

L'HORLOGERIE DES RATS

Pour 2 à 6 joueurs, parties de 15 minutes par joueurs.

CONTENU DU JEU

54 cartes EXPLORATION

- 18 lieux marais (6x1, 4x2, 3x3, 3x4, 2x5)
- 18 lieux fleuves (6x1, 4x2, 3x3, 3x4, 2x5)
- 18 lieux jungles (6x1, 4x2, 3x3, 3x4, 2x5)

54 cartes DANGER

- 16 créatures des marais (6x1, 4x2, 3x3, 3x4)
- 16 créatures des fleuves (6x1, 4x2, 3x3, 3x4)
- 16 créatures des jungles (6x1, 4x2, 3x3, 3x4)
- 6 "Tribus distordues" (toutes de niveau 5 et double terrain)

36 cartes MISSION

- 15 mono lieu, 12 double lieux, 6 triple lieux, et 3 spécial

21 cartes HORLOGER

CONCEPT ET BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des équipes d'Horloger qui partent braver les dangers de la Terre Distordue pour en ramener des trésors oubliés. Le premier joueur à rapporter 12 points de victoire déclenche la fin de partie ! Sinon, la partie s'achève dès le moment où la pioche MISSION est vide (les autres défausses sont mélangées pour reconstituer la pioche en cas d'épuisement).

MISE EN PLACE

Triez les cartes par couleurs de dos et constituez les pioches : les cartes jaunes forment la PIOCHE d'EXPLORATION, les cartes rouges la PIOCHE DE DANGER, les cartes blanches la PIOCHE DE MISSION, et enfin les cartes oranges sont les cartes HORLOGER.

Piochez 9 cartes MISSION et disposez-les faces cachées au milieu de la table, sous la forme d'un carré de 3 cartes sur 3. Disposez le reste des cartes MISSION non loin de ce carré de départ.

Disposez les pioches EXPLORATION, DANGER et HORLOGER à portée de main de tous les joueurs, et prévoyez un espace pour leurs défausses respectives.

PREMIER JOUEUR ET TOUR DE JEU

Le premier joueur est celui qui s'est manifesté le plus vite comme premier joueur ! Les joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir de ce premier joueur.

Chacun leur tour, chaque joueur exécute les 6 étapes de son tour. Une fois cela fait, le tour du joueur suivant débute.

1. SE PREPARER (obligatoire)

A cette phase on complète le carré des MISSION le cas échéant, pour qu'il y ait 9 cartes (si possible). On vérifie également la valeur d'encombrement total. Chaque carte EXPLORATION en main compte pour UN d'encombrement, quand aux TROUVAILLE, leur encombrement est indiqué sur la carte. En aucun cas un joueur ne peut garder à cette phase une plus grande valeur d'encombrement que le total de ses HORLOGERS. Il choisit les cartes qu'il défausse le cas échéant.

2. RECRUTER (obligatoire)

Si un joueur possède moins de 3 HORLOGERS, il en pioche immédiatement de nouveaux pour compléter son équipe. Un joueur qui le souhaite (et le peut), peut à cette phase défausser n'importe quelle TROUVAILLE pour gagner le droit de choisir dans la pioche ses nouvelles recrues au lieu de les piocher. On appelle cela, LA CORRUPTION !

3. EXPLORER (obligatoire)

Cette étape se découpe en 3 phases : Exploration, Danger et Découverte.

EXPLORATION

Le score d'exploration d'un joueur est égal à la somme des valeurs d'exploration de ses Horlogers (en général 6). Selon une mécanique de stop ou encore, le joueur va devoir piocher des cartes EXPLORATION une par une, en additionnant au fur et à mesure leurs valeurs et en comparant ce total à sa propre valeur d'exploration. Après avoir pioché une carte, trois cas de figure sont donc possibles :

a) La somme des cartes piochées est inférieure à sa valeur d'exploration. Dans ce cas, le joueur a le choix entre arrêter son exploration (qui sera donc une réussite), ou continuer son exploration pour essayer d'avoir encore plus de cartes (et prendre le risque que la prochaine carte le mette en échec).

- b) La somme des cartes piochées est rigoureusement égal à sa propre valeur d'exploration. Dans ce cas, on parle d' "exploration parfaite", le joueur doit arrêter là sa pioche. Il gagne en prime immédiatement la TROUVAILLE de plus faible valeur de récompense disponible dans le carré des MISSION. (Si plusieurs sont de même valeur, son voisin de droite choisi laquelle il prend).
- c) La somme des cartes piochées est supérieure à sa valeur d'exploration. Dans ce cas, l'exploration est un échec.

DANS TOUS LES CAS, les cartes explorées ne sont pas encore prises en main. On les étale bien pour qu'elles soient toutes visibles, la somme des valeurs de cartes piochées ce tour déterminant la valeur de Danger de cette expédition ! On passe ensuite à la phase Danger.

DANGER

Le joueur situé à gauche du joueur dont c'est le tour a la charge de gérer cette phase. Selon la même mécanique que précédemment, il va piocher des cartes DANGER une à une afin d'essayer de blesser les HORLOGERS de son adversaire. Après chaque carte piochée, trois possibilités :

- a) La somme des cartes piochées est inférieure à sa valeur de danger de ce tour. Le joueur à le choix entre arrêter sa phase danger (qui sera donc une réussite), ou continuer la pioche de DANGER pour essayer de blesser davantage son adversaire (et prendre le risque que la prochaine carte le mette en échec).
- b) La somme des cartes piochées est rigoureusement égal à la valeur de Danger. Dans ce cas, on parle de « danger parfait », le joueur doit arrêter là sa pioche. Il gagne en prime immédiatement la TROUVAILLE de plus faible valeur de récompense disponible dans le carré des MISSION. (Si plusieurs sont de même valeur, son voisin de droite, le joueur actif, choisi laquelle il prend).
- C) La somme des cartes piochées est supérieure à la valeur de danger du tour. Dans ce cas, la phase est un échec.

SI ET SEULEMENT SI la phase de danger est un succès, le joueur dont c'est le tour subit des blessures pour chaque carte d'un type identique à l'un de ceux qu'il a pioché ce tour, et ce quelle que soit la valeur de la carte en elle-même. Les cartes d'un autre type n'infligent pas de blessures. Les cartes précises combien de blessures elles infligent.

C'est le joueur qui subit les blessures qui décide comment il les répartit entre ses Horlogers. Pour représenter les blessures subies, on fait faire un quart de tour à la carte pour chacune d'elles. Lorsqu'un HORLOGER encaisse plus de blessure que son score, il est défaussé !

DECOUVERTE

Après une EXPLORATION RÉUSSIE, le joueur ajoute à sa main TOUTES les cartes EXPLORATION piochées ce tour et passe à l'étape DECOUVRIR. En cas d' EXPLORATION MANQUÉE, il ne prend en main qu'UNE seule carte, désignée par son voisin de droite, et replace les autres dans la défausse.

4. DECOUVRIR (facultatif)

Un joueur peut payer avec des cartes d'EXPLORATION de sa main pour accomplir une des missions visibles. Les valeurs nécessaires à défausser pour pouvoir prendre une mission en main sont indiquées sur la MISSION. Il est possible de valider plusieurs MISSION dans un même tour, mais on doit les faire l'une après l'autre. Il n'est pas possible de "faire la monnaie", ainsi si le joueur veut par exemple acheter une carte "jungle 2" avec une "jungle 5", la différence sera perdue, et il ne pourra pas l'employer pour acheter une autre carte, y compris au même tour.

Une fois acquise, placez immédiatement la TROUVAILLE (nom d'une mission validée) devant vous, face visible. Les cartes TROUVAILLE peuvent être utilisées n'importe quand, même hors de son propre tour. Pour cela, elles doivent être inclinées d'un quart de tour. On ne pourra alors plus les employer tant qu'elles n'auront pas été redressées.

5. SE REPOSER (facultatif)

S'il le souhaite, un joueur peut défausser autant de cartes EXPLORATION qu'il le souhaite pour soigner les blessures de ses HORLOGER et/ou redresser ces TROUVAILLES. Chaque point d'EXPLORATION sacrifié permet de redresser d'un quart de tour une carte.

6. FAIRE LE POINT (obligatoire)

Vérifiez si le joueur a atteint 12 points de victoire OU si la pioche des cartes MISSION est vide. Sinon, le tour s'achève et on passe au joueur suivant. Si oui, la fin de partie se déclenche. On termine le tour de jeu en cours puis on compare les scores de chaque joueur. Celui avec le plus de points de RECOMPENSE l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui possède la TROUVAILLE de plus grande valeur. S'il y a encore égalité, c'est le dernier à avoir totalisé ce score durant la partie qui l'emporte.