

SOLENIA



Principe du jeu

Depuis plusieurs millénaires, le cycle du jour et de la nuit s'est figé sur la minuscule planète Solenia, plongeant son hémisphère nord dans une obscurité permanente et son hémisphère sud dans une clarté ininterrompue.

Votre mission est de poursuivre la noble tâche de vos ancêtres en livrant aux habitants de la planète les ressources qui leur font cruellement défaut. Les hommes du jour attendent vos livraisons de pierre et d'eau, rares dans leur hémisphère, tandis que les hommes de la nuit ont un besoin vital de bois et de blé. Soyez le plus efficace et prenez de vitesse vos concurrents afin de posséder le plus d'étoiles en or lorsque la partie prendra fin !

Matériel

- 1 figurine Aéronef géant
- 5 bandelettes, recto verso
- 48 tuiles Livraison
- des jetons Or en forme d'étoile, la monnaie du jeu
- 15 ressources de 4 types (bois, blé, pierre et eau)
- par joueur : 16 cartes Aéronef et 1 plateau individuel
- 24 tuiles Amélioration
- 1 dé pour le jeu en solitaire

La suite de cette règle concerne le jeu avec la face Été des plateaux individuels, pour 2 à 4 joueurs. Les autres versions sont expliquées en fin de règle et dans l'annexe (jeu en solitaire).

Mise-en-place

1 Constituez le plateau de jeu en disposant les 5 bandelettes dans l'ordre nuit/nuit/aube/jour/jour ou jour/jour/crépuscule/nuit/nuit.

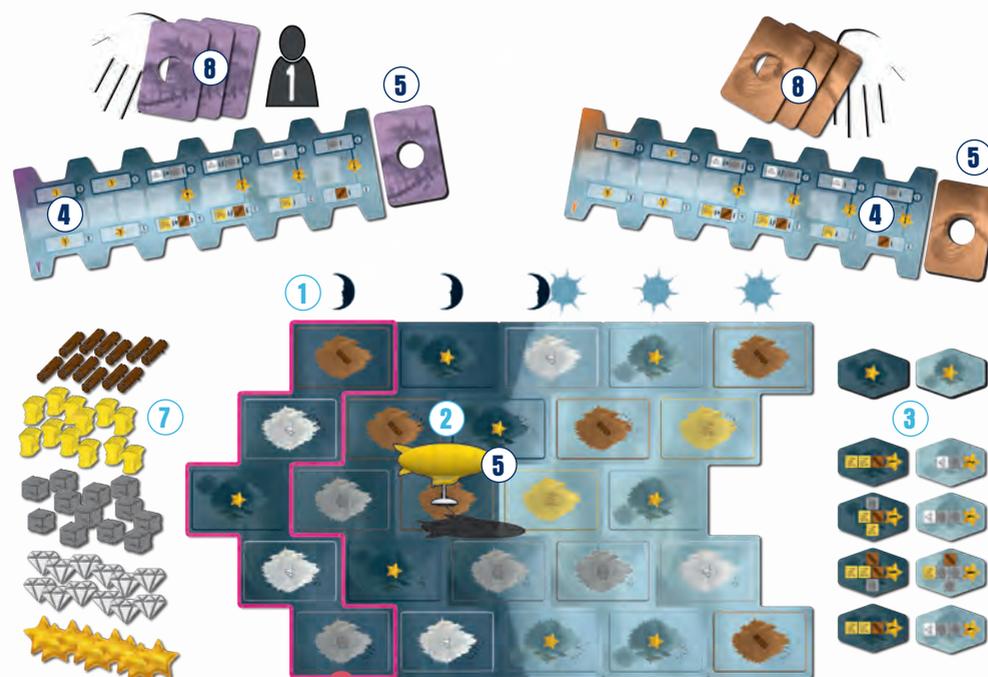
2 Disposez la figurine Aéronef géant sur l'emplacement central de la bandelette du milieu.

3 Triez les tuiles Livraison et disposez-les en 2 piles, face cachée : une pile jour et une pile nuit. Révélez ensuite 4 tuiles Jour et 4 tuiles Nuit pour créer un étalage.

Note : révéléz seulement 3 tuiles Jour et 3 tuiles Nuit pour une partie à 2 ou 3 joueurs.

4 Distribuez à chaque joueur le plateau individuel de la couleur de son choix. Chacun place son plateau individuel sur la face Été.

5 Chaque joueur mélange le paquet de cartes Aéronef de sa couleur afin de constituer sa pile personnelle, face cachée et place celle-ci à gauche de son plateau.



La première bandelette

6 Le joueur « le plus tête en l'air » est désigné comme premier joueur.

Dans une partie à 3 joueurs, donnez un bois au 3^e joueur.

Dans une partie à 4 joueurs, donnez un bois au 3^e joueur et une pierre au 4^e joueur. Ces joueurs placent leur ressource sur un emplacement de stockage de leur plateau individuel.

7 Prenez les jetons Or et les ressources pour constituer la réserve, accessible à tous les joueurs.

8 Chaque joueur pioche 3 cartes de sa pile et la partie peut commencer !

- Les ressources sont en quantité illimitée. Si vous deviez en manquer, remplacez-les par autre chose.
- Les tuiles Amélioration ne sont pas utilisées lorsque vous jouez avec la face Été des plateaux individuels, laissez-les dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en une succession continue de tours de table durant lesquels chaque joueur joue une carte de sa main. La partie se termine quand chaque joueur a joué ses 16 cartes.

Au début de son tour, chaque joueur possède 3 cartes en main (à l'exception des 2 derniers tours de jeu). En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, **chaque joueur DOIT jouer une carte sur le plateau de jeu** constitué par les bandelettes.

Le joueur doit respecter les conditions de pose suivante :

- La carte doit être jouée **sur un emplacement libre** (= sans carte) d'une bandelette constituant le plateau de jeu.
- La **règle d'adjacence** : l'emplacement doit être **adjacent à la figurine Aéronef géant** **A** ou **adjacent à une autre carte déjà jouée par le joueur** **B**.

- Il est tout à fait possible de jouer une carte là où se trouve la figurine Aéronef géant !!!
- Dans les très rares cas où il est impossible pour un joueur de jouer une carte sur un emplacement adjacent à l'Aéronef géant ou à l'une de ses cartes, ce joueur peut défausser une carte pour simplement faire avancer l'Aéronef géant. Il ne fait rien d'autre de son tour !

Allonger le voyage

Il est possible pour un joueur d'allonger son voyage, c'est-à-dire de ne pas respecter la règle d'adjacence. Pour cela, il doit placer une ressource de son stock par emplacement (*libre ou occupé*) situé entre l'emplacement où est placée la figurine de l'Aéronef ou l'une de ses cartes déjà jouées et l'emplacement qu'il souhaite atteindre. Les ressources ainsi utilisées sont ensuite défaussées et remises dans la réserve.

Note : les ressources peuvent être de n'importe quel type.

La carte peut être jouée :

- soit **sur une île volante de production**,
- soit **sur une cité volante**.



Île volante : Bois/Pierre/Blé/Eau



Cité volante : Jour/Nuit

Sur une île volante de production

Le joueur récupère autant de ressources que la valeur de la carte jouée (soit 0, 1 ou 2 ressources) et du type correspondant à cet emplacement (*visible au travers du hublot de la carte*). Il place les ressources ainsi gagnées sur les emplacements de stockage de son plateau individuel.

Important : un joueur ne peut jamais posséder plus de 8 ressources. Le cas échéant, il doit défausser les ressources de son choix jusqu'à n'en posséder plus que 8.

A



Emplacements adjacents à l'Aéronef

B



Emplacements adjacents à une autre carte du joueur



Exemple :

Noélie joue une pierre et un bois pour pouvoir poser une carte à 2 emplacements de distance de l'une de ses cartes.



Exemple :

Anaëlle joue une carte de valeur 2 sur une île volante produisant du bois, elle gagne immédiatement 2 bois qu'elle place dans son stock.

Sur une cité volante

Le joueur récupère autant d'étoiles en or que la valeur de la carte jouée (soit 0, 1 ou 2 étoiles).

Ensuite, le joueur **DOIT honorer une tuile Livraison** en livrant les ressources qui y sont représentées.

- Si la cité flottante est une cité de jour, la tuile livraison doit être une tuile de jour.
- Si la cité flottante est une cité de nuit, la tuile livraison doit être une tuile de nuit.

Le joueur récupère la tuile Livraison et la place dans la première encoche libre de son plateau individuel, en haut pour les tuiles jour, en bas pour les tuiles nuit. Les ressources dépensées sont remises dans la réserve et une nouvelle tuile Livraison du même type est immédiatement révélée dans l'étalage.

Placer une tuile Livraison permet de gagner immédiatement le bonus représenté (le joueur gagne son bonus après que l'étalage ait été complété) :

1. Un bois (jour)/une pierre (nuit)
2. Un blé (jour)/une eau (nuit)
3. Un bois ou un blé (jour)/une pierre ou une eau (nuit)
4. Un bois et un blé (jour)/une pierre et une eau (nuit)
5. 5 étoiles en or (jour) et (nuit)
6. 5 étoiles en or (jour) et (nuit)

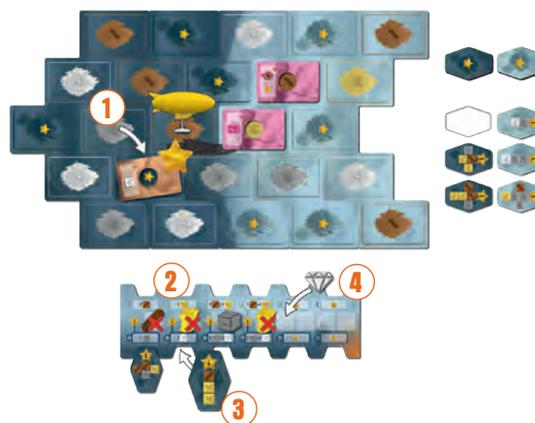
Avancée de l'Aéronef géant

Quand un joueur a joué une carte de valeur 0, l'Aéronef géant se déplace : il est immédiatement déplacé en ligne droite d'un emplacement vers l'avant.

Lorsque le joueur a terminé son tour de jeu, résolvez le pouvoir d'expulsion (cf. page suivante) de toutes les cartes présentes sur la première bandelette. Ensuite, ces cartes sont placées dans les défausses des joueurs concernés. La première bandelette est alors retournée et placée en dernière position, décalant ainsi toutes les autres bandelettes.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes et le cas échéant, après la résolution des cartes expulsées, la figurine Aéronef géant a avancé. Les quatre premières paires de tuiles jour/nuit rapportent des étoiles en or (1 pour la première paire, 2 pour la seconde paire, ...). Chaque paire de ressources restantes dans votre stock, peu importe leur type rapporte 1 étoile en or. Additionnez les étoiles en or de vos tuiles Livraison à toutes celles accumulées en cours de partie : le joueur avec le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Exemple :

Madeline joue une carte de valeur 1 sur une cité volante de nuit (1). Elle gagne 1 étoile en or puis, elle livre 1 bois et 2 blés pour honorer la tuile Livraison de nuit correspondante (2). Elle place la tuile Livraison dans la première encoche libre (3) qui lui permet de gagner 1 eau (4).

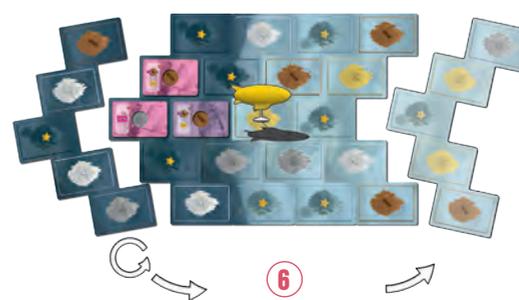


Exemple :

Noélie a joué une carte de valeur 0 sur une cité volante de nuit (1), elle avance **immédiatement** la figurine Aéronef géant (2). Elle donne un bois, une pierre et deux blés pour honorer une livraison de nuit (3) et place cette tuile Livraison sur le premier emplacement vide du bas de son plateau.

À la fin de son tour, le pouvoir d'expulsion de toutes les cartes présentes sur la première bandelette est résolu : **Noélie** récupère 1 pierre et 1 blé grâce à sa carte de valeur 0 expulsée (4) alors que **Madeline** récupère 1 eau grâce à sa carte de valeur 1 expulsée (5).

Pour terminer, la première bandelette est retournée et placée en dernière position, décalant ainsi toutes les autres bandelettes (6).



Pouvoirs d'expulsion des cartes Aéronef

1 / 2

Gagnez 1 ou 2 exemplaires de la ressource produite par l'île où a été posée la carte (ou des étoiles en or s'il s'agit d'une cité).



Gagnez 1 exemplaire de chaque ressource indiquée sur la carte quel que soit le type d'île/cité où a été posée la carte (ici une pierre et un blé).

1

Gagnez 1 exemplaire de la ressource indiquée sur la carte quel que soit le type d'île/cité où a été posée la carte (ici un bois).



Gagnez 1 étoile en or si la carte a été posée sur une île volante produisant la ressource indiquée.

Exemple :

Anaëlle gagne 1 étoile en or (1) grâce à sa carte de valeur 2 (sa carte est sur une île volante produisant du bois) et 2 eaux (2) grâce à sa carte de valeur 0 (deux ressources produites par l'île où a été posée sa carte).

Noélie gagne 2 étoiles en or (3) grâce à sa carte de valeur 0 (car sa carte est posée sur une cité). **Madeline** gagne 1 eau (4) grâce à sa carte de valeur 1 (1 eau quel que soit le type d'île/cité où a été posée sa carte).



Mode de jeu avec la face Hiver des plateaux individuels

Mise en place

Identique au jeu avec la face Été des plateaux individuels mais placez-les sur leur face Hiver. Sur cette face, au lieu d'avoir une encoche jour/nuit par niveau (6 niveaux), vous disposez de deux encoches jour/nuit par niveau (3 niveaux).

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme le jeu de base à l'exception de ce qui suit.

Lorsqu'un joueur doit récupérer une tuile Livraison après l'avoir honorée, il doit toujours la placer en haut ou en bas de son plateau individuel, en fonction de son type (en haut pour le jour, en bas pour la nuit). Il doit cependant choisir l'encoche en fonction du pouvoir qu'il souhaite activer en respectant cette règle : un pouvoir ne peut être activé que si un pouvoir du niveau inférieur l'a déjà été sur la même ligne. De la même manière, un second pouvoir de même niveau ne peut être activé que si 2 pouvoirs du niveau inférieur l'ont déjà été sur la même ligne.

Exemple : il faut un pouvoir de niveau 1 de jour déjà activé pour activer un pouvoir de niveau 2 de jour. Il faut deux pouvoirs de niveaux 1 et 2 de jour déjà activés pour activer un second pouvoir de niveau 3 de jour.

- Sur cette face, vous ne disposez plus que de 6 emplacements de stockage.
- En cours de partie, vous pouvez augmenter à deux reprises votre capacité de stockage et disposer ainsi d'une capacité de stockage de 8.
- En fin de partie, chaque paire de tuiles jour/nuit ne vous rapporte plus d'étoiles en or.

Mode de jeu avec les tuiles Amélioration

Mise en place

Identique au jeu avec la face Hiver des plateaux individuels mais révélez autant de tuiles Amélioration de niveau 1 que de joueurs.

Ensuite, formez autant de tuiles Amélioration de niveau 3 que de joueurs en assemblant aléatoirement une demi-tuile jour et une demi-tuile nuit (les pouvoirs des deux demi-tuiles doivent être différents).

En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse du tour de jeu, chaque joueur choisit une tuile de niveau 1 ou de niveau 3. Faites ensuite un second tour de table en procédant de la même manière, afin que chaque joueur possède une tuile de chaque niveau.

Chaque joueur place ses 2 tuiles Amélioration sur les emplacements prévus à cet effet sur son plateau individuel en respectant le niveau (niveau 1/niveau 3) et le type (demi-tuile jour/demi-tuile nuit pour celle de niveau 3).

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme le jeu avec la face Hiver des plateaux individuels, seuls les pouvoirs changent.

Pour que le pouvoir d'une tuile Amélioration de niveau 1 soit actif, le joueur doit avoir placé une tuile de Livraison de part et d'autre de la tuile Amélioration.

Pour que le pouvoir d'une demi-tuile Amélioration de niveau 3 soit actif, le joueur doit seulement avoir placé une tuile de Livraison jour (demi-tuile jour)/ nuit (demi-tuile nuit) dans l'encoche correspondante.

Exemple :

Lors de la mise en place, Madeline a récupéré une tuile d'Amélioration de niveau 1 qu'elle a immédiatement positionnée sur l'emplacement prévu à cet effet de son plateau individuel. Elle a fait de même pour les 2 parties de sa tuile d'Amélioration de niveau 3.

En cours de partie, elle a déjà honoré une livraison de jour. Pour pouvoir bénéficier du pouvoir de sa tuile d'amélioration de niveau 1, elle devra honorer une livraison de nuit et la placer en face de celle de jour déjà honorée.



Les pouvoirs des plateaux individuels face Hiver et des tuiles Amélioration sont expliqués dans l'annexe.