



VOYAGEURS

DU TIGRE DU SUD

CONCEPTION : SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATIONS : MIHAJLO DIMITRIEVSKI
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE : SHEM PHILLIPS
TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES
RELECTURES : ARNYANKA / PIXIEGAMES

COPYRIGHT 2022 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION

Voyageurs du Tigre du Sud se déroule à l'apogée du Califat Abbasside, vers l'an 820. Dans la peau de courageux explorateurs, cartographes et astronomes, les joueurs partent de Bagdad pour cartographier les terres, les cours d'eau et les cieux environnants. Les joueurs doivent gérer avec soin leur caravane d'Ouvriers et leur équipement, tout en transmettant régulièrement leurs découvertes à la Maison de la Sagesse. Réussirez-vous à impressionner le calife ou allez-vous perdre votre chemin et succomber à la nature sauvage ?

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir le plus de points de victoire (PV) en fin de partie. Ces PV sont principalement gagnés en cartographiant les terres, les eaux et le ciel. Les joueurs peuvent également gagner des PV en améliorant leur Caravane, en obtenant de l'Inspiration et en influençant les 3 Guildes : Science, Commerce et Exploration. Au fil de leurs découvertes, les joueurs consigneront rapidement leurs avancées dans un Journal. La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur atteint la colonne la plus à droite de la piste Journal.

MATÉRIEL



20 Dés
(5 par couleur de joueur)



60 Influences
(15 par couleur de joueur)



4 marqueurs Journal
(1 par couleur de joueur)



10 tuiles Journal



48 Pièces



48 Provisions



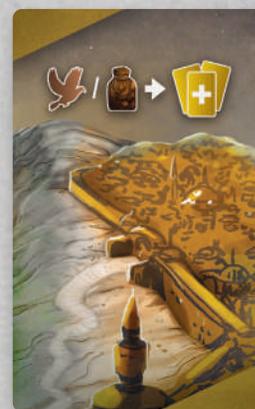
62 tuiles Amélioration
(4 de chaque tuile jaune, bleue, noire et verte. Une de chaque tuile violette)



12 Ouvriers
(4 verts, 4 jaunes et 4 bleus)



36 cartes Villageois



36 cartes Terre



36 cartes Eau



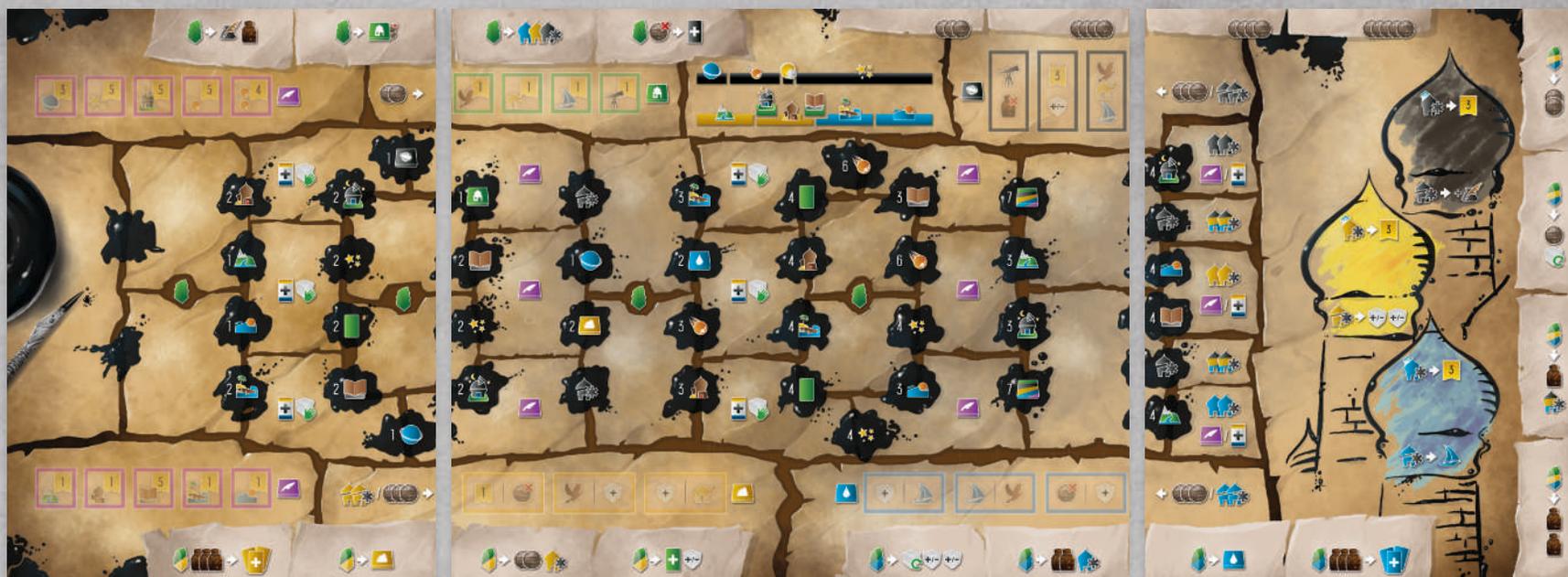
36 cartes Espace



16 cartes Inspiration



6 cartes Planification
(pour le Mode Solo)



3 sections de Plateau Principal double face
(les faces sont indépendantes du nombre de joueurs)

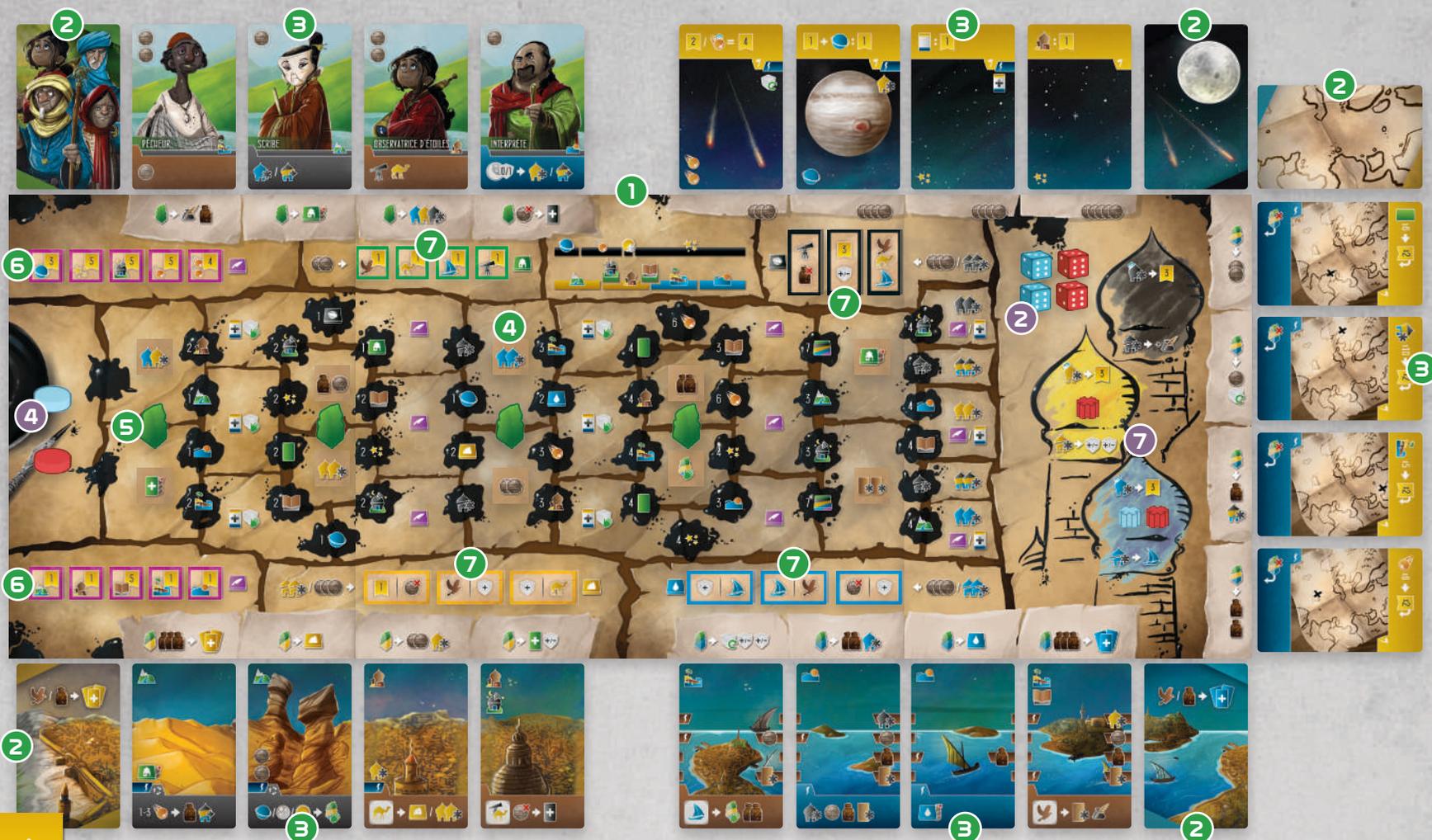


4 Plateaux de Joueur double face
(les Plateaux IA du Mode Solo se trouvent au dos)

MISE EN PLACE

Installez *Voyageurs du Tigre du Sud* en suivant les étapes ci-dessous :

- 1 Assemblez les 3 sections du Plateau Principal au milieu de l'aire de jeu comme illustré ci-dessous. Les 2 faces de chaque section peuvent être utilisées indifféremment pour varier les parties.
- 2 Mélangez les cartes Villageois, Espace, Terre, Eau et Inspiration dans leur pile respective. Placez ces piles sur les emplacements indiqués ci-dessous, formant ainsi 5 pioches face cachée.
- 3 Piochez les 4 premières cartes de chaque pile et placez-les face visible sur les emplacements prévus à côté de leur pile respective.
- 4 Mélangez les tuiles Journal et placez-en une face visible sur chacun des emplacements vides de la piste Journal.
- 5 Placez 1 Ouvrier vert sur chaque emplacement indiqué à mi-hauteur, le long de la piste Journal.
- 6 Placez les 10 tuiles Amélioration Spéciale (roses) sur les emplacements correspondants du Plateau Principal.
- 7 Placez autant de tuiles de chaque Amélioration verte, noire, jaune et bleue qu'il y a de joueurs, sur les emplacements correspondants du Plateau Principal. À moins de 4 joueurs, remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.



MISE EN PLACE

Donnez à chaque joueur le matériel suivant :

- 1 Plateau de Joueur, distribué aléatoirement.
- Les 5 Dés de la couleur choisie par le joueur : 2 sont placés dans une réserve près des Minarets sur le Plateau Principal. Les 3 autres sont lancés et placés à côté de son Plateau de Joueur.
- Les 15 Influences de la couleur choisie.
- Le marqueur Journal de la couleur choisie qu'il place sur la piste Journal, à l'extrémité gauche du Plateau Principal.
- 1 Ouvrier jaune et 1 Ouvrier bleu.



- Placez les Pièces et les Provisions à côté du Plateau Principal pour former la Réserve Principale (*non illustré*).
- Déterminez aléatoirement le 1^{er} joueur. En vous référant au tableau de la colonne suivante et en fonction de sa position dans l'ordre du tour, donnez à chaque joueur ses Pièces et Provisions de départ et placez l'Influence qu'il a dans chaque Guilde. Les joueurs indiquent leur influence dans les Guildes en plaçant des Influences de leur réserve sur les Minarets correspondants du Plateau Principal. Les tours sont réalisés dans le sens horaire.



Ce tableau se trouve également au dos de ce livret de règles.

Dans l'exemple de la page 4, Bleu est le 1^{er} joueur. Il commence la partie avec 2 Provisions, 3 Pièces et 1 Influence dans la Guilde de l'Exploration (bleue). Rouge est le 2^e joueur dans l'ordre du tour. Il reçoit les mêmes ressources que Bleu, plus 1 Influence dans la Guilde du Commerce (jaune).

À moins de 4 joueurs, remettez les Plateaux de Joueur, marqueurs Journal, Dés, Influences et Ouvriers excédentaires dans la boîte.

APERÇU DU JEU

Voyageurs du Tigre du Sud se joue en un nombre indéterminé de tours. En commençant par le 1^{er} joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur réalise son tour de jeu. Les tours se succèdent ainsi jusqu'au déclenchement de la fin de partie (*voir page 18*).

À chacun de ses tours, un joueur doit soit placer un Dé, soit placer un Ouvrier, soit se reposer.

Les prochaines pages expliqueront certains concepts clés du jeu, notamment les Pictos, l'Influence, le Journal, les Guildes, les diverses cartes, ainsi que les tuiles Amélioration. Les actions des joueurs seront décrites plus loin dans les règles.

Durant toute la partie, les joueurs vont collecter divers Pictos présents sur les Plateaux de Joueur, les cartes Terre, Eau, Espace et les tuiles Amélioration Spéciale. Ces Pictos sont souvent nécessaires pour gagner des PV et avancer sur la piste Journal.

Les Pictos Terre et Eau :



Les Pictos Espace :



2 =	3 =	4 =	5 =	6 =	7 =	4 ≠
2	3	5	8	12	16	5

Les Pictos Ville, Point de Vue, Port et Haute Mer sont des Pictos « primaires ». Ils rapportent des PV de 2 façons différentes.

Les lots : les joueurs gagnent des PV pour chaque lot de chaque type primaire, en fonction du nombre de Pictos qu'ils possèdent dans chacun de ces lots : 0-1 Picto rapporte 0 PV ; 2-7 Pictos rapportent les PV indiqués dans le tableau ci-dessus. Les Pictos au-delà de 7 ne rapportent pas de PV supplémentaires.

Les Séries : les joueurs gagnent aussi 5 PV pour chaque assortiment de 4 Pictos primaires uniques (*1 de chaque type*).

Consultez l'exemple de calcul de score à la page 19 si vous avez besoin de plus de clarté.

Chaque joueur possède 15 Influences de sa couleur. Il s'agit de jetons qui peuvent être utilisés pendant la partie pour indiquer son Influence sur les cartes ou dans les 3 Guildes.



Quand un joueur obtient cette capacité, il peut placer une Influence de sa réserve sur n'importe quelle carte qui se trouve face visible au bord du Plateau Principal et qui n'a pas encore d'Influence.

Si un joueur veut interagir avec une carte sur laquelle se trouve l'Influence d'un adversaire, il doit d'abord lui payer 1 Pièce ou 1 Provision de sa propre réserve. S'il ne peut pas payer, il ne peut pas interagir avec cette carte.

Interagir avec une carte signifie : acquérir la carte pour son panorama, placer un Ouvrier sur la carte ou récupérer un Ouvrier de la carte. L'Influence présente sur une carte n'est retirée que si la carte est acquise. L'Influence retirée de cette façon doit toujours être remise dans la réserve de son propriétaire.



Quand un joueur obtient cette capacité, il peut placer une Influence de sa réserve sur la Guilde indiquée (*le Minaret de la couleur correspondante sur le Plateau Principal*). Cette icône particulière donne au joueur le choix de la Guilde qu'il influence. Il est plus courant de trouver des icônes comme celle-ci dans une couleur spécifique (*noire, jaune ou bleue*).



Quand un joueur obtient cette capacité, il peut déplacer 1 de ses Influences d'une Guilde vers une autre Guilde.



Certains effets nécessitent que les joueurs dépensent des Influences qu'ils ont placées dans les Guildes. Cette icône particulière nécessite de dépenser de l'Influence de la Guilde noire. Quand un joueur dépense une Influence, il doit la récupérer sur la Guilde indiquée et la remettre dans sa réserve.

Si, quand il obtient la capacité d'influencer une carte ou une Guilde, un joueur n'a plus d'Influence dans sa réserve, il peut déplacer une de ses Influences déjà placée sur une carte ou sur une Guilde.

CARTES TERRE

Durant la partie, les joueurs collecteront une grande variété de cartes. C'est le principal moyen pour eux de gagner des PV. Il existe 5 types de cartes qui procurent chacun divers Pictos.

Les cartes Terre doivent être placées à gauche du Plateau de Joueur. Les 2 Pictos principaux des cartes Terre sont les Villes et les Points de Vue :



Les Villes offrent aux joueurs de nouveaux emplacements pour les Dés. Elles peuvent être accompagnées de Pictos secondaires : les Observatoires et/ou les Bibliothèques.



Les Observatoires sont des Villes qui interagissent principalement avec les cartes Espace et les tuiles Amélioration.



Les Bibliothèques sont des Villes (ou des Ports) qui offrent généralement des moyens plus efficaces de compléter le Journal sur le Plateau Principal.



Les Points de Vue offrent aux joueurs des avantages permanents lorsqu'ils gagnent d'autres cartes ou des tuiles Amélioration en cours de partie.



Certaines cartes Terre présentent également des effets immédiats uniques sur le côté gauche de la carte (en dessus de la barre bleue avec un éclair). Les joueurs obtiennent ces effets après avoir ajouté la carte Terre à leur panorama.

CARTES EAU

Les cartes Eau doivent être placées à droite du Plateau de Joueur. Les 2 Pictos principaux des cartes Eau sont les Ports et les Hautes Mers :



Les Ports offrent aux joueurs de nouveaux emplacements pour les Dés. Ils peuvent être accompagnés d'un Picto secondaire : les Bibliothèques.



Les Bibliothèques sont des Ports (ou des Villes) qui offrent généralement des moyens plus efficaces de compléter le Journal sur le Plateau Principal.



Les Hautes Mers offrent aux joueurs des avantages immédiats et uniques.



Les cartes Eau peuvent aussi offrir des effets immédiats uniques grâce aux Liens de Connexion (les 4 barres marron présentes sur les 2 côtés des cartes). Quand un joueur ajoute une carte Eau à son panorama, il gagne immédiatement tous les effets de la carte précédente (juste à gauche de la nouvelle carte) qui sont activés par les éclairs de la carte qu'il vient de placer.

Dans cet exemple, un joueur vient d'ajouter une carte Haute Mer à son panorama. Son Port avait des Liens de Connexion offrant 1 Pièce et 1 Provision. Cependant, la Haute Mer n'a qu'un éclair, aligné sur la Provision. Il ne gagne donc qu'une Provision, en plus des 2 Influences bleues indiquées au bas de la nouvelle carte qui lui fournit également 3 nouveaux Liens de Connexion.



CARTES ESPACE

Les cartes Espace doivent être placées au-dessus des cartes Terre ou Eau. Il ne doit jamais y avoir un emplacement de carte vide en dessous d'elles. Les 5 Pictos des cartes Espace sont le Soleil, la Lune, les Planètes, les Comètes et les Étoiles.

 Il n'y a qu'une carte Soleil et qu'une carte Lune. Seules, elles ne valent que 3 PV chacune, mais si un joueur possède ces 2 cartes, elles lui rapportent 7 PV chacune (14 PV pour la paire).

 Il y a 5 cartes Planète. Elles valent chacune 1 PV, plus 1 PV par Picto Planète (y compris leur propre Picto).

Il y a 8 cartes Comète qui rapportent chacune entre 1 et 3 PV (la valeur la plus faible est imprimée dans le coin supérieur gauche). Cependant, si un joueur possède plus de Pictos Comète que chacun de ses adversaires, ses cartes Comète valent 4 PV chacune. Par exemple, si 2 joueurs possèdent 4 Pictos Comète et qu'un autre joueur possède 7 Pictos Comète, les cartes Comète du joueur qui a ces 7 Pictos vaudront chacune 4 PV.

 Les 21 cartes Espace restantes sont toutes des Étoiles. Elles rapportent des PV de différentes façons. Il s'agit souvent de collecter d'autres Pictos, des tuiles Amélioration ou d'avoir de l'Influence dans les Guildes.



Certaines cartes Espace présentent également des effets immédiats uniques sur le côté droit de la carte (en dessous de la barre bleue avec un éclair). Les joueurs obtiennent ces effets après avoir ajouté la carte Espace à leur panorama.

CARTES INSPIRATION

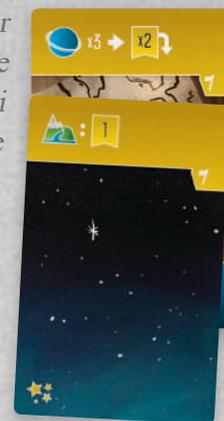
Les cartes Inspiration doivent être glissées partiellement sous les cartes Espace. Chaque carte Espace ne peut recevoir qu'une seule carte Inspiration.

Les cartes Inspiration ne fournissent pas de Pictos et n'en nécessitent pas pour être acquises. Cependant, beaucoup d'entre elles exigent certains Pictos ou d'autres objets pour rapporter des PV.

Lorsqu'un joueur obtient une carte Inspiration, il peut la glisser partiellement sous n'importe laquelle de ses cartes Espace, qui n'a pas déjà une carte Inspiration. S'il n'a pas de cartes Espace disponibles, ou s'il ne souhaite pas garder cette carte Inspiration (parce qu'il ne pense pas pouvoir atteindre son objectif), le joueur a toujours la possibilité de la défausser pour obtenir un effet immédiat. L'effet immédiat qu'il obtient est celui de l'action Ouvrier à laquelle la carte était adjacente (voir page 16). Les cartes défaussées ainsi sont placées face cachée sous la pioche des cartes Inspiration.

Les cartes Inspiration fonctionnent toutes de la même manière. Elles fournissent aux joueurs un objectif à atteindre. Si cet objectif est atteint, les PV de la carte Espace associée sont doublés.

Cette carte Espace rapporte en principe 1 PV par Picto Point de Vue, mais si ce joueur possède au moins 3 Pictos Planète, sa carte Espace lui rapportera finalement 2 PV par Picto Point de Vue.



Une carte Inspiration dont l'objectif n'a pas été atteint en fin de partie n'a pas d'autres effets négatifs que celui de ne pas doubler les PV de la carte Espace associée.

Deux cartes Étoiles rapportent des PV de manière légèrement différente des autres :

 : 1 1 PV par série de 1 carte Villageois, 1 carte Espace, 1 carte Terre et 1 carte Eau.

 : 3 3 PV par série de 1 Picto Comète, 1 Picto Planète et 1 Picto Étoiles.

CARTES VILLAGEOIS

Les cartes Villageois doivent être glissées partiellement sous des cartes Terre ou Eau. Chaque carte Terre ou Eau ne peut recevoir qu'une seule carte Villageois.

Les cartes Villageois ne fournissent pas de Pictos, mais nécessitent des Pictos spécifiques pour être acquises. À droite de son nom, chaque carte Villageois indique un ou plusieurs Pictos. Elles ne peuvent être glissées que sous une carte Terre ou Eau qui comporte au moins un des Pictos requis.

Une fois placée, une carte Villageois n'affecte que la carte Terre ou Eau sous laquelle elle est glissée. Elle améliore la capacité de la carte associée ou fournit un autre avantage pendant la partie.

Activer cette Ville permet à un joueur d'acheter une tuile Amélioration Terre ou de placer 2 Influences jaunes. En lui associant cette Fermière, elle permet en plus de gagner 1 Pièce.

Les capacités des Villageois peuvent être résolues avant ou après la capacité de la carte Terre ou Eau.

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur pourrait d'abord gagner 1 Pièce avant d'acheter une tuile Amélioration (en utilisant la Pièce qu'il vient de recevoir).



L'Érudite doit être placée sous une Bibliothèque ou un Observatoire. La Scribe doit être placée sous un Point de Vue. L'Exécutrice doit être placée sous une Haute Mer (ceci est vrai pour tous les Villageois qui ont la capacité Repos). La Messagère doit être placée sous une Ville ou un Port.

Les Villageois ne rapportent des PV que grâce à la carte Étoiles de départ préimprimée sur les Plateaux de Joueur. En fin de partie, pour chaque paire composée d'une carte Villageois et d'une tuile Amélioration (de n'importe quel type) qu'un joueur possède, il gagne 1 PV. Les joueurs peuvent glisser une carte Inspiration sous cette carte Étoiles de départ pour doubler le gain des PV.



Exemple d'un panorama de joueur après quelques tours avec, en bas, les cartes Terre (à gauche) et Eau (à droite) dont 2 possèdent une carte Villageois associée et, en haut, les cartes Espace dont 1 possède une carte Inspiration associée.

Les Plateaux de Joueur représentent la capitale Bagdad. Ils sont constitués de cartes préimprimées dont une carte Ville, une carte Port, une carte Étoiles et une carte Villageois « glissée » partiellement sous Bagdad (partie bleue en bas des Plateaux). À toutes fins utiles, ces éléments sont considérés comme des cartes. La zone centrale comprend un Observatoire, une Bibliothèque et 4 emplacements de Dés. Il ne s'agit pas techniquement d'une carte (en d'autres termes, il ne s'agit pas d'une carte Terre ou Eau pour tout autre élément de jeu qui pourrait y faire référence).

La partie supérieure gauche des Plateaux de Joueur est appelée la Caravane. C'est elle qui détermine à quoi peuvent servir les Dés des joueurs. Les tuiles Amélioration peuvent être placées ici pour fournir de nouvelles capacités et opportunités.

ACQUÉRIR DES CARTES

Quand un joueur acquiert une carte, il doit généralement prendre une des 4 cartes disponibles face visible. Cependant, il existe des effets spécifiques qui permettent de piocher des cartes sur les piles.

Les cartes Terre et Eau n'ont pas de coût inhérent. Le coût pour les acquérir est toujours dicté par l'action entreprise. Les cartes Espace coûtent toujours 3 à 5 Pièces en fonction de leur position le long du Plateau Principal. Les cartes Inspiration sont toujours gratuites, mais leur acquisition est assez rare. Les cartes Villageois ont chacune un prix fixe, indiqué par les Pièces imprimées en haut à gauche des cartes (0-3 Pièces).



Acquérir une carte Villageois



Acquérir gratuitement une carte Villageois (1 Influence doit tout de même être payée).



Acquérir une carte Terre



Piocher les 3 premières cartes Terre, en acquérir 1 et remettre les 2 autres sous la pioche des cartes Terre, dans n'importe quel ordre.



Acquérir une carte Eau



Acquérir une carte Espace



Piocher les 3 premières cartes Eau, en acquérir 1 et remettre les 2 autres sous la pioche des cartes Eau, dans n'importe quel ordre.



Acquérir une carte Inspiration

Un petit aide-mémoire est imprimé au dos de chaque carte Terre et Eau :

Chaque fois qu'un joueur place 1 Dé pour acquérir une carte Terre ou Eau, il a la possibilité de renoncer à prendre une carte face visible pour en piocher 3 et en garder 1. Pour ce faire, il doit avoir un Pigeon disponible sur le Dé qu'il a placé (voir page 14) ou il doit dépenser 1 Provision. S'il le fait, il doit conserver une des 3 cartes piochées (il ne peut plus choisir une des cartes face visible).



Les cartes acquises ne sont remplacées qu'à la fin du tour de chaque joueur. Si une carte a été acquise, faites glisser les cartes restantes dans la direction indiquée ci-dessous (*selon son type*) pour combler l'emplacement vide avant de compléter le choix de cartes avec la première carte de la pioche correspondante. Les Ouvriers et Influences restent sur les cartes qui sont déplacées de cette manière.

- Glissez les cartes Villageois et Terre vers la droite.
- Glissez les cartes Espace et Eau vers la gauche.
- Glissez les cartes Inspiration vers le bas.

Dans l'exemple ci-dessous, si l'Observatrice d'Étoiles était acquise, la Scribe et le Pêcheur devraient glisser d'un emplacement vers la droite. L'Ouvrier vert resterait sur la Scribe et l'Influence bleue sur le Pêcheur. Une nouvelle carte Villageois devrait être révélée et placée sur l'emplacement de carte où se trouvait précédemment le Pêcheur.



Ouvriers sur les cartes

Quand un joueur acquiert une carte sur laquelle se trouvent un ou plusieurs Ouvriers, il récupère aussi cet/ces Ouvriers et il le/les place dans sa réserve.

Règle importante

À part la résolution de leurs effets immédiats, les bénéfices des cartes ne peuvent jamais être activés au cours du tour où celles-ci ont été acquises. Cette règle vise principalement à éviter tout problème de timing concernant certaines cartes Villageois et Point de Vue.

TUILES AMÉLIORATION

 En plus d'acquérir des cartes, les joueurs peuvent également obtenir des tuiles Amélioration pour leur Caravane.

La fonctionnalité de la Caravane sera détaillée lors de l'explication du placement des Dés (*voir page 14*). Cette section ne décrit que les tuiles Amélioration elles-mêmes et les raisons pour lesquelles les joueurs peuvent vouloir les acquérir. Il existe 5 types de tuiles Amélioration. Elles fonctionnent toutes de la même manière, mais leurs icônes uniques seront souvent référencées sur les cartes pour les capacités ou les gains de PV.

	Terre	Les coûts des tuiles Amélioration Terre, Eau, Espace et Basique sont indiqués à côté de leur emplacement sur le Plateau Principal.
	Eau	
	Espace	
	Basique	Les tuiles Amélioration Spéciale n'ont pas de coût, mais sont bien plus difficiles à obtenir (<i>le plus souvent en avançant sur la piste Journal</i>).
	Spéciale	

Quand un joueur place une tuile Amélioration, celle-ci doit entrer dans sa Caravane, qui est représentée par le parchemin dans la section supérieure de son Plateau de Joueur. Une tuile ne peut pas recouvrir d'autres tuiles et ne doit pas dépasser du parchemin. Les icônes d'une tuile doivent toujours être placées dans le bon sens par rapport au Plateau de Joueur, mais certaines tuiles (*Terre et Eau*) peuvent être retournées (*recto ou verso*). Une fois placée, une tuile Amélioration ne peut plus être déplacée ou retirée.

De nombreux emplacements des Caravanes présentent des icônes préimprimées. Il s'agit d'effets immédiats que les joueurs obtiennent en les recouvrant avec des tuiles Amélioration.

Certaines tuiles Amélioration comportent des PV imprimés. Ceux-ci seront décomptés lors du calcul des scores en fin de partie, mais ils n'ont aucun autre impact pendant la partie.



Les tuiles Amélioration Spéciale (*roses*) comportent également des Pictos qui fonctionnent exactement comme ceux des cartes : ils activent tous les Point de Vue qui y font référence, aident à compléter le Journal, permettent de gagner des PV pour les cartes Étoiles associées et contribuent à la réalisation d'objectifs des cartes Inspiration.

Par exemple, si ce joueur obtient l'Amélioration Spéciale comprenant un Picto Port, il gagnera immédiatement 1 Pièce grâce à son Point de Vue. Cela lui rapportera aussi 1 PV supplémentaire pour sa carte Étoiles en fin de partie et le rapprocherait des 5 Pictos Port requis pour sa carte Inspiration.

Les Pictos primaires (*Ville, Point de Vue, Port et Haute Mer*) sur les tuiles Amélioration Spéciale contribuent également à l'obtention de PV pour les lots et les séries de Pictos en fin de partie.



De nombreuses tuiles Amélioration comportent un ou plusieurs Biens qui sont utilisés lors des actions Placer un Dé. La Caravane dispose déjà d'un Dromadaire dans la 1^{ère} colonne et d'un Télescope dans la 6^e colonne. Il existe 4 Biens différents :



 Certaines tuiles Amélioration comportent une réduction en Provision ou en Pièce. Quand un joueur utilise un Dé, avec une icône de réduction dans la colonne de la Caravane qui correspond à la valeur du Dé, le coût de l'action de ce Dé est réduit de 1 Pièce ou de 1 Provision (*selon l'icône*).

 Certaines tuiles Amélioration permettent également de manipuler les Dés en modifiant physiquement leurs faces avant de les placer. Ceci sera expliqué plus en détail plus tard.

Voyageurs du Tigre du Sud se joue en un nombre indéterminé de tours. En commençant par le 1^{er} joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur réalise son tour de jeu. Les tours se succèdent ainsi jusqu'au déclenchement de la fin de partie.

À chacun de ses tours, un joueur doit effectuer une des trois actions disponibles :

Placer un Dé



Chaque joueur dispose de ses propres Dés. Il utilisera toujours ses Dés pour activer des actions sur son Plateau de Joueur ou sur des cartes qu'il a acquises précédemment. La Caravane des Plateaux de Joueur détermine les Biens et autres bénéfices pour chaque face (*valeur*) des Dés.

Placer un Ouvrier



Chaque joueur commence la partie avec un Ouvrier jaune et un Ouvrier bleu. Il utilisera ses Ouvriers pour les placer sur des cartes situées, face visible, autour du Plateau Principal. Une fois placés, les Ouvriers deviennent une ressource publique à laquelle tous les joueurs ont accès. À certains moments de la partie, il est tout à fait possible qu'un joueur n'ait plus d'Ouvriers, alors qu'un autre en ait 6.

Se reposer



À certains moments de la partie, un joueur pourrait avoir placé tous ses Dés disponibles et ne plus posséder d'Ouvriers dans sa réserve. Dans ce cas, il doit se reposer. Cela lui permet de récupérer ses Dés, de rassembler quelques ressources et d'avancer sur la piste Journal. Un joueur peut aussi décider de se reposer plus tôt que nécessaire, bien que les capacités de ses Villageois l'encouragent souvent à ne pas avoir plus d'un Dé dans sa réserve lorsqu'il se repose.

Chaque joueur commence la partie avec, dans sa réserve, les 3 Dés qui ont été lancés pendant la mise en place. Les Dés d'un joueur sont toujours placés sur son Plateau de Joueur ou sur des cartes qu'il a acquises précédemment. Un joueur ne peut placer ses Dés que sur des emplacements libres (*sans Dé*) et il ne peut placer qu'un seul Dé par action Placer un Dé qu'il effectue.



Certains emplacements de Dés n'ont aucun Bien imprimé dessus.



D'autres peuvent nécessiter un Bien particulier, comme le Bateau illustré ici.

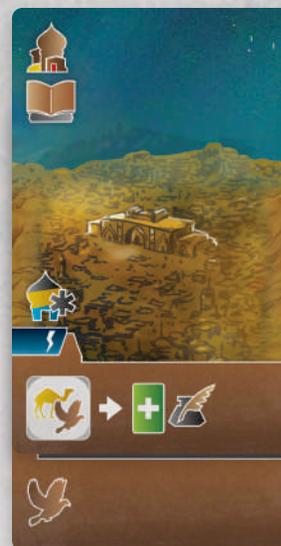


Enfin, certains emplacements présentent même plusieurs Biens qui sont tous nécessaires pour y placer un Dé.

Si aucun Bien n'est indiqué, n'importe quel Dé peut être placé à cet endroit. Si des Biens sont indiqués, ils sont tous requis. Il y a 3 façons de fournir des Biens : les capacités de la Guilde (*voir ci-dessous*), les cartes Villageois et la Caravane.



Une fois par tour, lors du placement d'un Dé, un joueur peut dépenser 1 de ses Influences de la Guilde bleue pour louer un Bateau. C'est un effet temporaire. Si un Port nécessite 2 Bateaux, cette capacité ne peut être utilisée que pour fournir 1 des 2 Bateaux nécessaires. L'autre doit provenir d'une carte Villageois ou de la Caravane.



Cette carte Terre nécessite un Dromadaire et un Pigeon pour être utilisée. La carte Villageois glissée en dessous fournit déjà le Pigeon nécessaire pour placer un Dé ici. Cependant, pour utiliser la carte Terre, le joueur a encore besoin d'un Dromadaire, qui doit provenir de sa Caravane. Pour mémoire, les cartes Villageois n'affectent que les cartes sous lesquelles elles sont glissées. Ce Pigeon ne peut donc pas être utilisé pour autre chose que cette carte Terre spécifique.

PLACER UN DÉ

La Caravane est l'endroit le plus courant pour obtenir des Biens. C'est une grille composée de 6 colonnes et de 3 lignes. Chaque colonne est associée à 1 des 6 faces d'un Dé. Au début de la partie, la 1^{ère} colonne contient un Dromadaire et la 6^e colonne contient un Télescope. Durant la partie, les joueurs pourront gagner des tuiles Amélioration (présentées à la page 12) pour personnaliser leur Caravane. Cette section explique comment les Caravanes sont utilisées pour la manipulation des Dés et leur placement.



Dans l'exemple de Caravane ci-dessus, on peut voir les caractéristiques des Dés en fonction de leur valeur :

- Un 1 a un Dromadaire et peut optionnellement être changé en 2.
- Un 2 a un Dromadaire et peut optionnellement être changé en 3.
- Un 3 a un Dromadaire et un Pigeon.
- Un 4 a un Télescope et une remise de 1 Provision.
- Un 5 peut optionnellement être changé en 4 (mais pas en 3).
- Un 6 a un Télescope et une remise de 2 Pièces.

À son tour, un joueur peut utiliser plusieurs icônes de manipulation de Dés à la suite. Dans l'exemple ci-dessus, un 1 peut être changé en 2, qui peut ensuite être changé en 3. Mais même si le joueur a 2 icônes diminuer la valeur du Dé dans sa 5^e colonne, il ne peut pas changer un 5 en 3. En d'autres termes, les manipulations de Dés peuvent s'enchaîner, mais elles ne se cumulent pas au sein d'une même colonne.

Règle importante

Un 1 ne peut jamais être « diminué » (*changé*) en 6. De même, un 6 ne peut jamais être « augmenté » (*changé*) en 1.



Une fois par tour, un joueur peut dépenser 1 de ses Influences de la Guilde jaune pour augmenter ou diminuer de 2 la valeur des Dés de sa réserve (2 Dés de 1 ou 1 Dé de 2). Il peut le faire avant ou après l'utilisation d'une chaîne de manipulations de Dés de sa Caravane, mais pas pendant.

Une fois qu'un joueur a placé le Dé (*en respectant les Biens requis*), il peut effectuer les actions de cet emplacement, dans l'ordre de son choix. Ces actions sont toujours facultatives. Certaines actions ont des coûts associés, qui doivent toujours être payés en totalité avant d'effectuer l'action. N'oubliez pas que certaines cartes Villageois possèdent des capacités qui peuvent potentiellement aider à payer une action.



La 1^{ère} carte nécessite un Dromadaire. Elle permet au joueur d'acheter une tuile Amélioration Terrain ou de gagner 2 Influences jaunes. La 2^e carte nécessite un Dromadaire et un Télescope. Elle lui permet d'acheter une carte Espace et de gagner 1 Influence bleue. La carte Villageois associée lui permet en plus de gagner 1 Pièce. La 3^e carte nécessite 2 Bateaux et lui permet d'acheter une carte Eau. Cela coûterait normalement 1 Provision, mais sa carte Villageois peut annuler ce coût. La 4^e carte nécessite un Bateau que son Villageois fournit (il peut donc placer n'importe quel Dé). Elle lui permet de rafraîchir un Dé, d'augmenter ou de diminuer un Dé (pas forcément le même que celui qui a été rafraîchi) et de gagner 1 Provision.

PLACER UN DÉ

Dans le jeu, il y a beaucoup de Villes et de Ports différents que les joueurs peuvent acquérir et qui contiennent des emplacements d'actions. Cependant, ils suivent tous la même disposition : les Biens sur les emplacements de Dés, les coûts à gauche de la flèche et les bénéfiques à droite. N'oubliez pas que certaines cartes et tuiles Amélioration ont des coûts inhérents, qui ne sont pas indiqués sur ces emplacements d'action (voir pages 11-12).



Ce livret de règles ne détaillera pas chaque emplacement de Dé. La liste des icônes au dos du livret devrait vous permettre de les comprendre. Cependant, pour plus de clarté, les 6 emplacements de départ (ceux des Plateaux de Joueur) sont détaillés ci-dessous :

- 1 Nécessite un Dromadaire. Dépensez 2 Provisions pour acquérir une carte Terre et gagner 1 Pièce (dans l'ordre de votre choix).
- 2 Nécessite un Télescope. Acquérez une carte Espace ou une tuile Amélioration Espace.
- 3 Nécessite un Pigeon. Complétez le Journal ou récupérez un Ouvrier et placez 1 Influence dans la Guilde de votre choix.
- 4 Acquérez une carte Villageois ou gagnez 2 Provisions.
- 5 Acquérez une tuile Amélioration Basique ou gagnez 2 Pièces.
- 6 Nécessite un Bateau. Dépensez 2 Provisions pour acquérir une carte Eau.

Dès qu'un joueur obtient cette capacité, il peut rafraîchir 1 Dé. Dans la plupart des cas, cela lui permet de reprendre un Dé utilisé précédemment sur un emplacement Dé de son Plateau de Joueur ou d'une de ses cartes, de le lancer et de le remettre dans sa réserve. Cela lui procure non seulement un nouveau Dé à utiliser à son prochain tour, mais libère également l'emplacement où il a récupéré son Dé. Un joueur peut même utiliser cette capacité pour rafraîchir le Dé qu'il vient de placer à ce tour. S'il n'a pas de Dés sur son Plateau de Joueur ou sur une carte, ou s'il ne souhaite pas en récupérer un, il peut aussi choisir un Dé de sa réserve pour le relancer.



Deux colonnes de la piste Journal contiennent cette icône. Lorsqu'un joueur se déplace sur un tel emplacement, il doit obligatoirement prendre un nouveau Dé de sa couleur sur le Plateau Principal, le lancer et l'ajouter à sa réserve personnelle.



Dans cet exemple, le joueur bleu a placé un Dé de valeur 1 sur sa Ville. Il peut le faire puisque les Dés de valeur 1 ont toujours un Dromadaire. Cela lui permet de dépenser 2 Provisions pour acquérir une carte Terre et gagner 1 Pièce. Il peut prendre la Pièce avant de choisir la carte qu'il veut (il pourrait même l'utiliser pour payer une éventuelle Influence d'un adversaire sur la carte convoitée). Avant ou après avoir fait cette action, il peut aussi, grâce à sa carte Villageois, récupérer un Ouvrier ou effectuer l'action Influencer une carte.

PLACER UN OUVRIER

Les joueurs commencent la partie avec un Ouvrier jaune et un Ouvrier bleu. Durant la partie, ils placeront et récupéreront un certain nombre d'Ouvriers. Lorsqu'un joueur place un Ouvrier à son tour, il doit le placer sur une des cartes face visible situées autour du Plateau Principal (à l'exception des cartes Espace). L'action qu'il résout est indiquée sur le bord du Plateau Principal où se trouve la carte choisie. Un joueur ne peut placer un Ouvrier que s'il est capable de résoudre au moins une partie de l'action imprimée (il ne peut pas placer un Ouvrier et ne rien faire).

 Chaque carte Villageois ne peut contenir qu'un seul Ouvrier : 1 Ouvrier vert.

 Complétez le Journal et gagnez 1 Provision (dans l'ordre de votre choix).

 Acquérez gratuitement une tuile Amélioration Basique.

 Placez 1 Influence dans chaque Guilde.

 Acquérez une carte Espace avec une réduction de 1 Pièce.

 Chaque carte Terre peut contenir 2 Ouvriers de couleurs différentes : 1 Ouvrier vert et 1 Ouvrier jaune.

 Dépensez 3 Provisions. Piochez les 3 premières cartes Terre, acquérez-en 1 et remettez les 2 autres sous la pioche des cartes Terre, dans n'importe quel ordre.

 Acquérez une tuile Amélioration Terre (pour le coût de 3 Pièces ou 2 Influences jaunes).

 Gagnez 2 Pièces et placez 1 Influence dans la Guilde jaune.

 Acquérez une carte Villageois (en payant le coût imprimé en Pièces) et augmentez ou diminuez un Dé de 1.

 Chaque carte Eau peut contenir 2 Ouvriers de couleurs différentes : 1 Ouvrier vert et 1 Ouvrier bleu.

 Rafraîchissez 1 Dé et augmentez ou diminuez un Dé de 1 (2 fois). Ces effets peuvent être appliqués à 1 seul Dé ou jusqu'à 3 Dés différents.

 Gagnez 2 Provisions et placez 1 Influence dans la Guilde bleue.

 Acquérez une tuile Amélioration Eau (pour le coût de 3 Pièces ou 2 Influences bleues).

 Dépensez 3 Provisions. Piochez les 3 premières cartes Eau, acquérez-en 1 et remettez les 2 autres sous la pioche des cartes Eau, dans n'importe quel ordre.

 Chaque carte Inspiration peut contenir 3 Ouvriers de couleurs différentes : 1 Ouvrier vert, 1 Ouvrier jaune et 1 Ouvrier bleu.

 Gagnez 2 Pièces.

 Gagnez 1 Pièce et rafraîchissez 1 Dé (dans l'ordre de votre choix).

 Gagnez 1 Provision et placez 1 Influence dans n'importe quelle Guilde.

 Gagnez 2 Provisions.

Lors d'un même tour, un joueur ne peut jamais récupérer l'Ouvrier qu'il vient juste de placer, quel que soit le moyen utilisé. Par conséquent, il ne peut pas acquérir une carte sur laquelle il vient de placer un Ouvrier (cela l'amènerait à récupérer cet Ouvrier).

 Cet effet permet aux joueurs de récupérer un Ouvrier sur n'importe quelle carte face visible.

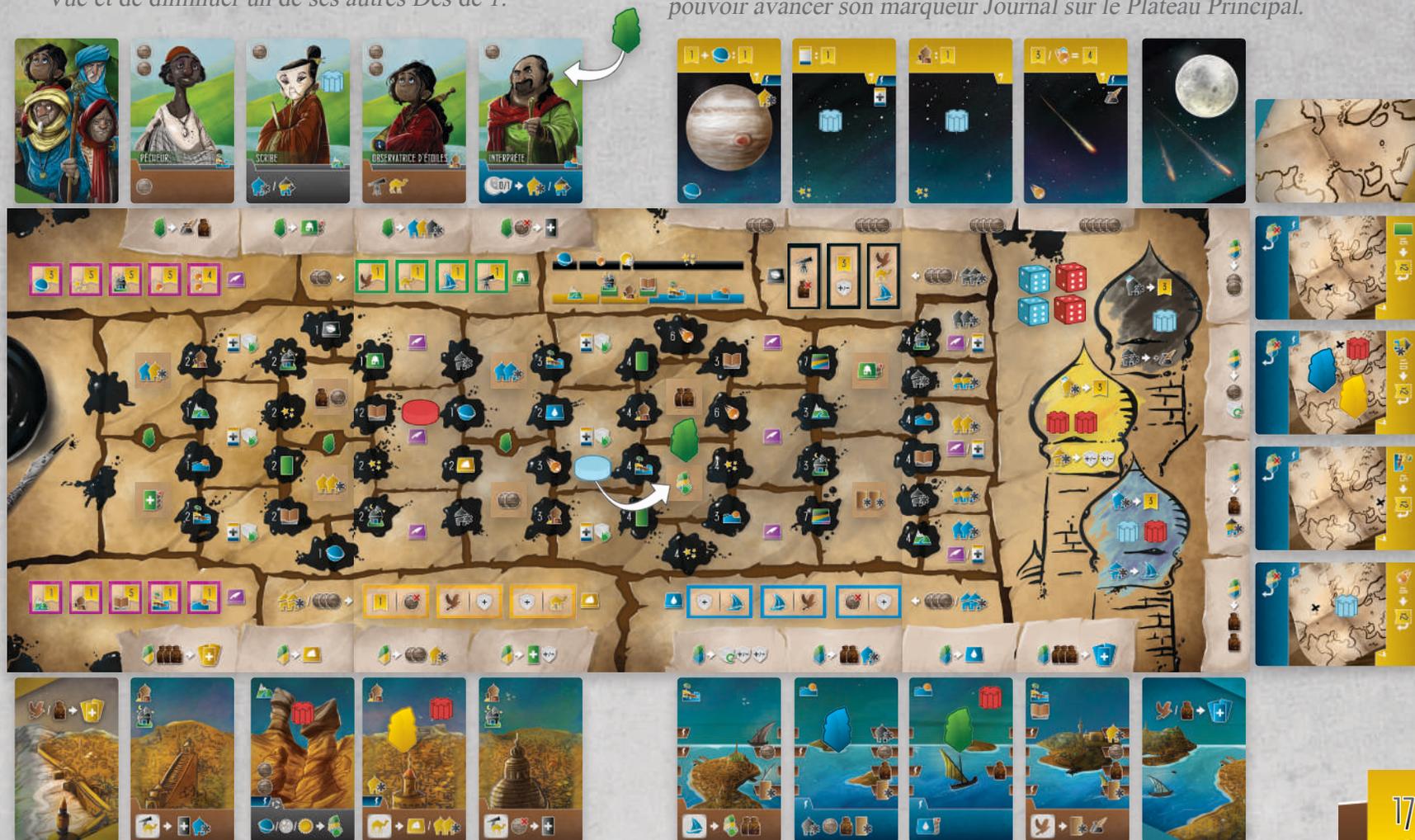
PLACER UN OUVRIER

Dans l'exemple ci-dessous, Bleu place un Ouvrier vert sur la carte Villageois la plus à droite pour acquérir une carte Espace avec une réduction d'une Pièce. Lors d'un tour précédent, il avait acquis le Point de Vue illustré ici à droite, qui va être activé au cours de cet exemple. Les différentes étapes de son action sont détaillées ci-dessous :

1. Il paye 4 Pièces pour acquérir la carte Comète et l'ajoute à son panorama. L'effet immédiat de cette carte lui permet de compléter le Journal et sa carte Point de Vue est aussi activée. Il peut résoudre les effets de ces 2 cartes dans l'ordre de son choix.
2. Il décide d'abord de gagner la Pièce de son Point de Vue et de diminuer un de ses autres Dés de 1.

3. Il complète ensuite le Journal, en avançant sur l'emplacement situé en dessous de l'Ouvrier vert, car il a les 4 Ports requis. Il prend immédiatement l'Ouvrier vert adjacent à cet emplacement et le place dans sa réserve. La tuile Journal de cet emplacement lui permet de récupérer un Ouvrier. Il aimerait reprendre l'Ouvrier qu'il vient de placer, mais cela n'est pas autorisé. Rouge a beaucoup d'Influences sur les cartes avec des Ouvriers. Donc plutôt que de payer Rouge, Bleu décide de récupérer l'Ouvrier bleu de la carte Eau.

4. Il pourrait dépenser une Influence noire pour compléter une seconde fois le Journal, mais malheureusement il n'a pas les Pictos nécessaires pour pouvoir avancer son marqueur Journal sur le Plateau Principal.



SE REPOSER

Si à son tour, un joueur ne peut ou ne veut pas placer de Dé ou d'Ouvrier, il doit se reposer. Lorsqu'un joueur se repose, il commence par compter le nombre de Dés qui restent dans sa réserve. S'il y en a 0 ou 1, il activera (*plus tard dans le processus*) toutes ses capacités de Repos. S'il lui reste 2 Dés ou plus, aucune capacité ne sera activée.

Ensuite, le joueur au Repos récupère tous les Dés de son panorama, les lance et les remet dans sa réserve. S'il lui reste des Dés dans sa réserve et s'il le souhaite, il peut, aussi les relancer.

Enfin, s'il était éligible à l'activation des capacités de Repos, il peut toutes les résoudre dans l'ordre de son choix. Ces capacités sont optionnelles. Les capacités de Repos proviennent des Villageois avec une bannière bleue. Tous les joueurs commencent avec 1 carte de ce type sur leur Plateau de Joueur. Les cartes Villageois avec ces capacités doivent toujours être glissées sous des cartes Haute Mer.



Avec les capacités de Repos ci-dessus, le joueur peut compléter le Journal, gagner 1 Pièce, déplacer une Influence d'une Guilde vers une autre et gagner 1 Provision. Il peut les résoudre dans n'importe quel ordre. De plus, s'il n'a pas d'Influence dans la Guilde noire avant de se reposer, il peut utiliser sa capacité pour déplacer une Influence jaune ou bleue vers la Guilde noire, puis dépenser cette Influence noire pour compléter le Journal une seconde fois.



La plupart du temps, quand un joueur se repose, il complète le Journal, grâce à sa carte Villageois de départ (voir page 7 pour plus de détails concernant le Journal).

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur atteint 1 des 5 emplacements finaux de la piste Journal. Quand ce joueur a terminé son tour, chaque joueur joue encore 1 tour (*y compris le joueur qui a déclenché la fin de partie*).

CALCUL DES SCORES

Une fois la partie terminée, chaque joueur calcule son score en additionnant ses PV dans les domaines ci-dessous :

1. Les lots et séries de Pictos primaires des cartes Terre et Eau
N'oubliez pas de compter aussi les Pictos de la Caravane.

2 =	3 =	4 =	5 =	6 =	7 =	4 ≠
2	3	5	8	12	16	5

2. Les cartes Espace et les cartes Inspiration réalisées
Les joueurs qui possèdent des cartes Comète doivent comparer leur nombre de Pictos Comète (pour savoir qui en a le plus). N'oubliez pas non plus de compter les Pictos de la Caravane.
3. La Caravane
Tous les PV imprimés sur les tuiles Amélioration.
4. Les majorités dans les Guildes
Dans chaque Guilde, 3 PV pour le joueur qui a le plus d'Influences. En cas d'égalité pour une Guilde, aucun PV n'est accordé pour cette Guilde.

Le joueur avec le plus de PV est le gagnant ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'Influences noires gagne. Si l'égalité persiste, le joueur qui a le plus d'Influences jaunes est le gagnant. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus d'Influences bleues est le gagnant. Et si l'égalité persiste encore, les joueurs encore à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE



Bleu totalise 53 PV, remportés comme décrit ci-dessous :

1. Les lots et séries de Pictos primaires des cartes Terre et Eau
 - 2 Villes = 2 PV
 - 3 Points de Vue = 3 PV
 - 1 Port = 0 PV
 - 4 Hautes Mers = 5 PV
 - 1 série de Pictos uniques = 5 PV
(il lui manque 1 Port pour une 2^e série)
2. Les cartes Espace et les cartes Inspiration réalisées

Avec un total de 7 Comètes, on suppose qu'il en a le plus. De gauche à droite :

 - 1^{ère} carte Espace = 4 PV
 - 2^e carte Espace = 3 PV (il lui manque 1 Villageois pour l'objectif Inspiration)
 - 3^e carte Espace = 4 PV
 - 4^e carte Espace = 5 PV (pour ses 5 paires carte Villageois - tuile Amélioration)
 - 5^e carte Espace = 8 PV (4 PV doublés pour avoir atteint l'objectif Inspiration)
3. La Caravane
 - 11 PV pour ses tuiles Amélioration.
4. Les majorités dans les Guildes
 - 3 PV pour sa majorité d'Influences dans la Guilde noire.



Mise en place

Installez *Voyageurs du Tigre du Sud* comme pour une partie à 2 joueurs avec les modifications suivantes :

- 1 Choisissez 1 des Plateaux de Joueur et retournez-le face IA (*Intelligence Artificielle*) visible. Ce sera votre adversaire pour la partie. Chaque Plateau IA se focalise sur un Objectif Principal différent, ce qui permet de varier les parties en Mode Solo :



- 2 L'IA ne reçoit pas de Dés. À la place, utilisez les 2 marqueurs Journal des couleurs inutilisées. Placez-en 1 sur la case en haut à gauche de sa piste Ressources et l'autre sur la case 0 de sa piste Comètes. Le marqueur Journal de sa couleur est placé normalement sur le 1^{er} emplacement de la piste Journal.
- 3 L'IA commence avec 1 Ouvrier jaune et 1 Ouvrier bleu.
- 4 L'IA joue toujours en 2^e. Elle ne gagne ni Provisions, ni Pièces, mais commence la partie avec 1 Influence dans la Guilde jaune et 1 dans la Guilde bleue. Elle place ses Influences restantes dans sa réserve.

Limite d'Influences

Contrairement aux joueurs humains, l'IA n'est pas limitée par les Influences de sa réserve. Si elle en manque, elle peut utiliser les Influences d'une couleur non utilisée (*qui seront considérées comme les siennes*).

- 5 Mélangez toutes les cartes Planification, formez une pioche et placez-la face cachée à proximité.



Aperçu du jeu

Pour l'essentiel, le Mode Solo se déroule comme le jeu multijoueur. Vos tours fonctionnent exactement de la même manière. Au tour de l'IA, révéléz une carte Planification ou résolvez une action Se Reposer pour l'IA. Chaque carte Planification est de couleur bleue ou rouge et comporte un certain nombre d'icônes :



Valeur en Pièces

Première Action

Couleur de la carte Planification

Seconde Action

Priorité d'Amélioration Spéciale, et Comète
(seules 4 des 6 cartes Planification comportent une Comète)

Cartes Planification

Pour révéler une carte Planification, piochez la 1^{ère} carte de la pile Planifications de l'IA et placez-la face visible à droite de la pioche et de toutes les cartes Planification déjà révélées, et suivez ces étapes :

1. Déplacez le marqueur de sa piste Ressources dans le sens horaire, d'un nombre de cases égal à la valeur en Pièces de la carte Planification. Ne déplacez pas le marqueur si la valeur est égale à 0. Réolvez les éventuels effets de la piste par lesquels passe son marqueur (*gagner une Comète, influencer une Guilde ou gagner une Carte Villageois selon le Plateau IA utilisé*).
2. Si l'IA est en mesure de résoudre la Première Action (*elle possède les Influences requises à dépenser ou les Ouvriers requis à placer*), elle le fait. Dans le cas contraire, elle effectuera la Seconde Action. Elle ne fera jamais les 2 actions. Pour la Première Action, si elle a le choix entre 2 Ouvriers, elle placera en priorité un Ouvrier vert.

Si, au début de son tour, 3 cartes Planification parmi celles qui sont face visible ont la même couleur (*3 rouges ou 3 bleues*), l'IA se repose. Sinon, elle révèle une nouvelle carte Planification. Cela signifie qu'elle se reposera toujours après avoir révélé entre 3 et 5 cartes Planification.



L'IA vient de révéler sa 3^e carte Planification bleue, ce qui signifie qu'à son prochain tour, elle devra se reposer.



Quand l'IA effectue une action Objectif Principal, résolvez l'effet indiqué à droite de l'icône Objectif Principal de son Plateau IA.

Se reposer

Quand l'IA se repose, suivez dans l'ordre, de gauche à droite, les étapes indiquées dans la bannière bleue en bas du Plateau IA :



La 1^{ère} étape consiste à vérifier la dernière carte Planification révélée. Si elle contient une Comète dans le coin inférieur droit, avancez son marqueur d'une case sur sa piste Comètes.



La 2^e étape consiste à acquérir une carte Espace ou Villageois, une tuile Amélioration ou à placer une Influence sur une carte.



La 3^e étape consiste à compléter le Journal.

Ces étapes doivent être résolues dans l'ordre. De plus, tout comme dans le jeu multijoueur, ne remplacez pas les cartes acquises avant la fin du tour de l'IA. À la fin du Repos de l'IA, remélangez toutes ses cartes Planification pour former une nouvelle pioche face cachée.

Règles spéciales

- L'IA ignore tous les coûts (*autres que ceux de ses cartes Planification*). Alors qu'elle ignore aussi toutes les exigences de la piste Journal, elle y gagne quand même les récompenses. Dans la dernière colonne de la piste Journal, elle gagne une Amélioration rose et non une carte Inspiration.
- Quand l'IA acquiert des cartes et des tuiles Amélioration, elle ignore toutes les icônes présentes dessus (*Comètes, Influence, Améliorations gratuites... bref, toutes*) ! Cependant, elle gagne toujours les PV des tuiles Amélioration acquises.
- Sauf indication contraire, dans toutes les autres situations, l'IA résout toutes les icônes comme le ferait un joueur. En haut du Plateau IA sont indiqués les changements clés de certaines icônes. Si l'IA obtient l'effet indiqué à gauche, elle résout celui qui est indiqué à droite.
- Chaque fois que l'IA gagne une Comète (*jamais grâce à des cartes Espace ou des tuiles Amélioration*), avancez son marqueur d'une case vers le haut de sa piste Comètes, à moins qu'il ne soit déjà tout en haut.

Priorités de l'IA

Durant la partie, l'IA va acquérir diverses cartes et tuiles Amélioration. Elle placera également de l'Influence sur des cartes. Toutes ces capacités obligent l'IA à établir des priorités. Pour ce faire, elle utilise sa piste Ressources et ses cartes Planification.

La position du marqueur sur la piste Ressources détermine une couleur (*noire, bleue, jaune ou verte*), ainsi que la carte Inspiration à laquelle elle donnera la priorité en fonction des lignes (*supérieure, centrale et inférieure*) de la piste Ressources.

La couleur est utilisée pour placer des Influences sur les cartes, acquérir des tuiles Amélioration, placer ou récupérer des Ouvriers. Si cette couleur prioritaire la prive d'un bénéfice (*par exemple, s'il ne reste plus de tuiles Amélioration de cette couleur*), elle passe à la couleur suivante dans le sens horaire.



Ici, la couleur de priorité de la piste Ressources est le bleu et la carte Inspiration qu'elle veut acquérir est la 2^e en partant du bas.

Si elle ne peut pas interagir avec la carte Inspiration qu'elle considère comme prioritaire, elle passe à/aux cartes suivantes vers le bas, puis, si nécessaire, remonte à la carte la plus haute et ainsi de suite.

La valeur totale des 2 dernières cartes Planification révélées (*ou de la seule carte face visible, s'il n'y en a qu'une*) détermine une valeur entre 0 et 4. Cette valeur totale est utilisée pour presque toutes les actions de l'IA.

La valeur totale fournie par les 2 dernières cartes Planification illustrées dans cet exemple est de 2 (2+0).



Comme indiqué à l'intérieur de la piste Ressources, cette valeur totale aide l'IA à choisir les cartes et les tuiles Amélioration à privilégier. Pour faire simple, si la valeur totale est égale à 0 ou 1, la carte ou la tuile Amélioration prioritaire est celle la plus au centre (*par rapport au Plateau Principal*). Cette priorité se déplace vers l'extérieur au fur et à mesure que la valeur totale augmente.

Si, pour une raison quelconque, l'IA ne peut pas interagir avec la carte ou la tuile Amélioration prioritaire, elle passe au prochain choix en suivant les flèches (*gauche ou droite*) illustrées sur le tableau de référence. Elle continuera à se déplacer ainsi, en faisant le tour si nécessaire. Il n'y a que 3 tuiles Amélioration en noir, en bleu et en vert. Si la valeur totale est de 4, la priorité se déplace vers l'intérieur comme s'il y avait une 4^e pile et qu'elle était vide.

En utilisant les 2 exemples de cette page, l'IA donne la priorité au bleu, avec une valeur totale de 2. Si un effet lui faisait influencer une carte, elle placerait 1 Influence de sa réserve sur la 2^e carte Eau en partant de la gauche. S'il y avait déjà une Influence à cet endroit ou si l'emplacement de cette carte était vide, elle placerait son Influence sur la prochaine carte Eau libre à droite.



Il y a quelques changements dans la façon dont l'Influence fonctionne sur les cartes en Mode Solo. Si l'IA a une Influence sur une carte avec laquelle vous voulez interagir, vous devez payer la Pièce/Provision à la Réserve Principale et l'IA avance son marqueur d'une case sur sa piste Ressources. Si l'IA veut interagir avec une carte sur laquelle vous avez une Influence, vous avez le choix :

1. Vous pouvez prendre 1 Provision ou 1 Pièce de la Réserve Principale et laissez l'IA interagir avec la carte en question.
2. Vous pouvez payer 1 Provision ou 1 Pièce à la Réserve Principale pour obliger l'IA à passer à la carte suivante (*règle de priorité habituelle*). Vous pouvez le faire plusieurs fois, si vous avez de l'Influence sur les cartes suivantes et les moyens de payer.

Notez que vous ne pouvez pas bloquer toutes les cartes d'un type (l'IA ne choisit jamais une carte d'un autre type). Par exemple, si vous avez de l'Influence sur les 4 cartes Terre, vous ne pouvez payer que 3 fois de suite, laissant ainsi son 4^e choix de carte disponible.

 L'IA place toujours les Ouvriers verts sur les cartes Villageois, les jaunes sur les cartes Terre et les bleus sur les cartes Eau. Cela signifie que pour placer un Ouvrier, l'IA ne se réfère qu'à la valeur totale. Ensuite, elle résout toutes les actions imprimées sur l'emplacement où elle a placé l'Ouvrier.

 Quand l'IA récupère un Ouvrier, elle essaye toujours de prendre un Ouvrier vert. S'il n'y en a pas, elle utilise la piste Ressources pour déterminer la couleur de l'Ouvrier à prendre. S'il y a plusieurs Ouvriers de la couleur prioritaire, elle utilise la valeur totale pour déterminer quel Ouvrier elle récupère.

 L'IA a généralement 2 options pour se déplacer sur la piste Journal. Le choix du chemin qu'elle suit est dicté par les couleurs de toutes ses cartes Planification visibles. Si la majorité de ses cartes Planification est bleue, elle prend le chemin supérieur. Si la majorité de ses cartes Planification est rouge, elle prend le chemin inférieur. En cas d'égalité de cartes bleues et rouges, elle suit le chemin correspondant à la couleur de la dernière carte Planification qu'elle a révélée. S'il n'y a qu'un seul chemin disponible, elle prend simplement ce chemin.

Lorsqu'elle se déplace dans la dernière colonne de la piste Journal, l'IA ne prend jamais l'option de l'emplacement du milieu. Si vous bloquez l'emplacement où elle doit se rendre, elle se déplace alors vers l'autre emplacement disponible depuis son point de départ. Sur l'emplacement final, l'IA prend toujours la tuile Amélioration Spéciale et pas la carte Inspiration.

 Avant que l'IA ne réalise une action Compléter le Journal, vérifiez la position de son marqueur Journal par rapport au vôtre. Ensuite, l'IA réalise le mouvement de son action Compléter le Journal. Puis, *(si elle a l'Influence noire nécessaire)*, l'IA réalise une action Compléter le Journal supplémentaire. Le prix de cette action est fixé en fonction de la position des marqueurs Journal observée avant son 1^{er} mouvement et il est de :

- 1 Influence, si son marqueur était en retard sur le vôtre,
- 2 Influences si les 2 marqueurs étaient au même niveau
- et 3 Influences si son marqueur était en avance.

Acquérir des cartes et des tuiles Amélioration

Quand elle acquiert des cartes, l'IA ignore toutes les icônes qu'elles contiennent. Elle prend simplement la carte et la place dans une pile face cachée près de son Plateau IA. Pour simplifier le calcul des PV en fin de partie, il peut être utile de faire 4 piles séparées : 1 pour les cartes Villageois, 1 pour les cartes Terre et Eau, 1 pour les cartes Espace et 1 pour les cartes Inspiration. L'IA collecte des Ouvriers et récupère ses Influences sur les cartes comme vous le feriez.

Quand l'IA acquiert des tuiles Amélioration, elle les place sur son Plateau IA, en commençant par le coin inférieur gauche de sa Caravane. De là, elle continue à placer ses tuiles Amélioration, en remplissant la rangée inférieure de gauche à droite, puis la rangée du milieu de droite à gauche et enfin la rangée supérieure de gauche à droite *(en faisant, si nécessaire, pivoter les tuiles rectangulaires, pour les empêcher de dépasser du parchemin)*. Si elle obtient plus de tuiles Amélioration qu'elle n'a de place, posez simplement les tuiles supplémentaires à côté de son Plateau IA.

Quand l'IA place une tuile Amélioration dans sa Caravane, elle résout immédiatement les effets de toutes les icônes qu'elle recouvre.

Quand l'IA acquiert une tuile Amélioration Spéciale *(rose)*, elle utilise la référence figurant au bas de la dernière carte Planification révélée. Si la tuile Amélioration désignée a déjà été acquise, elle acquiert la prochaine tuile disponible dans le sens horaire.

Fin de partie et calcul des scores

La fin de partie est déclenchée de la même manière que dans une partie multijoueur. Si l'IA déclenche la fin de partie, elle aura aussi droit à un dernier tour après le vôtre.

L'IA gagne des PV pour les domaines suivants : 1 PV par carte Villageois acquise, 2 PV par carte Terre ou Eau acquise, 3 PV par carte Espace acquise, 4 PV par carte Inspiration acquise, les PV des tuiles Amélioration acquises et enfin, les PV pour les majorités dans les Guildes.

L'IA ne marque pas de PV pour les Comètes, mais leur décompte final définit si vous êtes majoritaire ou non lorsque vous gagnez les PV pour vos Comètes.

ICONOGRAPHIE

 Ville	 Tuile Amélioration Terre	 Dromadaire	 Ouvrier vert
 Point de Vue	 Tuile Amélioration Eau	 Bateau	 Ouvrier vert ou jaune
 Port	 Tuile Amélioration Espace	 Télescope	 Ouvrier vert ou bleu
 Haute Mer	 Tuile Amélioration Basique	 Pigeon	 N'importe quel Ouvrier
 Observatoire	 Tuile Amélioration Spéciale	 Placer 1 Influence sur la Guilde indiquée	 Récupérer 1 Ouvrier d'une carte face visible
 Bibliothèque	 N'importe quelle tuile Amélioration	 Dépenser 1 Influence de la Guilde indiquée	 Augmenter/diminuer la valeur d'un Dé
 Étoiles	 Carte Terre	 Placer 1 Influence sur une Guilde (au choix)	 Rafraichir un Dé
 Planète	 Carte Eau	 Déplacer 1 Influence d'une Guilde à une autre	 Gagner 1 nouveau Dé de la réserve
 Soleil	 Carte Espace	 Placer 1 Influence sur une carte face visible	 Compléter le Journal
 Lune	 Carte Villageois	 Provision	 Compléter le Journal une fois de plus (max. 1 fois par tour)
 Comète	 Carte Inspiration	 Pièce	 Ignorer le coût indiqué

MISE EN PLACE DES JOUEURS

1	
2	
3	
4	

RÈGLES IMPORTANTES

- Chaque joueur ne peut utiliser la capacité de chaque Guilde qu'une fois par tour.
- Quand un joueur place un Ouvrier, il ne peut pas réaliser une action qui lui permettrait de récupérer cet Ouvrier dans le même tour.
- Les tuiles Amélioration peuvent être retournées, mais pas pivotées.
- Les capacités des cartes Villageois et des cartes Point de Vue ne peuvent pas être activées lors du tour durant lequel ces cartes ont été acquises.

COMBINAISONS DES BIENS

Communes (6-7 de chaque)



Rares (1 de chaque)

