



Mindclash
Play



RÈGLES
DU MODE SOLO

Dans ces règles, le joueur humain est désigné par le terme « vous ». Vous affrontez le redoutable Ptolémée, un adversaire artificiel.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Munissez-vous d'un dé à 6 faces classique (non fourni).

MISE EN PLACE

NOTE : le mode Solo n'est pas compatible avec le *pack promotionnel Astra*.

- 1 Placez le disque élémentaire sur le côté 2 joueurs au milieu de la table.
- 2 Préparez la pile de cartes Constellation comme suit :
 - 2/A Mélangez les 48 cartes Constellation et piochez 3 cartes sans les regarder. Formez une pile face cachée avec ces 3 cartes et placez-la à côté du disque élémentaire.
 - 2/B Placez la carte Fin de partie sur cette pile et orientez-la de manière à la faire dépasser.
 - 2/C Piochez 17 cartes sans les regarder et placez-les sur la carte Fin de partie.
- 3 Reprenez les étapes 3 à 6 de la mise en place du jeu de base. Mettez de côté le feutre du rêveur (voir règles pour 2 joueurs).
- 4 Effectuez votre propre mise en place comme indiqué dans les règles de base.

5 Parmi les 28 cartes Constellation restantes, isolez celles qui ont 7 étoiles ou moins. Classez-les par élément et retirez au hasard une carte de chaque élément, sauf **Eau**. Mélangez les 25 cartes restantes et placez-les à proximité de votre zone de jeu : c'est la **pioche de Ptolémée**. Rangez les cartes retirées.

6 Révélez les deux premières cartes de la pioche de Ptolémée et placez-les côte à côte à gauche de cette pioche. La pioche et ces deux cartes forment la **bibliothèque de Ptolémée**.

NOTE : les cartes de la bibliothèque de Ptolémée ne sont plus des constellations – elles servent uniquement à déterminer les actions de Ptolémée.

- 7 Placez un plateau Joueur à côté de la bibliothèque de Ptolémée. Ptolémée commence la partie avec 12 points de renommée : utilisez son feutre pour les marquer sur son plateau et en tenir le compte au fur et à mesure du jeu. (Si vous préférez, vous pouvez aussi noter les points de renommée de Ptolémée dans la moitié inférieure des cases de la piste renommée de **votre** plateau ; toutefois, faites attention de bien séparer sa renommée de la vôtre avec les bonnes couleurs de feutre.)
- 8 Ptolémée commence avec 5 poussières d'étoile. Stockez-les de manière à ne pas les confondre avec vos propres poussières d'étoile.
- 9 Prenez la tuile Premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

NOTE : Ptolémée ne dépense ni ne gagne de poussières d'étoile, sauf dans les cas décrits ci-après. De même, il ne gagne pas de sagesse et n'augmente pas la taille de sa sacoche.

1. PHASE POUVOIR

Jouez la phase Pouvoir selon les règles standard.

Ptolémée ignore cette phase.

2. PHASE ACTION

Jouez la phase Action selon les règles standard.

Ptolémée joue comme suit :

- S'il n'a plus de poussières d'étoile, il fait une action Repos.
- Sinon, il fait une action Observation.



ACTION OBSERVATION

DÉTERMINER LA PRIORITÉ

Si la pioche de Ptolémée est **vide** au début de son action Observation (donc s'il ne reste que les deux cartes face visible de sa bibliothèque), alors **vous perdez la partie**.

Sinon :

- Lancez le dé pour savoir quelle carte sélectionner dans sa bibliothèque.
 - » Sur 1 ou 2, prenez la carte de gauche (face visible).
 - » Sur 3 ou 4, prenez la carte de droite (face visible).
 - » Sur 5 ou 6, révélez la première carte de la pioche.
- L'élément qui se trouve sur la carte sélectionnée est la **priorité de Ptolémée**. Ptolémée coche maintenant des étoiles sur l'une des constellations
 - » Si la priorité est la Terre, le Feu ou l'Air, Ptolémée coche la constellation **la plus proche physiquement** de l'élément correspondant sur le disque élémentaire, quel que soit l'élément actif et les éléments imprimés sur les cartes Constellation.
 - » Si la priorité est l'Eau, Ptolémée coche la constellation où il reste le moins d'étoiles non cochées. En cas d'égalité, désignez une constellation au hasard.

Exemple : vous avez obtenu 4 et sélectionnez donc la carte de droite de Ptolémée. L'élément de cette carte est le Feu. Ptolémée coche donc ses étoiles sur la constellation la plus proche du feu sur le disque, à savoir la Baleine.



COCHER DES ÉTOILES

- Utilisez le feutre de Ptolémée pour cocher X étoiles sur la constellation indiquée (selon la règle classique), X étant la valeur du **premier bonus** (tout à gauche) de la carte sélectionnée dans la bibliothèque de Ptolémée.
 - » Si aucune étoile n'a été cochée sur cette constellation, Ptolémée coche l'étoile de départ et avance vers la grande étoile la plus proche (même s'il ne peut pas l'atteindre).
 - » Si certaines étoiles ont déjà été cochées et qu'il existe plusieurs étoiles non cochées adjacentes à des étoiles cochées, Ptolémée commence par l'étoile non cochée la plus proche de l'étoile de départ, puis avance vers la grande étoile la plus proche.
 - » Si Ptolémée peut cocher une ou des grandes étoiles, il leur donne la priorité (même si cela lui demande de cocher moins d'étoiles en tout).

» Il peut arriver que Ptolémée coche moins d'étoiles que **X**. S'il reste plusieurs options à sa disposition après application des trois conditions précédentes, Ptolémée choisit l'option qui lui fait cocher le plus d'étoiles.

» Si toutes les options se valent à ce stade, déterminez-en une au hasard.

- Si la constellation a **X** étoiles non cochées (ou moins) mais qu'il est nécessaire de dépenser plus d'une action Observation pour la découvrir intégralement, alors Ptolémée dépense autant de jetons Télescope qu'il le faut pour cocher les cases qu'il lui reste à cocher. Il fait cela uniquement si cela lui permet de découvrir cette constellation.


NOTE : Ptolémée ne peut pas cocher les étoiles de plusieurs constellations lors d'un même tour, même s'il dispose de jetons Télescope.

ENTRETIEN

- Placez la carte utilisée pour déterminer l'action de Ptolémée dans la **défausse de Ptolémée**.
- Défaussez **1 poussière d'étoile** du plateau Joueur de Ptolémée.
- Si la carte utilisée était une des cartes face visible, remplacez-la par la carte du sommet de la pioche de Ptolémée.



ACTION REPOS

Lorsque Ptolémée se repose, il gagne 5 poussières d'étoile puis déplace le pion Élément d'un cran dans le sens horaire. Si le pion Élément franchit l'icône , défaussez la première carte de la pile Constellation.

3. PHASE DÉCOUVERTE

Ptolémée stocke les constellations qu'il a découvertes dans une pile de cartes face visible à part (ne les remettez pas dans sa bibliothèque !). Si **vous** avez coché au moins une étoile dans une constellation découverte par Ptolémée, vous pouvez choisir un bonus. Comme à 2 joueurs, si vous avez coché moins d'étoiles que le feutre du rêveur, vous ne pouvez pas choisir parmi les 2 bonus de gauche.

Si Ptolémée a coché au moins une étoile dans une constellation que vous avez découverte, il choisit toujours le (meilleur) bonus de renommée, quel que soit le nombre d'étoiles coché par le feutre du rêveur. Si Ptolémée marque 2 ou 3 points de renommée de cette façon, il gagne **aussi** un jeton Télescope.

4. PHASE RÊVE

Cette phase se déclenche de la même manière qu'à 2 joueurs, lorsque vous-même ou Ptolémée faites une action Repos, comme indiqué dans le livret de règles de base. Si Ptolémée doit choisir parmi plusieurs étoiles à cocher avec le feutre du rêveur, utilisez la liste des priorités qu'il doit normalement appliquer lors de sa propre phase Action. Si une constellation est découverte lors d'une phase Rêve, résolvez la découverte de la constellation comme décrit dans la section précédente.

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMPTE FINAL

Le décompte final survient si la carte Fin de partie apparaît au sommet de la pile Constellation **avant** que la condition de défaite liée à la pioche de Ptolémée ne se produise. Si la fin de partie est déclenchée à votre tour, Ptolémée jouera tout de même son tour après vous.

Le décompte final est le même que celui des règles standard.

- Ptolémée marque les points de renommée (1 ou 2) de toutes les constellations qu'il a collectées (elles sont toutes considérées comme actives).
- Comme vous, Ptolémée marque 1 point pour chaque groupe complet de deux étoiles cochées sur les constellations non découvertes du disque élémentaire.
- Ptolémée marque 2 points par jeton Télescope encore en sa possession.
- Ptolémée marque des points pour les éléments de ses constellations, mais comme il n'a pas de carte Décompte final, procédez comme suit :
 - » Pour chaque type d'élément, s'il possède 1/2/3/4+ constellations, il marque 2/3/7/13 points.
 - » S'il possède 1/2/3/4+ groupes de quatre types d'éléments différents, il marque 8/17/27/38 points.

Si vous avez plus de renommée que Ptolémée, vous gagnez la partie. Si vous êtes à égalité, avez moins de points que lui, ou avez déclenché la condition de défaite liée à sa pioche, alors vous perdez la partie.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez choisir ces modificateurs ou les déterminer au hasard (en lançant un dé par exemple).

POUR UNE PARTIE PLUS FACILE :

- 1 Lors de l'étape 5 de la mise en place Solo, au lieu de retirer 3 cartes avec 7 étoiles ou moins, retirez 3 cartes Eau avec exactement 14 étoiles.
- 2 Ptolémée commence avec 0 point de renommée.
- 3 Ptolémée ne collecte jamais de jetons Télescope.
- 4 La carte du sommet de la pioche de Ptolémée reste face visible.
- 5 Lorsque la pioche de Ptolémée s'épuise, remélangez sa défausse pour créer une nouvelle pioche (ceci annule la condition de défaite automatique).
- 6 Vous commencez avec 10 poussières d'étoile au lieu de 8.

POUR UNE PARTIE PLUS DIFFICILE :

- 1 Ptolémée commence avec 20 points de renommée.
- 2 Ptolémée collecte un jeton Télescope à chaque fois que vous découvrez une constellation.
- 3 Ptolémée reçoit une carte Décompte final lors de la mise en place. Lors du décompte final, ajoutez les éléments cochés à ceux de ses constellations.
- 4 Ptolémée commence la partie avec 6 poussières d'étoile et reçoit 6 poussières d'étoile à chaque fois qu'il fait une action Repos (au lieu de 5).
- 5 La carte de droite de la bibliothèque de Ptolémée reste face cachée.
- 6 Lors de l'étape 5 de la mise en place Solo, retirez une carte supplémentaire avec 7 étoiles ou moins, pour chaque élément.

CRÉDITS

AUTEURS :

Patrik Porkoláb & Frigyes Schöberl
avec Eszter Krisztina Sas

DÉVELOPPEMENT DU MODE SOLO :

John Albertson et Dávid Turczi

TESTS SUPPLÉMENTAIRES DU MODE SOLO :

Nir Szilágyi, Chuck Case

TRADUCTION :

Antoine Prono (Transludis)

ÉDITION FRANÇAISE :

Super Meeple

www.supermeeple.com



©Copyright, 2022, Mindclash Games GmbH et associés.
Tous droits réservés pour leurs propriétaires respectifs.

www.mindclashgames.com