



PRAGA

CAPVT & REGNVS

Règles du jeu

Le cœur de l'Empire

Charles IV a été couronné roi de Bohême et souverain du Saint-Empire romain. Depuis son château de Prague, il supervise la construction de nouvelles fortifications, d'un pont sur la Vltava, d'une université et d'une *Cathédrale* se dressant dans l'enceinte même du château. Prague compte déjà parmi les plus grandes villes d'Europe. Le roi Charles en fera la capitale d'un empire !

Idée du jeu

Les joueurs jouent le rôle de riches citoyens qui organisent divers projets de construction dans la Prague médiévale. En augmentant leurs richesses et en contribuant à la construction de Prague, ils gagnent les faveurs du roi. Les joueurs choisissent parmi six actions qui sont toujours disponibles, mais qui sont pondérées par un éventail de coûts et d'avantages en constante évolution. Les joueurs habiles découvriront des synergies entre des actions soigneusement programmées et les récompenses de la construction des projets civils. À la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui a le plus impressionné le roi Charles.

Contenu



Plateau principal



4 plateaux joueurs



6 tuiles action



4 plateaux action



8 grands rivets en plastique
1 petit rivet en plastique



4 marqueurs de score, un de chaque couleur



4 marqueurs Route royale, un de chaque couleur



11 cubes de chaque couleur



30 tuiles amélioration, 11 standards et 4 spéciales pour chaque époque



36 tuiles bâtiment, 14 standards et 4 spéciales pour chaque époque



36 tuiles mur, 14 standards et 4 spéciales pour chaque époque



8 jetons production



24 tuiles technologie



2 fiches aide de jeu



Mur de la faim



Cathédrale



3 tuiles Mur de la faim alternatives



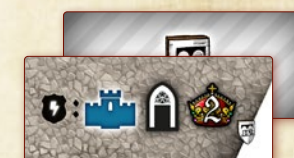
3 tuiles Cathédrale alternatives



3 tuiles Route royale



Pont Charles



12 tuiles Pont, en 2 groupes de 6



11 tuiles Place



30 jetons bonus rouges et bleus



8 jetons bonus rouges et bleus de valeur 3



2 cubes compte-tours



1 jeton cinq points



6 fenêtres dorées



14 fenêtres argentées



12 œufs



4 œufs de valeur 3

Assemblage



Assemblez les pièces du plateau de jeu comme indiqué sur le parchemin ci-joint.

- Grue d'action
- Plateaux de joueurs
- Pont Charles
- Mur de la faim et Cathédrale - Remarque : ces éléments en 3 dimensions ne sont pas nécessaires pour le jeu. Les équivalents en deux dimensions sont imprimés sur le plateau au cas où vous préféreriez jouer de cette façon.

Mise en place

- Placez les fenêtres, les jetons bonus et les œufs là où tout le monde peut les atteindre.
- Placez le Pont Charles au-dessus de la rivière. Remarque : les bonus offerts par le pont sont recto verso et peuvent être placés dans n'importe quelle combinaison.
- Triez les tuiles du pont par numéro (IV ou V). Mélangez la pile IV et placez-la face cachée près du pont.

- Mélangez les tuiles V et divisez la pile en deux. Placez une pile de 3 tuiles près du Pont Charles, comme indiqué. L'autre moitié va près de la Cathédrale.

- Répartissez les jetons de production dans la rivière. Leur ordre n'est pas important.

- Les tuiles Route royale et les paliers alternatifs (étiquetés A et B) doivent rester dans la boîte pour votre première partie. Ils peuvent être utilisés pour apporter au jeu une plus grande variabilité, comme expliqué à la page 17.

- Attribuez les tuiles Place au hasard sur des cases de la même couleur. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

Les hexagones de Place marqués ainsi ne sont utilisés que dans une partie à 4 joueurs.

Les hexagones de Place ainsi marqués sont utilisés à 3 et 4 joueurs, mais pas à 2.

- Triez les tuiles technologie par numéro, mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à côté du plateau.

- Placez les niveaux du Mur de la faim et de la Cathédrale comme indiqué.

- Gardez le jeton bleu à 5 points près de la fin de la zone bleue.

Mise en place de la grue d'action

Cette mise en place dépend du nombre de joueurs.

- Tournez la roue de manière à ce que la flèche blanche pointe vers l'icône représentant le nombre de joueurs. (L'image centrale montre une partie à trois joueurs. Une partie à quatre joueurs est illustrée ici.)

- Les 6 tuiles action vont dans les 6 premières cases vides, en débutant par la première case rouge en haut de la grue. Aucune ne va dans la zone bleue ; elles vont toutes dans les zones rouge ou verte.

- Placez un cube de décompte des tours sur la roue sur la case indiquée.

- Placez l'autre cube compte-tours sur la case de la plate-forme correspondant au nombre de joueurs. Ces cubes compteront les tours, comme expliqué à la page 15.



- Installez la grue d'action comme décrit ci-dessus. Pour votre première partie, nous vous recommandons de placer les tuiles dans l'ordre indiqué ici. Dans les parties suivantes, vous pouvez essayer un ordre aléatoire. Utilisez la face A des six tuiles action. Pour une mise en place moins symétrique, utilisez la face B. Ne mélangez pas les faces A et B. Les tuiles action conserveront le même face pendant toute la partie.

- Triez les tuiles hexagonales par type (bâtiment, mur ou amélioration), par rareté (spéciale ou standard) et par époque (I ou II). Mettez de côté les piles de l'époque II. Mélangez les piles de l'époque I face cachée et placez-les près du plateau, comme indiqué. Pour chaque type de tuile hexagonale, retournez 1 tuile spéciale et 3 tuiles standards. Placez-les comme indiqué.

-
- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs : certains hexagones de la ville sont marqués pour indiquer qu'ils commencent la partie déjà occupés par des bâtiments. Placez sur ces hexagones des bâtiments standards de l'époque I piochés sur le dessus de la pile.



Mise en place pour les joueurs

Les joueurs choisissent les couleurs. Chaque joueur reçoit un plateau joueur et les éléments de la couleur choisie, ainsi qu'un plateau d'action.

Mise en place du plateau joueur

1. Utilisez 4 cubes pour marquer le statut de vos 4 pistes. Les cubes débutent aux positions indiquées.

2. Placez 3 cubes sur les bonus près des roues de vos grues.

3. Réglez les roues de chacune de vos grues sur 2, ce qui indique que vous commencez avec 2 ors et 2 pierres.

4. Prenez un plateau d'action et gardez-le près de votre plateau joueur.



5.

Ces pièces sont vos marqueurs sur le plateau principal. Placez un cube dans le coin inférieur droit du *Mur de la faim* et dans le coin inférieur gauche de la *Cathédrale*. Placez le pion à côté du plateau, près de la *Route royale*. Utilisez le pion rond pour marquer vos points.



Principes du jeu

Le premier joueur est celui qui est allé le plus récemment à Prague. (Ou vous pouvez choisir au hasard.) Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire autour de la table. À votre tour, vous effectuez les étapes suivantes :

1. Choisissez une tuile action de la grue d'action.
2. Réalisez une action, et éventuellement une action supplémentaire.
3. Terminez votre tour en faisant tourner la grue et en remettant la tuile d'action.

La grue d'action suit les tours des joueurs. À la moitié de la partie, les bâtiments, les murs et les tuiles d'amélioration seront remplacés par les tuiles de l'époque II. La partie se termine lorsque chaque joueur a joué 16 tours. Ces mécanismes de temps seront expliqués en détail plus tard.

Choisir une tuile action



Votre plateau d'action indique vos six actions possibles. Vous débutez votre tour en décidant quelle action vous voulez faire. Ensuite, vous choisissez une tuile de la grue d'action qui représente l'action que vous avez choisie.

Sur chaque tuile action sont représentées deux actions, une à l'intérieur de la roue et une à l'extérieur. Cette position intérieure ou extérieure n'a pas d'importance. Vous choisissez simplement l'action que vous voulez et ignorez l'autre.

Cette tuile vous permet de réaliser une de ces deux actions.

Les bonus de la roue

La tuile action que vous choisissez vous donne un bonus. Vous trouverez des explications à la page 19. En général, vous prenez ce bonus immédiatement, mais il est permis de reporter le bonus à plus tard dans votre tour.



Lorsque vous prenez cette tuile, vous avez la possibilité d'acheter un œuf. Si vous avez de l'or, vous pouvez l'acheter immédiatement. Mais si vous n'avez pas d'or, il est permis d'utiliser la tuile pour réaliser une action qui vous rapporte de l'or pendant votre tour, puis d'utiliser l'or pour acheter un œuf.

Coûts et bonus de la position



Les tuiles action choisies le plus récemment se trouveront dans la zone rouge. Si vous choisissez une de ces tuiles, vous devez immédiatement payer le coût indiqué. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas prendre cette tuile.

Les tuiles situées dans la zone verte peuvent être prises sans bonus ni pénalités supplémentaires. (Vous obtenez toujours le bonus indiqué sur la roue.)

Les tuiles qui n'ont pas été choisies depuis un certain temps se retrouveront dans la zone bleue de la grue. Lorsque vous en choisissez une, marquez le nombre de points indiqué dans les zones bleues sur le plateau.



Gérer les mines



Cette action vous donne de l'or. Vous disposez d'un certain nombre de mines d'or, représentées par le chiffre le plus élevé à **gauche** de votre marqueur sur la piste de votre mine d'or. Quand vous choisissez cette option action, réalisez **une** des deux options suivantes :



Gagnez 1 or et augmentez vos mines d'or de 1.
(Déplacez le marqueur d'une case vers la droite.)

ou **Produisez de l'or** : gagnez une quantité d'or égale à votre nombre de mines d'or et gagnez tous les bonus de production à **gauche** de votre marqueur.

Représentez l'or que vous gagnez en tournant la roue de votre grue pour l'or. Cela peut vous donner un bonus de richesse la première fois que vous atteignez une certaine quantité. (Voir l'encadré *Bonus de richesse* sur cette page.) Vous êtes limité à 9 ors. Si vous gagnez plus de 9 ors, vous terminez à 9 et l'excédent est perdu.

Lorsque votre marqueur atteint ces cases, il y a un effet spécial unique.



Lorsque vous produisez de l'or, vous produisez également tous les bonus à gauche de votre marqueur.



EXEMPLE : si votre cube se trouve sur cette case, vous produisez 6 ors, 2 points et le bonus indiqué sur votre jeton production.

Gérer les carrières



Cette action est analogue à l'action Gérer les mines. Lorsque vous choisissez cette action, réalisez **une** des deux options suivantes :



Gagnez 1 pierre et augmentez vos carrières de 1.
(Déplacez le marqueur d'une case vers la droite.)

ou **Produisez de la pierre** : gagnez une quantité de pierres égale à votre nombre de carrières, et obtenez tous les bonus de production à **gauche** de votre marqueur.

Gagner un jeton production.

Réclamer un sceau.



Lorsque vous produisez, marquez 1 point.

Lorsque vous produisez, avancez d'une case sur votre piste technologie.

Sceaux

Lorsque vous atteignez la fin de votre piste mine d'or et également celle de votre piste carrière, vous obtenez la possibilité de réclamer un des cinq sceaux - les cinq cases rouges dans la partie supérieure gauche du plateau. Un sceau peut être réclaté immédiatement ou plus tard dans la partie, pendant un de vos tours.

Pour obtenir un sceau non réclaté, payez le coût indiqué au bas du sceau (le cas échéant) et placez un cube de votre couleur dessus. Une fois que quelqu'un a réclaté un sceau, personne d'autre ne peut le réclamer. Les sceaux ont une incidence sur le décompte final de fin de partie.

Si vous choisissez de ne pas réclamer le sceau immédiatement (peut-être en attendant un tour ultérieur pour pouvoir en payer le coût), placez le cube revendication du sceau à la fin de la piste pour vous rappeler que vous avez toujours la possibilité d'en réclamer un.



Jetons production

Les pistes de vos mines d'or et de vos carrières ont chacune une case marquée ainsi. Lorsque vous atteignez cette case, choisissez 1 jeton production de la rivière Vltava. Placez le jeton choisi sur la case la plus à gauche de la piste concernée. À partir de maintenant, lorsque vous choisirez l'option produire sur cette piste, vous obtenez également ce bonus.



Bonus de richesse

1. Bonus pour **6 ors**.
2. Bonus pour **6 pierres**.
3. Bonus pour **9 ors ou pierres**.

La première fois que vous atteignez ces niveaux de richesse, vous obtenez un bonus. Lorsque vous atteignez 6 ors, retirez le cube correspondant et gagnez le bonus dessous. De même lorsque vous atteignez 6 pierres. Lorsque vous atteignez le maximum d'or ou de pierre, retirez le cube au centre et gagnez ce bonus. (Utilisez les cubes retirés comme marqueurs dans le jeu.)

Chaque bonus ne peut être gagné qu'une seule fois par partie. Un fois le cube retiré, cela vous rappelle que vous avez déjà pris ce bonus et que vous ne pouvez pas le prendre à nouveau.



Améliorer une action

Quand vous réalisez cette action, prenez une tuile hexagonale dans la rangée d'amélioration. (Les règles pour le choix des tuiles sont expliquées dans l'encadré à droite.)

La tuile va sur votre plateau d'action, sur l'hexagone correspondant. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des six orientations. L'orientation est importante, mais uniquement lorsque vous aurez ajouté une nouvelle amélioration ou un mur. Les détails sont page suivante.



Chaque fois que vous améliorez une action, vous avancez de 1 ou 2 cases sur votre piste de l'Université Charles - 1 point pour une tuile d'amélioration époque I ou

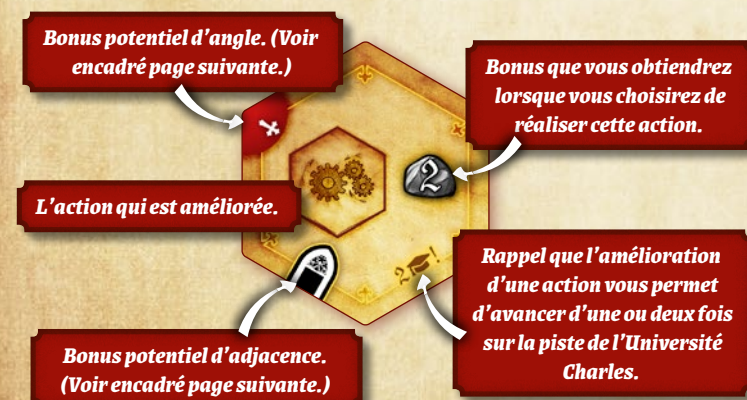


2 points pour une amélioration de l'époque II. Un rappel de cette règle est imprimé sur chaque tuile.

Il est permis d'améliorer une action déjà améliorée, mais les améliorations ne sont pas cumulables. Empilez la nouvelle action dessus et ignorez l'ancienne. Vous ne recevez pas de bonus pour les connexions déjà utilisées. Les nouvelles connexions sont calculées normalement.

Chaque fois que vous réalisez l'action que vous avez améliorée, vous obtenez le bonus imprimé au milieu de la tuile amélioration. Si vous réalisez cette action deux fois en un seul tour, vous obtenez le bonus deux fois. De plus, lorsque vous placez l'amélioration, vous pouvez prendre le bonus rétroactivement pour cette action si vous l'avez réalisée plus tôt pendant le tour en cours.

Éléments d'une tuile amélioration



EXEMPLE : si vous choisissez la tuile hexagonale ci-dessus, vous devez la placer sur l'hexagone Améliorer une action de votre plateau action. Vous pouvez la placer dans n'importe laquelle des six orientations. Vous gagnez deux bonus en avançant sur votre piste de l'Université Charles. Dans cet exemple, le symbole rouge sur l'angle et le symbole de la fenêtre argentée n'ont aucun effet pour le moment, car c'est votre première tuile placée. Chaque fois que vous réalisez l'action Améliorer une action, vous gagnez deux pierres. En fait, vous gagnez 2 pierres immédiatement en appliquant rétroactivement le bonus à l'action qui vous a permis de prendre cette tuile.

Choisir des tuiles hexagonales

Trois actions impliquent le choix d'une tuile hexagonale sur l'une des rangées du plateau. Après avoir pris une tuile, vous devez immédiatement la remplacer par une tuile de sa pile.

Tuiles spéciales



La tuile la plus à droite de la rangée est une tuile spéciale. Elle n'est pas disponible pour vous, sauf si vous avez le bonus de tuile spéciale.



La seule façon d'obtenir le bonus de tuile spéciale est de choisir une tuile action dans cet emplacement. Le bonus de tuile spéciale s'applique uniquement à l'action que vous choisissez sur la tuile action ; il ne s'applique pas à votre action supplémentaire, si vous en réalisez une. Si vous n'utilisez pas le bonus de tuile spéciale, marquez le nombre de points indiqué à la place. (Vous pouvez marquer les points même si vous aviez initialement prévu d'utiliser le bonus, puis que vous avez changé d'avis.)

EXEMPLE : si vous choisissez l'action Construire un bâtiment en prenant cette tuile, vous avez 2 options : soit prendre une tuile bâtiment normale et marquer 1 point, soit prendre une tuile bâtiment spéciale.

Renouveler une rangée

Une fois par tour, vous pouvez payer 1 or ou 1 pierre pour retirer 2 tuiles hexagonales de l'une des 3 rangées. Les tuiles retirées peuvent être 2 normales, ou 1 normale et 1 spéciale. Chaque tuile retirée retourne face cachée sous sa pile. Remplacez chaque tuile retirée par une nouvelle tuile face visible de la même pile. Vous pouvez renouveler une rangée à tout moment à votre tour, même avant de choisir une tuile action dans la roue. Vous n'êtes pas obligé de choisir une action qui utilise la rangée que vous avez renouvelée.

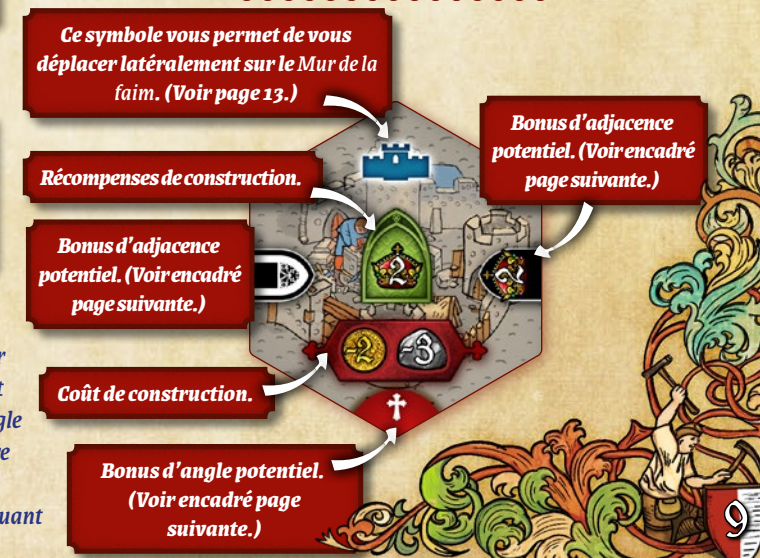
Construire un mur



Lorsque vous réalisez cette action, prenez une tuile hexagonale de la rangée des murs. (Les règles pour le choix des tuiles sont expliquées ci-dessus.) Vous devez immédiatement payer le coût de la tuile, indiqué dans le cadre rouge sur la tuile. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas choisir cette tuile.

Vous gagnez immédiatement les récompenses indiquées dans le cadre vert. Ensuite, vous placez la tuile **adjacente à votre plateau action**. (Notez qu'une nouvelle tuile ne doit pas nécessairement être adjacente à une tuile déjà placée.) Selon la façon dont vous placez la tuile, vous pouvez gagner un ou plusieurs bonus, comme expliqué à la page suivante.

Éléments d'une tuile mur



Bonus d'adjacence

Les tuiles mur et les tuiles amélioration peuvent apporter un bonus d'adjacence. Lorsque vous placez une tuile, vérifiez si un symbole se trouve sur l'un des côtés. Si vous placez cette tuile de manière à ce que le symbole s'aligne avec un symbole d'une tuile adjacente, vous gagnez les bonus représentés par chaque symbole. Par exemple, le placement illustré ici vous donnera une fenêtre argentée en bonus et une avancée sur votre piste technologie. Vous trouverez un exemple plus détaillé à la **page 14**. Si vous placez le symbole jouxtant un côté qui n'a pas de symbole, vous n'obtenez pas de bonus d'adjacence.



Ces symboles ne sont pas des bonus d'adjacence. Ils rappellent que placer une tuile amélioration vous permet toujours d'avancer de 1 ou 2 cases sur votre piste de l'*Université Charles*.

Bonus d'angle rouge

Certaines tuiles hexagonales offrent un bonus d'angle. Les murs et les améliorations ont un bonus d'angle **rouge**. Lorsque vous placez une tuile avec un bonus d'angle qui correspond à un autre bonus d'angle, prenez un jeton de bonus d'angle de cette couleur.

Bonus d'angle bleu

Une tuile bâtiment peut vous donner son bonus d'angle **bleu** en associant l'angle à un autre bâtiment ou à un bonus d'angle imprimé sur le plateau.

Bonus de deux angles

Si la tuile que vous placez correspond à **deux** autres bonus d'angle, prenez deux jetons de bonus d'angle de cette couleur.

Construire un bâtiment

Lorsque vous réalisez cette action, choisissez une tuile hexagonale de la rangée des bâtiments. (Les règles générales pour le choix des tuiles hexagonales sont expliquées à la **page 9**.) Vous devez immédiatement payer le coût de la tuile, indiqué dans le cadre rouge imprimé sur la tuile. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas choisir cette tuile.

Vous gagnez immédiatement les récompenses indiquées sur son cadre vert. Ensuite, vous placez la tuile sur n'importe quel site de construction autorisé.

Sites de construction autorisés

Les maisons aux toits rouges et bleus le long du fleuve ont déjà été construites. On ne peut pas construire ici.

La Route royale traverse le milieu de la ville, vous ne pouvez pas construire dessus.

Vous ne pouvez pas construire sur des hexagones déjà occupés par une tuile.

Vous pouvez construire sur les cases claires.

Vous ne pouvez pas construire sur les cases vertes de la campagne, ni sur les cases mur de la ville.

Vous ne pouvez pas construire sur les places.

Éléments d'une tuile bâtiment

Case pour le cube du joueur.

Récompenses pour sa construction.

Coût de construction.

Ce symbole vous permet de vous déplacer latéralement à la Cathédrale. Voir page 13.

Bonus d'angle potentiel. (Voir l'encadré au-dessus.)

Cette tuile rapporte 1 point pour chaque bâtiment sur sa Place, y compris elle-même.



Du côté de la vieille ville sur la *Route royale*, les cases des bâtiments sont très convoitées. Un bâtiment sur un de ces hexagones vous coûtera de l'or supplémentaire. (Si vous ne pouvez pas payer ce coût immédiatement, vous ne pouvez pas construire ici.) En retour, vous gagnez le nombre de points indiqué sur le site de construction.



Du côté de la nouvelle ville, sur la *Route royale*, les bâtiments n'ont pas de coût supplémentaire et ne vous donnent pas de récompense supplémentaire.



À moins de quatre joueurs, une ou deux places restent vides lors de la mise en place, mais elles sont toujours considérées comme des places et ne sont pas des sites de construction autorisés.

Bonus des Places



Le plateau de la ville comporte 8 à 10 places installées lors de la préparation du jeu. Les joueurs s'affrontent pour obtenir les bonus offerts par ces places. Chaque fois que vous placez un bâtiment, il se trouve exactement à côté d'une *Place*.

Si votre bâtiment dispose d'une case pour un cube, placez un cube de votre couleur sur cette case lorsque vous placez le bâtiment. Cela indique que vous avez un droit sur la *Place*.

Si votre bâtiment n'a pas de case pour un cube, il vous rapporte immédiatement des points. Marquez 1 point pour chaque tuile bâtiment se trouvant actuellement autour de la *Place*, y compris celle que vous venez de placer.

Si votre bâtiment est le dernier pouvant être construit autour de la *Place*, chaque joueur avec un droit sur cette *Place* peut choisir une des deux récompenses indiquées.

Le joueur qui a le plus de cubes autour de la *Place* peut choisir les deux récompenses (au lieu d'une seule). Résolvez les égalités en faveur du joueur qui a le plus dépensé pour ses bâtiments. (Ajoutez les pierres et l'or ensemble ; ignorez les bâtiments sans cube.) Si les joueurs sont toujours à égalité pour le plus grand nombre, tous les joueurs à égalité obtiennent les deux récompenses.

Si vous n'avez pas de cubes sur les bâtiments autour de la *Place*, vous n'obtenez aucune récompense.



Exemple :

1. **Vert** a choisi une tuile action Construire un bâtiment dans un emplacement qui lui permet de choisir une tuile hexagonale spéciale. Le coût de la tuile est de 2 ors.



2. Elle paie le coût et obtient les avantages décrits - elle avance d'une case sur sa piste technologie, et elle gagne une pierre.



3. **Vert** choisit de placer le bâtiment comme indiqué. Comme l'angle bleu touche un angle bleu imprimé sur le plateau, elle gagne un jeton bonus d'angle bleu.

4. Ce bâtiment n'a pas de case pour le cube de **Vert**. Elle marque donc immédiatement 1 point pour chaque bâtiment autour de la *Place*. Ici, elle marque 3 points. (S'il y avait eu une case pour un cube, elle y aurait mis son cube et n'aurait marqué aucun point à cette étape.)

5. Ce bâtiment complète la *Place*, il est donc maintenant temps pour les joueurs d'obtenir des bonus de *Place*. **Rouge** et **Bleu** ont chacun un cube, ils appliquent donc la comparaison des coûts de construction pour la résolution de l'égalité. Le bâtiment de **Bleu** a coûté 4 ressources et celui de **Rouge** n'en a coûté que 3. En tant que vainqueur de l'égalité, **Bleu** reçoit les deux bonus de *Place*. **Rouge** doit choisir entre deux fenêtres argentées ou 4 points. Si **Vert** avait un cube à cet endroit, elle pourrait également choisir l'un ou l'autre des bonus, mais elle n'en a pas, elle ne reçoit rien pour avoir terminé la *Place*. **Rouge** et **Bleu** reprendront leurs cubes.

Construire la Route royale



Pour réaliser cette action, avancez votre marqueur d'une case le long de la **Route royale**.



Cases de rue

Quand vous avancez sur la **Route royale**, déplacez votre marqueur sur la case suivante à votre couleur. À gauche des cases de couleur se trouvent 2 effets, à résoudre immédiatement. L'un des effets nécessite un œuf. Si vous choisissez de ne pas dépenser l'œuf et de ne pas bénéficier de cet effet, vous résolvez quand même l'autre effet.

Pont Charles



La case IV est à côté du **Pont Charles**. Pour avancer à la case IV, vous devez payer un œuf. Si vous ne payez pas l'œuf, vous ne pouvez pas réaliser l'action.

Lorsque vous avancez sur la case IV, piochez les 3 premières tuiles de pont de la pile argentée de la case IV. Choisissez-en une et remplacez les autres sous la pile. Placez la tuile choisie comme une planche du pont. Gagnez les bonus indiqués sur les cases que vous recouvrez et gagnez le bonus sur la tuile.



La case V se trouve en fait sur le pont. Là encore, pour avancer dans la case V, vous devez payer un œuf.

Lorsque vous avancez sur la case V, choisissez une des tuiles Pont de la pile dorée V. Posez-la comme une planche sur le pont et mettez votre marqueur dessus. Gagnez les bonus sur les cases que vous recouvrez. La tuile que vous avez choisie jouera un rôle lors du décompte final.

Une fois que vous êtes sur le **Pont Charles**, votre marqueur ne peut plus avancer sur la **Route royale** et vous ne pouvez plus réaliser cette action.

Une fois que 5 planches ont été placées, le pont est terminé. Si vous avancez sur la case IV lorsque le pont est terminé, vous choisissez une tuile de la pile IV et vous gagnez son bonus, normalement, mais vous ne pouvez pas gagner les bonus en la plaçant sur le pont. Vous devez à la place vous défaire de la tuile. Si vous avancez dans la case V lorsque le pont est terminé, prenez la tuile de la pile V, placez-la devant vous et mettez votre marqueur dessus pour vous rappeler que son bonus jouera un rôle lors du décompte final. (Si la pile V est vide, il est inutile d'avancer à la case V.)

Un pont d'œufs ?

Selon la légende, les œufs étaient un élément essentiel du mortier utilisé pour construire le **Pont Charles**. Le roi a demandé que des charrettes remplies d'œufs soient amenées à Prague pour la construction. Un village, troublé par la demande du roi, a envoyé des œufs durs.

Il peut sembler étrange de construire un pont à partir d'un ingrédient aussi modeste, mais le **Pont Charles** est solidement ancré depuis plus de 600 ans.

Technologies



Durant la partie, vous aurez diverses possibilités d'avancer sur votre piste technologie. Au cours du jeu, vous pouvez acquérir jusqu'à quatre technologies.

Lorsque votre marqueur se déplace sur une case illustrée, piochez les trois premières tuiles de la pile correspondante. Choisissez-en une et remplacez les deux autres face cachée sous la pile. Gardez la technologie choisie face visible près de votre plateau de joueur – personne d'autre ne peut l'utiliser.

Les technologies de niveau I et II vous donnent des capacités permanentes que vous pouvez utiliser tout au long de la partie, à partir de votre prochain tour. Comme vous ne pouvez pas utiliser une technologie de niveau I ou II lorsque vous la prenez, vous pouvez laisser le joueur suivant commencer son tour pendant que vous décidez quelle technologie prendre.

En revanche, les technologies de niveau III et IV offrent des avantages ponctuels qui peuvent être utilisés immédiatement. Vous pouvez également conserver la tuile et l'utiliser lors d'un tour ultérieur. Une fois que vous l'avez utilisée, défaussez la tuile pour vous rappeler qu'elle ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Vous ne pouvez plus gagner de technologies après la case marquée IV, mais être plus haut sur la piste vous donnera plus de points à la fin de la partie. Si vous êtes sur la case la plus haute, pour chaque nouvelle avancée, vous marquez immédiatement 2 points à la place.

Université Charles

Durant la partie, vous pourrez avancer sur la piste de l'**Université Charles**. Votre niveau sur cette piste détermine la valeur de votre piste technologie à la fin de la partie. (Voir **page 16**.)

En général, vous ne serez pas récompensé immédiatement pour avoir avancé sur cette piste. Cependant, si vous êtes déjà sur la position la plus haute, pour chaque nouvelle avancée, vous marquez immédiatement 2 points à la place.

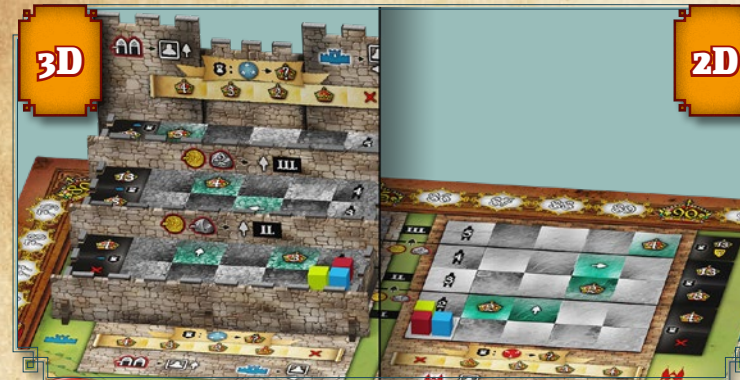


EXEMPLE DU PONT CHARLES :

Vert choisit une action sur la **Route royale**. Comme elle se trouve déjà dans la case IV, elle doit maintenant se déplacer sur le pont. Pour ce faire, elle doit payer 1 œuf. Après avoir payé, elle choisira une des tuiles en or près du pont et la placera sur une paire de cases. Elle peut choisir n'importe quelle paire, sauf celle déjà occupée par la tuile argentée. Par exemple, si **Vert** choisit la tuile du milieu, elle gagnera immédiatement 1 œuf et un jeton bleu. Elle y posera ensuite sa tuile et y placera son marqueur pour indiquer qu'elle obtient le bénéfice de cette tuile à la fin de la partie.

Le Mur de la faim et la Cathédrale St-Vitus

La construction du **Mur de la faim** et de la **Cathédrale St-Vitus** est représentée par deux grilles à trois niveaux dans l'angle du plateau. Le roi appréciera votre aide pour ces projets importants.



Se déplacer latéralement



Lorsque vous construisez une tuile mur avec l'icône du **Mur de la faim**, déplacez votre marqueur d'une case latéralement sur le **Mur de la faim**. (Sur le **Mur de la faim**, un déplacement latéral s'effectue toujours vers la gauche.)



De même, lorsque vous construisez une tuile bâtiment avec l'icône de la **Cathédrale**, déplacez votre marqueur d'une case latéralement sur la **Cathédrale**. (Sur la **Cathédrale**, un déplacement latéral s'effectue toujours vers la droite.)

Vous pouvez obtenir des déplacements latéraux grâce à d'autres effets. Voir ci-dessous.

Se déplacer vers le haut



Pour vous déplacer vers le haut, vous devez payer 2 fenêtres argentées. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le souhaitez, à tout moment de votre tour.



La grille est divisée en 3 niveaux. Le passage du niveau I au niveau II ou du niveau II au niveau III a un coût supplémentaire, qui doit être payé.

Conséquences du déplacement

Certains déplacements ont des effets immédiats :



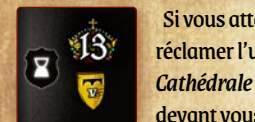
Si votre marqueur arrive sur une case avec des points, marquez ces points immédiatement.



Si votre marqueur arrive sur une case comportant une flèche latérale, déplacez-vous d'une case supplémentaire, dans la direction indiquée.



Si votre marqueur arrive sur une case avec une flèche vers le haut, vous pouvez vous déplacer d'une case vers le haut, mais si cela vous fait changer de niveau, vous devez payer le coût demandé en or et en pierre.



Si vous atteignez le niveau III de la **Cathédrale**, vous pouvez réclamer l'une des 3 tuiles de décompte final placées à côté de la **Cathédrale** en début de la partie. Prenez une tuile et gardez-la devant vous pour indiquer que personne d'autre ne peut la réclamer.

Si vous vous déplacez vers le haut, vous obtiendrez plus de points à la fin de la partie. Les déplacements latéraux donnent plus de valeur à vos jetons rouges ou bleus. Voir le décompte final à la **page 16** pour plus de détails.

Exemple :



1. Vert choisit une tuile action dans un emplacement qui lui donne une fenêtre argentée. Elle choisit de construire ce bâtiment. Il lui en coûte 4 ors pour le placer dans la nouvelle ville. Cela lui donne une deuxième fenêtre argentée et lui permet de se déplacer latéralement sur la **Cathédrale**.



2. Vert paie 2 fenêtres argentées pour se déplacer de 1 case vers le haut à la **Cathédrale**. La flèche sur sa nouvelle case lui permet un déplacement supplémentaire gratuit. Cependant, ce déplacement lui permet de passer au niveau suivant, ce qui lui coûterait quand même 1 or et 1 pierre. Si elle ne paie pas, elle restera sur la case sans conserver le bénéfice de la flèche pour plus tard. Elle décide de payer et de se déplacer vers le haut.

3. Elle choisit maintenant d'utiliser le symbole de la **Cathédrale** de sa tuile de construction pour se déplacer vers la droite. Cela lui donne 2 points. Remarque : elle aurait pu utiliser le déplacement latéral en premier, avant de se déplacer vers le haut, mais elle aurait alors manqué la flèche.



Fenêtres



Durant la partie, vous pourrez gagner des fenêtres argentées et dorées. Les fenêtres argentées sont utilisées pour se déplacer sur le **Mur de la faim** ou la **Cathédrale St-Vitus**. Les dorées (éventuellement avec l'aide d'une fenêtre argentée) servent à acheter une action supplémentaire. Vous ne pouvez pas garder plus de 2 fenêtres pour votre prochain tour ; utilisez-les, ou vous devrez défausser celles en trop.



Acheter une action supplémentaire

En plus de l'action obtenue avec votre tuile action, vous pouvez payer pour une action supplémentaire :



Une fois par tour, vous pouvez payer 2 fenêtres dorées ou 1 fenêtre dorée et 1 fenêtre argentée pour acheter une action supplémentaire. Vous pouvez choisir 1 des 6 actions. Vous pouvez le faire à tout moment pendant votre tour, même avant d'utiliser une tuile action.





EXEMPLE :

- 1) **Vert** commence son tour en choisissant une tuile action lui permettant d'améliorer une action. Elle possède déjà une amélioration qui lui donne une fenêtre dorée en bonus pour cela. Elle choisit l'amélioration indiquée et la place sur son plateau action. (Elle peut choisir l'orientation, mais elle doit la placer sur l'action correspondante.)
- 2) Comme la tuile est de l'ère II, **Vert** avance de 2 cases sur sa piste de l'Université Charles.
- 3) **Vert** a placé la tuile pour déclencher 2 bonus d'adjacence. (Ils viennent toujours par paire.) Elle avance d'une case sur sa piste technologie et prend une fenêtre argentée. Remarquez qu'elle n'obtient aucun bonus d'angle car l'angle rouge ne correspond avec rien pour l'instant.
- 4) Normalement, le tour de **Vert** devrait finir maintenant, mais elle décide de dépenser 1 fenêtre dorée et 1 fenêtre argentée pour acheter une action supplémentaire.
- 5) Pour sa deuxième action, elle décide de construire un mur. Elle n'a pas besoin d'une tuile action pour cela ; elle indique simplement à tout le monde qu'elle construit un mur. Elle vient d'améliorer cette action, donc ce choix lui rapporte 1 point. Elle choisit la tuile indiquée et dépense 4 pierres pour la construire. Cela lui rapporte 6 points.
- 6) Elle place le mur comme illustré. Les angles rouges correspondent, ce qui lui rapporte un jeton bonus d'angle rouge. Désormais, si elle y place l'angle rouge d'un autre mur, elle recevra 2 autres jetons bonus d'angle rouge, un pour chaque angle rouge déjà présent.
- 7) **Vert** a réalisé deux actions. Elle ne peut pas en réaliser plus de deux, elle tourne donc la grue d'action et rend sa tuile action.

Résumé des actions

- À votre tour, vous réalisez au moins une action - une de la tuile action choisie.
- Vous avez également la possibilité d'acheter une action supplémentaire - qui peut être n'importe laquelle des 6.
- Certaines technologies ont des effets qui vous permettront de réaliser des actions supplémentaires.
- Les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.
- L'effet d'une tuile amélioration s'applique chaque fois que vous réalisez cette action. Si vous réalisez la même action plusieurs fois, la tuile amélioration s'applique à chaque fois.



À la fin de votre tour, effectuez ce qui suit :

- 1. Défaussez des fenêtres si vous en avez plus de 2 pour n'en conserver que 2.
- 2. Faites tourner la roue de la grue d'action d'une case dans le sens horaire.
- 3. Placez votre tuile action dans la case vide au début de la zone rouge. Si cette case est bloquée par la case carrée faites-la tourner d'une case supplémentaire pour pouvoir y placer votre tuile action.
- 4. Dans le cas rare où une tuile tourne au-delà de la zone bleue, retirez-la et placez-la dans la première case vide de la zone verte. Elle vaut toujours 5 points. Placez le jeton bonus de 5 points dessus pour vous en souvenir.



Normalement, vous faites tourner la roue d'une case. Cependant, lorsque la flèche de la roue est dans la position indiquée ici, faites-la tourner de 2 cases. Votre tuile d'action est toujours replacée dans la case du début de la zone rouge.

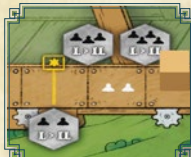


Compter les tours



- I. Le cube sur la plate-forme commence sur la case en fonction du nombre de joueurs.
- II. Après que plusieurs joueurs ont joué leur tour, le cube sur la roue tombe dans le trou du mécanisme.
- III. À ce moment, déplacez le cube de la plate-forme d'une case en direction du sablier situé à l'extrémité.

À la fin du tour du joueur suivant, le cube de la roue peut être momentanément sorti du trou afin que le joueur puisse faire tourner la roue normalement.



À peu près à mi-partie, le cube de la plate-forme se déplacera sur la ligne entre l'ère I et l'ère II. La position exacte de cette ligne dépend du nombre de joueurs. Dans ce cas, retirez les trois rangées de tuiles hexagonales de l'époque I. Remplacez leurs piles actuelles par les piles de l'époque II. Mélangez les piles de l'époque II, si ce n'est pas déjà fait, et distribuez de nouvelles tuiles hexagonales.



Dans une partie à deux joueurs, ce point intermédiaire ne se produit pas lorsque le cube de plate-forme se déplace. Il se produit plutôt quelques tours plus tard, lorsque la flèche blanche de la roue atteint la case finale de la zone rouge, comme indiqué par le symbole de l'étoile.

Fin de la partie

Lorsque le cube se déplace vers la dernière case de la plate-forme, il reste 11 tours dans le jeu. Les joueurs qui se demandent combien de tours il leur reste personnellement peuvent se référer à ce tableau.

	1.	2.	3.	4.
1	5	6	xx	xx
2	3	4	4	xx
3	2	3	3	3

EXEMPLE : Lors d'une partie à 3 joueurs, le compte à rebours de 11 tours débute à la fin du tour du premier joueur. Les joueurs 2 et 3 auront 4 tours de plus, alors que le premier joueur n'en aura que 3. Le jeu garde automatiquement la trace de tout cela.

La partie se termine quand le cube de la plate-forme s'est déplacé de la plate-forme sur le sablier à l'extrémité. Chaque joueur aura joué exactement 16 tours. Il est alors temps de procéder au décompte final des points.



Décompte final

En plus des points que vous accumulez pendant la partie, vous recevrez également des points lors du décompte final. Un aperçu est indiqué au verso des fiches d'aide de jeu.

1. Places non résolues



Toute *Place* qui n'a pas été complètement entourée pendant le jeu donnera des récompenses à ce moment. Chaque joueur ayant un droit sur la *Place* recevra la récompense indiquée dans la moitié inférieure de la tuile *Place*.

2. Points pour les universitaires



Vous marquez 0, 1, 2 ou 3 points pour chaque avancée sur la piste technologie. Le nombre de points marqués est fixé par votre position sur la piste de l'*Université Charles*. Par exemple, si vous avez avancé 7 fois sur la piste technologie (c'est-à-dire que votre marqueur se trouve une case au-dessus de la case technologie de niveau IV). Vous ne marquez pas de points si votre marqueur de l'*Université Charles* se trouve dans la partie inférieure de la piste. Mais vous obtiendrez un score de 21 points si votre marqueur de l'*Université Charles* se trouve sur la case 3, située tout en haut.

3. Mur de la faim et Cathédrale St-Vitus



Marquez des points pour votre rangée sur les niveaux du *Mur de la faim* et de la *Cathédrale*. Chaque rangée a un nombre de points indiqué dans une case noire à la fin de la rangée. Vous marquez ce nombre de points.

Marquez des points pour vos jetons bonus d'angle rouges et bleus. Chaque colonne a une valeur de point indiquée en haut. Multipliez cette valeur par le nombre de jetons correspondants et marquez ce nombre de points. Le *Mur de la faim* vous donne des points pour les jetons bleus pour chaque avancée de côté que vous avez faite. La *Cathédrale* récompense les jetons rouges (et ses avancées latérales sont dans l'autre sens).



4. Murs



- Gagnez 4 points si vous avez exactement 3 murs construits autour de votre plateau d'action.
- Gagnez 10 points si vous avez 4 ou 5 murs.
- Gagnez 18 points si vous en avez 6 ou plus.

Comptez le nombre total de tuiles mur que vous avez construites ; elles n'ont pas besoin d'être adjacentes les unes aux autres.

5. Capacités de décompte final



Pendant la partie, les joueurs peuvent gagner des capacités personnelles de décompte final en prenant une tuile V au *Pont Charles* ou à la *Cathédrale* ou en prenant 1 ou 2 sceaux. Utilisez ces capacités de décompte final maintenant.

6. Œufs restants



Enfin, gagnez le nombre de points indiqué en fonction du nombre d'œufs qu'il vous reste. Par exemple, si vous avez 4 œufs ou plus, vous gagnez 10 points.

Gagner

Le vainqueur est le joueur qui obtient le plus de points. Dans le cas peu probable d'une égalité, il faut départager les joueurs en fonction de celui qui a commencé le plus tard. (Par exemple, le joueur à la droite du premier joueur gagnera toutes les égalités.)

Prenez un moment pour savourer vos exploits, puis commencez à ranger le jeu. En démontant le plateau de jeu, n'oubliez pas que la véritable *Cathédrale St-Vitus*, le *Mur de la faim* et le *Pont Charles* sont toujours debout au cœur de Prague.

EXEMPLE : Le marqueur de *Vert* se trouve sur la première ligne de la *Cathédrale*, qui vaut 13 points. (Lorsqu'elle a atteint la première rangée, elle a également gagné une tuile, qu'elle évaluera à l'étape 5 du décompte des points.)

Dans la colonne de *Vert*, les jetons bonus rouges valent 3 points. Elle a 3 jetons bonus rouges, ce qui lui rapporte 9 points.



Variante Solo

Pour une partie à un joueur, préparez le jeu comme vous le faites pour deux joueurs. Vous serez le premier joueur.

Après chacun de vos tours, jouez le tour de l'adversaire comme suit :

1. Choisissez la tuile action qui est la plus en avant (la plus proche de la zone bleue).

2. Remettez immédiatement la tuile sur la grue en suivant les règles normales. Vous jouez pour voir combien de points vous pouvez obtenir. Nous pensons que tout score qui dépasse 140 points est un bon score. Si vous recherchez une variante solo dans laquelle le tour de l'adversaire est simulé plus en détail, consultez le site deliciousgames.org.

Rappels des règles

- Les bonus de la grue d'action peuvent être reportés et joués plus tard dans votre tour.
- Lorsque vous améliorez une action, vous pouvez obtenir rétroactivement le bonus d'amélioration si vous avez déjà utilisé cette action à ce tour.
- Le bonus d'amélioration d'une action s'applique chaque fois que vous réalisez cette action - comme une action sur une tuile tirée de la roue, comme action supplémentaire de votre tour, ou comme effet d'une technologie.
- Lorsque vous prenez une tuile hexagonale, la tuile spéciale n'est disponible que si vous utilisez l'action de la tuile d'action choisie, et seulement si vous avez le bonus de la tuile spéciale (qui n'est disponible qu'à partir de la roue).
- Les technologies de niveau I et de niveau II ne peuvent pas être utilisées pendant le tour où vous les gagnez.
- Les technologies de niveau III et V peuvent être utilisées immédiatement ou conservées pour un tour ultérieur.
- Si d'autres joueurs ont terminé le *Pont Charles*, vous ne pouvez plus obtenir les bonus du pont, mais vous pouvez toujours obtenir les bonus des tuiles de niveau IV et V.

Auteur : Vladimír Suchý

Illustration : Milan Vavroň

Conception graphique, éléments en 3D : Radek "rbx" Boxan

Production : Kateřina Suchá

Règles : Jason Holt

Révision : Mike Poole

Traduction : Stéphane Athimon

Mise en page et relecture : Thierry Vareillaud, Ludovic Rougier, Natacha Athimon-Constant

Testeurs : Vojta, Katka, Kája, Miloš Procházka, Kendy, Jindra, Lád'a Smejkal, Kew, Libor, Jirka Bauma, Ondra Demel, Youda, Andy, Pítr, Rony and Danča, Roman, Adam, Patrik Hajda, Ondra Skoupý and his wife, Alladjex, Oskar, Radek, Tomáš, Zach, gamers in Svět deskových her, Tlama Games, Kubrtovo hraní, ade nombreuses conventions de jeux à Počátky, Malenovice, Later, Trachtace, Warcon et beaucoup d'autres.

Remerciements particuliers : Henrik Larsson pour ses suggestions inspirantes et Ladin pour ses commentaires sur le jeu solo. Et Radek Boxan pour sa conception graphique, sa construction en 3D et d'autres caractéristiques techniques intéressantes.

Changements



Pour une série d'actions moins symétriques, essayez les faces B des tuiles action. (Ne mélangez pas les côtés A et B.)



Ces tuiles peuvent remplacer tout ou partie des effets qui ne sont pas des œufs sur la *Route royale*. Les chiffres romains indiquent l'endroit où la tuile doit être placée.



Le *Mur de la faim* et la *Cathédrale* peuvent avoir des niveaux différents. Les niveaux sont placés par série, de sorte qu'un projet doit avoir tous les niveaux A ou tous les niveaux B. Cependant, les deux projets sont indépendants. Par exemple, si vous donnez au *Mur de la faim* ses niveaux A, la *Cathédrale* peut utiliser les niveaux A, B ou même les niveaux originaux.

Remarques sur le timing

En général, le timing est suffisamment souple pour vous permettre de faire les choses dans l'ordre qui vous convient le mieux. En particulier, les actions suivantes peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre lors de votre tour :

- Utiliser une technologie à usage unique.
- Acheter une action supplémentaire.
- Réaliser cette action supplémentaire.
- Prendre une tuile action.
- Choisir une des actions de cette tuile et la réaliser.
- Résoudre des déplacements horizontaux sur la *Cathédrale* ou le *Mur de la faim* que vous obtenez à partir de tuiles bâtiment ou d'autres sources.
- Acheter des déplacements verticaux sur la *Cathédrale* ou le *Mur de la faim*.
- Résoudre les effets immédiats d'une action de la *Route royale* que vous avez réalisée au cours de ce tour.
- Malgré la flexibilité de votre tour, il n'est pas possible d'utiliser une chose ou de gagner ses récompenses avant de l'avoir payée. Par exemple :
- Vous ne pouvez pas utiliser une tuile action de la zone rouge tant que vous ne l'avez pas payée.
- Vous ne pouvez pas tirer de bénéfices d'un mur ou d'une tuile bâtiment tant que vous ne l'avez pas payée.

N'oubliez pas les deux premiers points des rappels de règles.





Charles IV

Charles IV fut le roi tchèque de 1346 à 1378. En 1355, il fut couronné empereur du Saint Empire romain. Il était l'un des souverains les plus instruits du Moyen Âge et parlait cinq langues.

Pendant son règne, le royaume tchèque prospéra. Grâce à ses ambitieux projets de construction, Prague devint l'une des plus importantes villes d'Europe.



La Route royale

La *Route royale* suivait plus ou moins l'itinéraire indiqué sur notre carte, traversant le *Pont Charles* et se dirigeant vers le château. Après l'époque de Charles IV, elle devint la route suivie par le cortège du couronnement du roi tchèque.

La vieille ville de Prague

La vieille ville de Prague se trouve dans un coude de la Vltava, comme le montre notre plateau de jeu. À l'extérieur de ses murs, la construction d'une ville planifiée - la Nouvelle Ville - commença avec ses propres murs. Ce sont les murs et les bâtiments que vous devez construire pendant la partie. De l'autre côté de la Vltava se trouvait une plus petite ville, connue aujourd'hui sous le nom de Malá Strana, que l'on pourrait traduire par *La petite rive* - elle est coincée entre la Vltava et les collines escarpées en dessous du château de Prague.

Le Pont Charles

Le *Pont Charles* fut construit pour relier les deux rives de la Vltava, qui traverse Prague. À l'origine, elles étaient reliées par le pont Judith (du nom d'une ancienne reine tchèque), mais une inondation en 1342 détruisit le vieux pont, nécessitant la construction d'un nouveau pont. Plus tard, le *Pont Charles* fut décoré de statues baroques et, à ce jour, il est l'un des principaux points de repère de Prague. Selon la légende, si le pont a tenu si longtemps, c'est parce que des œufs ont été mélangés au mortier.

La Cathédrale métropolitaine de St-Vitus, Wenceslaus et Adalbert

La *Cathédrale St-Vitus* est le point culminant du château de Prague. Le roi Jean en a posé la pierre angulaire sous le regard de son fils, le futur roi Charles IV. Pendant son règne, Charles a confié à Peter Parler la responsabilité de la construction, qu'il a supervisée pendant près de 50 ans jusqu'à sa mort. La construction se poursuivit jusqu'aux guerres Hussites au XV^e siècle, pour ne reprendre qu'au XIX^e siècle.

Notre plateau comprend plusieurs autres structures qui se dressent encore aujourd'hui au cœur de Prague :

- La vieille nouvelle synagogue
- Église Notre-Dame des Neiges
- Château de Prague



L'Université Charles

L'*Université Charles* fut créée en 1348, ce fut la première université d'Europe centrale. Son emplacement d'origine est indiqué sur notre carte par la *Place* jaune - celle qui offre des avancées sur votre piste de l'*Université Charles* ou votre piste technologie. De nombreux autres bâtiments ont été ajoutés à l'université depuis sa fondation, et elle est toujours l'une des principales institutions universitaires de la République tchèque.



Le Mur de la faim

Le *Mur de la faim* a été construit comme une structure défensive au-dessus de Malá Strana. Prendre un travail de construction sur le mur était un bon moyen de gagner de la nourriture, et la légende s'est développée que Charles avait construit le mur spécialement pour soigner les personnes souffrant de la famine de 1361.



Gagnez un jeton fenêtre de la couleur indiquée.



Choisissez une tuile spéciale selon les règles de la *page 9* ou marquez 1 point.



Vous pouvez acheter un œuf au prix indiqué. Comme ce bonus provient de la roue, vous êtes autorisé à retarder son utilisation plus tard dans votre tour si vous ne pouvez pas payer immédiatement.



Avancez d'une case sur la piste indiquée.

Sceaux



À la fin de la partie, vous pouvez acheter 2 points pour chaque or que vous dépensez. (Le maximum possible est donc de 18 points.)



À la fin de la partie, vous pouvez acheter 2 points pour chaque pierre que vous dépensez. (Le maximum possible est donc de 18 points.)



À la fin de la partie, vous pouvez acheter 3 points pour chaque paire d'or et de pierres que vous dépensez. Par exemple, si vous aviez 5 ors et 8 pierres, ce sceau pourrait vous rapporter (au maximum) 15 points - vous dépenseriez 5 ors et 5 pierres et il vous resterait 3 pierres.

Route royale



Marquez 3 points pour chaque tuile amélioration de l'époque I que vous avez.



Vous pouvez payer 1 or pour marquer 4 points. (Vous ne pouvez pas payer plus pour en acheter davantage.)



Vous pouvez payer 1 œuf pour obtenir l'une des deux récompenses indiquées. (Vous ne pouvez pas payer plus pour en acheter davantage.)



Vous pouvez payer 1 œuf pour obtenir l'une des deux récompenses indiquées. (Vous ne pouvez pas payer plus pour acheter davantage.)



Marquez immédiatement 2 points pour chaque jeton fenêtre argentée que vous possédez. Vous ne payez rien, vous marquez simplement les points.



Tant que votre marqueur se trouve sur cette case de la *Route royale*, chaque fois que vous effectuez l'action améliorer, vous marquez 2 points et gagnez soit 1 or, soit 1 pierre.



Tant que votre marqueur se trouve sur cette case de la *Route royale*, chaque fois que vous construisez un bâtiment sans le symbole de la *Cathédrale*, vous marquez 3 points.



Tant que votre marqueur se trouve sur cette case de la *Route royale*, chaque fois que vous effectuez l'action Construire un mur, vous marquez 2 points.

Tuiles Pont



Vous pouvez vous déplacer d'une case sur le *Mur de la faim*. Vous gagnez également une fenêtre argentée et marquez 2 points.



Vous pouvez vous déplacer de 1 case vers la droite sur la *Cathédrale*. Vous gagnez également une fenêtre argentée et marquez 2 points.



Avancez trois fois sur la piste indiquée.



Marquez immédiatement 3 points. À la fin de la partie, marquez les points égaux à la position sur la piste de l'*Université Charles*. Par exemple, si votre marqueur est situé sur la case la plus haute, gagnez 8 points.



À la fin de la partie, marquez 3 points pour chaque tuile amélioration que vous possédez. (Si vous avez amélioré la même action deux fois, les 2 tuiles comptent.)



À la fin de la partie, marquez 2 points pour chaque tuile mur que vous possédez.



Marquez immédiatement 3 points. À la fin de la partie, marquez les points égaux à votre nombre de mines d'or. Par exemple, si votre marqueur est sur la case la plus à droite, vous obtiendrez 8 points.



Marquez immédiatement 3 points. À la fin de la partie, marquez des points égaux à votre nombre de carrières. Par exemple, si votre marqueur est sur la case la plus à droite, vous gagnez 7 points.



À la fin de la partie, marquez des points suivant la rangée que vous avez atteinte sur le *Mur de la faim* et la *Cathédrale*. Par exemple, si vous trouvez dans la 3^e rangée du *Mur de la faim*, vous gagnez 6 points, plus les points de la *Cathédrale*. Sur la *Cathédrale* et le *Mur de la faim*, ces icônes ne sont pas des effets. Elles indiquent simplement dans quelle rangée vous vous trouvez.

Tuiles Place



Le bonus supérieur est un déplacement latéral sur le *Mur de la faim* ou la *Cathédrale*. Un joueur qui gagne les deux bonus de *Place* gagne également 3 ors, mais doit toujours choisir un seul des deux déplacements.



Technologies



Les technologies de niveau I et II vous donnent des capacités permanentes qui peuvent être utilisées à tous les tours suivants. Cependant, elles ne peuvent pas être utilisées au tour où vous les prenez.

En revanche, les technologies de niveau III et IV ont un effet ponctuel. Cet effet peut être utilisé au tour où vous prenez la technologie ou à n'importe quel tour ultérieur. (Défaussez la tuile par la suite pour vous rappeler que vous l'avez déjà utilisée.) Si une technologie vous demande de réaliser une action, elle ne compte pas comme la seule action supplémentaire que vous pouvez acheter à chaque tour.

NIVEAU I



Chaque fois que vous obtenez le bonus indiqué sur la roue, gagnez une ressource de plus et marquez 1 point.



Chaque fois que vous avancez sur la piste représentée, marquez 2 points.



Chaque fois que vous vous déplacez d'une rangée vers le haut de la *Cathédrale* ou du *Mur de la faim*, vous marquez 2 points.



À votre tour, si vous marquez 1 point ou plus en choisissant votre tuile action, marquez 1 point supplémentaire. (Les points peuvent provenir de la roue ou de la zone bleue. Cette technologie vous donne au maximum 1 point supplémentaire par tour.)

NIVEAU II



Lorsque vous construisez un bâtiment avec ce symbole, gagnez la ressource indiquée et marquez 1 point.



Une fois par tour, si vous gagnez le jeton indiqué, marquez 1 point et gagnez la pierre ou l'or indiqué.



Chaque fois que vous construisez un bâtiment qui n'a pas le symbole indiqué, vous gagnez la ressource indiquée et marquez 1 point.



Chaque fois que vous gagnez (ou achetez) un œuf, vous marquez 1 point et gagnez 1 pierre.



Lorsque vous construisez une tuile mur avec ce symbole, vous gagnez la ressource indiquée et marquez 1 point.

NIVEAU III



Gagnez 1 œuf. Réalisez l'action construire la *Route royale*.



Déplacez-vous d'une case vers le haut sur la *Cathédrale* ou le *Mur de la faim*. Si vous passez à l'étage suivant, ignorez les coûts habituels de la pierre et de l'or.



Avancez 4 fois sur votre piste de l'*Université Charles*.



Réalisez l'action améliorer une action et marquez 3 points.



Produisez de l'or et gagnez 2 pierres. (Il ne s'agit pas d'une action gérer les mines, elle ne déclenche donc pas les bonus d'une amélioration gérer les mines.)



Produisez de la pierre et gagnez 2 ors. (Ce n'est pas une action gérer les carrières, donc elle ne déclenche pas les bonus d'une amélioration gérer les carrières.)

NIVEAU IV



Réalisez l'action construire un bâtiment. Le coût total du bâtiment est réduit de 2 ors. (Le coût total comprend le coût imprimé sur la tuile et tout coût imprimé sur le plateau. Le coût total ne peut pas être réduit en dessous de zéro.)



Réalisez l'action construire un mur. Le coût de la tuile mur est réduit de 2 pierres.



Réalisez n'importe quelle action.



Réalisez l'action améliorer une action, et gagnez 1 fenêtre dorée.



Gagnez les deux récompenses représentées sur une tuile *Place*. (Peu importe que la *Place* ait déjà été évaluée ; cependant, elle ne peut pas être une de celles qui n'ont pas été placées sur le plateau.)



Augmentez de 1 vos mines d'or ou vos carrières, puis produisez de l'or ou de la pierre. (Les deux choix sont indépendants. Par exemple, si vous augmentez vos mines d'or de 1, vous pouvez toujours choisir si vous produisez de l'or ou de la pierre. Cela n'entraîne aucune amélioration.)