# HISTOIRE SOLO

Mode Histoire « L'Alchimiste et le Chat »
Feuille de suivi

DATE

NOM

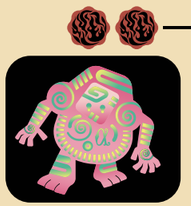
100

| A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|
| 4 / 2 / 2 | 4 / 2 / 2 | 4 / 2 / 2 | 4 / 2 / 2 | 4 / 2 / 2 |
| DÉFAITE -1 | DÉFAITE -1 | DÉFAITE -1 | DÉFAITE -1 | DÉFAITE -1 |
| 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |

Convertissez les Points d'Étoile non dépensés en PV (jusqu'à 15)

15 = 55

## Golem Alpha α



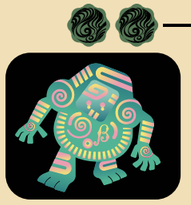
- Piochez une carte de votre Deck, ajoutez-la à votre main
  - Piochez deux cartes au lieu d'une
    - Piochez dans le Deck Aléatoire (ou votre Deck)
- Donnez une carte de votre main à un autre Golem
- Jouez une carte en ignorant toutes les Malédictions
- Vous pouvez stocker des cartes en dessous des autres Golems

XXXXX — A 2 — B 2 — C 2 — 3 — D 2 — 2 — E 2

- Les cartes rouges sont de la couleur de votre choix pour générer des Joyaux
- Les cartes rouges sont de la valeur de votre choix pour générer des Joyaux
- Si vous avez quatre cartes dans votre main, vous pouvez générer n'importe lequel des six Joyaux
  *Vous devez dépenser les quatre cartes, vous générez le Joyau de votre choix

15

## Golem Beta β



- Piochez deux cartes de votre Deck, ajoutez-les à votre main
- Donnez une carte de votre main à un autre Golem
  - Donnez n'importe quel nombre de cartes à un Golem à la place
- Jouez une carte en ignorant toutes les Malédictions
- Ajoutez une carte de la Rivière à votre main
- Donnez un jeton à un Golem (2 jetons requis)
  *Marquez un jeton comme utilisé et donnez l'autre à un Golem

XXXXX — A 2 — B 2 — C 2 — 3 — D 2 — 2 — E 2

- Les cartes vertes 1/5/9 peuvent être données à un Golem sans utiliser de Cœur
- Lors de la mise en place, placez deux cartes aléatoires du Deck de départ bleu sous votre Deck
- Ajoutez un jeton bleu à votre réserve de jetons utilisables

15

## Golem Gamma γ



- Piochez deux cartes du Deck Aléatoire, ajoutez-les à votre main
  - Donnez une carte de votre main à un autre Golem
- Jouez une carte en ignorant toutes les Malédictions
- Déplacez la carte la plus à droite du Champ dans la zone de Défausse (vérifiez tous les Sentiers, au choix si égalité)
- Jouez une carte de votre main, face cachée, dans le Champ comme une carte Rare (utilise deux jetons au lieu d'un seul)

XXXXX — A 2 — B 2 — C 2 — 3 — D 2 — 2 — E 2

- Les cartes jaunes peuvent être jouées en ignorant toutes les Malédictions
- Piochez jusqu'à quatre cartes à la fin de votre tour (effet permanent : utilise deux jetons)
- Lors de la préparation des Éternels pendant la mise en place, vous pouvez les choisir au lieu de lancer le dé

15

# MODE CRÉATIF

Cochez les cases qui correspondent aux éléments que vous avez accomplis.

NOM

**Trophées obtenus**

Nombre de joueurs

**Decks débloqués**

A B C D E

**Recettes de Joyaux utilisées**

**Nombre de Decks acquis** (en un Palier)

3 4 5

**Nombre maximum de cartes en main** (en un Palier)

4 5 6 / 7 8 9

**Paliers réussis**

| | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Débutant | | | | | | |
| Standard | | | | | | |
| Expert | | | | | | |
| Pro | | | | | | |
| Avancé | | | | | | |

## Trophées pour tous

### PALIER A — Un pour tous — Un même joueur a gagné quatre Étoiles

- 5 Étoiles — Après avoir réussi le Palier, vous poursuivez la partie et le même joueur gagne la cinquième Étoile
- Toutes les Étoiles — Après avoir réussi le Palier, vous poursuivez la partie et le même joueur gagne la sixième Étoile
- \+ Protecteur des Étoiles — Lors de la mise en place du Palier, retirez deux Étoiles de la partie (vous choisissez) et parvenez à réussir le Palier

### PALIER B — Un pour tous — Un même joueur a gagné quatre Clefs

- Chef du Village Fantôme — Réveillez les quatre Éternels du Champ du Village Fantôme (Sentier supérieur) sans utiliser de carte Rare
- Maître des Bonus — Gagnez le Bonus du 4e tour dans les trois Sentiers.
  *Vous devez vider le Sentier supérieur en dernier
- \+ Apogée — Videz le Festival en utilisant la règle « Apogée du Festival » (Description du Palier, livret de règles, page 24)

### PALIER C — Un pour tous — Un même joueur a gagné quatre Clefs

- Expert des énigmes — Réussissez Palier en mode Pro
- Puzzle muet — Réussissez le Palier sans le moindre échange verbal
- \+ Énigmes sublimes — Résolvez toutes les Énigmes sans utiliser de carte Rare, la carte Capacité du Minotaure, ni le Bonus de 4e tour du CAMPEMENT

### PALIER D — Un pour tous — Un même joueur a gagné quatre Clefs

- Défi du 7 — Chaque fois que vous infligez des dégâts, infligez-en 7 ou moins
  *N'infligez aucun dégât au Gardien avec des cartes de valeur 8 ou 9
- Finition parfaite — Infligez exactement les dégâts requis pour gagner une Clef, les quatre fois
  *Gagnez une Clef quatre fois sans infliger de dégâts excédentaires
- \+ Finition partagée — Chaque joueur doit gagner la Clef correspondant à leur couleur de joueur

### PALIER E

- Silence de cathédrale — Réussissez le Palier en mode Pro
- Mutisme absolu — Réussissez le Palier sans le moindre échange verbal, sans gestes et sans les jetons de Communication
- \+ Engagement total — Tous les joueurs doivent accomplir leurs cartes Tâche de départ et réussir le Palier

## Titres individuels

### Débutants

**Recommandé pour les débutants**

- Celui qui chemine aux côtés de la Destinée — Au lieu d'utiliser le Deck de départ, utilisez 8 cartes du Deck Aléatoire
- Une âme en or — Les cartes Capacité peuvent être jouées face cachée comme des cartes Rare
  *Les cartes Capacité des Éternels ne sont pas des cartes Rare et sont placées sur la carte Palier A comme toujours
- L'apprenti du Djinn — Complétez votre main en piochant dans votre Deck Joueur jusqu'à avoir quatre cartes à la fin de votre tour

### Capacité Unique

**Donnez à chaque joueur des Capacités uniques, partagez les rôles et coopérez**

- La passion — Lorsque vous générez des Joyaux, vous pouvez utiliser des cartes rouges comme étant de la couleur et de la valeur de votre choix
- Le calme — Les cartes bleues 2/4/6/8 peuvent être jouées, face cachée, comme des cartes Rare
- L'harmonie — Les cartes vertes 1/3/5/7/9 peuvent être données à un coéquipier sans dépenser de Cœur
- Le défi — Les cartes jaunes peuvent être jouées en ignorant toutes les Malédictions
- L'inspiration — Les cartes violettes vous aident naturellement à trouver l'inspiration (c'est-à-dire que vous ne bénéficiez d'aucune capacité unique)

### Aide fortuite

**Lorsque des experts et des débutants jouent ensemble, ce rôle est recommandé pour les experts**

- Le silencieux — Vous ne pouvez pas vous immiscer dans les discussions stratégiques Laissez vos coéquipiers gérer cet aspect du jeu avec bienveillance
- Le guide — Vous pouvez donner des cartes à vos coéquipiers sans dépenser de Cœur

### Expert

**Si vous êtes un joueur expérimenté, essayez de vous imposer quelques limites**

- Le gardien des raretés — Vous ne pouvez pas jouer de carte Rare dans le Champ
- La sagesse scellée — Lorsque vous utilisez une carte Capacité, son effet n'est pas activé et elle est déplacée dans la zone de Défaussse
- Un cœur brisé — Vous ne pouvez pas dépenser de Cœur
- Celui qui n'a que deux choix — À la fin de votre tour, piochez des cartes dans votre Deck Joueur jusqu'à avoir deux cartes en main au lieu de trois
- Maître des jetons — Vous ne pouvez ni parler ni faire des gestes
  Montrez-nous comment utiliser brillamment les jetons de Communication

# MODE HISTOIRE

**Jouez en Solo au Mode Histoire « L'Alchimiste et le Chat ».**
**Le Mode Histoire vous propose de jouer les Paliers A, B, C, D et E dans l'ordre.**

## Histoire de l'Alchimiste et son Chat Adoré en quête des Joyaux du Monde des Éternels



Vous êtes l'Alchimiste. Vous contrôlez trois Golems et recherchez les Joyaux du Monde des Éternels.
En plus de leurs conditions de base de réussite, chaque Palier nécessite que les six Joyaux de la carte Joyaux « 3 joueurs » soient générés.
[EXEMPLE] Dans le Palier A, vous ne pouvez pas réussir le Palier en gagnant « simplement » quatre Étoiles. Vous devez également générer les six Joyaux et les offrir aux six Éternels pour réussir le Palier.
Chaque fois que vous réussissez un Palier, vous pouvez renforcer le jeton Capacité du Golem en fonction du nombre d'Étoiles que vous avez gagnées. Dans le Palier E, un Golem doit générer un Joyau spécial et l'offrir aux Éternels. Lorsque vous réussissez le Palier E, vous évaluerez votre performance sur une échelle de 100 points : votre objectif est de cumuler 60 points ou plus.
Dans le Mode Histoire, vous n'utilisez pas l'Éternel Sorcière (B-3). Rangez dans la boîte toutes les cartes du Deck de la Sorcière, à l'exception de sa carte Capacité.

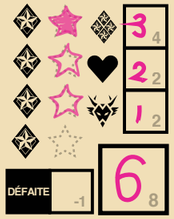


## Golem Alpha, Beta, Gamma

Chaque Golem est associé à une couleur de joueur : rouge pour Alpha, vert pour Beta et jaune pour Gamma. Il n'y a pas de distinction entre Golem Principal et Golems Secondaires.
Chaque Golem complète sa main jusqu'à avoir trois cartes en main à la fin de son tour. Alpha est le premier joueur, suivi, dans le sens horaire, par Beta et Gamma.
Lors de la mise en place, chaque Golem place les deux jetons de Communication de sa couleur sur sa carte Golem. Les jetons de Communication ont des fonctions spécifiques à chaque Golem. Le moment auquel les jetons sont utilisés diffère du Mode Solo de base. Ils doivent être utilisés lors du tour du Golem auquel il appartient. Le Golem peut l'utiliser avant ou après une action et peut utiliser deux jetons d'affilée. Cependant, il doit le faire avant de compléter sa main à la fin de son tour. Retirez le jeton du Golem après l'avoir utilisé. Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois par Palier.

## Décompte et Amélioration des jetons

Une fois un Palier réussi, vous procédez au décompte de votre score. Tout d'abord, pour chaque Étoile qui vous avez gagnée au cours du Palier, tracez le contour de l'Étoile (ne la remplissez pas) et notez ce nombre d'Étoiles dans la case du haut, à droite de la zone de ce Palier. Vous gagnez 1 point par Étoile. Le Palier 1 vous rapporte toujours 4 points. Si vous gagnez 5+ Étoiles dans les autres Paliers, vous gagnez au maximum 4 points.
Vous gagnez 1 point pour chaque Cœur non dépensé (2 points max). Utilisez vos Cœurs, mais faites-le avec sagesse.
Vous gagnez 1 point pour chaque carte Rare non utilisée (2 points max). Les cartes Rare dans la Rivière et dans votre main sont prises en compte, mais pas celles dans votre Deck.
Vous pouvez gagner au maximum 8 points pour les Étoiles, les Cœurs et les cartes Rare. Le maximum est donc de 40 points pour les cinq Paliers.
Vous pouvez rater chaque Palier une fois. Dans ce cas, perdez 1 point (notez-le dans la case Défaite). [EXEMPLE] Vous réussissez le Palier à votre deuxième tentative. Vous décomptez les Étoiles, les Cœurs et les cartes Rare pour un total de 6 points. Vous déduisez alors le « -1 point » précédent : votre score final est donc de 5 points. Si vous perdez un Palier une deuxième fois, vous notez 0 point pour ce Palier et devez poursuivre avec le Palier suivant (le point négatif est alors ignoré).




Vous pouvez allouer les Étoiles gagnées à un Golem pour renforcer la capacité de ses jetons. Vous pouvez remplir une Étoile dont vous avez tracé le contour pour remplir le diamant d'un Golem. Lorsque tous les diamants à gauche d'une Capacité sont remplis, la Capacité est débloquée (s'il y a deux diamants, vous devez les remplir tous les deux avant de pouvoir utiliser la Capacité associée). Vous pouvez améliorer vos jetons à tout moment, au cours d'un Palier ou entre deux Paliers. N'hésitez donc pas à renforcer un jeton lorsque vous êtes dans une situation difficile. Après avoir réussi le Palier E, vous gagnez 1 point par Étoile gagnée qui n'a pas été remplie (15 points max).



**Piochez une carte de votre Deck, ajoutez-la à votre main**
**Piochez deux cartes au lieu d'une**
**Piochez dans le Deck Aléatoire (ou votre Deck)**

Vous avez rempli une Étoile et débloqué la Capacité du Golem Alpha « Piochez deux cartes au lieu d'une ». Cela vous permet de piocher deux cartes de votre Deck et les ajouter à votre main lorsque vous utilisez le jeton rouge. Avec deux Étoiles de plus, vous pouvez choisir de piocher une carte dans le Deck Aléatoire (au lieu de votre Deck Joueur). Cela vous permet bien entendu de piocher une carte dans chaque Deck ou deux cartes dans le Deck Aléatoire.
*Lors de la mise en place du Palier, préparez le Deck Aléatoire en mélangeant toutes les cartes. Placez-les à proximité du plateau principal.
*Chaque Golem dispose d'un diamant prérempli : cette Capacité peut être utilisée dès le début de la partie.

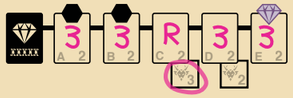
Remarque : Si vous perdez un Palier et avez dépensé des points Étoile pour renforcer la capacité du jeton d'un Golem, les points Étoiles restent dépensés et vous conservez l'amélioration correspondante.

## Ajustement des Golems

Chaque Golem dispose désormais d'une quatrième action « Stocker une carte ». Chaque Golem ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par Palier. Pour stocker une carte, placez une carte Énergie ou une carte Rare de la main d'un Golem en dessous de sa carte Golem. Toutes les cartes stockées doivent être de même valeur et/ou être des cartes Rare. Le nombre de cartes stockées est noté sur la feuille de suivi. Chaque carte ainsi stockée rapporte 2 points. Stocker une carte Rare lors des Paliers C/D rapporte respectivement 3/2 points supplémentaires (soit 5/4 points au total). Chaque Golem peut rapporter un maximum de 15 points, soit un total de 45 points au maximum pour les trois Golems.



Stocker des cartes lors des Paliers A et B vous permet de débloquer de nouvelles Capacités pour vos Golems.
Si vous le faites, vous pouvez remplir l'hexagone d'une des trois Capacités afin de la débloquer. Vous pouvez débloquer jusqu'à deux Capacités par Golem. Vous pouvez débloquer une Capacité à tout moment, au cours d'un Palier ou entre deux Paliers.
*Les Capacités qui indiquent d'utiliser des cartes rouges, vertes ou jaunes ne s'appliquent pas aux cartes bicolores.
Stocker une carte lors du Palier E vous permet d'immédiatement placer un Joyau sur la carte Golem (prenez-le dans la réserve et non sur la carte Joyau). Ce Joyau spécial peut être offert à un Éternel en effectuant l'action « Générer un Joyau » par un Golem. Offrir ce Joyau à un Éternel est une condition supplémentaire de réussite du Palier E.




**Les cartes rouges sont de la couleur de votre choix pour générer des Joyaux**
**Les cartes rouges sont de la valeur de votre choix pour générer des Joyaux**
**Si vous avez quatre cartes dans votre main, vous pouvez générer n'importe lequel des six Joyaux**
***Vous devez dépenser les quatre cartes, vous générez le Joyau de votre choix**

## Ajustements des Paliers B, C et D

Lors du Palier B, votre chat est perdu dans le Village Fantôme. Lors de la mise en place du Palier, préparez la carte Chat Adoré (carte Capacité de la Sorcière) dans le Sentier supérieur. Rangez la carte Éternel Sorcière et les 7 autres cartes de son Deck dans la boîte. Placez une Clef sur la carte Chat Adoré. Vous devez Réveiller les trois Éternels avant de pouvoir gagner la carte Chat Adoré et la Clef qui s'y trouve. Si vous n'avez pas généré les six Joyaux avant d'avoir gagné les quatre Clefs, déplacez le Chat Adoré sur la carte Palier B, comme vous le feriez avec les Éternels B que vous Réveillez. Votre Chat Adoré n'a aucune Capacité ni aucune Malédiction.



Vous ne pouvez utiliser votre carte Chat Adoré qu'une seule fois entre les trois Paliers C-E, alors choisissez judicieusement quand le faire. Une fois utilisée, rangez-la dans la boîte. Lors de la mise en place du Palier, placez le Joyau qui est normalement mis sur la carte Palier B sur votre carte Chat Adoré, à proximité des Golems. Le Joyau du Chat Adoré peut être donné à n'importe quel Éternel en effectuant l'action « Générer un Joyau » à son tour.



Dans le mode Expert du Palier C, normalement vous préparez les Éternels C, A et E. Au lieu de l'Éternel E, préparez l'Éternel B.
Au Palier D, si les PV du Gardien sont réduits à 0 (vous avez gagné 4 clefs), mais que vous n'avez pas encore gagné les 6 Joyaux, le Gardien ne jouera pas d'autres tours.

## Ajustements du Palier E et Fin de partie

Vous n'utilisez aucune Tâche de départ : chaque Golem prépare deux Tâches. Procédez à la mise en place comme pour une partie à 3 joueurs. Si vous avez débloqué la Capacité « Ajoutez un jeton bleu à votre réserve de jetons utilisables » du Golem Beta, placez le jeton bleu sur la carte Palier E avec les autres jetons.
Dans le Mode Histoire, au Palier E, il n'est pas suffisant d'avancer la 4e Clef sur la zone d'acquisition des Clefs. Vous devez en plus offrir des Joyaux aux neufs Éternels pour réussir le Palier. Pour cela, vous devez générer les 6Joyaux de la carte Joyaux ainsi que les Joyaux que vous créez en stockant des cartes sous vos Golems et grâce à votre carte Chat Adoré.

Remarque : Si vous avez déjà donné les 3 Joyaux des Golems et 1 Joyau de votre Chat Adoré aux Éternels, vous pouvez donner le dernier Joyau à votre Chat Adoré (dans la zone correspondante). Sinon, vous ne pourriez pas terminer le Palier. C'est le seul et unique cas dans lequel vous pouvez donner un Joyau à votre Chat Adoré.

### FIN

**L'Alchimiste a réussi à percer le mystère des Joyaux.**
**Dans le futur, il sera peut-être possible de créer des Joyaux dans le Monde des Éternels sans l'aide des Golems.**
**Pour achever sa quête, il ne lui reste qu'une tâche à accomplir : renvoyer dans son monde le fruit de ses recherches.**
**Espérons qu'ainsi, un jour peut-être, des chercheurs lèveront le voile sur le mystère de la durée d'une vie humaine…**



**Après avoir réussi les cinq Paliers, calculez et notez votre score final (100 au maximum).**

| | |
|---|---|
| **Moins de 60 points :** | Le mystère entourant ces Joyaux ne fait que s'épaissir. |
| **60-69 points :** | Eurêka ! Vous avez enfin levé le voile sur le mystère des Joyaux. |
| **70-79 points :** | Votre Chat Adoré s'enorgueillit tellement de cette découverte qu'il s'est mis à porter votre chapeau ! |
| **80-89 points :** | Les astres veillent sur vous. Peut-être pourriez-vous tenter de résoudre le mystère de la recette 1/5/9 ? |
| **90 points ou plus :** | Non seulement vous avez découvert le Joyau, mais vous touchez du doigt le mystère entourant le Monde des Éternels dans son entièreté. *Soyez créatif et développez votre propre Palier ! |