Horoscopes (2 Heures)

Cette action ne nécessite pas de combinaison de Runes particulière, mais sera plus efficace si les deux dés sont du même côté du Bol de Divination.

Choisissez un côté du Bol de Divination puis pour chaque dé présent dans cette moitié du Bol, inscrivez le résultat sur la case libre la plus à gauche de l'une ou l'autre des lignes d'Horoscope.

- Sur la ligne du haut, la valeur inscrite doit être supérieure d'exactement 1 à la valeur de la case précédente. Après un 4, la séquence est réinitialisée et vous pourrez inscrire soit un 1 soit un **X** dans la case suivante.
- Sur la ligne du bas, la valeur inscrite doit être inférieure d'exactement 1 à la valeur de la case précédente. Après un 1, la séquence est réinitialisée et vous pourrez inscrire soit un 4 soit un **X** dans la case suivante.
- N'importe quel nombre ou un **X** peut commencer une des deux lignes.
- N'importe quel nombre ou un **X** peut suivre un **X** sur une des deux lignes.

Lorsque vous obtenez un **X** grâce à un bonus (de cette action ou d'une autre), inscrivez un **X** dans la case libre la plus à gauche d'une des deux lignes d'Horoscopes. Un **X** peut suivre n'importe quel nombre et n'importe quel nombre peut suivre un **X**.

Lorsque vous remplissez une case avec un bonus affiché juste au-dessus ou en dessous d'elle, obtenez immédiatement ce bonus :

— Mettez 1 Charme d'une des deux couleurs correspondantes sur votre Étal.

— Mettez 1 Talisman d'une des deux couleurs correspondantes sur votre Étal.

— Inscrivez un **X** sur un **Horoscope** ou la **zone de Clan**.

— Noircissez une icône de Marché dans la **zone de Clan**.

— Défaussez 1 de vos cartes Corruption de votre choix.

Zone de Clan

La **zone de Clan** contient deux icônes de Mécénat pour chaque Clan. Elles sont activées en inscrivant des **X** et obtenues par d'autres actions.

- Lorsque vous inscrivez un **X**, obtenez le Mécénat Immédiat de la Salle de Clan correspondante.
- Pour chaque icône de Marché noircie, obtenez un Mécénat de phase de Marché de la Salle de Clan correspondante.

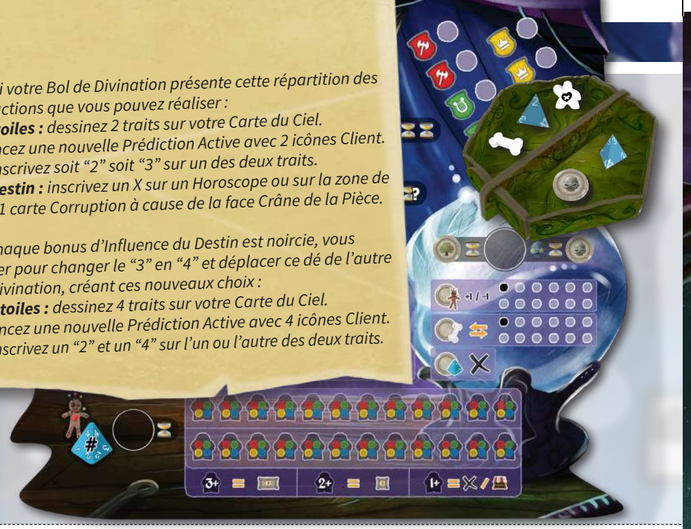
Note : vous pouvez entourer l'icône de Marché au lieu de la noircir, si vous préférez.

Exemple : *si votre Bol de Divination présente cette répartition des Runes, voilà les actions que vous pouvez réaliser :*

- ***Lire dans les Étoiles :*** *dessinez 2 traits sur votre Carte du Ciel.*
- ***Prédiction :*** *lancez une nouvelle Prédiction Active avec 2 icônes Client.*
- ***Horoscopes :*** *inscrivez soit "2" soit "3" sur un des deux traits.*
- ***Influencer le Destin :*** *inscrivez un X sur un Horoscope ou sur la zone de Clan, et piochez 1 carte Corruption à cause de la face Crâne de la Pièce.*

Si une case de chaque bonus d'Influence du Destin est noircie, vous pouvez les utiliser pour changer le "3" en "4" et déplacer ce dé de l'autre côté du Bol de Divination, créant ces nouveaux choix :

- ***Lire dans les Étoiles :*** *dessinez 4 traits sur votre Carte du Ciel.*
- ***Prédiction :*** *lancez une nouvelle Prédiction Active avec 4 icônes Client.*
- ***Horoscopes :*** *inscrivez un "2" et un "4" sur l'un ou l'autre des deux traits.*



Recruter/Remplacer un Habitant (coût variable)

Recrutez un Habitant depuis la Grand Place, utilisez sa capacité. Puis, glissez la carte sous un emplacement de votre plateau Équipe pour l'affecter à une capacité d'Équipe. La plupart des Habitants ont une icône de Clan qui vous octroiera de l'Or lors du Décompte Final.

Utiliser son Équipe (2 Heures)

Vous pouvez activer chaque **capacité d'Équipe** à laquelle vous avez affecté un Habitant, dans l'ordre de votre choix.

Exorciste : inscrivez un **X** sur un Horoscope ou sur la zone de Clan.

Astrologue : dessinez 2 traits sur votre Carte du Ciel.

Chiromancien : noircissez 2 cases d'Influence du Destin (réparties comme vous le souhaitez).

Surveillant : choisissez et défaussez 1 de vos cartes Corruption.

Avant chacun de vos tours, reprenez les 5 Runes en main et lancez-les dans le Bol de Divination. Si les 5 Runes tombent du même côté du Bol de Divination, piochez 1 carte Corruption.

Dessinez un nombre de lignes égal au résultat du dé.
- Si vous fermez une zone 1x1, obtenez 1 Charme (petite Marchandise).
- Si vous fermez une zone 2x1, obtenez 1 Talisman (grande Marchandise).

Notez le résultat de vos dés sur les lignes de vos Horoscopes.
Lorsque vous remplissez une case, obtenez le bonus associé.

Choisissez une couleur et isolez un nombre d'icônes égal au résultat du dé.
Lorsqu'un Aventurier est tiré du sac, vérifiez chacune de vos Prédictions Actives.

Noircissez deux cases **+1/-1**.
Noircissez deux cases **Déplacer 1**.
Inscrivez un **X** sur un **Horoscope** ou sur la **zone de Clan**.

Inscrivez un **X** sur la zone de Clan pour obtenir un Mécénat Immédiat, ou sur un Horoscope pour réinitialiser la ligne

Dessinez une icône de Marché pour obtenir un Mécénat de phase de Marché de la Salle de Clan correspondante.

L'Oracle

En tant qu'Haggatha l'Oracle, vous vendez de la chance aux malchanceux. Préparer des horoscopes, prédire l'avenir et déjouer le destin sont vos outils pour délester les gens de leurs richesses. Des aventuriers exténués visitent votre boutique à la recherche d'espoir et de conseils. Vous leur offrez des porte-bonheurs et des horoscopes mais vous pouvez aussi parfois faire un peu de magie noire. Prenez garde à ne pas effrayer trop d'honnêtes clients avec vos obscures expériences ou vos recettes dégoûtantes !

Conçu par : Carl Van Ostrand, Jonathan "Jonny Pac" Cantin, & Drake Villareal
Développé par : Jonny Pac & Drake Villareal · **Illustrations par :** Mihajlo Dimitrievski—The Mico
Illustrations supplémentaires par : Bojan Drango · **Graphisme par :** Bojan Drango · **Sculpture des figurines par :** Silviu Avram
Matériel 3D conçu par : John Shulters · **Règles par :** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University
Règles supplémentaires et édition par : Drake Villareal & Jonny Pac · **Édition du livre de règles par :** Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House
Produit par : Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov · **Publié par :** Final Frontier Games
Adaptation française : Super Meeple · **Traduction française** : Arnaud Zannier

CONTENU

- Ce livre de règles
- 1 figurine d'Oracle
- 1 plateau de Boutique d'Oracle
- 1 plateau d'Équipe d'Oracle
- 1 Étal en 3D
- 1 feutre effaçable
- 1 Bol de Divination en 3D
- 20 Marchandises d'Oracle
  - ▶ 12 petites (3 de chaque couleur)
  - ▶ 8 grandes (2 de chaque couleur)
- 20 supports en plastique
- 5 Runes
  - ▶ 1 Os en bois
  - ▶ 1 pion Vaudou en bois
  - ▶ 1 Pièce
  - ▶ 2 dés à 4 faces

MISE EN PLACE

1. Placez devant vous le plateau d'Oracle, le plateau d'Équipe, l'Étal et le feutre.
2. Lancez les 5 Runes dans le Bol de Divination.
Si les 5 Runes tombent du même côté du bol, relancez-les.
Note : cette règle ne s'applique que lors de la mise en place du jeu
3. Conservez les Charmes (petites Marchandises) et les Talismans (grandes Marchandises) près de vous.
4. Posez la figurine d'Oracle sur la case d'action **Utiliser son Équipe.**

LES RUNES ET LE BOL DE DIVINATION

Lors de chaque tour, votre choix d'une case d'action est restreint, il dépend de la façon dont les Runes sont tombées dans le **Bol de Divination**.

- 2 dés à 4 faces
- une Pièce (avec une face "Arbre" et une face "Crâne")
- un Os
- un pion Vaudou

La plupart de vos actions nécessitent que deux Runes spécifiques tombent du même côté du Bol de Divination. Par exemple, **Lire dans les Étoiles** nécessite que l'Os soit avec un Dé. La puissance de l'action est souvent déterminée par le résultat du dé ou de la Pièce. Par conséquent, vous aurez lors de chaque tour des choix limités par la répartition des Runes dans le Bol.

Vous obtenez des bonus au cours de la partie qui vous permettront de manipuler les Runes.

Vous commencez la partie avec une case de chaque type de bonus noircie, prête à l'utilisation. Pour utiliser un bonus, cochez une case correspondante noircie de votre zone **Influencer le Destin**. Plusieurs bonus peuvent être utilisés pendant le même tour.

- **+1/-1** : augmentez ou réduisez de 1 la valeur d'un dé.
  - ▶ Notez qu'un "1" peut être changé en "4" et vice-versa.
- **Déplacer 1** : déplacez 1 Rune dans l'autre moitié du Bol de Divination.
  - ▶ Si vous déplacez un dé ou la Pièce, son résultat reste inchangé.

Avant chacun de vos tours, reprenez les 5 Runes en main et lancez-les dans le Bol de Divination. Vous aurez une nouvelle répartition pour chacun de vos tours.

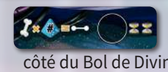
- Si les 5 Runes tombent du même côté du Bol de Divination, piochez 1 carte Corruption.
- Si une Rune tombe à côté du Bol de Divination, posez-la dans la moitié la plus proche de son point de chute, sans changer sa valeur.
- Si un dé ou la Pièce tombe de telle façon que son résultat ne soit pas clair, secouez légèrement le bol pour que la Rune donne un résultat incontestable.

LES ACTIONS DE L'ORACLE

Influencer le Destin (coût variable)

Choisissez une des actions ci-après et effectuez-la. Chacune de ces actions nécessite que la Pièce soit tombée du même coté du Bol de Divination que la Rune décrite. Cette action coûte toujours 1 Heure, mais si la Pièce présente sa face Crâne, alors vous devez également piocher 1 carte Corruption.

- Noircissez 2 cases +1/-1.
- Noircissez 2 cases Déplacer 1.
- Inscrivez immédiatement un **X** dans la zone **Horoscopes** ou la **zone de Clan**.



Lire dans les Étoiles (2 Heures)

Pour effectuer cette action, l'Os et au moins un dé doivent être tombés du même côté du Bol de Divination. Vous pouvez tracer sur votre Carte du Ciel autant de traits que le résultat du dé. Chaque trait doit relier orthogonalement deux points. **Note :** si les deux dés sont du même côté que l'Os, utilisez la plus haute des deux valeurs obtenues.

Votre objectif lorsque vous **Lisez les Étoiles** est de fermer des zones d'une seule couleur en utilisant les traits que vous tracez, et éventuellement les traits pré-tracés de la **croix centrale de Corruption**.

- Lorsque vous fermez une zone de 1x1, noircissez-la et posez un **Charme** (petite Marchandise) de la couleur correspondante sur votre Étal.
- Lorsque vous fermez une zone de 2x1, noircissez-la et posez un **Talisman** (grande Marchandise) de la couleur correspondante sur votre Étal.
- Piochez 1 carte Corruption si vous fermez une zone en utilisant un ou plusieurs traits de la croix de Corruption.
- Vous n'obtenez pas de Marchandise si vous fermez une zone de n'importe quelle autre taille, ou pour une zone 2x1 qui contient deux cases de couleurs différentes (mais vous pourrez les séparer plus tard grâce à un nouveau trait pour obtenir 2 Charmes).

Prédiction (1 Heure)

Pour effectuer cette action, le pion Vaudou et au moins un dé doivent être tombés du même côté du Bol de Divination. Note : si les deux dés sont du même côté que le pion Vaudou, utilisez les deux dés.

Vous allez tenter de prédire quels Clients sortiront du sac Aventuriers.
1. Dans la zone de Prédiction, à partir de la case la plus en haut et à gauche (ou juste à droite de la dernière ligne tracée), comptez un nombre d'icônes Client égal au résultat du dé, et tracez un séparateur (trait vertical) après le nombre correspondant d'icônes. Les icônes Client dans cette zone sont nommées Prédiction Active.
2. Choisissez une couleur de Client en cochant toutes les cases des autres couleurs dans cette nouvelle zone de Prédiction Active. Vous pouvez avoir plusieurs zones de Prédiction Active au même moment. Si vous manquez de place dans votre zone de Divination pour créer une nouvelle zone de Prédiction Active, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Exemple : *vous avez déjà une zone de Prédiction Active de taille 3, où vous avez choisi la couleur jaune. Vous choisissez l'action Divination car votre pion Vaudou et un dé sont dans la même moitié du Bol de Divination. Le résultat du dé est "4", vous comptez donc 4 icônes Client avant de tracer un nouveau trait vertical délimitant la nouvelle zone de Prédiction Active. Puis vous choisissez "rouge" et cochez toutes les cases des autres couleurs sur les icônes Client de cette zone.*

Si vous avez des zones de Prédiction Active, effectuez les étapes suivantes à chaque fois qu'un Aventurier est tiré du sac par n'importe quel joueur :

- Comparez la couleur de l'Aventurier pioché avec celle de chacune de vos zones de Prédiction Active. Cela peut faire échouer ou réussir plusieurs Prédictions.
- Si la couleur de l'Aventurier pioché ne correspond pas à la couleur d'une Prédiction Active, cochez entièrement une des icônes Client de cette Prédiction Active.
- Si la couleur de l'Aventurier pioché correspond à la couleur d'une Prédiction Active, celle-ci est réussie, et vous obtenez un bonus. Entourez toutes les icônes Client de cette zone qui n'ont pas été entièrement cochées, puis choisissez un bonus en fonction du nombre d'icônes que vous venez d'entourer.

3+ Mettez 1 Talisman de n'importe quelle couleur sur votre Étal, ou choisissez un des bonus inférieurs.

2+ Mettez un Charme de n'importe quelle couleur sur votre Étal, ou choisissez le bonus inférieur.

1+ Noircissez une icône de Marché dans la zone de Clan, ou inscrivez un **X** dans la zone Horoscopes ou la zone de Clan.

Les icônes Client qui ont été entièrement cochées ou qui ont été entourées ne sont plus considérées comme faisant partie d'une Prédiction Active.

Exemple : *un Client rouge est tiré du sac. La Prédiction jaune est incorrecte, vous cochez donc entièrement une de ses icônes Client. Mais la Prédiction rouge est correcte, vous entourez donc toutes ses icônes Client, et obtenez soit un **Talisman**, soit un des autres bonus.*

Note : dans une partie à 1, 2, ou 3 joueurs, deux Aventuriers peuvent être piochés simultanément. Dans ce cas, résolvez la pioche des deux, dans l'ordre de votre choix.