Jeu Solo vs. Peter Parler

Dans cette variante solo, vous affronterez Peter Parler, l'architecte le plus célèbre de l'empire de Charles IV.



Le Cœur de l'Empire

Les actions de Peter Parler seront déterminées par une série de 5 cartes.

Les cartes sont à télécharger au format pdf sur : deliciousgames.org/praga-caput-regni-en

*** Mise en place de Peter Parler ***

Mélangez les cartes de Peter Parler pour créer sa pioche. Placez sa pioche face cachée à côté du plateau principal, de façon à pouvoir l'atteindre facilement.

Choisissez une couleur pour Peter Parler et mettez en place son plateau : ses marqueurs sur les pistes des mines d'or et des carrières débutent à la position habituelle. Vous n'avez pas à yous inquiétez de ses grues ou autres pistes donc tous les autres cubes de sa couleur peuvent être conservés à côté de son plateau.

* 3 Mise en place générale * 3



Mettez en place le jeu pour 2 joueurs mais n'utilisez que ces 4 marqueurs de production. Laissez les autres jetons de production dans la boîte.

Marqueurs de chantier

Choisissez une troisième couleur (ni la vôtre ni celle de Peter Parler) pour indiquer les projets sur lesquels Peter Parler projette de travailler. Vous aurez besoin de 3 cubes et d'un pion de cette couleur (le pion est habituellement utilisé comme marqueur de la Route royale mais pour cette couleur le pion servira à marquer les Places).



Placez le pion sur une Place de votre choix. C'est à cet endroit que Peter Parler projette de construire.



Placez un cube dans chaque rangée de tuiles hexagonales - sur une tuile amélioration, une tuile mur et une tuile bâtiment de votre choix. Ce sont les 3 tuiles que Peter Parler envisage de prendre en premier.

→ Drincipe de jeu &

Vous êtes le premier joueur. Vous jouez vos tours selon les règles habituelles.

Vous alternerez les tours avec Peter Parler qui joue suivant les cartes de sa pioche.

Tour de Peter Parler

- 1. Révélez la carte du dessus de la pioche.
- 2. Réalisez les actions indiquées :
 - Prenez une tuile hexagonale, si précisé.
 - Augmentez la production, si précisé.
- 3. Recyclez une des trois plus anciennes tuiles sur la grue, comme indiqué.

4. Si la pioche de Peter Parler est vide, mélangez les 5 cartes pour créer une nouvelle pioche.

Cartes de Peter Parler



Prendre une tuile



Si la carte indique que Peter Parler prend une tuile **amélioration** ou un **mur**, prenez et placez la tuile avec un cube au-dessous de sa pile (s'il prend une tuile bâtiment, elle ira sur le plateau, ce qui sera expliqué dans la prochaine section).

Le cube placé sur la tuile choisie est déplacé vers la droite sur la prochaine tuile de la rangée. Si le cube ne peut être déplacé vers la droite (car il est sur une tuile spéciale), placez-le sur la tuile la plus à gauche de la rangée.

Piochez une nouvelle tuile pour remplacer celle choisie.

Construire un Bâtiment



Peter Parler choisit une tuile **bâtiment** de la même manière mais, au lieu de la placer audessous de la pile, il la place sur le plateau principal adjacente à la Place marquée.

Si la tuile possède un angle bleu, vous devez la placer, si possible, de façon à ce qu'elle touche un autre angle bleu. Sinon, vous pouvez la placez comme vous le souhaitez.

Placez un cube de Peter Parler sur le nouveau bâtiment s'il y a une case réservée à cet effet.

Si le bâtiment est le dernier qui peut être construit autour de cette place, vous obtenez immédiatement zéro, un ou les deux bonus de Place, selon les règles habituelles. Les cubes de Peter Parler rivalisent avec les vôtres, bien qu'il ne gagne aucune récompense de Place

Déplacez le pion dans le sens horaire, comme dans l'exemple ci-dessous. Le nombre de cases est déterminé par le coût imprimé sur la tuile bâtiment. Additionnez les coûts. Par exemple, un coût de [-2 or][-2 pierre] déplace le pion de 4 cases.



Si le pion s'arrête sur une Place qui a déjà été décomptée, continuez à l'avancer jusqu'à ce qu'il s'arrête sur une Place qui a toujours de la place pour un nouveau bâtiment. De la même manière, si à votre tour vous construisez le dernier bâtiment possible sur la Place marquée, avancez le pion vers la prochaine Place sur laquelle Peter Parler peut encore construire.



Augmenter la Production





Si la carte action possède l'un de ces symboles, augmentez d'une case la piste correspondante de Peter Parler.



Si la carte action possède les deux symboles, Peter Parler augmente ses mines d'or ou ses carrières, en fonction de ce que vous avez le plus. Dans le cas où vos mines d'or et carrières sont à égalité, il progresse sur les deux pistes.

Les pistes de production de Peter Parler affectent la partie dans deux cas :

- Lorsqu'il atteint une case marquée d'une tuile production, il prend aléatoirement l'une des tuiles disponibles.
- S'il atteint la fin d'une piste, il revendique un sceau :



Il revendique ce sceau s'il atteint l'extrémité de la piste des mines d'or.



Il revendique ce sceau s'il atteint l'extrémité de la piste des carrières.



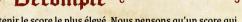
Il revendique ce sceau s'il atteint la fin de l'une des pistes et que vous avez déjà revendiqué le sceau correspondant (si vous avez également déjà revendiqué le sceau à 6 points, il ne revendique pas de sceau).

Recycler une tuile Action

Peter Parler ignore les actions imprimées sur les tuiles Action, mais il recycle les tuiles. La carte Action de Peter Parler représente les trois tuiles les plus anciennes de la grue d'action et indique celle qu'il recycle. Retirez cette tuile de la grue et remettez-la immédiatement selon les règles habituelles de remise d'une tuile sur la grue.



- Décompte +



Vous jouez pour essayer d'obt<mark>e</mark>nir le score le plus élevé. Nous pensons qu'un score qui dépasse 140 points est un bon score.



Peter Parler

Peter Parler, connu sous le nom de Petr Parlér en tchèque, était un maçon tchéco-allemand qui vécut sous le règne de Charles IV et de ses fils. Il est né en Allemagne vers 1333 et est mort en 1399 à Prague.

Parler a travaillé sur les structures architecturales les plus célèbres de son époque, notamment la Cathédrale St. Vitus, le pont Charles, divers bâtiments civils de la Vieille Ville de Prague et l'Église Sainte-Barbara de Kutná Hora.





EXEMPLE DE TOUR **Ĵ** :

Vous êtes quelque part au milieu du jeu et Peter Parler a déjà 4 carrières.

- 1. Au tour de Peter Parler, vous révélez cette carte.
- 2. Le symbole hexagonal vous indique de placer la tuile mur marquée au-dessous de la pile.
- 3. Lorsque Peter Parler prend une tuile hexagonale, déplacez le marqueur d'une tuile vers la droite. Remettez une nouvelle tuile hexagonale dans l'espace vide.
- 4. L'icône de production vous demande d'augmenter de 1 les carrières de Peter Parler.
- 5. Parce que cette augmentation lui donne sa cinquième carrière, l'une des tuiles de production du fleuve est choisie au hasard et retirée de la partie.
- 6. Le tour de Parler se termine en retirant la tuile Action la plus éloignée sur la grue (la plus proche de la zone bleue), puis en la remettant immédiatement sur la grue et en la faisant tourner de la manière habituelle. Les actions imprimées sur cette tuile n'ont aucune signification pendant le tour de Parler.

EXEMPLE DE TOUR **\$**:

Au tour de Peter Parler, vous piochez la carte action indiquée. Il n'a pas d'icône de production, il ne fait donc que construire un bâtiment.

- 1. Retirez la tuile de bâtiment marquée de la rangée.
- 2. Le bâtiment doit être placé à côté de la Place marquée. Parce qu'il a un coin bleu, il doit être placé pour correspondre avec un autre coin bleu, si possible. Disons que vous le placez comme indiqué. Il y a un espace pour un cube alors vous y placez l'un des cubes de Peter Parler.
- 3. Il est temps de déplacer le pion sur une nouvelle Place. Le pion se déplace dans le sens horaire, s'arrêtant sur la quatrième place car la tuile bâtiment a un coût de [4 or].
- 4. Parler a pris une tuile hexagonale, il est donc nécessaire de déplacer le cube marqueur sur la tuile suivante et de remettre une tuile dans l'espace vide.

