

# ÉVEIL

## RÈGLES DE L'HORLOGE

### RÉSOLUTION



La valeur de chaque quartier peut dépasser 24. Ce symbole n'apparaît que sur les 3 premières horloges du chapitre 1. Il ne figure donc pas sur l'horloge 4 (ni sur les horloges des chapitres suivants).

## RÈGLES DES QUARTIERS

### RÉSOLUTION



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, sans distinction de couleur.



La valeur de ce quartier doit être située entre les valeurs indiquées, incluses.



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, en tenant compte des couleurs indiquées.

### POSE



Les 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> cartes jouées par le groupe doivent être posées devant ces quartiers. D'autres cartes peuvent être jouées devant ces quartiers par la suite.

1

### RÉSOLUTION



Ce quartier doit être celui dont la valeur est la plus proche du nombre indiqué (valable en cas d'égalité).



## RAPPEL DES RÈGLES

### POUR RÉUSSIR UNE ÉPREUVE, VOUS DEVEZ REMPLIR LES CONDITIONS SUIVANTES :

- 1 Au moins 1 carte doit être posée devant chacun des 6 quartiers.  
La valeur de chaque quartier doit être supérieure ou égale à celle du quartier précédent. En d'autres termes, les valeurs des quartiers doivent être croissantes (ou égales), en commençant par le quartier désigné par l'aiguille et en continuant dans le sens horaire.
- 2 La valeur de chaque quartier doit être inférieure ou égale à 24. (Ignorez cette règle pour les 3 premières horloges du chapitre 1.)
- 3 Chacune des règles de quartier de l'horloge doit être respectée.





## RÈGLES DES QUARTIERS

### RÉSOLUTION



Aucune carte ayant l'une des valeurs indiquées ne doit être posée devant ce quartier.



## RÈGLES DE L'HORLOGE

### POSE



Vous ne pouvez pas jouer de cartes face visible durant cette épreuve (pas même avec des jetons Bonus).

II

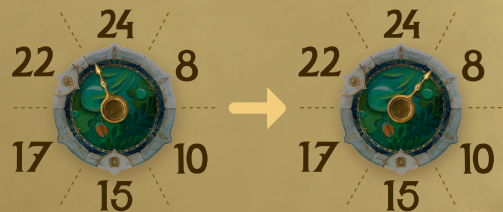


### III DÉMESURE

#### PLACEMENT DE L'AIGUILLE

Pendant la **phase de Discussion**, concertez-vous pour choisir le quartier de l'horloge sur lequel placer l'aiguille. Pendant la **phase de Pose**, l'aiguille de l'horloge ne peut pas être déplacée. En revanche, une fois que toutes les cartes ont été révélées pendant la **phase de Résolution**, l'aiguille peut être déplacée vers un autre quartier si nécessaire.

Par exemple, pendant la **phase de Discussion**, les joueurs et joueuses conviennent de placer l'aiguille de l'horloge comme indiqué à gauche sur l'illustration. Cependant, après avoir révélé les cartes pendant la **phase de Résolution**, l'aiguille peut être déplacée vers le quartier suivant afin de réussir l'épreuve.



#### RÈGLES DES QUARTIERS

##### RÉSOLUTION



La carte de plus grande valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.

La carte de plus petite valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.



Si cette règle s'applique à 2 quartiers, ce sont les deux cartes de plus petite valeur jouées par le groupe qui doivent être posées devant ces 2 quartiers. Par exemple, si un 1 et deux 2 ont été distribués, le 1 doit être placé devant un de ces quartiers et au moins un 2 doit être placé devant l'autre.

### III

#### POSE



La dernière carte jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. Vous pouvez poser d'autres cartes devant ce quartier tant que la dernière carte est elle aussi jouée devant ce quartier.

#### RÉSOLUTION



La carte Solaire de plus petite valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier.



La carte Lunaire de plus grande valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier.

#### RAPPELS

##### RÉSOLUTION



Ce quartier doit être celui dont la valeur est la plus proche du nombre indiqué (valable en cas d'égalité).

#### POSE



Les 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> cartes jouées par le groupe doivent être posées devant ce quartier. D'autres cartes peuvent être jouées devant ce quartier par la suite.

##### RÉSOLUTION



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, sans distinction de couleur.



### III TUMULTE

#### RÈGLES DE L'HORLOGE

##### POSE



À votre tour, vous devez jouer la carte de plus grande valeur de votre main. Si 2 cartes de même valeur sont concernées choisissez celle que vous jouez. *♠ Dans une partie à 2, cette règle ne s'applique qu'aux cartes actuellement dans votre main. Au moment où vous ajoutez les 2 dernières cartes à votre main, cela peut changer la prochaine carte que vous devrez jouer.*



À votre tour, vous devez jouer la carte de plus petite valeur de votre main. Si 2 cartes de même valeur sont concernées, choisissez celle que vous jouez. *♠ Dans une partie à 2, cette règle ne s'applique qu'aux cartes actuellement dans votre main. Au moment où vous ajoutez les 2 dernières cartes à votre main, cela peut changer la prochaine carte que vous devrez jouer.*



Une fois les cartes prises en main à la fin de la *phase de Discussion*, vous ne pouvez pas en changer l'ordre. À votre tour, vous devez toujours jouer la carte la plus à gauche de votre main. *♠ Dans une partie à 2, après avoir pris vos 2 dernières cartes, ajoutez-les à droite de votre main sans en changer l'ordre.*

#### RAPPELS

**PLACEMENT DE L'AIGUILLE :** procédez comme indiqué sur la feuille de règles du chapitre 3.

##### POSE



La 1<sup>re</sup> carte jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. *D'autres cartes peuvent être jouées devant ce quartier par la suite.*

##### RÉSOLUTION



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, sans distinction de couleur.



La carte de plus grande valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. *Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.*



Aucune carte ayant l'une des valeurs indiquées ne doit être posée devant ce quartier.



La carte de plus petite valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. *Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.*



Ce quartier doit être celui dont la valeur est la plus proche du nombre indiqué (valide en cas d'égalité).



## V QUIÉTUDE

### RÈGLES DE L'HORLOGE

#### RÉSOLUTION



Exactement 2 cartes doivent être posées devant chaque quartier.

### RAPPELS

**PLACEMENT DE L'AIGUILLE** : procédez comme indiqué sur la feuille de règles du chapitre 3.

#### RÉSOLUTION



Ce quartier doit être celui dont la valeur est la plus proche du nombre indiqué (valide en cas d'égalité).



La carte de plus petite valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier.  
*Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.*



La carte de plus grande valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. *Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.*

#### POSE



Les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cartes jouées par le groupe doivent être posées devant ces quartiers. *D'autres cartes peuvent être jouées devant ces quartiers avant ou après.*

#### RÉSOLUTION



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, en tenant compte des couleurs indiquées.



## VI PROFONDEUR

### RÈGLES DE L'HORLOGE

#### RÉSOLUTION



Exactement 2 cartes doivent être posées devant chaque quartier. De plus, au lieu de faire la somme des valeurs des cartes, c'est la différence entre la carte la plus grande et la carte la plus petite devant chaque quartier qui compte. Pour réussir l'épreuve, c'est cette différence qui doit être croissante dans le sens horaire en partant de l'aiguille, et non la somme des valeurs des cartes. Pour toutes les autres règles, comme  $12$ , c'est bien la somme des valeurs des cartes qui est prise en compte.



VI

### RAPPELS

**PLACEMENT DE L'AIGUILLE** : procédez comme indiqué sur la feuille de règles du chapitre 3.

#### RÉSOLUTION



La carte de plus grande valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.



Aucune carte ayant l'une des valeurs indiquées ne doit être posée devant ce quartier.



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, en tenant compte des couleurs indiquées.

#### POSE



Les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cartes jouées par le groupe doivent être posées devant ce quartier.

#### RÉSOLUTION



Ce quartier doit être celui dont la valeur est la plus proche du nombre indiqué (valide en cas d'égalité).



La carte Solaire de plus petite valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier.



La carte Lunaire de plus grande valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier.



## VII ÉRUPTION

### RÈGLES DES QUARTIERS

#### POSE



Quand vous jouez une carte devant ce quartier, piochez immédiatement la première carte du paquet, s'il en reste. (Le paquet est constitué des cartes qui n'ont pas été distribuées lors de la mise en place.) Comme d'habitude, la phase de Pose prend fin quand tout le monde a joué toutes les cartes de sa main. Si certaines personnes n'ont plus de cartes, celles qui en ont encore continuent à jouer normalement jusqu'à ce qu'elles n'en aient plus.

### RAPPELS

**PLACEMENT DE L'AIGUILLE** : procédez comme indiqué sur la feuille de règles du chapitre 3.

#### RÉSOLUTION



Aucune carte ayant l'une des valeurs indiquées ne doit être posée devant ce quartier.

#### POSE



La dernière carte jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. *Vous pouvez poser d'autres cartes devant ce quartier tant que la dernière carte est elle aussi jouée devant ce quartier.*

#### RÉSOLUTION



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, en tenant compte des couleurs indiquées.



La carte Solaire de plus petite valeur et la carte Lunaire de plus grande valeur jouées par le groupe doivent être posées devant ce quartier.



## VIII RÉVOLUTION

### RÈGLES DES QUARTIERS

#### POSE



Chaque fois que vous jouez une carte devant ce quartier, faites tourner l'horloge d'un quartier dans le sens horaire. Les cartes posées autour de l'horloge conservent leur place d'origine, ainsi que l'aiguille si possible (voir l'exemple ci-dessous).



Chaque fois que vous jouez une carte devant ce quartier, faites tourner l'horloge d'un quartier dans le sens antihoraire. Les cartes posées autour de l'horloge conservent leur place d'origine.



#### POSE



***Vous n'avez pas le droit de jouer de carte devant ce quartier. Pour avoir des cartes devant ce quartier durant la phase de Résolution, vous devrez faire tourner l'horloge en utilisant la règle de quartier ci-dessus.***

VIII

### RAPPELS

#### PLACEMENT DE L'AIGUILLE :

procédez comme indiqué sur la feuille de règles du chapitre 3 (sauf pour l'horloge 4).

#### RÉSOLUTION



La valeur de ce quartier doit être située entre les valeurs indiquées, incluses.



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, sans distinction de couleur.



## IX COHESION

### RÈGLES DES QUARTIERS

#### RÉSOLUTION



Cette règle s'applique aux 2 quartiers adjacents à ce symbole. La différence entre les valeurs des quartiers adjacents à ce symbole doit être supérieure ou égale au nombre indiqué.



Cette règle s'applique aux 2 quartiers adjacents à ce symbole. Les valeurs des quartiers adjacents à ce symbole doivent être égales.



### RÈGLES DE L'HORLOGE

#### RÉSOLUTION



La différence entre la plus grande valeur et la plus petite valeur de tous les quartiers ne doit pas dépasser 4.

### RAPPELS

**PLACEMENT DE L'AIGUILLE :** procédez comme indiqué sur la feuille de règles du chapitre 3.

#### RÉSOLUTION



La carte de plus grande valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. *Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie.*



La carte de plus petite valeur jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. *Si une carte de même valeur est posée devant un autre quartier, la condition est remplie. Si cette règle s'applique à 2 quartiers, ce sont les deux cartes de plus petite valeur jouées par le groupe qui doivent être posées devant ces 2 quartiers. Par exemple, si un 1 et deux 2 ont été distribués, le 1 doit être placé devant un de ces quartiers et au moins un 2 doit être placé devant l'autre.*



## X UNISSON

### RÈGLES DE L'HORLOGE

#### RÉSOLUTION

En commençant par le quartier désigné par cette aiguille et en continuant dans le sens horaire, la valeur de la première carte posée devant chaque quartier doit être supérieure ou égale à celle de la première carte du quartier précédent.

*Si vous vérifiez une information que vous auriez pu oublier, veillez à ne pas réorganiser l'ordre des cartes posées devant chaque quartier.*

#### POSE

Prenez l'aiguille des secondes dans l'étui Renaissance en y laissant le reste du contenu. Lors de la mise en place, placez l'aiguille des secondes comme indiqué sur l'horloge de sorte qu'elle désigne 2 quartiers opposés. Vous n'avez pas le droit de jouer des cartes devant les quartiers désignés par l'aiguille des secondes. Après le tour de chaque personne, faites tourner l'aiguille des secondes d'un quartier dans le sens horaire, de sorte qu'elle désigne désormais 2 autres quartiers.



### RAPPELS

#### RÉSOLUTION



Exactement ce nombre de cartes doit être posé devant ce quartier, sans distinction de couleur.

#### POSE



La 1re carte jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. D'autres cartes peuvent être jouées devant ce quartier par la suite.



La dernière carte jouée par le groupe doit être posée devant ce quartier. Vous pouvez poser d'autres cartes devant ce quartier tant que la dernière carte est elle aussi jouée devant ce quartier.



## XII RENAISSANCE

**IMPORTANT** Ne lisez cette feuille qu'après avoir tenté toutes les épreuves du jeu, que vous les ayez réussies ou non.

Le mode Renaissance vous permet de rejouer n'importe laquelle des épreuves du jeu avec des règles supplémentaires. Pour cela, choisissez l'une des 40 horloges et placez-la, avec l'horloge Renaissance, au milieu de la zone de jeu, en vous assurant qu'il y a de l'espace entre elles. Ensuite, retirez 1 jeton Renaissance de votre choix de l'horloge Renaissance et posez-le près de la zone de jeu pour jouer avec sa règle spéciale. Les plus téméraires d'entre vous pourront même utiliser plusieurs jetons Renaissance à la fois !

### RÈGLES DE L'HORLOGE

#### RÉSOLUTION



La différence entre la plus grande valeur et la plus petite valeur de tous les quartiers ne doit pas dépasser 12. *Quand vous jouez une horloge du chapitre 6, cette règle s'applique à la somme des valeurs des cartes devant chaque quartier, et non à la différence.*

#### RÉSOLUTION



Chaque carte d'une valeur de 10, 11 ou 12 a une valeur réduite de 10 (elles valent donc respectivement 0, 1 et 2), sauf si elle est la seule carte à être posée devant son quartier. Toutes les règles du jeu tiennent compte de la valeur modifiée des cartes. Cette règle n'affecte pas la valeur des cartes en main.



## XII

### POSE



Le nombre total de cartes que le groupe peut jouer face visible est réduit de 2.

### POSE



À votre tour, vous devez jouer une carte Solaire si vous le pouvez. *Vous ne pouvez pas utiliser ce jeton avec une horloge du chapitre 4.*


### POSE



À votre tour, au lieu de jouer une carte, choisissez 1 carte de votre main et donnez-la à la personne à votre gauche. Celle-ci doit alors la jouer devant un quartier de son choix. Toutefois, c'est vous qui choisissez si la carte sera jouée face visible ou cachée quand vous la donnez. Si vous la donnez face cachée, la personne qui la joue doit la poser face cachée sans la regarder. Si vous la donnez face visible, cette personne verra la valeur de la carte avant de la jouer face visible. *Quand vous jouez une horloge du chapitre 7, chaque fois qu'une carte est piochée, elle est placée dans la main de la personne qui a donné la carte.*

### POSE



Pendant la **phase de Discussion**, prenez l'aiguille des secondes et placez-la de sorte qu'elle désigne 2 quartiers opposés (de votre choix). Vous n'avez pas le droit de jouer des cartes devant les quartiers désignés par l'aiguille des secondes. Après le tour de chaque personne, faites tourner l'aiguille des secondes d'un quartier dans le sens horaire, de sorte qu'elle désigne désormais 2 autres quartiers. *Vous ne pouvez pas utiliser ce jeton quand vous jouez une horloge du chapitre 8. Plusieurs règles de quartier, dont , ne vous permettront pas de remporter l'épreuve si vous placez l'aiguille des secondes dans certaines positions. Il est important de bien y réfléchir quand vous décidez du placement de cette aiguille.*