

RÈGLES SOLO

NOTE : Le mode solo demande une bonne compréhension des mécanismes de base du jeu. Lisez d'abord attentivement le livret de règles et, ensuite seulement, prenez connaissance des règles solo ci-contre. Il est conseillé de jouer d'abord quelques parties à plusieurs.

Le mode solo d'Imperial Settlers : Empires du Nord vous propose des scénarios uniques qui vous feront aborder le jeu et son rythme d'une façon différente. Chaque scénario modifie à sa manière la mise en place, les règles et le décompte final, mais tous ont un socle commun, que nous vous présentons ici.

AVANT LA PARTIE

Le mode solo modifie considérablement la **durée de la partie** ; il se joue en quatre manches durant lesquelles vous allez chercher à battre à la fois votre record et le seuil de victoire (en PV) fixé par le scénario.
En fonction du clan et des tactiques utilisées, vous n'arriverez pas aux mêmes résultats. Si vous notez vos scores et les comparez avec ceux d'autres joueurs en ligne, prenez soin de marquer le clan utilisé, car certains scénarios sont plus faciles avec un clan donné.

Une fois que vous avez mis en place le jeu (voir p. 5 du livret de règles), décidez du scénario que vous allez jouer, et ouvrez ce livret à la page appropriée. Vous n'êtes pas obligé de jouer les scénarios dans l'ordre.

Placez un marqueur de score inutilisé sur la case "1" pour servir de compte-tours et avancez-le d'un cran à chaque phase d'entretien.

Enfin, consultez la rubrique **Mise en place** du scénario et appliquez les changements indiqués avant de commencer.

PENDANT LA PARTIE

Veillez à respecter les modifications suivantes en cours de jeu.

À la fin de la **phase d'observation**, après avoir récupéré vos cartes, piochez un des cinq jetons Numéro au hasard et résolvez l'événement de la **table d'événements** qui y correspond. Vous pouvez être amené à piocher le même jeton plusieurs manches de suite, c'est normal (remélangez-les bien à chaque fois). Si vous ne pouvez pas payer les marchandises requises par l'événement, perdez 2 ⭐.

Lors de la **phase d'actions**, il n'y a aucun changement, si ce n'est que vous faites vos actions une par une sans qu'un autre joueur ne vous interrompe avec ses actions.

De plus, vous pouvez utiliser le Lieu proposé par le scénario (dans l'encadré bleu). Notez qu'il ne rapporte aucun ⭐ à la fin de la partie.

S'il s'agit d'un Lieu avec un effet "Action", souvenez-vous que vous devez l'épuiser après utilisation (plutôt que de le tourner d'un quart de tour, recouvrez-le du marqueur Premier joueur).

Lors de la **phase d'expédition**, rien ne change.

Enfin, lors de la **phase d'entretien** :

> retournez toute tuile Action abritant un de vos pions côté "**VARIANTE SOLO**" ;

> retournez toute tuile Action vide côté blanc.

Si un pion est sur une tuile qui est déjà côté "**VARIANTE SOLO**", ne retournez pas la tuile. Notez que ce côté affiche un coût plus élevé.

Récupérez ensuite vos pions, puis avancez le compte-tours d'une case et terminez la phase d'entretien.

NOTE : Planifiez soigneusement vos actions, car il est très facile de se bloquer tout seul sur la roue des actions (par exemple si vous ne prévoyez pas le 💭 nécessaire pour une action *Récolter* une manche à l'avance).

Enfin, n'oubliez pas de regarder les changements spécifiques et règles spéciales du scénario.



APRÈS LA PARTIE

À l'issue de la quatrième (et dernière) manche, calculez votre score final (ne comptez pas le Lieu proposé par le scénario), en prenant en compte les changements propres au scénario. Vérifiez si vous avez atteint le seuil de victoire du scénario : si oui, vous avez gagné ! N'hésitez pas à partager votre score sur les réseaux sociaux.

Questions supplémentaires

Si, en cours de partie, vous rencontrez un problème avec un clan donné sur un scénario spécifique, rendez-vous sur iello.com pour trouver votre réponse.

L'HIVER VIENT

Les prêtres, devins et autres mages sont unanimes : l'hiver arrive, et ce sera le plus rude que l'homme ait jamais connu. Vous devez vous préparer au pire : ne perdez pas de temps !

MISE EN PLACE

- Prenez 3 🍎 en plus des ressources de vos champs de base.

RÈGLES SPÉCIALES

- ***Action*** : Payez 2 👤 pour gagner 1 🪶. Pas de limite d'activation.

DÉCOMPTE FINAL

- Avant de compter vos ⭐, nourrissez votre peuple : vous devez payer 1 🍎/🪶 pour chaque 👤 de votre empire (qu'il soit dans votre stock, dépensé ou assigné).
  Pour chaque 👤 non nourri, perdez 3 ⭐.



SEUIL DE VICTOIRE : 30

TABLE D'ÉVÉNEMENTS

1 GEL
Payez 1 👤.

2 VOYAGEURS À NOURRIR
Vous pouvez payer 1 🪶/🍎 pour gagner 2 🪙.

3 TERRES GELÉES
Épuisez un champ, qui ne peut rien faire gagner tant qu'il est épuisé. Redressez-le lors de la phase d'entretien.

4 BLIZZARD
Défaussez 1 🟫 de votre main, si possible.

5 NUITS FROIDES
Payez 1 ☁️ ou épuisez 1 champ, qui ne peut rien faire gagner tant qu'il est épuisé. Redressez-le lors de la phase d'entretien.

GARDE-MANGER SOUTERRAIN

Action : Payez 1 🪨, 1 🍎 et 1 🪶 pour gagner 4 ⭐.

AVANT-POSTE

Après des semaines de navigation, votre clan voit enfin la terre apparaître. Hélas, l'accès vers l'intérieur du continent semble délicat. Vous allez devoir faire au mieux avec ce que vous trouvez.

MISE EN PLACE

- Préparez une des pioches de clan inutilisées et piochez-y cinq cartes. Placez ces cartes devant vous face cachée pour former les fondations de vos propres cartes Lieu.

RÈGLES SPÉCIALES

- Vous pouvez placer autant de cartes Lieu avec un effet "Action" que de fondations, mais pas davantage. Lorsque vous placez une carte Lieu de ce type, posez-la sur une des fondations disponibles.
- Les îles conquises ne comptent pas dans ce total : lorsque vous les placez dans votre empire, ne les posez pas sur des fondations.
- Si vous voulez placer une carte Lieu avec un effet "Action" par-dessus une autre, vous devez payer 1 🪵 supplémentaire. La nouvelle carte annule et remplace l'ancienne.
- À chaque fois que vous faites une action Explorer, vous pouvez payer 1 🛶 pour gagner une nouvelle fondation (prenez une carte dans la pioche de clan inutilisée et posez-la face cachée devant vous).

DÉCOMPTE FINAL

- Chaque carte Lieu avec un effet "Action" recouverte (et toujours présente) vaut 2 ⭐ à la fin de la partie. Celles qui sont posées dessus valent 1 ⭐.
- Chaque île de votre empire vaut 2 ⭐ au lieu de 1.
- Chaque 👤 du Quartier général vaut 1 ⭐.



SEUIL DE VICTOIRE : 40

TABLE D'ÉVÉNEMENTS

1 SOUTIEN ROYAL
Gagnez 2 🛶.

2 NOUVEAUX HORIZONS
Vous pouvez payer 2 👤 pour gagner 2 fondations.

3 VIEUX CORPS DE GARDE
Gagnez 1 🛶 et 1 🟫.

4 AIDE LOCALE
EXPLOREZ.

5 SOUTIEN DE L'AVANT-POSTE
Gagnez 1 🪵, 1 🪨, 1 🍎 et 1 ☁️.

QUARTIER GÉNÉRAL

Action : Assignez 1 👤 pour EXPLORER.

LA CRIQUE DES PIRATES

C'est au cours d'un de vos nombreux voyages que vous êtes tombé sur des pirates. Vous ne l'auriez pas cru, mais vous avez été séduit par leur style de vie. Maintenant, vous êtes à la tête d'un clan de pirates, et l'aventure vous appelle. Mais vous ne pouvez pas laisser votre crique sans surveillance !

MISE EN PLACE

- Prenez 2 cartes Île proche dans la pioche et ajoutez-les à votre empire comme si vous les aviez conquises.
- Prenez 1 en plus des 5 de départ.

RÈGLES SPÉCIALES

- Nouvel effet de jeu - **Protégez la crique** (voir ci-contre) : payez 1 pour chaque Lieu de votre empire (sauf les champs et les îles). Si vous ne payez pas pour un ou plusieurs Lieux, ils sont défaussés.
- Vous pouvez placer n'importe quelle île (proche ou distante) de votre main, comme si elles affichaient le coût suivant : payez 1 pour placer.
- Chaque fois que vous pillez une île, mélangez-la dans votre pioche au lieu de la défausser.

DÉCOMPTE FINAL

- Chaque île de votre empire rapporte 2 au lieu de 1.



ACADÉMIE DES PIRATES

Action : Payez 1 et 1 pour PEUPLER.

SEUIL DE VICTOIRE : **45**

TABLE D'ÉVÉNEMENTS

1 VOYAGE
Protégez la crique et piochez 1 île proche.

2 CARTES
Protégez la crique et révélez 1 supplémentaire de chacune des pioches de cartes Île.

3 NAVIRE À LA DÉRIVE
Protégez la crique et gagnez 1 ou 1 .

4 RETOUR DE RAID
Protégez la crique et cherchez n'importe quelle de votre défausse pour la remettre dans votre main.

5 SOUTIEN DE L'AVANT-POSTE
Protégez la crique, défaussez 1 de votre empire (sauf champ ou île) et piochez 1 île proche.

LES INVASIONS BARBARES

Les barbares déferlent sur vos terres, volant votre bétail et effrayant vos sujets. Un peuple ne peut pas se développer dans la peur : montrons à ces envahisseurs que nous savons nous défendre, et renvoyons-les chez eux avec pertes et fracas.

MISE EN PLACE

- Cherchez dans votre pioche 1 qui permet de gagner (champ ou action) et 1 qui permet de gagner (champ ou action), puis ajoutez-les à votre empire. Gagnez les bonus (de champ ou de placement) comme si vous les aviez placés normalement.

RÈGLES SPÉCIALES

- Nouvel effet de jeu - **Invasion** (voir ci-contre) : prenez 1 dans la réserve et, si possible, placez-le sur un Lieu avec un effet "Action" de votre empire. Chacun de ces Lieux ne peut accueillir qu'un seul . Tout lieu marqué d'un est "envahi".
- Pour utiliser un Lieu envahi, vous devez d'abord payer 1 /.

DÉCOMPTE FINAL

- Chaque paire de 1 et 1 de votre empire rapporte 2 à la fin de la partie (comptez tous les de votre empire, même dépensés ou assignés, mais ne comptez que les de votre stock).



À L'ATTAQUE !

Spécial : À chaque fois que vous utilisez un Lieu envahi, vous pouvez payer 1 (au lieu de 1 /) pour gagner 2 .

SEUIL DE VICTOIRE : **35**

TABLE D'ÉVÉNEMENTS

1 MERCENAIRES
Invasion et gagnez 2 pour la manche actuelle (retirez-les en phase d'entretien). Placez 2 sur votre tuile de Clan pour y penser, et retirez-les ensuite.

2 PILLARDS
Invasion et défaussez 2 ressources au choix.

3 ILS NE PASSERONT PAS !
Invasion et gagnez 1 et 1 .

4 DÉSERTION
Invasion et payez 2 .

5 ARME SECRÈTE
Invasion et gagnez 2 .

VOS SCORES

	Clan	Scénario	Date	Score
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

	Clan	Scénario	Date	Score
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				