21 cartes Atelier
26. 6 cartes Marteau
27. 8 cartes Ressources initiales
28. 4 aides de jeu « actions supplémentaires »
29. 15 jetons Or
30. 20 jetons Peinture
31. 20 jetons Bois
32. 20 jetons Fer
33. 18 pièces
34. 1 sac



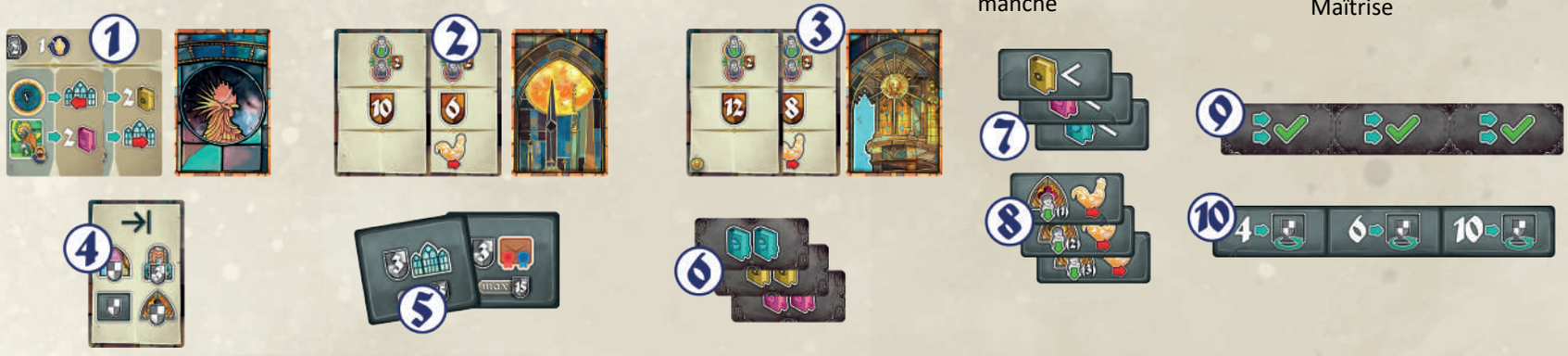
2.2. MATÉRIEL DES JOUEURS

1. 1 plateau Joueur
2. 1 forge
3. 1 atelier
4. 3 cubes Production
5. 1 cube Marteau
6. 1 disque Coq
7. 14 ouvriers
8. 1 Sculpteur
9. 3 disques Maîtrise
10. 1 marqueur Score
11. 1 ensemble de 12 tuiles Apôtre numérotées de 1 à 12 avec leurs dos de la couleur du joueur
12. 5 jetons Déviation



2.3. MATÉRIEL DU MODE SOLO

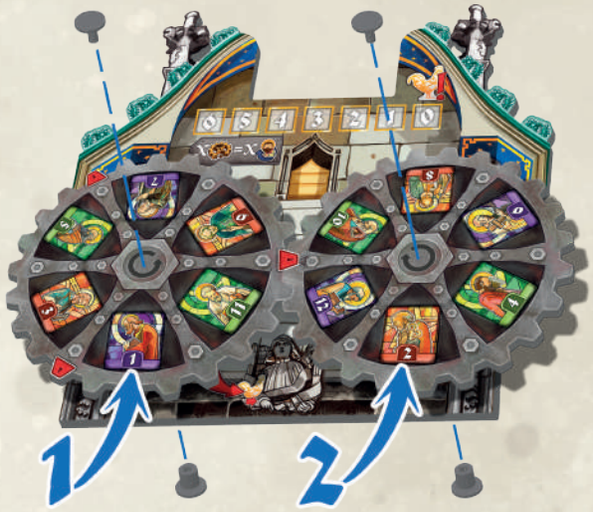
1. 18 cartes Action
2. 3 cartes Score du tour de base
3. 3 cartes Score du tour avancées
4. 1 carte Score de fin de partie
5. 5 tuiles Score
6. 3 tuiles Maîtrise
7. 3 tuiles Piste Maîtrise
8. 3 tuiles Action de fin de manche
9. 1 tuile Conditions remplies
10. 1 tuile Objectif piste Maîtrise



3. ASSEMBLAGE DU MATÉRIEL

3.1. LA MARCHE DES APÔTRES

Assemblez les engrenages sur la Marche des Apôtres. Pour ce faire, ajustez les engrenages de sorte qu'en position basse, l'Apôtre 1 (*Jacques*) soit visible en bas sur le côté gauche et l'Apôtre 2 (*Pierre*) sur le côté droit. Ceci représente la position initiale pour chaque partie. Utilisez les axes en plastique inclus dans le jeu pour l'assemblage.





4. MISE EN PLACE DU JEU

4.1. MISE EN PLACE GÉNÉRALE

① Prenez le plateau principal et dépliez-le au centre de la table. Placez le fond fixe de l'horloge et le cercle zodiacal sur l'axe de rotation au centre pour former l'horloge, comme représenté dans l'image.

Prenez le disque Lune et placez-le dans sa première case à l'intérieur du cercle zodiacal, à gauche de la main.

En tant que position de départ pour chaque partie, le fond fixe de l'horloge doit être placé dans une position aléatoire et le cercle zodiacal avec la main pointant vers l'heure de départ de la partie.

Cet exemple de mise en place représente une partie commençant entre 13h00 et 13h59.

② Placez la Marche des Apôtres avec ses engrenages au-dessus du plateau principal. Faites tourner les engrenages jusqu'à ce que les apôtres 1 et 2 (*Jacques* et *Pierre*) soient chacun visibles en bas.

③ Prenez un des apogées de l'horloge au hasard et assemblez-le avec la Marche des Apôtres. Placez le marqueur Manche sur la case la plus à gauche de la piste des manches en fonction de l'indication du nombre de joueurs dans la partie. Ensuite, placez le coq doré sur la piste Coq générale, au numéro indiqué par le marqueur sur la piste des manches.

L'exemple de mise en place représente le placement du marqueur Manche et du coq pour une partie à deux joueurs.

Pour votre première partie : Prenez l'apogée de l'horloge marqué du symbole .

Remarque : L'un des apogées de l'horloge n'est utilisé que pour le mode solo.



④ Mélangez les 6 vitraux Maîtrise et prenez-en 3 au hasard, que vous placez ensuite en haut de chacune des pistes Maîtrise. Remettez les autres dans la boîte.

⑤ Prenez les 6 parchemins royaux (sceau bleu), mélangez-les et gardez-en 3. Placez-les ensuite face visible en haut de chaque piste Maîtrise. Remettez les autres dans la boîte.

⑥ Prenez un certain nombre de parchemins (sceau rouge) en fonction du nombre de joueurs. Pour une partie à 4 joueurs, utilisez tous les parchemins. Retirez de la partie les parchemins marqués d'un pour une partie à trois joueurs, et retirez également ceux marqués d'un pour une partie à deux joueurs ou en solo. Remettez les parchemins non utilisés dans la boîte.

Mélangez les parchemins pour former une réserve face cachée à côté du plateau principal. Révélez-en 3 pour une partie solo ou à 2 joueurs, ou 4 pour une partie à plus de 2 joueurs.

⑦ Prenez les objectifs communs de vitrail et séparez-les selon la couleur de leurs dos. Mélangez chaque couleur séparément et placez un objectif de chaque couleur dans les emplacements correspondant à leurs dos. Remettez les autres dans la boîte.





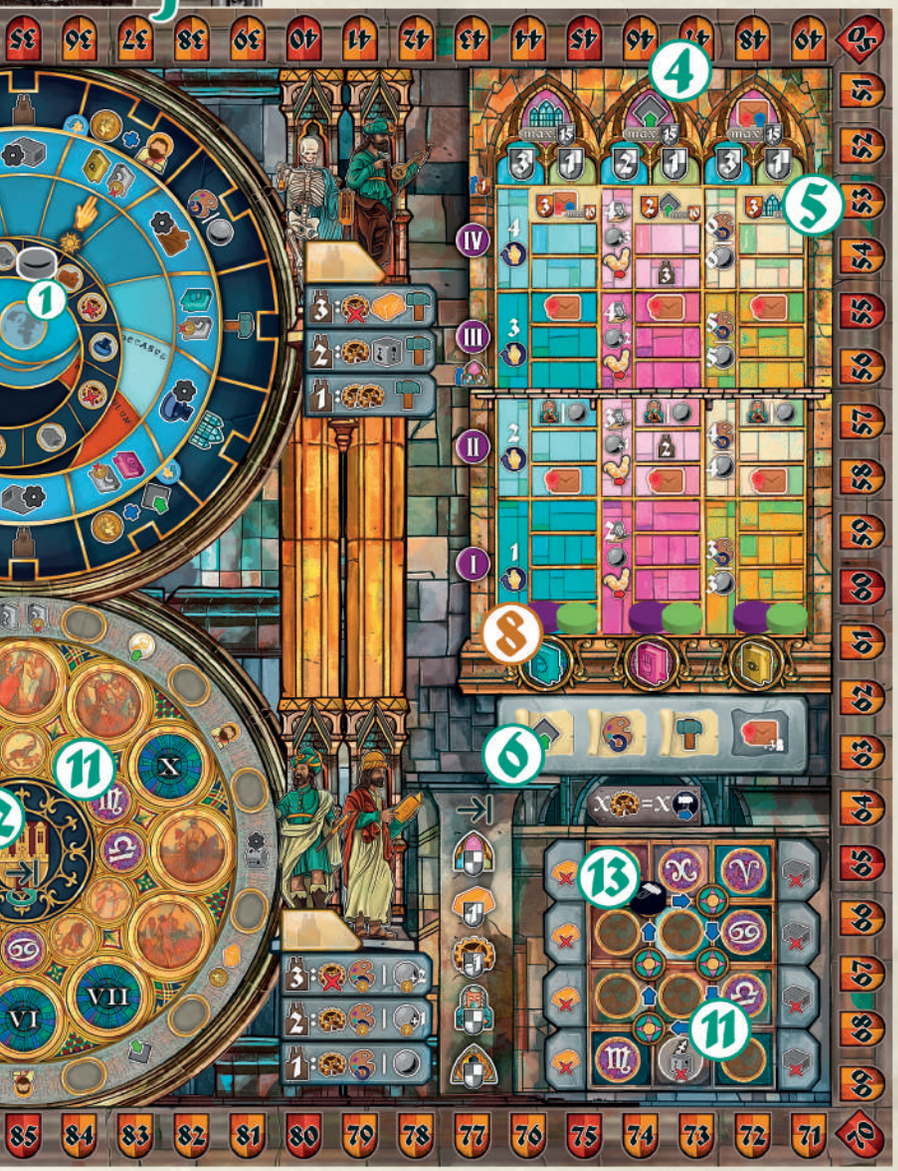
⑧ Prenez les bonus d'objectifs communs et séparez-les selon la couleur de leurs dos. Mélangez chaque couleur séparément et placez un objectif de chaque couleur dans les emplacements correspondant à leurs dos. Remettez les autres dans la boîte.

⑨ Mélangez les 21 cartes Atelier et placez-en 3 dans les emplacements désignés du plateau principal. Mettez le reste du paquet à côté du plateau principal, à la même hauteur.

⑩ Pour préparer le calendrier, prenez les cadrans des mois, placez-les dans le sac et suivez les étapes suivantes :







10.1 Piochez, au hasard, le nombre de cadrans indiqué dans la tableau à gauche, en fonction du nombre de joueurs.

10.2 Placez, dans la zone de construction, un « cadran des mois bloqué » sur chaque emplacement indiqué par les cadrans piochés dans le sac.

10.3 Piochez 1 cadran de plus dans le sac, puis placez tous les cadrans piochés, chacun dans l'emplacement correspondant du calendrier, face illustrée visible.

10.4 Placez ensuite tous les cadrans encore dans le sac sur leurs emplacements correspondants dans la zone de construction, face non-illustrée visible.

Les exemples à droite représentent une mise en place pour une partie à 4 joueurs.









⑪ Préparez le placement des cadrans zodiacaux comme vous l'avez fait pour les mois.

⑫ Placez le grand cadran de construction finale au centre. Voir avec le matériel en visuel.



⑬ Placez un disque Marteau sur la case indiquée de chacune des zones de construction (mois et zodiaque).

⑭ Prenez les 12 sections du calendrier, mélangez-les et placez-les face visible dans un ordre aléatoire pour former un cercle autour du calendrier.

Pour votre première partie : Laissez les 12 sections dans la boîte et utilisez la mise en place pré-imprimée sur le plateau.

⑮ Placez le peintre sur la case indiquée dans l'image de mise en place.

⑯ Prenez les assistants et placez-les à côté du plateau en 6 piles séparées. Chaque pile doit contenir des assistants du même type (avec la même iconographie). De plus, chaque pile doit contenir 1 assistant de moins que le nombre de joueurs dans la partie. Remettez les assistants en trop dans la boîte. **En mode solo et lors d'une partie à 2 joueurs, il n'y a qu'un seul assistant de chaque type.**

⑰ Prenez les ressources (or, peinture, bois, fer et pièces) et placez-les à côté du plateau principal pour former une réserve générale.

4.2. MISE EN PLACE INDIVIDUELLE DES JOUEURS

Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

① Placez votre plateau Joueur au centre de votre zone de jeu, avec votre atelier et votre forge.

② Placez vos 5 jetons Déviation en haut de votre plateau Joueur, de sorte que la face qui ne contient pas l'icône d'engrenage soit visible.

③ Placez votre disque Coq dans la première case de votre piste Coq personnelle, en partant du bas.

④ Placez un cube dans la case du bas de chacune des pistes Production et de votre piste Forge.

⑤ Placez vos ouvriers sur les emplacements indiquées :

5.1 3 dans le tableau des apôtres
5.2 3 dans la zone de production
5.3 1 au-dessus de chaque carte Atelier sur le **plateau principal**.

⑥ Mettez le reste de vos ouvriers à côté de votre plateau Joueur. Il s'agit de vos ouvriers disponibles. Lors de parties à 3 ou 4 joueurs, remettez un de ces ouvriers dans la boîte. Lors de parties à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur a 4 ouvriers disponibles.

⑦ Placez votre sculpteur à côté de votre plateau Joueur.

⑧ Placez un disque Maîtrise sur la case la plus basse de chaque piste Maîtrise du **plateau principal**.



⑨ Placez votre marqueur Score sur la case 10 de la piste de score du **plateau principal**.

⑩ Prenez votre ensemble de tuiles Apôtre (avec le dos de votre couleur et numérotées de 1 à 12) et placez-les à côté de votre plateau Joueur.

⑪ Distribuez à chaque joueur une aide de jeu « actions supplémentaires ».

Le joueur qui a visité la ville de Prague le plus récemment sera le premier joueur.

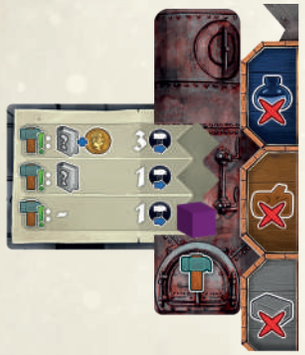
4.3. MARTEAUX ET RESSOURCES INITIALES

Mélangez les cartes Marteau, puis révélez-en autant que le nombre de joueurs +1. Placez ensuite une carte Ressources initiales à côté de chaque carte Marteau afin de former des combinaisons. En commençant par le dernier joueur et en procédant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit l'une des combinaisons ainsi formées.



L'exemple ci-dessus représente la mise en place du marteau pour une partie à 2 joueurs.

Chaque joueur place sa carte Marteau sous sa forge et prend les ressources indiquées sur la carte Ressources initiales. Si cette carte inclut également des apôtres, prenez-les depuis votre ensemble personnel de tuiles Apôtre et placez-les dans votre atelier.



Vous pouvez choisir d'attendre juste avant votre premier tour pour prendre les ressources de votre carte Ressources initiales si vous souhaitez d'abord connaître la position du cercle zodiacal et du fond fixe de l'horloge.

Pour votre première partie : Au lieu de créer des combinaisons de cartes au hasard, utilisez les quatre mises en place initiales prédéfinies, en suivant le numéro dans le coin inférieur droit de chaque carte. Distribuez ensuite au hasard l'une de ces combinaisons à chaque joueur.



5. CONCEPTS GÉNÉRAUX

5.1. POINTS DE VICTOIRE IMMÉDIATS ET DE FIN DE PARTIE

Il y a deux types de points de victoire dans ce jeu : les points de victoire immédiats et les points de victoire de fin de partie. Les points de victoire sont appelés « PV ».

Cette icône indique que ces PV sont acquis immédiatement. Déplacez vers l'avant votre marqueur Score sur la piste de score d'autant de cases qu'indiqué par l'icône.

Cette icône indique que ces PV sont acquis à la fin de la partie. Ne déplacez pas encore votre marqueur Score.

Retournez votre marqueur Score pour indiquer un score supérieur à 100 PV.

5.2. RESSOURCES





Il existe différents types de ressources dans « Orloj ». Une icône de ressource indique que vous prenez une ressource de la réserve générale et que vous la placez dans votre zone de jeu. Inversement, une icône de ressource barrée avec un ✕ représente un coût à payer en remettant la ressource indiquée dans la réserve générale.



Prenez 1 or de la réserve générale et placez-le dans votre réserve personnelle.



Payez 1 or. Remettez-le dans la réserve générale.

5.2.1. Ressources de base

La peinture, le bois et le fer sont les ressources de base dans ce jeu.



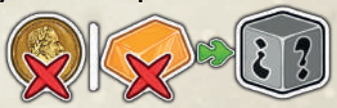
Cette icône représente 1 ressource de base de votre choix : peinture, bois ou fer.

5.2.2. Ressources spéciales



En raison des nombreux éléments en or de l'horloge astronomique, l'or représente une ressource essentielle pour la construction dans ce jeu. D'autre part, les pièces représentent la monnaie et sont liées aux pistes Maîtrise. L'université Charles à Prague est l'une des plus anciennes universités d'Europe et l'accès y était réservé aux classes les plus riches.

L'or et les pièces sont des ressources spéciales dans *Orloj*. Vous pouvez payer avec une ressource spéciale au lieu de n'importe quelle ressource de base. Cependant, **vous ne pouvez pas payer avec des pièces au lieu d'or ou vice versa.**



Vous pouvez également obtenir de l'or avec des ressources de base. Il est en effet possible d'échanger 3 ressources de base **identiques** contre 1 or. Vous pouvez effectuer cet échange à tout moment pendant votre tour.



5.3. JETONS DÉVIATION



*La construction d'une horloge est un processus délicat, mais vous devrez parfois forcer le mécanisme et le corriger par la suite. En forçant une déviation, vous pourrez effectuer des mouvements supplémentaires au-delà des limites autorisées pour les parties mobiles du jeu ou remplir les conditions requises pour certaines actions. Mais faites attention : **ces jetons peuvent également vous faire perdre des PV lors du chant du coq.***



Forcer une déviation : Cette icône indique que vous devez retourner l'un de vos jetons Déviation, révélant ainsi l'icône d'engrenage cassé.

Chaque joueur possède 5 jetons Déviation sur son plateau. Vous ne pouvez pas forcer de déviation si tous vos jetons affichent déjà l'icône d'engrenage cassé. Chaque fois qu'une icône « forcer une déviation » apparaît à côté d'une action, vous **devez** d'abord forcer la déviation avant d'effectuer l'action.



Corriger une déviation : Cette icône indique que vous pouvez retourner un jeton Déviation, cachant ainsi l'icône d'engrenage cassé.

5.4. OUVRIERS

L'une des mécaniques clés d'*Orloj* est la gestion des ouvriers. Si, à tout moment de la partie, vous n'avez plus d'ouvriers disponibles, vous serez contraint de passer votre tour ou de trouver d'autres moyens pour débloquer ou récupérer de nouveaux ouvriers.

5.4.1. Récupérer des ouvriers

Lorsque vous récupérez des ouvriers, vous pouvez prendre ceux qui étaient utilisés sur l'horloge ou le calendrier, les rendant ainsi de nouveau disponibles.

Remarque : Normalement, les ouvriers ne sont récupérés que depuis l'horloge. Récupérer des ouvriers depuis le calendrier peut réduire le gain de PV en fin de partie.



Récupérer 1 ouvrier.



Récupérer 2 ouvriers.



Récupérer le nombre d'ouvriers indiqué.

5.4.2. Débloquer de nouveaux ouvriers

Au début de la partie, vous commencez avec un nombre défini d'ouvriers disponibles. Cependant, au cours de la partie, vous aurez des occasions de débloquer de nouveaux ouvriers afin de les placer à côté de votre plateau Joueur en tant qu'ouvriers disponibles. Les différentes façon de débloquer des ouvriers sont expliquées dans leurs sections respectives :

- Débloquer des ouvriers dans votre tableau des apôtres. Voir la section 10.1. « Placer un apôtre » en page 14.
- Débloquer des ouvriers dans les cartes Atelier. Voir la section 8.7. « Agrandir votre atelier » en page 12.
- Débloquer des ouvriers de votre zone de production. Voir la section 8.6. « Réaliser une amélioration » en page 11.

5.5. PISTES MAÎTRISE

Il existe trois pistes Maîtrise dans le jeu : Innovation, Précision et Observation. Chacune de ces pistes correspond à une compétence qui s'améliore en fonction de la position de votre disque Maîtrise.

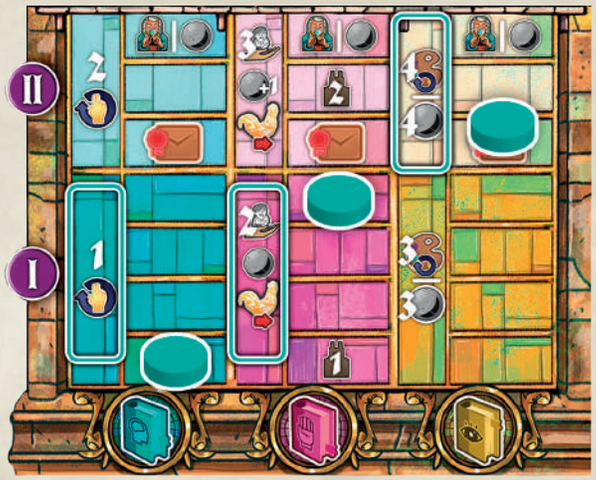


La formation et les connaissances d'un horloger sont ses plus grandes vertus !

Piste Innovation (bleue) : Indique la rotation maximale autorisée du cercle zodiacal sans forcer une déviation. Voir la section 5.6. « Mécanisme de l'horloge » en page 8.

Piste Précision (rose) : Indique les étapes à suivre lorsqu'un joueur passe son tour. Voir la section 7.2. « Passer » en page 9.

Elle détermine également le niveau du sculpteur. Voir la section 8.9. « Activer le sculpteur » en page 13.



Piste Observation (jaune) : Indique le nombre maximum de cases sur lesquelles le peintre peut se déplacer sur le calendrier ainsi que le nombre de cases de déplacement de la lune lors de son activation. Voir les sections 8.4 et 8.5 en page 11.

*L'exemple de gauche représente les niveaux de chacun des disques Maîtrise de **Mikel** ainsi que les capacités auxquelles il a accès.*

5.6. MÉCANISME DE L'HORLOGE



① **Cercle externe :** Pré-imprimé sur le plateau principal et se divise en sections.

② **Fond fixe de l'horloge :** Se déplace toujours dans le sens **antihoraire** et se divise en sections.

③ **Cercle zodiacal :** Se déplace toujours dans le sens **horaire. La main du cercle zodiacal indique les actions qu'un joueur effectue lors de son tour.**

④ **Lune :** La lune se déplace dans le sens **horaire** le long du cercle zodiacal. Elle est le moyen le plus efficace de corriger les déviations.

5.7. ATELIER

L'atelier est l'endroit où vous placez les apôtres et les assistants. Il y a deux emplacements disponibles dans votre atelier : un emplacement est exclusivement destiné au stockage d'un apôtre, tandis que l'autre peut contenir soit un apôtre, soit un assistant.

Vous pouvez réorganiser à tout moment les apôtres et les assistants dans votre atelier.



6. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie commence par le tour du premier joueur. Les joueurs jouent ensuite chacun leurs tours dans le sens horaire jusqu'à la fin de la partie.

7. TOUR DE JEU

À chaque tour, vous avez deux options :

① **Activer le mécanisme de l'horloge**

② **Passer**

Peu importe l'option choisie et à tout moment pendant votre tour, vous pouvez effectuer un nombre quelconque d'actions supplémentaires. Voir la section 10. « Actions supplémentaires » en page 14.

7.1. ACTIVER LE MÉCANISME DE L'HORLOGE

Vous devez avoir au moins un ouvrier disponible pour choisir cette option.

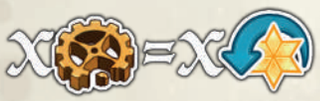
Configurez l'horloge de sorte que la main du cercle zodiacal pointe vers une section du cercle externe et une section du fond fixe de l'horloge. Suivez les étapes ci-dessous :

① **Configurez le cercle zodiacal.**
Le cercle zodiacal tourne toujours dans le sens **horaire et doit tourner au moins une fois.** La capacité maximale de déplacement du cercle zodiacal est indiquée par la hauteur de votre disque sur la piste Maîtrise bleue.

Vous pouvez forcer une déviation pour faire des tours supplémentaires. **Forcez autant de déviations que le nombre de tours supplémentaires du cercle zodiacal que vous souhaitez effectuer.**



② **Configurez le fond fixe de l'horloge.** Le fond fixe de l'horloge tourne toujours dans le sens **antihoraire** et **vous n'êtes pas obligé de le déplacer. Forcez autant de déviations que le nombre de tours du cadran que vous souhaitez effectuer.**



Remarque : Le cercle zodiacal et le fond fixe de l'horloge sont deux éléments indépendants. En faire tourner un n'affecte pas l'autre.

③ Placez 1 de vos ouvriers disponibles dans la case indiquée par la main. S'il y a déjà un ouvrier dans cette case, renvoyez-le au joueur auquel il appartient. Il est possible dans ce cas de vous renvoyer vous-même votre propre ouvrier.

④ Choisissez entre effectuer les actions de la section du cercle externe en premier ou celle de la section du fond fixe de l'horloge en premier.



Mikel *souhaite effectuer l'action Construire, mais puisque la piste Maîtrise bleue ne l'autorise qu'à une seule rotation ① , il doit forcer deux déviations pour se déplacer de trois cases vers la position souhaitée ② . En plus de ces deux déviations, il décide d'en forcer une autre afin de faire tourner le fond fixe de l'horloge ③ . Il rend son ouvrier à* ***Carlos****, place le sien à la place et choisit entre résoudre en premier la section du cercle externe ou celle du fond fixe de l'horloge ④ .*

7.2. PASSER

Au lieu d'activer le mécanisme de l'horloge, vous pouvez choisir de passer. La plupart du temps, l'action Passer est effectuée dans le but de récupérer des ouvriers, mais vous pouvez également choisir de passer même si vous avez encore des ouvriers disponibles dans votre zone de jeu.

L'action Passer est liée à la hauteur de votre disque sur la piste Maîtrise rose et est divisée en trois étapes :

① Récupérer autant d'ouvriers qu'indiqué par la hauteur de votre disque Maîtrise sur la piste Maîtrise rose. Voir la section 5.4.1. « Récupérer des ouvriers » en page 7.

② Activer la lune. Voir la section 8.4. « Activer la lune » en page 11.

③ Déplacer le coq doré d'une case vers la droite sur la piste Coq générale.

8. ACTIONS

Vous trouverez, en suivant, les différentes actions du jeu. Ces actions ne sont pas obligatoires. Si un joueur ne souhaite pas ou ne peut pas effectuer une action pendant son tour, il peut tout simplement l'ignorer.

8.1. PRODUCTION DES RESSOURCES



Produisez autant de ressources qu'indiqué sur votre piste Production.



Eduardo *effectue l'action Production de fer. Puisque son cube Production est au plus haut niveau, il produit 2 fer et 1 or.*



Cette icône indique que vous prenez 1 ressource de votre choix entre le bois, la peinture ou le fer.



Cette icône indique que vous produisez les ressources d'une piste Production de votre choix.

8.2. MAÎTRISE



Déplacez 1 de vos disques d'une case vers le haut sur la piste Maîtrise indiquée par la couleur de l'icône.

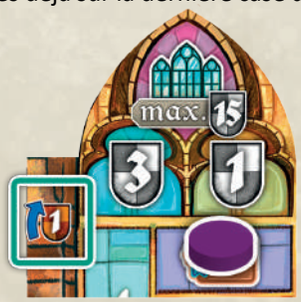


Déplacez 1 de vos disques d'une case vers le haut sur une piste Maîtrise de votre choix.



Payez 1 pièce et déplacez 1 de vos disques d'une case vers le haut sur une piste Maîtrise de votre choix.

Gagnez 1 PV si vous êtes déjà sur la dernière case de la piste lorsque vous recevez une maîtrise.



8.2.1. Bonus sur les pistes Maîtrise

Différentes récompenses peuvent être obtenues lorsque votre disque Maîtrise atteint la case indiquée pour le bonus dans les pistes Maîtrise.



Parchemins (sceau rouge) : Prenez 1 parchemin parmi ceux qui sont révélés sur le plateau principal, puis remplacez-le par un nouveau de la pile. Les parchemins peuvent être utilisés en tant qu'actions supplémentaires lors d'un tour. Voir la section 10.3. « Utiliser un parchemin » en page 15. Gardez ce parchemin dans votre zone de jeu, que vous l'ayez utilisé ou non.



Parchemins royaux (sceau bleu) : Gagnez immédiatement, en fonction de la condition indiquée sur le parchemin, jusqu'à un maximum de 10 PV. Gardez ce parchemin dans votre zone de jeu après avoir gagné les PV. Aucun autre joueur ne peut gagner les PV d'un parchemin royal dont les PV ont déjà été gagnés. Tous les parchemins royaux sont décrits dans la section 13 de l'Annexe : « Parchemins royaux » en page 22.



Lune : Gagnez une action Activation de la lune. Voir la section 8.4. « Activer la lune » en page 11.



Assistant : Prenez 1 assistant depuis l'une des piles et placez-le sur l'emplacement désigné dans votre atelier. Les assistants peuvent être utilisés en tant qu'actions supplémentaires pendant le tour. Voir la section 10.4. « Placer un assistant » en page 15.

Vous ne pouvez pas avoir deux assistants identiques avec la même iconographie.



Niveau du sculpteur : Cet indicateur montre le niveau de votre sculpteur lorsque vous effectuez une action avec lui. Voir la section 8.9. « Activer le sculpteur » en page 13.

8.3. PRENDRE UN APÔTRE



Pour lui donner une touche authentique, nous travaillons sur la Marche des Apôtres, un spectacle dans lequel, chaque heure, le coq chante et les apôtres marchent au-dessus de l'Orloj dans une chorégraphie synchronisée.



Prenez, depuis votre ensemble personnel de tuiles apôtres, l'un des 2 apôtres visibles en bas des engrenages et placez-le dans votre atelier. Ensuite, **faites tourner l'engrenage au cran suivant.** Vous révélez ainsi une nouvelle combinaison d'apôtres.

Avant de prendre un apôtre, vous pouvez choisir de faire tourner les engrenages. **Forcez autant de jetons Déviation que de rotations que vous souhaitez faire avec les engrenages avant de prendre l'apôtre.**





Mikel *veut prendre l'apôtre n° 9 (Jean). Pour ce faire, avant de le prendre, il choisit de forcer une déviation et fait tourner les engrenages (1). L'Apôtre n° 9 se retrouve ainsi positionné en bas des engrenages et est désormais disponible. Mikel prend ensuite l'Apôtre n° 9 de son ensemble personnel de tuiles Apôtre et le place dans son atelier (2). Enfin, les engrenages tournent automatiquement une fois de plus (3).*

Déplacez le coq d'une case vers la droite sur la piste Coq générale chaque fois que l'une des dents rouges de l'engrenage de gauche est alignée avec la flèche rouge. S'il atteint la dernière case de la piste, passez au chant du coq. Voir la section 9. « Le chant du coq » en page 13.

Après avoir fait tourner les engrenages, l'une des dents rouges s'aligne avec la flèche (1). Déplacez le coq d'une case vers l'avant sur la piste Coq générale (2).



8.4. ACTIVER LA LUNE



La lune se déplace autour du cercle zodiacal, **toujours dans le sens horaire**. Déplacez le disque Lune d'autant de cases qu'indiqué par votre disque sur la piste Maîtrise jaune. Gagnez **toutes** les récompenses représentées dans les cases franchies par la lune lors de son déplacement.

Le disque d'***Eduardo*** *est au niveau IV de la piste Maîtrise jaune. Quand Eduardo active la lune, il la déplace de 6 cases dans le sens horaire. Il reçoit 1 bois, 1 peinture et 1 fer et corrige 3 déviations sur son plateau Joueur.*



Dans « Orloj », vous pourrez trouver une icône de lune avec un modificateur. Cela signifie que vous activez la lune tout en appliquant le modificateur spécifié.



Cette icône indique que, lors de l'activation de la lune, vous déplacez la lune de 2 cases en plus de celles indiquées par votre disque sur la piste Maîtrise jaune.

8.5. DÉPLACER LE PEINTRE



Le peintre se déplace le long des sections du calendrier, toujours **dans le sens horaire**. Déplacez le peintre d'un nombre de cases au choix ne pouvant pas dépasser celui indiqué par votre disque sur la piste Maîtrise jaune. Une fois déplacé, choisissez l'un des deux bonus montrés dans les sections du calendrier à gauche ou à droite du peintre.
Le peintre doit se déplacer d'au moins une case.



Le disque de ***Carlos*** *est au niveau III de la piste Maîtrise jaune (1), ce qui lui permet de déplacer le peintre jusqu'à 5 cases. Il choisit de le déplacer de 2 cases et le place entre deux sections du calendrier (2). Il choisit de recevoir les bonus de la section de droite, recevant ainsi 1 or et 1 pièce.*

8.6. RÉALISER UNE AMÉLIORATION



Déplacez l'un de vos **cubes Production** ou votre **cube Marteau** d'une case vers le haut.

Vous pouvez débloquer de nouveaux ouvriers grâce à des améliorations. Dans votre zone de production, un ouvrier devient disponible une fois que les trois cubes Production ont au moins atteint la position de l'ouvrier. Prenez cet ouvrier et placez-le à côté de votre plateau Joueur en tant qu'ouvrier disponible.



Eduardo *réalise une amélioration en déplaçant son cube Production de bois d'une case vers le haut. Puisque les trois cubes Production ont au moins atteint la position du premier ouvrier, celui-ci est débloqué et devient disponible.*

Vous gagnez 1 PV et 1 or lorsque vous réalisez une amélioration sur une piste Production qui a déjà atteint sa position finale.



8.7. AGRANDIR VOTRE ATELIER



Suivez les étapes suivantes pour agrandir votre atelier :

① Choisissez une carte Atelier et payez les ressources indiquées en bas de la carte. Le coût de chaque carte comprend 1 peinture ainsi qu'un certain nombre de ressources en fonction de la position de la carte et du type de ressources indiqué sur celle-ci.



Le coût de cette carte Atelier est de 2 bois et 1 peinture.

② Le cas échéant, déverrouillez l'ouvrier de votre couleur au-dessus de la carte et placez-le dans votre zone de jeu en tant qu'ouvrier disponible. S'il n'y a pas d'ouvrier, cela signifie que vous avez déjà acheté une carte sur ce même emplacement et vous ne recevez donc pas de nouvel ouvrier.

③ Gagnez la récompense indiquée en haut de la carte.

④ Prenez la carte et placez-la dans votre zone de jeu. S'il s'agit de votre première carte Atelier, placez-la où vous le souhaitez dans la zone de jeu. Sinon, placez la nouvelle carte Atelier à gauche ou à droite de vos cartes Atelier existantes.

⑤ Si le placement de la nouvelle carte complète les deux moitiés d'un apôtre ou d'une icône de construction, effectuez immédiatement l'action correspondante.

⑥ Faites glisser les cartes Atelier vers la droite et remplissez l'emplacement vide avec une nouvelle carte Atelier du paquet.



① ***Carlos*** *choisit une carte Atelier et paie son coût : 2 fer et 1 peinture.*
② *Il déverrouille l'ouvrier au-dessus de la carte.* ③ *Il réalise ensuite une amélioration comme indiqué en haut de la carte.* ④ *En plaçant la carte nouvellement obtenue à côté de ses autres cartes Atelier, il complète une icône d'apôtre et prend ainsi un apôtre comme il le ferait lors d'une action Prendre un apôtre.* ⑤ *Enfin, il glisse les cartes restantes vers la droite pour révéler une nouvelle carte Atelier.*



L'action au centre de la carte est obtenue en y plaçant un assistant. Voir la section 10.4. « Placer un assistant » en page 15.

8.8. CONSTRUIRE



Il y a deux zones de construction dans le jeu : une pour les cadrans des mois et une autre pour les cadrans zodiacaux. Le processus de construction est le même pour les deux. Un rappel des étapes de construction est pré-imprimé sur le plateau principal.



① Déplacez le disque Marteau dans le sens horaire, en suivant les flèches bleues, jusqu'à ce qu'il atteigne une position **adjacente** au cadran que vous souhaitez construire. Le déplacement maximum du disque Marteau est déterminé par la position de votre cube sur votre carte Marteau. Le disque Marteau peut se déplacer d'une case supplémentaire pour chaque déviation que vous forcez. **Vous n'êtes pas obligé de déplacer le disque Marteau pour construire.**

② Payez les ressources requises indiquées dans la ligne et la colonne où se trouve le cadran. Gagnez 2 PV pour chaque ressource ainsi dépensée.

③ Placez la tuile construite sur son emplacement correspondant du calendrier, face illustrée visible. **Placez un ouvrier disponible dessus** et gagnez 2 PV par cadran (y compris celui-ci) qui fait partie d'un groupe adjacent de cadrans avec des ouvriers de votre couleur.

Remarque : un cadran sans aucun autre cadran adjacent est considéré comme un groupe de 1.

Remarque : Pour pouvoir construire un cadran, vous devez avoir un ouvrier disponible afin de le placer dessus.

Remarque : Les cadrans des mois et les cadrans zodiacaux sont également adjacents les uns aux autres. Par exemple, le cadran du mois XII a trois cadrans adjacents possibles : le mois I, le mois XI et le zodiaque du capricorne.



④ Obtenez le bonus correspondant à la section du calendrier où le cadran a été construit.

⑤ Gagnez le bonus de marteau en fonction de la position de votre cube sur votre carte Marteau. Voir la section 14 de l'Annexe : « Marteaux » en pages 22 et 23.

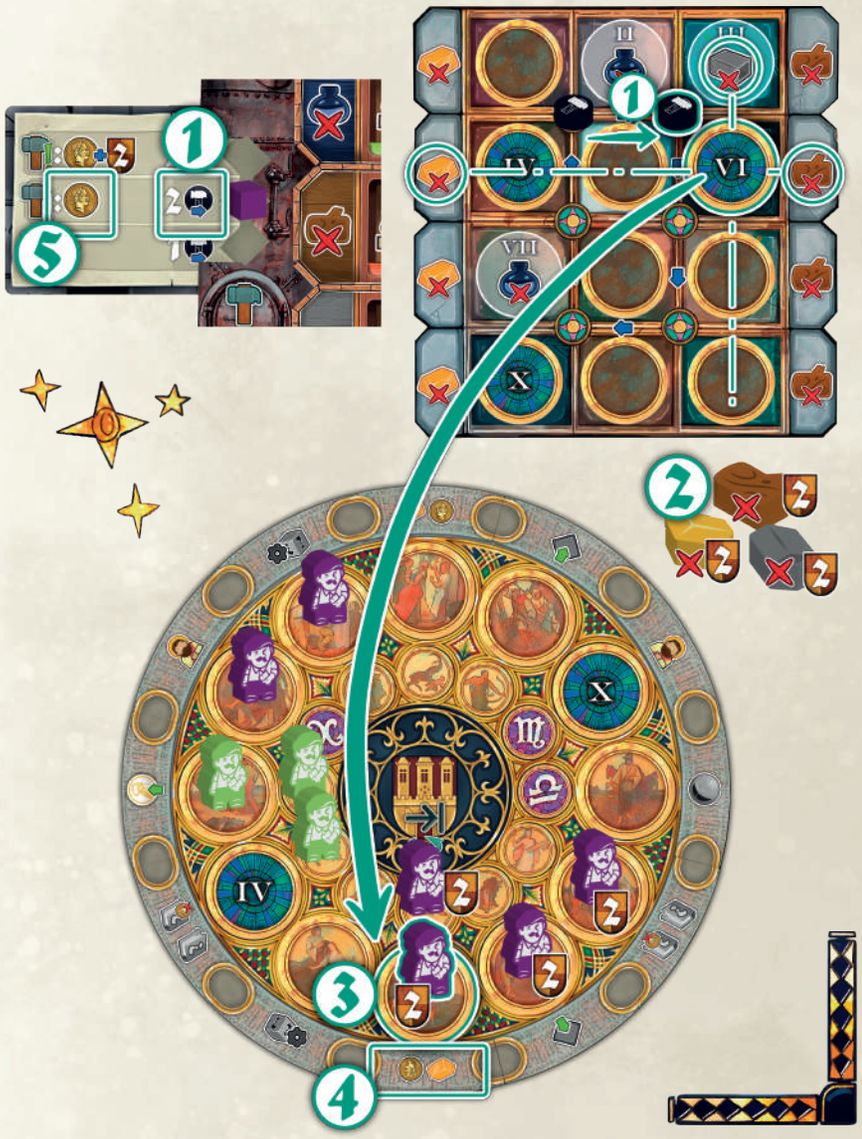
① ***Eduardo*** *veut construire le mois VI. Il doit donc déplacer le disque Marteau d'une case de sorte qu'il soit adjacent au cadran VI. Il n'a pas besoin de forcer une déviation car, avec sa carte Marteau actuelle, il peut le déplacer jusqu'à deux cases.*

② *Pour le construire, il doit payer les ressources indiquées dans la ligne et la colonne. Il paie donc 1 or, 1 bois et 1 fer. Il gagne également 6 PV (2 PV par ressource).*

③ *Ensuite, Eduardo place le cadran du mois VI sur la position VI du calendrier et place également un ouvrier sur le cadran. Puisqu'il est adjacent à d'autres cadrans sur lesquels sont placés des ouvriers de sa couleur, il gagne 8 PV supplémentaires (2 PV par cadran formant un groupe de cadrans adjacents avec un ouvrier de sa couleur, y compris celui qui vient d'être construit).*

④ *Il reçoit le bonus du calendrier et prend donc 1 or et 1 pièce.*

⑤ *Enfin, il gagne son bonus de marteau de 1 pièce comme indiqué sur sa carte Marteau.*



8.9. ACTIVER LE SCULPTEUR



En haut, de gauche à droite, les statues sur lesquelles notre sculpteur travaille sont la vanité, l'avarice, la convoitise et la mort, qui sonne la cloche et retourne son sablier chaque heure, annonçant ainsi le passage inévitable du temps. En dessous d'eux, dans le même ordre, se trouvent le philosophe, l'archange saint Michel, l'astronome et le chroniqueur, qui représentent les quatre vertus.



Déplacez votre sculpteur sur l'une des 4 cases Action du sculpteur sur le plateau principal. Si un autre sculpteur est déjà là, renvoyez-le à son propriétaire, qui le remet dans sa zone de jeu.

Vous devez déplacer le sculpteur, ce qui signifie que vous ne pouvez pas répéter la même action si votre sculpteur est déjà dans cette case.



Les actions du sculpteur sont notées en fonction de son niveau, qui est déterminé par la position de votre disque sur la piste Maîtrise rose.

Effectuez l'action correspondant au niveau de votre sculpteur.

Certaines actions du sculpteur nécessitent de forcer une déviation. Vous ne pouvez pas effectuer le reste de l'action si vous ne forcez pas d'abord la déviation indiquée.

Les actions du sculpteur sont décrites dans la section 6 de l'Annexe : « Actions du sculpteur » en page 21.



*Dans l'image de droite, on peut voir les différentes sections dans lesquelles la piste est divisée, représentées par les icônes de niveau. Le sculpteur d'**Eduardo** est au niveau 1, tandis que ceux de **Carlos** et de **Mikel** sont au niveau 2.*



① ***Carlos*** *active son sculpteur et le place sur une case Action du sculpteur de son choix.*
② *Il renvoie à son propriétaire le sculpteur qui se situe déjà sur cette case.*
③ *Puisque son disque Maîtrise indique que son sculpteur est au niveau 2, il force une déviation pour prendre 1 or et 2 pièces.*

9. LE CHANT DU COQ



À chaque heure, le coq bat des ailes, puis, une fois la Marche des Apôtres terminée, chante pour annoncer le début d'une nouvelle heure.



Le chant du coq se produit lorsque le coq atteint la dernière case de la piste Coq générale. Le joueur dont c'est le tour prend alors le coq, puis le place sur son plateau Joueur en guise de rappel. Il continue ensuite son tour comme d'habitude. Une fois que le tour de ce joueur a pris fin, procédez aux étapes suivantes. **Si le coq devait se déplacer de cases supplémentaires pendant le reste du tour, ces déplacements ne sont pas pris en compte.**

① Tous les joueurs corrigent autant de déviations qu'indiqué sur leur piste Coq personnelle. Si leur piste indique une valeur supérieure au nombre de déviations qu'ils possèdent, **ils gagnent 1 PV pour chaque déviation qu'ils ne peuvent pas corriger.**

② Tous les joueurs perdent un nombre de PV égal au nombre d'icônes d'engrenage cassé encore visibles parmi leurs jetons Déviation.

③ Déplacez le marqueur Manche d'une case vers la droite sur la piste des manches et replacez le coq sur la piste Coq générale, sur le chiffre indiqué par la nouvelle position du marqueur Manche. La partie continue ensuite comme d'habitude.

Le coq se déplace toujours vers la droite sur la piste Coq générale. Il ne se déplace que dans deux cas uniquement :

① Si, en faisant tourner les engrenages des Apôtres, l'une des dents rouges de l'engrenage de gauche s'aligne avec la flèche rouge. Dans ce cas, vous déplacez le coq d'une case. Voir la section 8.3. « Prendre un apôtre » en page 10.

② Quand un joueur passe son tour. Dans ce cas, vous déplacez le coq d'une case. Voir la section 7.2. « Passer » en page 9.



*Le coq a atteint la dernière case de la piste pendant le tour d'**Eduardo**. Il prend alors le coq en guise de rappel (1) ,puis le chant du coq se produit à la fin de son tour, en suivant les étapes ci-dessous :*

*(2) **Eduardo** corrige deux déviations, comme indiqué dans sa piste Coq personnelle. Tous les autres joueurs font de même. **Carlos**, dont la piste Coq lui permet de corriger jusqu'à 4 déviations, n'en a que 2 : il gagne donc 2 PV.*

*(3) **Eduardo** perd 2 PV, 1 par icône d'engrenage cassé encore visible sur ses jetons Déviation. Tous les autres joueurs font de même. **Carlos** ne perd aucun PV.*

*(4) Le marqueur Manche se déplace d'une case vers la droite et **Eduardo** remet le coq sur la piste Coq générale en le plaçant sur le chiffre indiqué par le cube. La partie continue ensuite comme d'habitude.*

10. ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Les actions qui suivent peuvent être effectuées à tout moment de votre tour, **même si vous passez.**

10.1. PLACER UN APÔTRE



Pour placer un apôtre, celui-ci doit venir de votre atelier.

Payez le coût indiqué pour placer un apôtre de votre atelier sur le tableau des apôtres de votre plateau Joueur. Le coût nécessaire est indiqué sur la gauche de la ligne où l'apôtre est placé.



*Pour placer un apôtre sur la case indiquée, **Eduardo** doit payer 1 peinture.*

L'apôtre doit être de la même couleur que la case où vous le placez.

Vous recevez ensuite immédiatement le bonus indiqué sur la case où l'apôtre est placé.

Types de bonus :



(1) Gagnez 1 pièce.

(2) Réaliser une amélioration. Voir la section 8.6. « Réaliser une amélioration » en page 11.

(3) Récupérer 2 ouvriers. Voir la section 5.4.1. « Récupérer des ouvriers » en page 7.

(4) Débloquez l'ouvrier sur cette case et placez-le à côté de votre plateau Joueur en tant qu'ouvrier disponible.



***Eduardo** paie 1 bois pour placer l'apôtre et reçoit le bonus indiqué (dans ce cas, il réalise une amélioration).*

10.1.1. Bonus de complétion d'une ligne ou colonne dans le tableau des apôtres

Chaque fois que vous complétez une ligne ou une colonne, recevez immédiatement le bonus correspondant.



Lorsque vous complétez une ligne du tableau des apôtres, gagnez 7 PV et effectuez une production sur l'une de vos pistes Production de votre choix.

Lorsque vous complétez une colonne du tableau des apôtres, activez la lune ou prenez un assistant.

(1) *Bonus de complétion d'une colonne du tableau des apôtres.*

(2) *Bonus de complétion d'une ligne du tableau des apôtres.*



Lune : Gagnez une action Activer la lune. Voir la section 8.4. « Activer la lune » en page 11.



Assistant : Prenez 1 assistant depuis l'une des piles et placez-le sur l'emplacement désigné dans votre atelier. Les assistants peuvent être utilisés en tant qu'actions supplémentaires lors de votre tour. Voir la section 10.4. « Placer un assistant » en page 15.

Vous ne pouvez pas avoir deux assistants avec la même iconographie.

10.2. DÉPENSER UNE PIÈCE



Dépensez 1 pièce à utiliser comme n'importe quelle ressource (sauf l'or).

10.3. UTILISER UN PARCHEMIN



Retournez une tuile Parchemin de votre zone de jeu pour obtenir le bonus indiqué. Gardez le parchemin utilisé dans votre zone de jeu. Tous les parchemins sont décrits dans la section 15 de l'Annexe, en page 23.

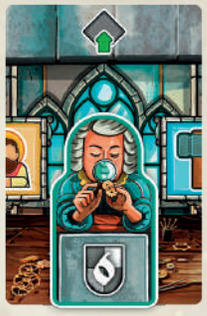
10.4. PLACER UN ASSISTANT



Payez la ressource indiquée sous une carte Atelier pour placer un assistant de votre atelier sur celle-ci. **Gagnez alors le bonus indiqué au centre de la carte.** Chaque carte Atelier n'a de la place que pour un seul assistant. Les assistants offrent des opportunités de PV supplémentaires à la fin de la partie. Pour voir ce que peut vous rapporter chaque assistant, consultez la section 8 de l'Annexe : « Assistants », en page 22.

Les actions que vous pouvez obtenir en plaçant un assistant sur une carte Atelier sont décrites dans la section 16 de l'Annexe, en page 23.





Carlos paie 1 fer et place l'assistant de son atelier sur l'une de ses cartes Atelier. Il reçoit en bonus la possibilité de prendre un apôtre, comme indiqué au centre de la carte. À la fin de la partie, cet assistant lui accordera 6 PV.

10.5. REVENDIQUER UN OBJECTIF

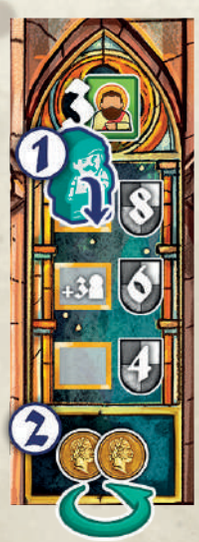


Dans chaque partie d'Orloj, il y a trois objectifs communs de vitrail, chacun affichant une condition. Lorsque vous remplissez une condition, vous pouvez placer l'un de vos ouvriers disponibles dans la case libre la plus haute en dessous de cette condition. Si vous êtes le premier joueur à revendiquer cet objectif, vous recevez le bonus indiqué sur la tuile Bonus en dessous, avant de la retourner. Ainsi, aucun autre joueur ne recevra ce bonus s'il revendique plus tard le même objectif. Chaque joueur ne peut revendiquer chaque objectif qu'une seule fois.

Les objectifs contiennent chacun 3 cases de récompense qui permettent au premier, deuxième et troisième joueurs de les revendiquer, leur accordant respectivement 8 PV, 6 PV et 4 PV à la fin de la partie.

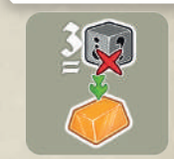
Lors d'une partie solo ou à deux joueurs, la deuxième case n'est pas disponible ; le deuxième joueur à revendiquer un objectif doit donc placer son ouvrier sur la troisième case.

Les conditions de chaque objectif sont décrites dans la section 11 de l'Annexe : « Objectifs communs de vitrail » en page 22.



Mikel a placé son troisième apôtre vert sur son tableau. Puisqu'il possède un ouvrier disponible, il revendique l'objectif en tant qu'action supplémentaire. Puisqu'il est le premier joueur à le revendiquer, il place son ouvrier sur la première case, ce qui lui accordera 8 PV à la fin de la partie (1) . Il prend ensuite le bonus de la tuile Bonus et gagne ainsi 2 pièces. Enfin, il retourne la tuile Bonus : aucun autre joueur ne pourra ainsi le recevoir. (2)

10.6. ÉCHANGER DES RESSOURCES CONTRE DE L'OR



Vous pouvez échanger 3 ressources identiques contre 1 or.

11. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la manche durant laquelle le dernier cadran du calendrier a été construit ou à la fin de la manche durant laquelle le 4e chant du coq se produit.

Dans les deux cas, la manche doit aller jusqu'à la fin, de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. À ce moment-là, procédez au décompte du score de fin de partie.

Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur à égalité qui a placé le plus d'apôtres dans son tableau. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

11.1. CONSTRUCTION FINALE

Lorsqu'un joueur effectue la dernière construction d'un cadran dans le calendrier, il retourne le grand cadran de construction finale, ce qui permet d'effectuer une construction spéciale.



À partir de là, les joueurs peuvent, lors de leur tour, utiliser une action de construction en payant 1 or, 1 bois, 1 peinture et 1 fer afin de gagner 8 PV. Aucun ouvrier ne peut être placé sur cette tuile. Aucun PV supplémentaire lié à l'adjacence ni de bonus correspondant à la section du calendrier ne sont accordés, mais vous recevez toujours votre bonus de marteau.

12. SCORE DE FIN DE PARTIE



Un résumé du décompte des scores est pré-imprimé sur le plateau de jeu.

12.1. SCORE DES VITRAUX MAÎTRISE



Les PV de chaque vitrail Maîtrise sont comptés indépendamment. Pour gagner les PV d'un vitrail, votre disque Maîtrise doit avoir atteint la septième case sur la piste Maîtrise correspondante.



Le niveau à partir duquel vous pouvez commencer à gagner des PV sur un vitrail est indiqué par une ligne en briques telle que ci-dessous :



Chaque vitrail possède les symboles suivants :



① **Condition de score** : Remportez les PV de cette condition autant de fois que vous la remplissez. Le nombre de PV gagnés dépend de la hauteur de votre disque sur la piste Maîtrise. Toutes les conditions sont décrites dans la section 12 de l'Annexe : « Vitraux Maîtrise » en page 22.

② **Score principal** : Le joueur dont le disque Maîtrise est au niveau le plus élevé multiplie la valeur indiqué par le nombre de fois qu'il remplit la condition. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité utilisent cette valeur.

③ **Score secondaire** : Tous les autres joueurs qui ont franchi la ligne de briques avec leur disque Maîtrise multiplient la valeur indiquée par le nombre de fois qu'ils remplissent la condition.

*En suivant l'exemple à droite, **Carlos** et **Eduardo** gagnent 2 PV pour chaque apôtre placé sur leur tableau des apôtres. **Jorge**, qui a franchi la ligne de briques, gagne 1 PV pour chaque apôtre placé sur son tableau des apôtres. **Mikel**, n'ayant pas franchi la ligne de briques, ne gagne aucun PV pour ses apôtres.*



12.2. SCORE DU SURPLUS D'OR



Échangez toutes vos ressources ainsi que vos pièces pour maximiser votre quantité d'or. Vous pouvez échanger 3 ressources identiques contre 1 or. Les pièces comptent comme tout type de ressource.

Gagnez 1 PV pour chaque or en votre possession.

12.3. SCORE DES DÉVIATIONS



Perdez 1 PV pour chaque icône d'engrenage cassé encore visible sur vos jetons Déviation à la fin de la partie.

Remarque : La piste Coq personnelle ne modifie pas ce score.

12.4. SCORE DES ASSISTANTS



Gagnez des PV pour chaque assistant placé sur vos cartes Atelier. Les détails de score des assistants se trouvent dans la section 8 de l'Annexe : « Assistants », en page 22.

12.5. SCORE DES OBJECTIFS COMMUNS DE VITRAIL



Chaque joueur gagne des PV en fonction de la position de ses ouvriers sur les objectifs communs de vitrail : 8 PV en 1re position, 6 PV pour la 2e et 4 PV pour la 3e.



13. MODE SOLO

En mode solo, vous jouez en compétition contre l'atelier de Josef Mánes, le peintre qui est à l'origine du calendrier de l'horloge astronomique de Prague.

13.1. MISE EN PLACE GÉNÉRALE DU MODE SOLO

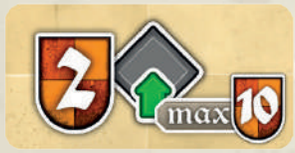
Tenez compte des changements suivants lors de la **mise en place d'une partie normale** :

① Pour l'étape 3 de la mise en place générale, utilisez à la place les instructions suivantes :

Prenez l'apogée de l'horloge du mode solo (marqué du symbole « ♙ ») et assemblez-le avec la Marche des Apôtres. Placez le marqueur Manche sur la case 4. Placez le coq sur la case 4 de la piste Coq générale. Après chaque chant du coq, ce dernier revient sur la case 4. Le marqueur Manche ne se déplace pas.

② Avant de placer les vitraux Maîtrise, les parchemins royaux (sceau bleu) et les objectifs communs de vitrail, retirez ceux représentés par les images ci-dessous.







③ Pour les étapes 10 et 11 de la mise en place générale, utilisez à la place les instructions suivantes :

① Prenez le paquet de cartes Action du mode solo, mélangez-le et révélez 6 cartes.

② Placez les cadrans des mois et les cadrans zodiacaux représentés sur ces cartes directement sur le calendrier. Ensuite, placez les cadrans des mois et les cadrans zodiacaux bloqués sur les emplacements indiqués par les cartes révélées dans la zone de construction.

③ Placez les cadrans restants sur leurs emplacements correspondants de la zone de construction, face non-illustrée visible.

④ En mode solo, il n'y a qu'un seul ensemble d'apôtres partagé entre le joueur et Josef Mánes. Séparez des autres tuiles Apôtre qui apparaissent sur les cartes révélées. Cette distinction sera importante lors de la partie solo.

⑤ Remettez les 6 cartes Action révélées dans la boîte. Ces cartes ne seront pas utilisées lors de la partie solo. À la place, ce sont les 12 cartes restantes qui seront utilisées pour la partie solo d'*Orloj*.



L'image ci-dessus représente la mise en place des cadrans sur le calendrier.

④ Pour l'étape 4 de la mise en place individuelle des joueurs, utilisez à la place les instructions suivantes :

Placez un cube dans la première case en partant du bas de la piste Forge. **Placez un cube dans la deuxième case de chacune des pistes Production.** Cette mise en place débloque un sixième ouvrier, le rendant disponible dès le début de la partie solo. Voir la section 8.6. « Réaliser une amélioration » en page 11.

Les autres étapes de mise en place générale et individuelle restent identiques.

13.2. MISE EN PLACE DU MATÉRIEL DE JOSEF MÁNES

Une partie du matériel du mode solo de Josef Mánes est marquée du symbole . Ce symbole indique que cette face du matériel en question doit être visible pour jouer au niveau avancé. Voir la section 13.11. « Niveaux de difficultés du mode solo » en page 20.

① Placez la tuile Conditions remplies dans la zone de jeu de Josef Mánes, puis placez à sa droite la tuile Objectif piste Maîtrise, comme indiqué dans l'exemple en bas de cette page.

② Placez la carte Score de fin de partie sur la droite de la zone de jeu de Josef Mánes.

③ Mélangez les 3 tuiles Maîtrise de Josef Mánes et révélez-en une à chaque position comme indiqué dans l'exemple en bas de cette page.

④ Mélangez les 3 tuiles Piste Maîtrise et révélez-en une à chaque position, comme indiqué dans l'exemple en bas de cette page.

⑤ Mélangez les 3 tuiles Action de fin de manche et révélez-en une à chaque position, comme indiqué dans l'exemple en bas de cette page.

⑥ Mélangez les 5 tuiles Score de Josef Mánes et révélez-en 3, les plaçant chacune sur les positions indiquées dans l'exemple en bas de cette page. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

⑦ Prenez les 12 cartes Action restantes suite la mise en place générale, puis placez-les face visible comme indiqué sur l'exemple en bas de cette page.

⑧ Prenez les 3 cartes Score du tour de base, mélangez-les et placez-les face cachée à l'endroit indiqué dans l'exemple en bas de cette page.

⑨ N'utilisez pas de plateau Joueur pour Josef Mánes. Il n'utilise pas de forge, d'atelier, de jetons Déviation, de cubes Production ou encore de cube Marteau. Au lieu de cela, prenez seulement les 14 ouvriers de sa couleur et placez-les dans sa zone de jeu en tant qu'ouvriers disponibles.

⑩ Placez, comme dans une partie normale, un disque Maîtrise de sa couleur sur chaque piste Maîtrise ainsi que son marqueur Score sur la case 10 de la piste de score.



⑪ Placez la carte du dessus du paquet de cartes Action sur la première position disponible et révélez également une carte Score sur la première position disponible. **Répétez ensuite ce procédé après chaque tour de Josef Mánes, mais toujours sur la position suivante disponible. Si aucun emplacement n'est disponible, passez aux phases de fin de manche 3, 6 ou 9**, décrites en page 19 dans la section 13.9 de l'Annexe, avant de répéter cette étape.



13.3. DÉROULEMENT DU MODE SOLO

Josef Mánes joue toujours en deuxième. **Jouez votre tour comme d'habitude**, puis effectuez le tour de Josef Mánes. Après les 3e, 6e et 9e tours de Josef Mánes, vous devez effectuer une phase de maintenance. Après le 12e tour, procédez au décompte des scores.

13.4. PARTICULARITÉS DU TOUR DE JOSEF MÁNESMÁNES

Josef Mánes ne gagne ni ne dépense de ressources. Il ne reçoit aucune récompense en agrandissant son atelier, en construisant, en revendiquant des objectifs ou en avançant sur les pistes Maîtrise. **Il en reçoit par contre lorsqu'il prend des parchemins et obtient des parchemins royaux en atteignant les cases correspondantes dans les pistes Maîtrise.** Il n'effectue pas l'action indiquée par la main du cercle zodiacal lors de son tour. Il suit uniquement les instructions de ses cartes Action. Il ne force ni ne corrige aucune déviation.

Aucune sorte de ressource ne figure dans la zone de jeu de Josef Mánes.

13.5. TOUR DE JOSEF MÁNES

Toutes les cartes Action suivent la structure suivante :

① Nombre d'ouvriers nécessaires pour exécuter la carte.

② Rotations du cercle zodiacal et du fond fixe de l'horloge.

③ Première action de Josef Mánes.

④ Récompense pour avoir effectué la première action.

⑤ Deuxième action de Josef Mánes.

⑥ Récompense pour avoir effectué la deuxième action.



Josef Mánes effectue sa carte Action de la manière suivante :

① Vérifiez qu'il possède les ouvriers disponibles requis indiqués sur la carte. Si oui, passez à l'étape 2.

S'il n'a pas assez d'ouvriers, **il récupère tous ses ouvriers de l'horloge** et termine son tour. Ensuite, effectuez l'étape 11 de la mise en place du matériel de Josef Mánes et effectuez votre tour.

② Effectuez les rotations indiquées en haut de la carte Action et placez l'un de ses ouvriers sur la section du cercle externe vers laquelle pointe la main du cercle zodiacal. Si l'un de vos ouvriers s'y trouve déjà, renvoyez-le dans votre zone de jeu, le rendant ainsi de nouveau disponible.

③ Effectuez la première action de Josef Mánes. S'il est capable de l'effectuer, il obtient également la récompense associée.

④ Effectuez la deuxième action de Josef Mánes. S'il est capable de l'effectuer, il obtient également la récompense associée.

Une fois ces étapes effectuées, passez à la vérification des actions de Josef Mánes (voir la section 13.8 en page 19).

13.6. ACTIONS DE JOSEF MÁNES





① **Construire un cadran zodiacal ou un cadran des mois :** Prenez le cadran indiqué sur la carte et placez-le directement sur le calendrier, face non-construit visible (celui sans l'illustration).

② **Prendre un apôtre :** Prenez l'apôtre indiqué sur la carte depuis l'ensemble d'apôtres partagé, puis placez-le dans la zone de jeu de Josef Mánes. Ensuite, faites tourner les engrenages d'une rotation.



13.7. RÉCOMPENSES DE JOSEF MÁNES



Avancer sur une piste Maîtrise : Faites avancer Josef Mánes de deux cases vers le haut sur la piste Maîtrise indiquée par la couleur de l'icône.

S'il atteint une case **parchemin**, il prend un parchemin de la pile face cachée et le place dans sa zone de jeu.

S'il atteint une case de **parchemin royal**, il gagne immédiatement ses PV et le place dans sa zone de jeu.

Si son disque Maîtrise est déjà sur la dernière case d'une piste Maîtrise, il gagne 1 PV par case sur laquelle il aurait normalement pu avancer.

Josef Mánes ne prend pas d'assistants et n'active pas non plus la lune lorsqu'il atteint les bonus correspondants sur une des pistes Maîtrise.



Prendre une carte Atelier : Prenez la carte Atelier la plus à droite ou la plus à gauche, comme indiqué par la flèche, parmi les trois visibles sur le plateau principal. Placez-la dans la zone de jeu de Josef Mánes, puis remplissez l'emplacement vide comme d'habitude.

Prendre un assistant : Prenez l'assistant disponible à côté du plateau le plus à gauche ou le plus à droite, comme indiqué par la flèche, puis placez-le dans la zone de jeu de Josef Mánes.

Déplacer le peintre : Déplacez le peintre du nombre de cases indiqué (dans le sens horaire).

13.8. VÉRIFICATION DES ACTIONS DE JOSEF MÁNES

Si Josef Mánes réussit à effectuer toutes les actions indiquées sur sa carte Action, procédez à la vérification des actions comme décrit ci-dessous. S'il n'y est pas parvenu, retournez les cadrans construits par Josef Mánes, puis son tour prend fin et vous effectuez votre tour. Effectuez l'étape 11 de la mise en place du matériel de Josef Mánes.

Suivez les étapes ci-dessous pour effectuer la vérification.

(1) Recevez les bonus de maîtrise indiqués sur les tuiles Maîtrise (deux maîtrises pour le niveau basique et trois maîtrises pour les niveaux moyen et avancé).

(2) Retournez le (ou les) cadran construit grâce à la carte Action, placez un de ses ouvriers dessus et gagnez 2 PV par cadran, y compris celui-ci, formant un groupe de cadrans adjacents avec ses ouvriers comme d'habitude. Voir l'étape 3 de la section 8.8. « Construire » en page 12. Ceci est la seule façon dont Josef Mánes place ses ouvriers sur les cadrans du calendrier.

Si la carte Action contient deux constructions, placez celle du haut en premier et faites-lui gagner les PV correspondants, puis celle du bas ensuite et faites-lui gagner les PV correspondants, en lisant la carte de haut en bas.

(3) Faites gagner à Josef Mánes les PV indiqués sur la carte Score de tour, en déplaçant son marqueur de score en conséquence et déplacez le coq comme indiqué. Si le coq atteint la dernière case de la piste, effectuez le chant du coq comme d'habitude après le tour de Josef Mánes. Ignorez les déplacements supplémentaires que le coq ne peut pas effectuer lors de son tour. Josef Mánes ne perd pas de PV à cause du chant du coq.

Après avoir effectué la vérification des actions, effectuez l'étape 11 de la mise en place du matériel de Josef Mánes et continuez avec votre prochain tour.



Josef Mánes effectue avec succès toutes les actions indiquées sur sa carte, il procède donc à la vérification des actions :

(1) *Il avance de deux cases sur la piste Maîtrise bleue.*

(2) *Il retourne les cadrans construits et place un ouvrier sur chacun d'eux, puis gagne 4 PV pour le premier cadran 2.1 et 2 PV pour le deuxième cadran 2.2.*

(3) *Il gagne 6 PV grâce à la carte Score de tour et déplace le coq d'une case.*

13.9. FIN DES MANCHES 3, 6 ET 9

Une fois le tour de Josef Mánes terminé lors de la 3e, 6e ou 9e manche, suivez les étapes ci-dessous :

(1) En suivant les instructions de la tuile Action de fin de manche, placez l'un des ouvriers de Josef Mánes sur la première position disponible de l'objectif de vitrail correspondant, peu importe qu'il ait ou non rempli la condition de cet objectif. Si l'un de vos ouvriers y est déjà placé, placez l'ouvrier de Josef Mánes en troisième position. Si Josef Mánes n'a aucun ouvrier disponible, récupérez d'abord tous ses ouvriers du fond fixe de l'horloge.

> **Remarque :** Le chiffre de l'icône indique sur quel objectif de vitrail il place son ouvrier. Ainsi, (1) fait référence à l'objectif le plus à gauche parmi les trois visibles sur le plateau principal.

(2) Déplacez le coq d'une case et effectuez le chant du coq si nécessaire.

(3) Vérifiez la position du disque Maîtrise de Josef Mánes dans la piste Maîtrise indiquée par la tuile Piste Maîtrise. Si cette position est inférieure à la valeur indiquée sur la tuile Objectif piste Maîtrise, retournez la tuile Score sur sa face 0 PV. Si le disque Maîtrise est à la même position ou à une position supérieure à la valeur indiquée, ne retournez pas la tuile.

> **Remarque :** La première case en partant du bas de la piste Maîtrise est considérée comme la case 0.

(4) Retournez la tuile Piste Maîtrise et la tuile Action de fin de manche, ce qui révèle l'icône de sablier.

(5) Défaussez les trois cartes Action et mélangez les cartes Score du tour. Retirez ensuite les trois parchemins visibles sur le plateau principal et révélez-en de nouveaux.

(6) Effectuez l'étape 11 de la *mise en place du matériel de Josef Mánes* et continuez avec votre prochain tour.



(1) Josef Mánes place un ouvrier sur la première position de l'objectif commun de vitrail 3 (le vitrail le plus à droite).

(2) Il déplace le coq d'une case sur la piste des manches.

(3) Son disque Maîtrise jaune est en position 5 sur la piste, ce qui est inférieur à 6. Il retourne donc la tuile Score correspondante sur sa face 0 PV.

(4) Il retourne la tuile Piste Maîtrise et la tuile Action de fin de manche, révélant ainsi l'icône de sablier.

(5) Il défausse les cartes Action utilisées et mélange à nouveau les cartes Score.

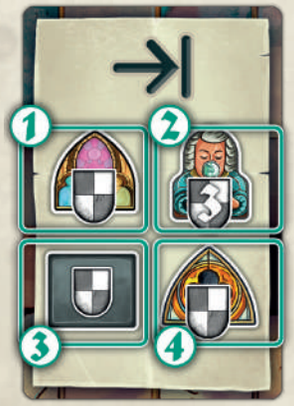
(6) Avant de commencer votre tour, piochez une nouvelle carte Action et une nouvelle carte Score, en suivant l'étape 11 de la mise en place du matériel de Josef Mánes.

13.10. FIN D'UNE PARTIE EN SOLO

Une partie solo prend fin immédiatement après le 12e tour de Josef Mánes. Procédez au calcul de votre score comme d'habitude.

Pour gagner, vous devez gagner plus de PV que Josef Mánes. En cas d'égalité, c'est Josef Mánes qui remporte la partie.

Pour compter les PV de Josef Mánes, suivez les étapes de sa carte Score de fin de partie :



(1) Il gagne les PV des vitraux Maîtrise comme d'habitude.

(2) Il gagne 3 PV par assistant dans sa zone de jeu (6 PV en mode avancé).

(3) Il gagne les PV des tuiles Score qui n'ont pas été retournées.

(4) Il gagne les PV des objectifs communs de vitrail comme d'habitude.

Josef Mánes peut gagner jusqu'à 15 PV par tuile Score. Ces tuiles indiquent une condition, ainsi qu'une valeur en PV qu'il gagne chaque fois que cette condition est remplie.

Toutes les tuiles Score de Josef Mánes sont décrites dans la section 17 de l'Annexe, en page 23.

13.11. NIVEAUX DE DIFFICULTÉS DU MODE SOLO

De nombreux éléments du mode solo d'« Orloj » contiennent le symbole . Ce symbole indique que cet élément est utilisé pour le niveau avancé. Vous pouvez personnaliser la difficulté en ajoutant ou retournant les éléments contenant ce symbole. Nous vous proposons les trois niveaux de difficulté suivants :

BASIQUE : Jouez au mode solo sans aucun élément marqué du symbole .

MOYEN, OPTION 1 : Retournez les tuiles Maîtrise et la tuile Objectif piste Maîtrise pour rendre visible le symbole .

MOYEN, OPTION 2 : Utilisez les 3 cartes Score du tour avancées au lieu des cartes de base et retournez la carte Score de fin de partie sur sa face .

AVANCÉ : Combinez les options 1 et 2 du niveau de difficulté moyen.

14. CONSEILS POUR JOUER À « ORLOJ »

« Orloj » est un jeu complexe et se repérer dans la partie peut être difficile lors de vos premières expériences. Voici quelques recommandations :

(1) Évitez de trop vous disperser sur les trois pistes Maîtrise. Il est bien plus efficace de se concentrer sur deux. Toutes les combinaisons peuvent fonctionner, mais certaines seront plus fortes que d'autres selon les objectifs communs de vitrail et les vitraux Maîtrise en jeu.

(2) Soyez attentifs aux objectifs communs de vitrail. Vous pourrez obtenir des bonus et des opportunités de PV supplémentaires si vous pouvez les revendiquer en premier.

(3) Évitez d'épuiser complètement vos jetons Déviation et utilisez la lune pour corriger la déviation lorsque cela est nécessaire. Passer n'est pas toujours une mauvaise chose, puisque cette action permet d'activer la lune.

(4) Avant de construire, il est préférable d'observer quels sont les bonus des sections du calendrier que vous souhaitez obtenir et de vérifier si vous avez les ressources nécessaires avant d'évaluer toutes les options dans la zone de construction.

(5) « Orloj » est un jeu complexe. Essayez de profiter de l'expérience de jeu lors de vos premières parties plutôt que de tenter d'évaluer toutes les possibilités qui peuvent vous mener à la victoire. Au bout de quelques parties, vous aurez acquis naturellement une compréhension plus approfondie du jeu et de son optimisation.

ANNEXE : ICONOGRAPHIE

1. RESSOURCES

Cette icône représente au choix 1 peinture, 1 bois ou 1 fer.

Dépenser au choix 1 peinture, 1 bois ou 1 fer.

Produire les ressources indiquées dans une piste Production de votre choix.



Produire les ressources indiquées dans votre piste Production correspondante.



Prendre la ressource indiquée.



Dépenser la ressource indiquée.

2. SECTIONS DU CERCLE EXTERNE



Prendre 1 pièce et 1 apôtre : Voir la section 8.3. « Prendre un apôtre » en page 10.



Activer la lune ou déplacer le peintre. Voir les sections 8.4 et 8.5 en page 11.



Prendre 1 pièce et réaliser une amélioration. Voir la section 8.6. « Réaliser une amélioration » en page 11.



Agrandir l'atelier. Voir la section 8.7. « Agrandir votre atelier » en page 12.



Réaliser une construction. Voir la section 8.8. « Construire » en page 12.



Activer le sculpteur. Voir la section 8.9. « Activer le sculpteur » en page 13.

3. SECTIONS DE L'HORLOGE



Payer 1 pièce pour déplacer votre disque d'une case vers le haut sur une piste Maîtrise de votre choix et déplacer votre disque d'une case vers le haut sur la piste Maîtrise indiquée. Effectuez ces deux actions dans n'importe quel ordre. Voir la section 8.2. « Maîtrise » en page 10.



Produire les ressources indiquées dans votre piste Production correspondante. Voir la section 8.1. « Production des ressources » en page 9.

4. ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES



Placer un apôtre dans votre tableau des apôtres. Voir la section 10.1. « Placer un apôtre » en page 15.



Dépenser 1 pièce. Voir la section 10.2. « Dépenser une pièce » en page 15.



Utiliser un parchemin. Voir la section 10.3. « Utiliser un parchemin » en page 15.



Placer un assistant sur une carte Atelier. Voir la section 10.4. « Placer un assistant » en page 15.



Placer un ouvrier sur l'un des objectifs communs de vitrail. Voir la section 10.5. « Revendiquer un objectif » en page 15.



Échanger 3 ressources identiques contre 1 or. Voir la section 10.6. « Échanger des ressources contre de l'or » en page 15.

5. ACTIONS DES OUVRIERS

Voir la section 5.4.1. « Récupérer des ouvriers » en page 7.



Récupérer 1 ouvrier de l'horloge ou du calendrier.



Récupérer 2 ouvriers de l'horloge ou du calendrier.



Récupérer de l'horloge ou du calendrier le nombre d'ouvriers indiqué par la valeur numérique. Dans l'exemple de l'image de gauche, vous récupérez 3 ouvriers.

6. ACTIONS DU SCULPTEUR

De nombreuses actions du sculpteur nécessitent de forcer une déviation. Vous ne pouvez pas effectuer les actions restantes si vous n'avez pas d'abord forcé la déviation indiquée. Voir la section 8.9. « Activer le sculpteur » en page 13.



Niveau 1 : Forcer 1 déviation et agrandir votre atelier.

Niveau 2 : Forcer 1 déviation, prendre 1 ressource de votre choix et agrandir votre atelier.

Niveau 3 : Corriger 1 déviation, prendre 1 or et agrandir votre atelier.



Niveau 1 : Forcer 2 déviations et construire.

Niveau 2 : Forcer 1 déviation, prendre 1 ressource de votre choix et construire.

Niveau 3 : Corriger 1 déviation, prendre 1 or et construire.



Niveau 1 : Forcer 1 déviation et prendre 1 or et 1 pièce.

Niveau 2 : Forcer 1 déviation et prendre 1 or et 2 pièces.

Niveau 3 : Corriger 1 déviation et prendre 1 or et 3 pièces.



Niveau 1 : Forcer 1 déviation et déplacer le peintre ; ou activer la lune sans forcer de déviation.

Niveau 2 : Forcer 1 déviation, prendre 1 pièce et déplacer le peintre ; ou prendre 1 pièce et activer la lune avec un modificateur de +1.

Niveau 3 : Corriger 1 déviation, prendre 1 pièce et déplacer le peintre ; ou prendre 1 pièce et activer la lune avec un modificateur de +2.

7. BONUS D'OBJECTIFS COMMUNS

Voir la section 10.5. « Revendiquer un objectif » en page 15.



Prendre 1 apôtre.



Prendre 2 pièces de la réserve générale.



Prendre 2 ressources de votre choix dans la réserve générale.



Réaliser 1 amélioration sur votre piste Marteau ou sur l'une des pistes Production de votre choix. Voir la section 8.6. « Réaliser une amélioration » en page 11.



Se déplacer de 2 cases vers le haut dans une piste Maîtrise, ou se déplacer de 1 case vers le haut dans 2 pistes Maîtrise différentes de votre choix.

8. ASSISTANTS

Chaque type d'assistant offre un bonus de score de fin de partie différent. Un assistant doit être placé sur une carte Atelier pour rapporter des PV. Voir la section 10.4. « Placer un assistant » en page 15.



Cet assistant accorde 6 PV à la fin de la partie.



Cet assistant accorde 1 PV pour chaque amélioration dans vos pistes Production ou votre piste Marteau à la fin de la partie.



Cet assistant accorde 4 PV pour chaque disque Maîtrise au Niveau IV sur n'importe laquelle de vos pistes Maîtrise à la fin de la partie.



Cet assistant accorde 5 PV pour chaque colonne d'apôtre complétée dans votre tableau des apôtres à la fin de la partie.



Cet assistant accorde 3 PV pour chaque cadran des mois sur lequel l'un de vos ouvriers est placé à la fin de la partie.



Cet assistant accorde 3 PV pour chaque cadran zodiacal sur lequel l'un de vos ouvriers est placé à la fin de la partie.

9. DÉVIATION



Forcer une déviation. Voir la section 5.3. « Jetons Déviation » en page 7.



Corriger une déviation. Voir la section 5.3. « Jetons Déviation » en page 7.

10. ICONOGRAPHIE DU COQ



Déplacer le coq d'une case vers la droite sur la piste Coq.



Déclencher le chant du coq à la fin du tour du joueur actuel. Voir la section 9. « Le chant du coq » en page 13.



Déplacer votre disque Coq d'une case vers le haut sur votre plateau Joueur. Prendre 1 or et gagner 1 PV si votre disque Coq est déjà sur la dernière case de la piste.

11. OBJECTIFS COMMUNS

Voir la section 10.5. « Revendiquer un objectif » en page 15.



Avoir 3 apôtres de la couleur indiquée placés sur votre tableau des apôtres.



Avoir 2 assistants placés sur vos cartes Atelier.



Avoir 3 cartes Atelier dans votre zone de jeu.



Avoir un total de 5 améliorations sur votre piste Marteau et vos pistes Production.



Avoir l'un de vos disques Maîtrise au Niveau III.



Avoir 2 cadrans des mois et 1 cadran zodiacal construits, avec l'un de vos ouvriers placé sur chacun d'eux.



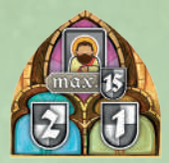
Avoir 2 cadrans zodiacaux et 1 cadran des mois construits, avec l'un de vos ouvriers placé sur chacun d'eux.

12. VITRAUX MAÎTRISE

Voir la section 12.1. « Score des vitraux Maîtrise » en page 16.



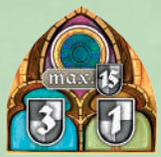
À la fin de la partie, gagner des PV en fonction de la hauteur de votre disque Maîtrise pour chaque parchemin ou parchemin royal (utilisé ou non) dans votre zone de jeu, jusqu'à un maximum de 15 PV.



À la fin de la partie, gagner des PV en fonction de la hauteur de votre disque Maîtrise pour chaque apôtre placé sur votre tableau des apôtres, jusqu'à un maximum de 15 PV.



À la fin de la partie, gagner des PV en fonction de la hauteur de votre disque Maîtrise pour chaque amélioration dans votre piste Marteau et vos pistes Production, jusqu'à un maximum de 15 PV.



À la fin de la partie, gagner des PV en fonction de la hauteur de votre disque Maîtrise pour chaque cadran des mois sur lequel l'un de vos ouvriers est placé, jusqu'à un maximum de 15 PV.



À la fin de la partie, gagner des PV en fonction de la hauteur de votre disque Maîtrise pour chaque cadran zodiacal sur lequel l'un de vos ouvriers est placé, jusqu'à un maximum de 15 PV.



À la fin de la partie, gagner des PV en fonction de la hauteur de votre disque Maîtrise pour chaque carte Atelier dans votre zone de jeu, jusqu'à un maximum de 15 PV.

13. PARCHEMINS ROYAUX

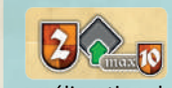
Voir la section 8.2. « Maîtrise » en page 10.



Gagner immédiatement 3 PV pour chaque parchemin ou parchemin royal, y compris celui-ci, dans votre zone de jeu (utilisé ou non), jusqu'à un maximum de 10 PV.



Gagner immédiatement 2 PV pour chaque apôtre placé sur votre tableau des apôtres, jusqu'à un maximum de 10 PV.



Gagner immédiatement 2 PV pour chaque amélioration dans votre piste Marteau et vos pistes Production, jusqu'à un maximum de 10 PV.



Gagner immédiatement 3 PV pour chaque cadran des mois sur lequel l'un de vos ouvriers est placé, jusqu'à un maximum de 10 PV.



Gagner immédiatement 3 PV pour chaque cadran zodiacal sur lequel l'un de vos ouvriers est placé, jusqu'à un maximum de 10 PV.



Gagner immédiatement 3 PV pour chaque carte Atelier dans votre zone de jeu, jusqu'à un maximum de 10 PV.

14. MARTEAUX

Chaque marteau accorde une capacité unique au joueur qui le possède. Elle s'applique en dernière étape d'une construction. Au Niveau I, les marteaux n'ont aucune capacité.



Niveau II : Prendre 1 pièce de la réserve générale.

Niveau III : Prendre 1 pièce de la réserve générale et gagner 2 PV.



Niveau II : Déplacer votre disque Coq d'une case vers le haut sur votre plateau Joueur. Prendre 1 or et gagner 1 PV si votre disque Coq est déjà sur la dernière case de la piste.

Niveau III : Déplacer votre disque Coq d'une case vers le haut sur votre plateau Joueur et gagner 2 PV. Prendre 1 or et gagner 1 PV si votre disque Coq est déjà sur la dernière case de la piste.



Niveau II : Forcer 1 déviation et déplacer le peintre.

Niveau III : Déplacer le peintre.



Niveau II : Déplacer un disque Maîtrise de votre choix d'une case vers le haut.

Niveau III : Déplacer un disque Maîtrise de votre choix d'une case vers le haut et prendre 1 pièce.



Niveau II : Prendre 1 apôtre de manière habituelle.

Niveau III : Prendre 1 apôtre et corriger 1 déviation.



Niveau II : Corriger 1 déviation.

Niveau III : Activer la lune avec un modificateur de -1 par rapport à ce qui est indiqué par votre disque Maîtrise jaune.

15. PARCHEMINS



Prendre 1 apôtre. Voir la section 8.3 en page 10.



Activer la lune en suivant les règles habituelles. Voir la section 8.4 en page 11.



Déplacer le peintre en suivant les règles habituelles. Voir la section 8.5 en page 11.



Prendre 1 pièce et déplacer votre disque Coq d'une case vers le haut sur votre plateau Joueur. Prendre 1 or et gagner 1 PV si votre disque Coq est déjà sur la dernière case de la piste.



Réaliser une amélioration. Voir la section 8.6 en page 11.



Réaliser une construction. Voir la section 8.8 en page 12.

16. RÉCOMPENSES DE PLACEMENT D'UN ASSISTANT



Déplacer votre disque Coq d'une case vers le haut sur votre plateau Joueur. Prendre 1 or et gagner 1 PV si votre disque Coq est déjà sur la dernière case de la piste.



Prendre 1 apôtre. Voir la section 8.3 en page 10.



Activer la lune en suivant les règles habituelles. Voir la section 8.4 en page 11.



Récupérer 2 ouvriers. Voir la section 5.4.1. « Récupérer des ouvriers » en page 7.

17. TUILES SCORE DE JOSEF MÁNES



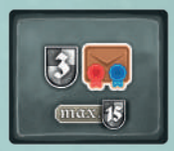
Gagner 3 PV pour chaque cadran des mois construit avec un ouvrier placé dessus, jusqu'à un maximum de 15 PV.



Gagner 3 PV pour chaque cadran zodiacal construit avec un ouvrier placé dessus, jusqu'à un maximum de 15 PV.



Gagner 3 PV pour chaque apôtre dans la zone de jeu de Josef Mánes à la fin de la partie, jusqu'à un maximum de 15 PV.



Gagner 3 PV pour chaque parchemin ou parchemin royal dans la zone de jeu de Josef Mánes à la fin de la partie, jusqu'à un maximum de 15 PV.



Gagner 3 PV pour chaque carte Atelier dans la zone de jeu de Josef Mánes à la fin de la partie, jusqu'à un maximum de 15 PV.

CRÉDITS

Auteurs : Paloma J. Pascual et Abraham Sánchez
Illustrations : Amelia Sales et Jesús Fuentes
Design graphique : Jesús Fuentes
Écriture des règles : Jesús Fuentes
Édition : Jesús Fuentes
Traduction : Valentin Le Lay
Adaptation graphique : Marjane Soulhol

L'horloge de Prague :
Une horloge qui défie le temps.



Cette horloge astronomique, qui décore le beffroi de l'ancien hôtel de ville depuis 1410, est bien plus qu'un simple instrument de mesure.

Véritable chef-d'œuvre d'ingénierie médiévale, elle incarne l'ingéniosité humaine et cette fascination séculaire pour le temps et les mystères du cosmos.



Son mécanisme d'une complexité remarquable associe un cadran astronomique, un calendrier illustrant les mois de l'année et une série de figures animées qui s'éveillent à chaque heure. Parmi elles, les Douze Apôtres et la figure de la Mort (un squelette agitant sa cloche) captivent le regard, rappelant la fragilité de la vie et l'inexorable marche du temps. L'horloge est également entourée de légendes.



La plus célèbre raconte que le maître horloger Hanus aurait été aveuglé sur ordre du conseil municipal, afin de l'empêcher de recréer ailleurs un chef-d'œuvre aussi exceptionnel. Aujourd'hui encore, l'horloge astronomique demeure l'un des symboles les plus emblématiques de Prague. Chaque jour, des milliers de visiteurs se rassemblent sur la place de la Vieille-Ville pour assister à son ballet mécanique. Plus qu'une attraction touristique, elle reste un témoignage vivant : si le temps est implacable, l'homme peut néanmoins le saisir, le mesurer et lui donner une forme d'art.

REMERCIEMENTS

Merci à tous ceux qui ont participé à ce projet et tout particulièrement aux testeurs ! Ce projet n'aurait jamais abouti sans vous. Nous remercions particulièrement Motedu, Carlos, Jorge J. Barroso, Mikel, Christian, Alejandro et Cipri.

©2025 PERRO LOKO GAMES. Tous droits réservés.

Calle Lamarque de Novoa nº9, 3º Ñ.
41008 Séville (Espagne)
www.perrolokogames.com


Orloj
L'horloge Astronomique de Prague
PERRO LOKO GAMES
www.perrolokogames.com
FROST BITE GAMES
Produit en Chine par :
PTS
PUBLISHING TECHNOLOGY & SOLUTIONS
1 Chemin de la Coume,
09300 LAVELANET
FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION
OU
MAGASIN
OU
DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr