



CHALLENGE SOLO

Un jeu de Guillaume Montiage & Jacques Bariot
Illustré par Nicolas Fructus, Emile Denis & Dimitri Bielak
Edité par Matagot
Challenge solo : SoloGames



MATERIEL

Matériel supplémentaire pour ce challenge solo.

1 D6 pour définir les priorités des Actions des deux IA

4 pions de couleur Bleu pour les Objectifs d'une IA (ou prendre les jetons d'Action d'une couleur non utilisée).

4 pions de couleur Rouge pour les Objectifs de l'autre IA (ou prendre les jetons d'Action d'une couleur non utilisée).



FIN DU JEU

Dès qu'un des deux IA ou le joueur possède au moins 10 PV en fin de phase Jour est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, dans l'ordre comme dans le livret de règle.



MISE EN PLACE

Placez le plateau au centre de la table côté 5 joueurs. L'ensemble du plateau sera utilisé pour ce challenge solo.

Les deux IA (Bleu et Rouge) et le joueur reçoivent leur plateau de jeu individuel, 5 jetons d'Action, 1 marqueur de Prière placé sur 5, 12 unités et 3 Pyramides (cartes de Combat, voir plus loin).

Placement des Créatures.

Les 7 Créatures seront placées aléatoirement sur le plateau. 5 Créatures seront placées adjacentes aux 5 cités et 2 Créatures adjacentes aux 2 Temples au centre de la carte.

Prenez les 7 tuiles Pouvoir des Créatures et mélangez les faces cachées. Placez-les sur le plateau faces cachées adjacentes aux 5 Cités et aux 2 Temples au centre de la carte.

Retournez les faces visibles et remplacez-les par les Créatures.

Placement des Troupes.

Prenez les 5 tuiles Pouvoir des 5 Créatures adjacentes aux 5 Cités. Mélangez les faces cachées. Retournez une première tuile Pouvoir d'une Créature. Ça sera la Cité adjacente à cette Créature pour la première IA.

Retournez une deuxième tuile Pouvoir d'une Créature. Ça sera la Cité adjacente à cette Créature pour le Joueur.

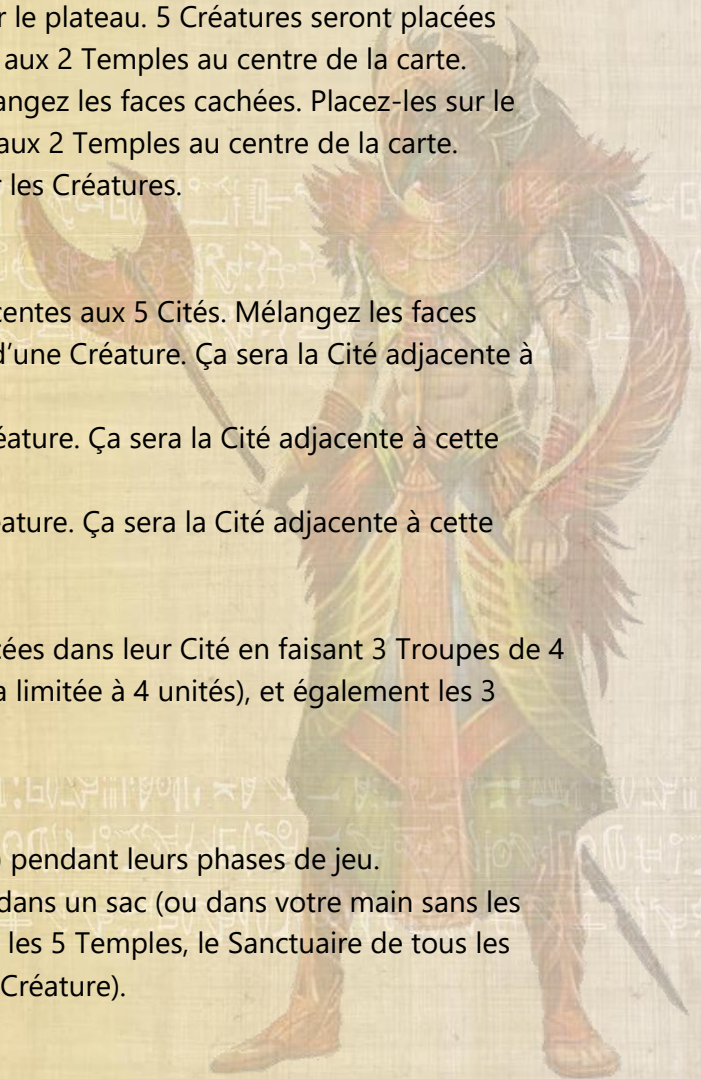
Retournez une troisième tuile Pouvoir d'une Créature. Ça sera la Cité adjacente à cette Créature pour la deuxième IA.

Toutes les unités des IA et du joueur seront placées dans leur Cité en faisant 3 Troupes de 4 unités (tout au long de la partie, une troupe sera limitée à 4 unités), et également les 3 Pyramides de valeur haute 1.

Placement des Objectifs pour les deux IA.

Les deux IA auront des Objectifs (des directions) pendant leurs phases de jeu.

Mélangez les 8 pions de couleur Bleu et Rouge dans un sac (ou dans votre main sans les regarder) et placez à tour de rôle les 8 pions sur les 5 Temples, le Sanctuaire de tous les Dieux, à côté du Sphinx (Créature) et la Momie (Créature).



Constitution des decks de cartes pour les IA.

Cartes Combat pour les deux IA.

Retirez du deck de cartes de chaque IA, les cartes suivantes :

La carte : Force 2 / Protection 2

La carte : Force 1 / Dégât 2

Prenez les deux decks de cartes de chaque IA et mélangez les ensembles.

Vous avez constitué un deck de 8 cartes pour les deux IA.

Le joueur reçoit l'ensemble de ses cartes de Combat.

Cartes ID de Combat pour les deux IA.

Pour constituer le deck de cartes ID de combat pour les deux IA, vous devez séparer les cartes avec les icônes Jour, Combat et Cartouche noire.

Pour constituer un deck de 9 cartes ID de Combat pour les deux IA, prenez les cartes à icône Combat suivantes :

2 Furie Guerrière

2 Bataille Sanglante

2 Bain de Sang

1 Rage Guerrière

1 Mur de Fer

1 carte Veto avec Cartouche noire

Cartes ID de Jour pour les deux IA.

Pour constituer le deck de cartes ID de combat pour les deux IA, vous devez séparer les cartes avec les icônes Jour, Combat et Cartouche noire.

Pour constituer un deck de 9 cartes ID de Jour pour les deux IA, prenez les cartes à icône Jour suivantes :

2 Renforcement

2 Pluie de Feu

1 Prière

1 Vol de Mana

1 Passe Muraille

1 Téléportation

1 carte Fuite avec Cartouche noire

Toutes les autres cartes avec les icônes Jour et Combat et la carte Fuite avec une icône Cartouche noire restante seront mélangées pour constituer le deck du Joueur.

Placement des tuiles Pouvoir.

Les 7 tuiles Pouvoir des Créatures sont retirées des autres tuiles Pouvoir.

Les 41 tuiles Pouvoir restantes sont triées par couleur et par niveau de Prière. Les 41 tuiles Pouvoir ne seront pas toutes visibles mais empilées par couleur et par niveau, soit 12 piles (il n'y aura que la tuile d'une couleur et d'un niveau qui sera visible. Les autres tuiles (les plus hautes d'une couleur et d'un niveau) ne seront visibles que lorsque la tuile la plus haute sera achetée).

Tuiles Pouvoir.



Les Créatures sont recrutées directement (ne compte pas pour une action) sur le plateau dès qu'une troupe est présente à leur emplacement. Le cout des Créatures est indiqué sur leur tuile Pouvoir.



TOUR DE JEU

Le Joueur sera toujours premier joueur. Les deux IA inverseront leur tour de jeu à chaque nouvelle phase de Préparation (Nuit).

Le Joueur et les deux IA alternent leurs 5 Actions comme dans la règle de base.

Le Joueur utilise tous les éléments du jeu comme la règle de base.

Les deux IA utilisent le D6, le tableau d'ordre de priorité (voir plus loin) avec le roulé du dé et l'ordre de priorité des Objectifs.

Actions des IA.

Les deux IA possèdent 5 jetons Action (ou plus en fonction des tuiles Pouvoir) et les utilisent comme la règle de base (au moins 1 jeton par niveaux). Les jetons devront être répartis au mieux par le joueur.

Le dé est roulé et on lit dans la ligne correspondante du tableau d'ordre de priorité de gauche à droite, l'action qui peut être réalisée (si la case action est toujours disponible et si au moins 1 niveau de la pyramide du plateau IA contient 1 jeton).

Si l'IA a, par exemple, son niveau de points de Prière au maximum ou à 9, il effectue une autre Action.

Prier.

Gagner 2 Prières immédiatement.

Faire évoluer une pyramide.

Par défaut, la même couleur que la couleur Pouvoir dans la même ligne du tableau d'ordre de priorité et si l'IA a assez de points de Prière. Sinon, on passe à la couleur suivante.

Acheter un Pouvoir.

Acheter un Pouvoir de la couleur Pouvoir indiquée dans la ligne et si l'IA a assez de points de Prière (acheter si possible, la tuile qui possède le plus de points de Pouvoir en fonction de la valeur de la pyramide.

Recruter.

Recruter (maximum 4 unités par Troupe) et si l'IA a assez de points de Prière.

Se déplacer.

l'IA déplace une Troupe vers une de ses priorités d'Objectifs. Avant de se déplacer, il pioche 2 cartes ID de Jour faces cachées. Il révèle la première et effectue son effet. S'il ne peut pas l'appliquer, il révèle la deuxième carte et effectue son effet. S'il effectue un effet d'une des deux cartes ou s'il n'a pas pu appliquer un seul effet, dans les deux cas, les deux cartes sont remises dans la pioche qui est remélangée.

Si une des deux cartes, comporte l'icône Cartouche noire ; les deux cartes sont remises dans la pioche et remélangées (pas d'effet en plus de son action pour l'IA). Cette condition s'applique également pour le Joueur.

Combattre.

Attaquant ou Défenseur, l'IA pioche 1 seule carte Combat et 1 carte ID de combat. Une fois utilisées, elles seront remises dans leur pioche et remélangées.

Le joueur, lui, respecte la règle de base.

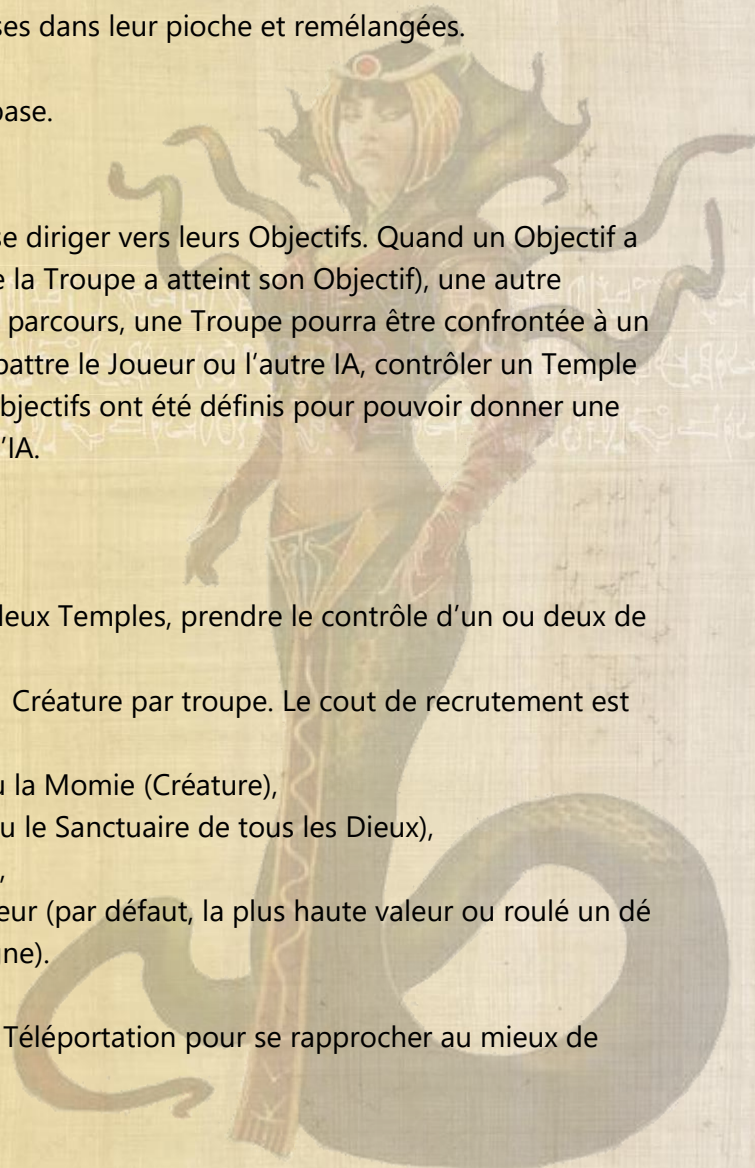
Priorité des Objectifs pour les deux IA.

Les deux IA ont un ordre de priorité pour se diriger vers leurs Objectifs. Quand un Objectif a été défini pour une Troupe de l'IA (ou que la Troupe a atteint son Objectif), une autre Troupe suit un autre Objectif. Pendant son parcours, une Troupe pourra être confrontée à un autre Objectif (recruter une Créature, combattre le Joueur ou l'autre IA, contrôler un Temple libre ou contrôlé par le Joueur, etc.). Ces Objectifs ont été définis pour pouvoir donner une direction, par défaut, pour les Troupes de l'IA.

Priorités.

1. Si le joueur contrôle au moins deux Temples, prendre le contrôle d'un ou deux de ces Temples,
2. Recruter au moins 1 Créature (1 Créature par troupe. Le cout de recrutement est indiqué sur la tuile),
3. Recruter le Sphinx (Créature) ou la Momie (Créature),
4. Se téléporter vers un Temple (ou le Sanctuaire de tous les Dieux),
5. Attaquer une Troupe du Joueur,
6. Contrôler une Pyramide du Joueur (par défaut, la plus haute valeur ou roulé un dé pour lire la couleur dans une ligne).

Dans tous les cas, l'IA utilise, si possible, la Téléportation pour se rapprocher au mieux de l'Objectif.





PARTICULARITÉS

Le joueur choisit l'emplacement de retrait des Troupes de l'IA.

L'IA renvoie une de ses Troupes si, ≤ 4 points de Prière ou ≤ 3 unités.

Exemple de mise en place.

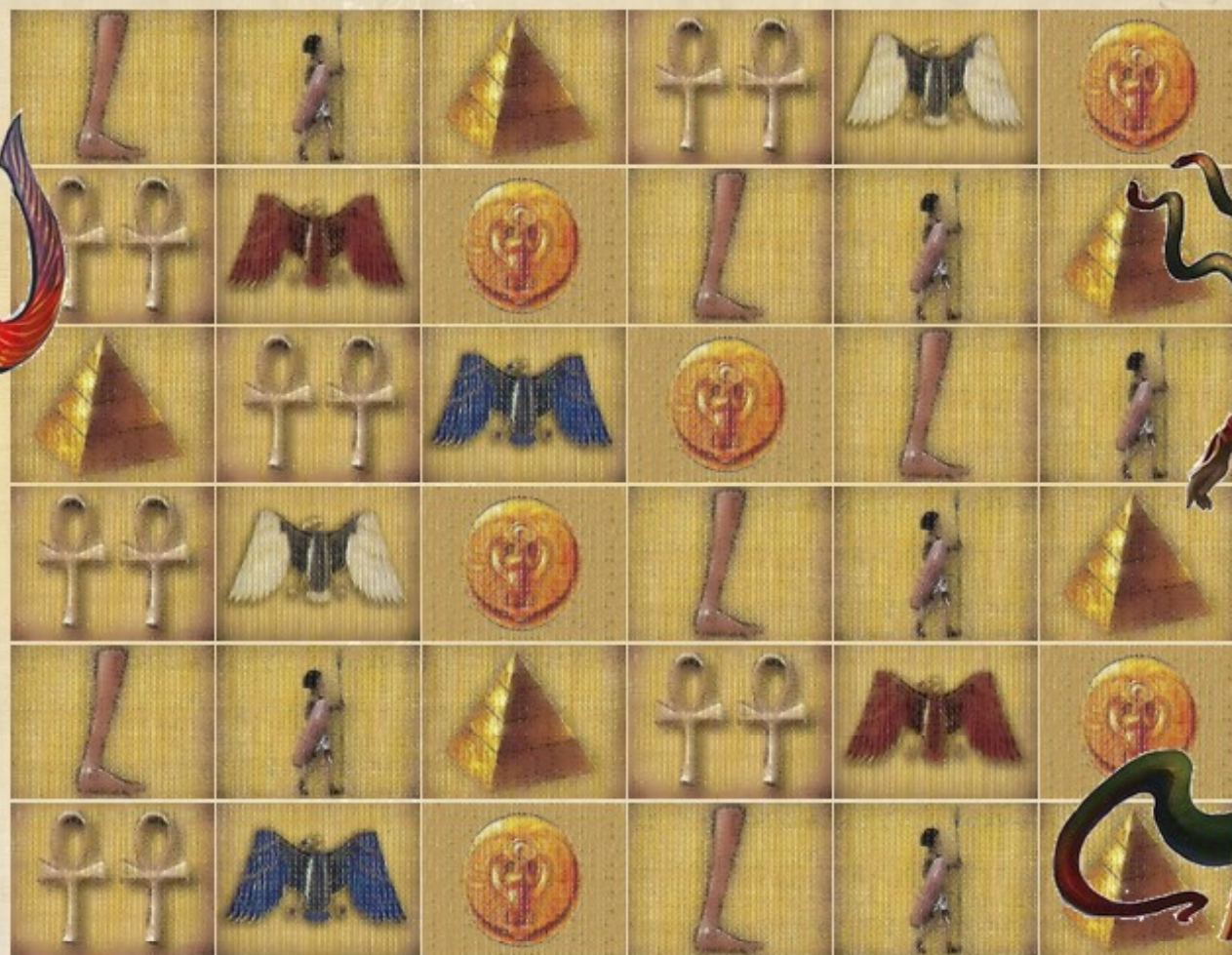
Les 7 Créatures sont placées sur le plateau.

Les Troupes des deux IA et du Joueur ont été placées dans les cités adjacentes à trois Créatures.

Les pions Objectifs (Bleu et Rouge) ont été placés dans les 5 Temples, le Sanctuaire de tous les Dieux, à côté du Sphinx (Créature) et la Momie (Créature).



ORDRE DE PRIORITÉ DES ACTIONS DES IA



5 JETONS / AU MOINS 1 JETON PAR NIVEAUX