



2-4



45 min



12+



CKW R K E R

En l'an 20XX, la Terre a été dévastée par la civilisation scientifique ultra développée des humains.

Ses ressources ayant été épuisées, la Terre n'est plus un environnement propice à la vie.

L'humanité est partie à la recherche d'une nouvelle planète habitable en laissant ses vieux robots à la décharge.

Pourtant, quelques années plus tard, là où aucune vie ne subsiste plus, quelques uns de ces robots se sont éveillés, mûs par une conscience autonome et ont recommencé à travailler dans les usines abandonnées par les êtres humains ...

But du jeu

Clockworker est un jeu de construction de tableaux composés de cartes. Chargez vos Robots de faire fonctionner des usines abandonnées et des villes désertées pour acquérir des ressources. Utilisez ces ressources pour remettre en marche des inventions humaines et gagner des Points de Victoire.

Le joueur qui aura accumulé le plus de Points de Victoire mènera les robots dans cette nouvelle ère qui s'ouvre pour eux sur la Terre !

Contenu

72 cartes 44 Usines et 28 Artefacts

Cartes Usine



Dos

Face

Cartes Artefact



Dos

Face

20 tuiles Archive



Dos

Face

Tuile « FIN »

1 marqueur Premier joueur



4 tuiles Aide de jeu



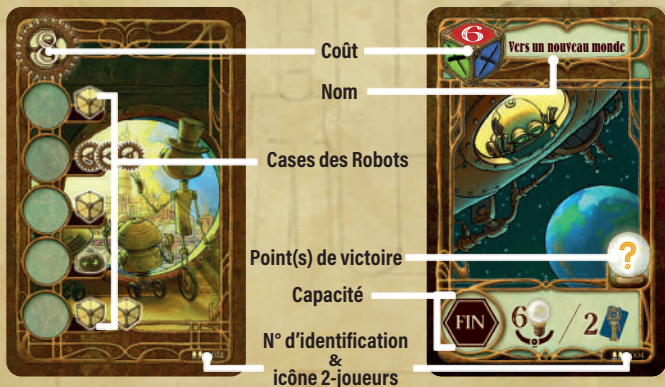
1 marqueur "+1 Ressource"



1 marqueur "-1 Rouage"



Anatomie d'une carte



Ressources

80 blocs

(rouge, bleu, vert et or, 20 de chaque)



80 jetons Rouge

(40 de 1, 40 de 5)



80 jetons Points de victoire

(40 de 1, 40 de 5)



50 figurines Robot



À propos des ressources

- Toutes les ressources du jeu sont considérées comme illimitées. En cours de partie, si une ressource vient à s'épuiser, utilisez n'importe quel autre type de jeton en remplacement, en attendant que la ressource en question soit de nouveau disponible.

- À chaque fois que vous gagnez une ressource, prenez la ressource correspondante de la réserve.

- À chaque fois que vous devez payer une ressource, remettez la ressource correspondante dans la réserve.

- À chaque fois que vous devez payer un Bloc rouge, bleu ou vert, vous pouvez utiliser un Bloc doré.

En d'autres termes, un Bloc doré peut être utilisé à la place de n'importe quel type de Bloc.

Vous trouverez 4 petits robots sur la planche à dépuncher. Ils n'ont pas d'utilité dans le jeu, mais ils sont quand même très mignons !




Mise en place

La Casse

Pendant la mise en place du jeu, vous allez disposer différents objets au milieu de la table afin de les rendre accessibles à tous les joueurs.

Cette zone s'appelle la **Casse (1)**.

Cartes utilisées dans les parties à 2 joueurs

N'utilisez QUE les cartes sur lesquelles figure en bas à droite l'icône **2 joueurs** , et remettez toutes les autres cartes dans la boîte.

Cartes Artefact

Disposez toutes les **cartes Artefact** sur la table, face visible (2), en faisant des piles avec les cartes portant le même nom.

Il y a 2 exemplaires de chaque carte du jeu, à l'exception des cartes **Dieu mécanique**, **Vaisseau de sauvetage**, **Gouvernement robotique** et **Vers un nouveau monde**, disponibles en un seul exemplaire.

Cartes Usine

Retirez les 4 **cartes Usine de départ** (coût 0) et mélangez les autres face cachée pour créer le **paquet Usines (5)**.

Piochez les 5 premières cartes du paquet Usines et placez-les à droite du paquet, face visible.

Ensuite, placez le marqueur **-1 Rouage (6)** au-dessus de l'avant-dernière carte et le marqueur **+1 Ressource (7)** au-dessus de la dernière carte.

Tuiles Archive

Mélangez toutes les tuiles **Archive (3)** puis empilez-les, face cachée. Prenez les 5 premières tuiles de la pile Archive et placez-les à droite de la pile, face visible.

En partant du haut de la pile, comptez 10 tuiles Archive et placez la tuile **Fin (4)** sous la 10^{ème} tuile Archive.

Partie à 2 joueurs : comptez 6 tuiles au lieu de 10 tuiles et placez la tuile **Fin (4)** sous la 6^{ème} tuile Archive.

Partie à 3 joueurs : comptez 8 tuiles au lieu de 10 tuiles et placez la tuile **Fin (4)** sous la 8^{ème} tuile Archive.

Réserve

Placez les différentes **ressources (blocs rouges, bleus, verts, dorés, Robots, Rouages et jetons de Points de Victoire)** à la portée de tous les joueurs.

Ceci forme la Réserve générale (8).



Préparation des joueurs

Cartes Usine de départ et tuiles Aide de jeu

Chacun prend une **carte Usine de départ** (coût 0) (9) et une tuile **Aide de jeu**, et les place face visible devant lui.

Remettez toutes les cartes Usine de départ et les tuiles Aide de jeu inutilisées dans la boîte.

Déterminer le premier joueur

Celle ou celui qui a le plus récemment réparé une machine défectueuse sera le premier joueur. Autrement, choisissez un joueur au hasard.

Ce joueur prend le marqueur **Premier joueur (10)** qu'il garde jusqu'à la fin de la partie.

Ressource initiale

Chaque joueur prend **6 Robots** et **remplit toutes les cases vides** de sa carte **Usine de départ**, en plaçant 1 Robot par case. Conservez pour l'instant les Robots restants devant vous.

Chaque joueur prend ensuite ses ressources initiales, en commençant par le premier joueur.

Les premier et deuxième joueurs reçoivent chacun **3 Rouages**, le 3ème joueur reçoit **4 Rouages** et le 4ème joueur reçoit **5 Rouages**. Placez vos Rouages devant vous.

(Partie à 2 joueurs) Chaque joueur prend **4 Rouages**.

Les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chaque tour est composé de deux phases :

[1. Phase de récupération]

[2. Phase d'action]

1. Phase de récupération



Cette phase s'applique à toutes les **Usines** dont vous disposez devant vous.

En partant du haut, reprenez le **premier Robot** présent dans **chacune de vos Usines** et **gagnez la ou les ressource(s)** de la case où il se trouvait.

Si aucune de vos Usines n'accueille le moindre Robot, rien ne se passe.

Après avoir récupéré le premier Robot de chacune de vos Usines, passez à la phase suivante : **2. Phase d'action**.



2. Phase d'action

Choisissez et effectuez **1** seule action parmi les **6 actions** suivantes. **Vous ne pouvez choisir une action que si vous êtes en mesure de l'effectuer dans son intégralité.**

Certains Artefacts améliorent les actions que vous effectuez. Reportez-vous à la page 8 pour découvrir la liste des cartes Artefact et de leurs effets. Si la capacité d'un Artefact contredit les règles du jeu, ignorez les règles et donnez la priorité à l'effet indiqué sur la carte Artefact.

A. Extraction



Choisissez une **Usine** avec au moins 1 **Robot** présent.

Reprenez le **Robot placé le plus haut** dans cette **Usine** et gagnez la ressource représentée sur la case où il se trouvait.



B. Répartition



Choisissez une **Usine disposant d'au moins 1 case vide**.

Placez autant de Robots que vous le souhaitez sur cette carte Usine, tout en gardant à l'esprit que chaque case ne peut accueillir qu'un seul Robot à la fois.

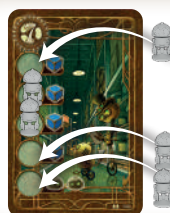
Vous pouvez donc placer sur cette Usine autant de Robots que vous le souhaitez, tant que des cases sont vides.

Le placement des Robots se fait de haut en bas, en commençant par la première case vide disponible, sans sauter aucune case vide.



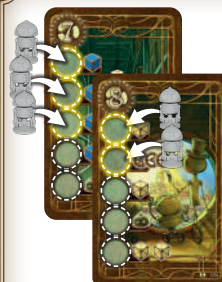
[Restaurer une Civilisation]

Dès que vous disposez de 6 cartes ou plus (Artefacts, Usines et Usine de départ), vous pouvez envoyer des Robots vers une Usine supplémentaire (2 Usines au total) à chaque fois que vous effectuez l'action B. Répartition.



Exemple : vous choisissez d'effectuer une Répartition vers la carte Usine montrée à gauche.

Il y a un Robot sur les 2^{ème} et 3^{ème} cases, laissant un total de 3 cases vides. Vous pouvez donc placer un Robot sur les 1^{ère}, 4^{ème} et 5^{ème} cases de la carte Usine.



Exemple : vous disposez de 6 cartes (somme des cartes Usine et Artefact), obtenues lors des tours précédents.

Si vous effectuez une Répartition, vous pouvez désormais choisir de placer des Robots sur 2 Usines différentes.

Il y a un total de 10 cases vides sur les 2 Usines que vous avez choisies mais vous n'avez que 5 Robots disponibles.

Vous décidez de placer 2 Robots sur la 1^{ère} Usine et les 3 autres Robots sur la 2^{ème} Usine (sur les plus hautes cases).



C. Réaffectation



Choisissez une **carte Usine** disponible **face visible** dans la **Casse**.

Utilisez vos Rouages pour **payer le coût indiqué** sur l'Usine puis placez-la devant vous, face visible.

Placez ensuite **autant de Robots que vous le souhaitez sur cette carte Usine**, tout en vous rappelant que chaque case libre ne peut accueillir qu'un seul Robot à la fois. **Le placement des Robots se fait de**

haut en bas, en commençant par la première case vide disponible, sans sauter aucune case vide.

Enfin, déplacez les Usines restantes dans la Casse d'un cran vers la droite pour combler le vide laissé par l'Usine acquise, piochez une carte du Paquet des Usines, révélez-la et placez-la sur l'espace directement à droite de la paquet Usines.

Lorsque vous prenez possession d'une **Usine placée sous le marqueur -1 Rouage**, le coût de cette Usine est réduit d'1 Rouage.

Lorsque vous prenez possession d'une **Usine placée sous le marqueur Ressource +1**, **gagnez immédiatement la ou les ressource(s) du type représenté sur la plus haute case** de cette Usine.



D. Réparation



Choisissez une carte **Artefact** dans la **Casse**. Payez son **coût**, prenez-la et placez-la face visible devant vous.

Chaque carte Artefact dispose de capacités qui peuvent être résolues en suivant les icônes représentées au bas de la carte (sauf **Dieu mécanique, Vaisseau de sauvetage, Gouvernement robotique et Vers un nouveau monde**).

Le joueur qui a acquis la carte Artefact peut activer la capacité de l'Artefact au cours de ses prochains tours. Reportez-vous à la page 8 pour découvrir la liste des capacités de toutes les cartes Artefact.

Un joueur ne peut jamais posséder 2 exemplaires d'un même Artefact.

Chaque Artefact est proposé en quantité limitée. Si un joueur achète le dernier exemplaire d'un Artefact, plus aucun joueur ne pourra acquérir cet Artefact pour le restant de la partie.



Exemple : vous choisissez d'effectuer l'action Réparation de cette carte Artefact.

Le coût pour réparer cet Artefact est de 1 Bloc rouge, 2 verts et 1 bleu.

Comme vous ne disposez que d'un seul Bloc vert, vous choisissez de payer un Bloc doré à la place du deuxième Bloc vert requis.

E. Communication



Choisissez une tuile Archive que vous souhaitez acquérir parmi celles disponibles **face visible dans la Casse**.

Payez le coût en ressources indiqué sur la tuile Archive, puis prenez-la et placez-la devant vous, **face cachée**.

Révélez une nouvelle tuile Archive et placez-la dans la Casse à la place de la tuile Archive acquise.

Si la tuile révélée est la tuile FIN, retirez-la du jeu, et révélez une autre tuile Archive que vous placez dans la Casse.

Lorsque la tuile **FIN** est révélée, elle indique que la partie se terminera à l'issue de ce tour.



Exemple : après avoir résolu l'action Communication, vous révélez une nouvelle tuile de la pile de tuiles Archive.

La tuile révélée est la tuile FIN. Retirez-la simplement de la Casse, puis piochez une nouvelle tuile depuis la pile de tuiles Archive.

Ayant été révélée, la tuile « Fin » annonce que la partie se terminera à la fin de ce tour.



F. Recharge



Gagnez 2 **Rouages**.



Fin de partie

Si l'une des conditions suivantes est remplie, la partie prend fin dès que tous les joueurs ont fini leur tour. Le dernier joueur à jouer sera donc celui placé à droite de celui détenant le jeton Premier Joueur.

- (1) Un joueur a acquis un total de 12 cartes, en comptant sa carte Usine de départ.**
- (2) Au moment de placer une nouvelle tuile Archive dans la Casse, la tuile FIN est révélée.**



Chaque joueur calcule ses points en additionnant la valeur de :

- ses jetons de Points de Victoire
- les Points de Victoire indiqués sur ses cartes Artéfact
- les Points de Victoire indiqués sur ses tuiles Archive.

Le joueur qui totalise le plus de Points de Victoire remporte la partie. En cas d'égalité entre des joueurs, celui qui parmi eux possède le plus de Cartes Usine remporte la partie. S'il y a toujours égalité entre des joueurs, ces derniers se partagent la victoire.



Crédits

Conception : Rikatti
Illustration : Yustas S
Développement : Ryo Shigekiyo, Nao Shimamura
Conception : Osamu Inoue
Modélisation 3D : side.inc
PAO : Akira Tanaka
Production : Tohco Neijima
Remerciements particuliers à :
KEI KAJINO, Shintaro Mori, Eri Toyoda, Kozo Asari,
Shoichi Asai, Tomohide Kitajima

© 2021 Hobbyjapan Co., Ltd. Tous droits réservés.

Localisation : Tartatin Translations,
Pierre Steenebruggen, Stéphane Vachon

Merci d'avoir acheté un exemplaire de notre jeu !

En cas de problème, vous pouvez contacter notre
service client : sav@sylex-edition.fr

facebook.com/sylexedition/

instagram.com/sylex_games/

© 2022 Sylex Edition. Tous droits réservés.

Hobby
JAPAN

sylex

Cartes Artefact

[Dieu mécanique]



À la fin de la partie, si vous avez 12 cartes ou plus, gagnez 10 Points de Victoire.

[Vaisseau de sauvetage]



À la fin de la partie, gagnez 1 Point de Victoire par Usine en votre possession.

[Gouvernement robotique]



À la fin de la partie, gagnez 1 Point de Victoire par Robot en votre possession.

[Vers un nouveau monde]



À la fin de la partie, gagnez 6 Points de Victoire par groupe de 2 Artefacts en votre possession (en comptant celui-ci).

[Mémoire étendue]



Chaque fois que vous obtenez un Artefact, gagnez 2 Points de Victoire.

[Mégaphone publicitaire]



Chaque fois que vous obtenez une Usine, gagnez 3 Points de Victoire.

[Système d'étude des émotions]



Chaque fois que vous obtenez une tuile Archive, gagnez 3 points de victoire.

[Antenne parabolique]



Chaque fois que vous effectuez l'action Communication, vous pouvez payer 1 ressource de votre choix en moins.

[Kit d'urgence]



Gagnez tout de suite 5 Rouages.

[Distributeur automatique]



N'importe quand durant votre tour et autant de fois que vous le voulez, vous pouvez payer 2 Rouages pour gagner 1 Bloc doré.

[Bras robotique additionnel]



À chaque phase de récupération, chaque Robot qui vous rapporte 1 ou plusieurs Rouages vous en rapporte 1 de plus.

[Dispositif de duplication]



À chaque phase de récupération, vous pouvez payer 1 Ressource pour gagner 1 ressource de plus d'un type que vous venez de gagner (au choix).

[CPU de recharge]



1 fois par tour, si vous gagnez 1 Robot, gagnez aussi 1 Bloc doré.

[IA de gestion de produits]



Chaque fois que vous obtenez 1 Usine, gagnez 1 Robot.

[Outil de synchronisation]



Chaque fois que vous effectuez l'action Répartition, vous pouvez placer vos Robots sur n'importe quelles cases vides de l'Usine (pas pendant la Réaffectation).

[Locomotive à vapeur]



Chaque fois que vous effectuez l'action Répartition, vous pouvez placer vos Robots sur autant d'Usines que vous le souhaitez.

Liste des icônes



Rouage



Bloc rouge



Bloc vert



Bloc bleu



Bloc doré



Robot



Point de Victoire



Carte Usine



Carte Artefact



Tuile Archive



Gagnez



Gagnez un de plus



Payez



Placez sur



Quand faites



N'importe quelle ressource (Rouage, Bloc ou Robot)



Lors de votre tour



À la fin du jeu



Immédiatement



Une fois / Illimité