

SALAMANDRA

Mode solo

But du jeu en solo

Ne laissez jamais Rodolphe avoir plus de PV que vous en fin de manche sinon vous perdez!

Mise en place

Réalisez une mise en place identique à celle pour 2 joueurs. Vous affrontez Rodolphe, l'érudit gris. Prenez ses 10 pions Apprenti et ses 2 marqueurs de score.

A. Choisissez son niveau en prenant la carte Labeur adaptée (niveaux 1 à 3, facile à difficile).

Cette carte récapitule le comportement de Rodolphe en jeu.

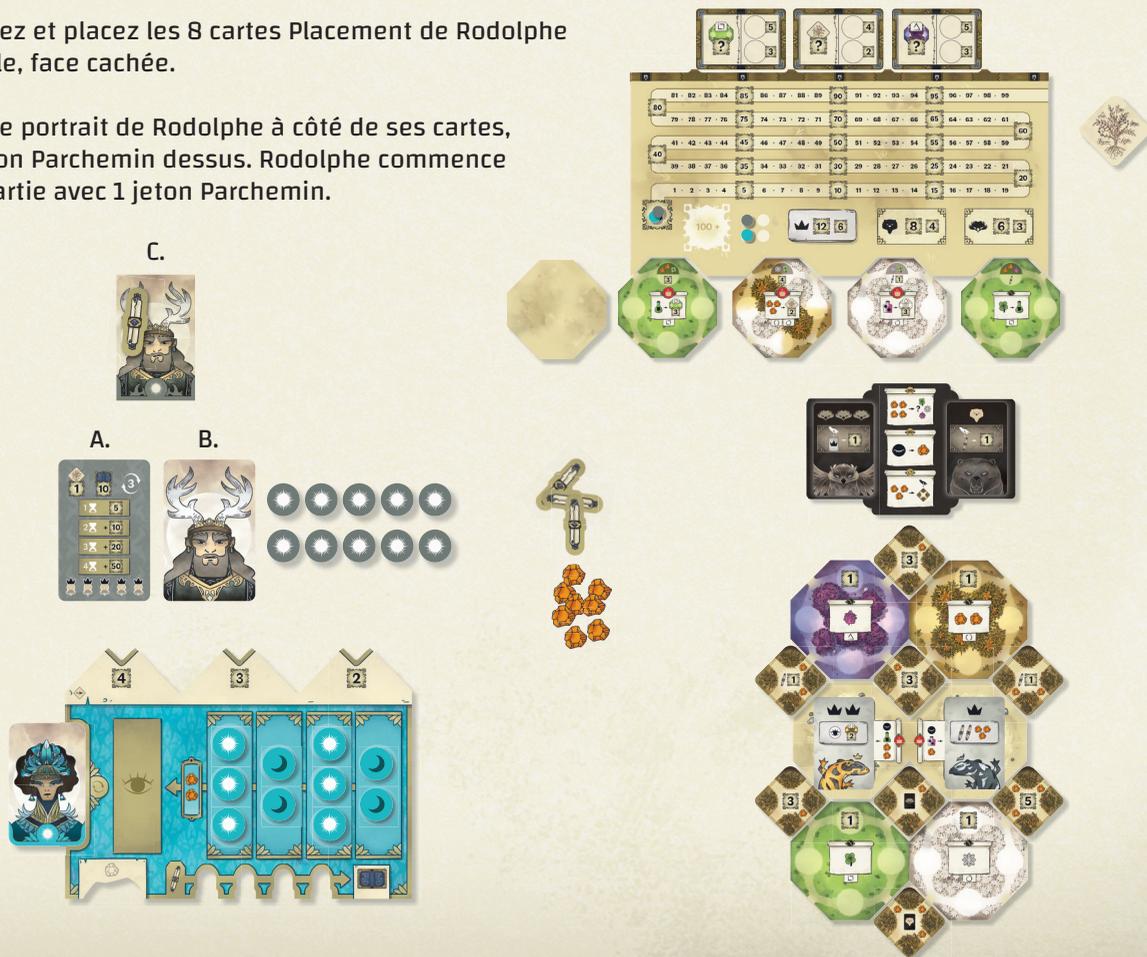
B. Mélangez et placez les 8 cartes Placement de Rodolphe en une pile, face cachée.

C. Placez le portrait de Rodolphe à côté de ses cartes, avec 1 jeton Parchemin dessus. Rodolphe commence donc la partie avec 1 jeton Parchemin.

Matériel supplémentaire

3 cartes Labeur

16 cartes Placement de Rodolphe



Comment jouer ?

Le jeu se déroule toujours en 4 manches.

Lors de chaque manche, la séquence est réalisée de la manière suivante :

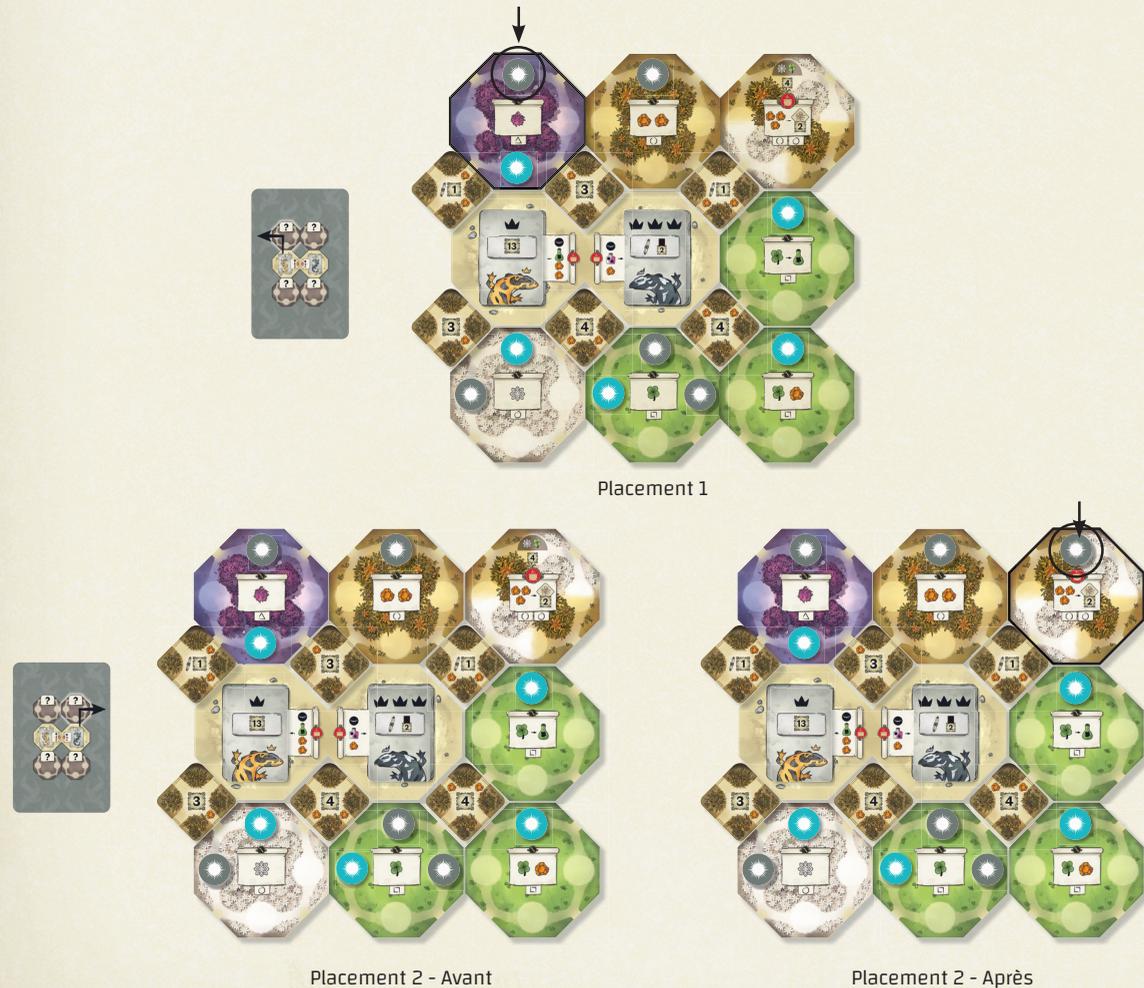
1. **Attribuez les PV de Rodolphe et placez ses apprentis**
2. **Jouez vos tours jusqu'à la fin de la manche, avec les mêmes règles que dans le mode multijoueur**
3. **Lorsque vous passez, procédez à la phase de fin de manche**

1. Attribution des PV de Rodolphe et placement de ses apprentis

A. Rodolphe gagne les PV indiqués sur sa carte Labeur correspondant à la manche en cours (1 ⌚ pour la manche 1, 2 ⌚ pour la manche 2...).

B. Le nombre d'apprentis qu'il doit placer est égal au numéro de la manche en cours (ex. : 1 apprenti à la manche 1, 2 apprentis à la manche 2, 3 apprentis à la manche 3, etc.).

Pour chaque apprenti, révélez la première carte du paquet Placement. L'apprenti est placé sur la tuile la plus éloignée du parcours créé par la flèche (voir l'exemple ci-dessous).

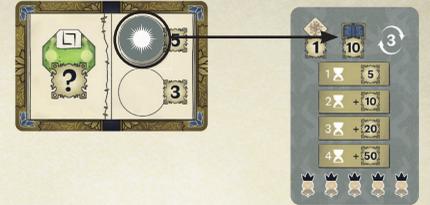


Si l'emplacement bonus est disponible, placez l'apprenti dessus, et ne lui accordez aucun gain.

Si l'emplacement bonus n'est pas disponible, placez l'apprenti sur le prochain emplacement libre de cette tuile, dans le sens horaire, puis donnez 1 jeton Parchemin à Rodolphe.

Lorsque Rodolphe gagne son 3^e jeton Parchemin, défaussez-les tous et prenez son dernier apprenti mis en jeu pour le mettre sur la première carte Grimoire rencontrée en partant de la gauche, dont l'emplacement supérieur est disponible. Si tous les emplacements supérieurs des cartes Grimoire sont occupés, placez son apprenti sur le premier emplacement inférieur libre en partant de la gauche.

Rodolphe gagne instantanément les PV indiqués sur la carte Labeur, sous le symbole Grimoire.



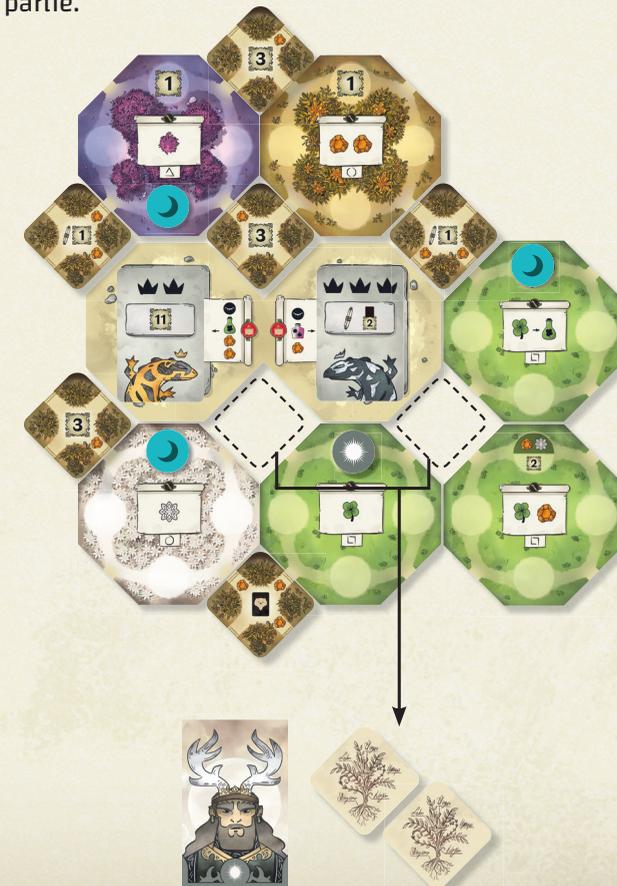
2. Tours du joueur

Enchaînez vos tours les uns après les autres jusqu'à ce que vous passiez.

3. Fin de manche

Après avoir passé, vous pouvez payer 3 cristaux pour récolter des tuiles Bosquet comme dans le jeu multijoueur. Ensuite Rodolphe prend chaque tuile Bosquet dont l'un de ses apprentis est en contact par un chemin. Rodolphe gagne 1 PV par tuile qu'il récupère ainsi (il ne gagne pas les gains mentionnés sur les tuiles Bosquet prises).

Chacune de ces tuiles Bosquet est mise, face cachée, à côté de la tuile représentant le portrait de Rodolphe. Ensuite, si vous possédez strictement plus de PV que Rodolphe, vous passez à la manche suivante. Sinon, vous perdez la partie.



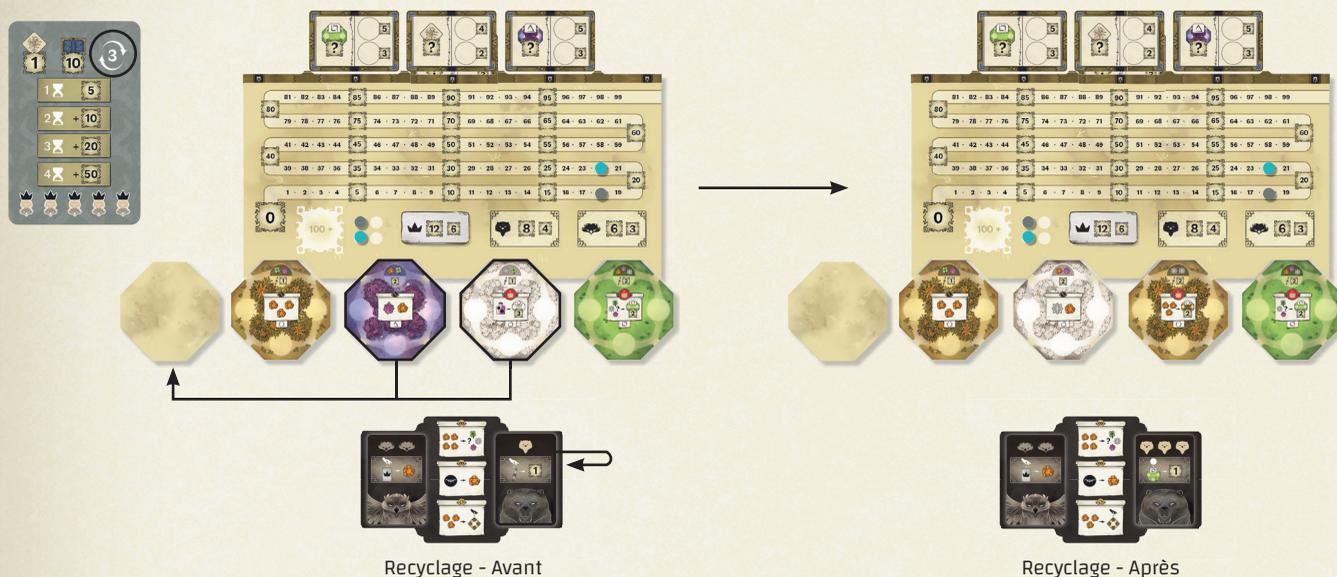
Exemple : l'apprenti de Rodolphe est en contact avec 2 tuiles Bosquet par les chemins, il récupère donc les 2 tuiles et marque 1 PV pour chacune.

Préparation de la manche suivante

Recyclage :

Vous pouvez mettre une carte du sommet des piles Ours, Aigle et Salamandre, ou une tuile Champ visible sous l'une de ces piles pour en révéler une nouvelle.

Vous pouvez faire ça autant de fois que le chiffre de recyclage présent sur la carte *Leabeur* de Rodolphe.



Exemple : vous affrontez Rodolphe en niveau difficile, à la fin d'une manche, vous pouvez procéder à 3 recyclages. Vous choisissez de mettre la carte Ours dessous son paquet pour en révéler une autre. Vous choisissez de mettre les tuiles Champ Violet et Champ Blanc sous la pioche, et vous en révélez deux nouvelles.

Pour chaque emplacement vide entre 2 tuiles Champ en jeu, placez-y une tuile Bosquet piochée de la réserve (il s'agit d'une modification par rapport au mode multijoueur, pour qu'il y ait plus de tuiles Bosquet en jeu).

Fin de partie

• LES GRIMOIRES :



Scorez vos PV en fonction de vos positionnements sur les cartes Grimoire comme dans une partie multijoueur. Rodolphe marque, à nouveau, pour chacun de ses apprentis présents sur les cartes Grimoire, les PV indiqués sous le symbole Grimoire de sa carte *Leabeur*.

• LA CROYANCE :



Comparez vos points de Croyance pour les divinités Ours, Aigle et Salamandre avec ceux de Rodolphe comme dans une partie à 2.

Rodolphe présente 3, 4 ou 5 symboles de Croyance dans chaque divinité (Ours, Aigle et Salamandre), en bas de sa carte *Leabeur*, en fonction de la difficulté choisie.

• LES PARCHEMINS :



Rodolphe et vous gagnez 1 PV par jeton Parchemin en votre possession.

Pour finir, si vous possédez plus de PV que Rodolphe, vous remportez la partie.