

LUEUR

Mode solo

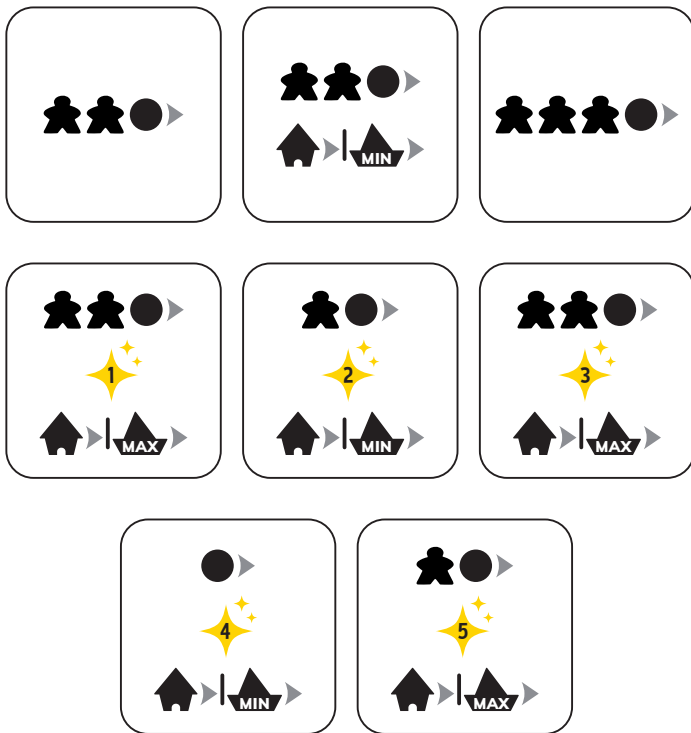


BUT DU JEU

Vous devez récolter plus d'éclats de lumière que Tom, votre adversaire qui joue en automatique.

MATÉRIEL

- 8 tuiles de Tom à imprimer en page 5



MISE EN PLACE

La mise en place est la même que pour la version classique du jeu, à l'exception des points détaillés ci-dessous.

2 Pour Tom

Prenez 2 gros dés de **couleurs différentes** parmi ceux associés aux aventuriers restants.

Important : vous ne pouvez pas choisir deux dés avec une face spéciale. La combinaison jaune/violet est donc impossible.

Choisissez l'une des deux couleurs de dés de Tom, ce sera sa couleur pour cette partie. Placez son pion score sur la case 10 de la piste de score et son pion compagnie sur 0. Ne prenez pas l'aventurier correspondant.

Pour le voyage La Province des ombres, placez le campement de Tom avec le vôtre sur la case départ du plateau. **Pour le voyage L'Archipel ténébreux,** placez les 4 bateaux de Tom avec les vôtres sur l'île centrale.

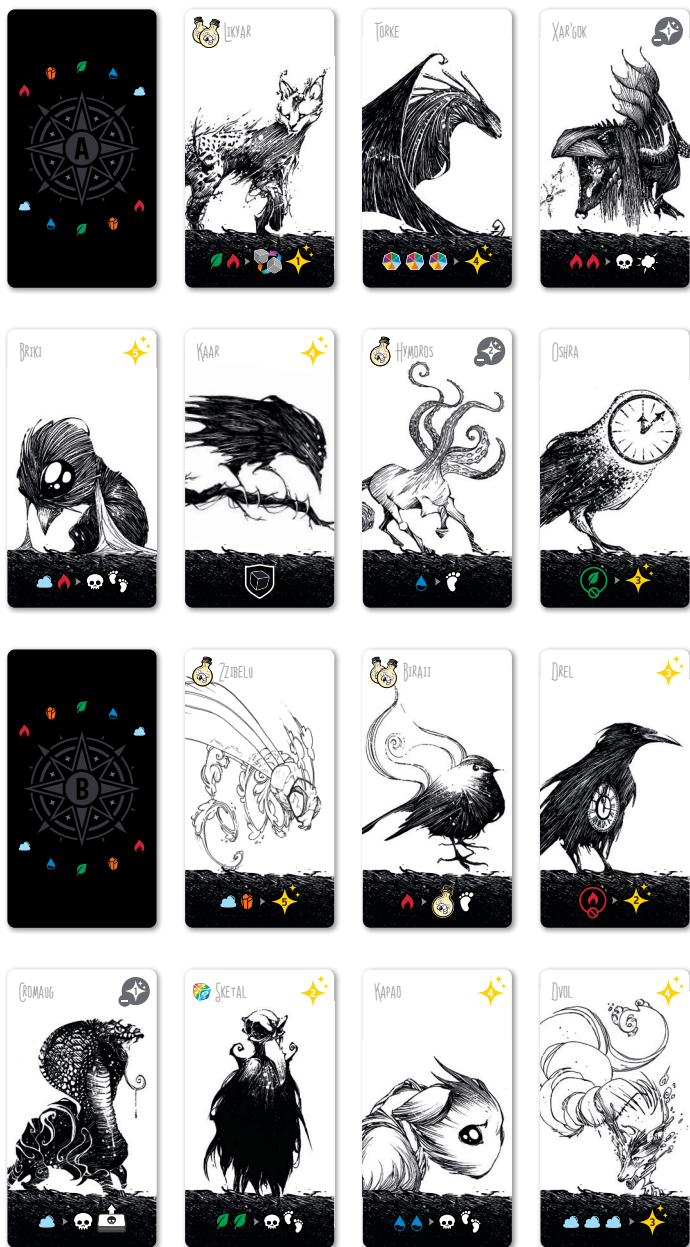
Lancez les deux dés de Tom et placez-les sur la piste de rencontres selon leur résultat. Si la face spéciale du dé jaune ou du dé violet est révélée, ce dé est mis sur le côté pour ce tour et son effet est appliqué : le pion score de Tom avance de 3 ou il prend 2 petits pas.

3 Les 5 gros dés sont bien mis en réserve, mais le petit dé noir est replacé dans la boîte, il ne servira pas.

5 Les pions sortilège ne seront pas utilisés, ils sont replacés dans la boîte.

6 Retirez du jeu les 14 cartes suivantes.





Puis les deux paquets de cartes compagnon (A et B) sont mélangés séparément et placés à côté du plateau **sans être superposés**.

Les tuiles de Tom sont mélangées et placées en pile face cachée à côté du plateau. Piochez les 5 premières et placez-les entre la piste de rencontres et le plateau voyage, en face des 5 emplacements de la piste de rencontres, face visible.

Les premiers compagnons de la pioche A sont placés de gauche à droite, devant les emplacements de la piste de rencontres **qui ne comportent pas de gros dé de Tom** (3 cartes généralement, parfois 4).


- 7 Vous serez toujours considéré comme le premier joueur, le pion n'est donc pas utilisé. Personne ne prend de pions relance à cette étape.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu se déroule comme dans la version classique, à l'exception des points détaillés ci-dessous.

MATIN - Enrôler un compagnon

Lorsque vous prenez votre compagnon, les petits dés et les éventuels pions petit pas, prenez également la tuile de Tom située en face et réalisez les actions indiquées dessus.

 Avancez le pion compagnie de Tom sur la piste de score d'autant de cases que le nombre de meeple représentés sur la tuile. **Puis** avancez le pion score de Tom du nombre de cases correspondant à la position du pion compagnie sur la piste de score.

Exemple : le pion compagnie de Tom est placé sur le 4 de la piste de score et son pion score sur 17. Selon ce qui est indiqué sur la tuile, le pion compagnie de Tom est avancé de deux, jusqu'à la case 6. Puis le pion score est donc avancé de six cases, jusqu'à la case 23.



Avancez le pion score de Tom du nombre d'éclats de lumière indiqués.

Pour le voyage La Province des ombres



Déplacez le campement de Tom sur le village supérieur en nombre d'éclats de lumière. Du village à 3 éclats, Tom passe sur celui à 5, puis 8, etc.

Pour le voyage L'Archipel ténébreux

Déplacez l'un des bateaux de Tom via la voie :



de la valeur la plus élevée s'il est indiqué « max » sur la tuile,



de la valeur la plus basse s'il est indiqué « min ».

Le bateau doit toujours s'éloigner de l'île centrale.

Important : la voie de valeur 1/2 située sur la droite de l'île centrale est interdite.

Exemple : à partir de l'île centrale, si la tuile indique « max », déplacez l'un des bateaux sur l'île suivante via la voie de valeur 4. Si la tuile indique « min », déplacez-le via la voie de valeur 1/2 situé en bas à gauche.

Pour choisir quel bateau déplacer :

Prenez en compte tous les bateaux qui peuvent encore s'éloigner de l'île centrale. Un bateau arrivé le plus loin possible de l'île centrale ne peut plus être déplacé. Déplacez en priorité un bateau situé sur l'île centrale. S'il n'y en a pas, déplacez celui qui est le plus près de cette île. Si vous avez le choix entre plusieurs bateaux, choisissez celui que vous voulez.

Défaussez la tuile de Tom à côté de la pioche de tuiles et placez-en une nouvelle à sa place. Il doit toujours y avoir 5 tuiles visibles.

Important : si la pioche de tuiles est vide, les 4 tuiles défaussées sont mélangées pour reformer une pioche et les compagnons restants dans le paquet A sont remis

dans la boîte. Les prochains compagnons seront piochés dans le paquet B. Si on en était déjà au paquet B, le tour en cours devient le dernier tour de jeu.

Les compagnons restants sur la piste de rencontres sont placés au cimetière. **Aux emplacements des 2 gros dés de Tom :** supprimez les pions petit pas éventuellement présents, relancez les dés (petits et gros) et replacez-les sur la piste de rencontres selon leur résultat.

Rappel : si la face spéciale du gros dé jaune ou du gros dé violet est révélée, ce dé est mis sur le côté pour ce tour et son effet est appliqué. Si le petit dé violet indique le symbole petit pas, il est relancé normalement jusqu'à indiquer une couleur.

Jouez les étapes suivantes normalement, Tom n'y intervient pas :

FIN DE MATINÉE – Lancer et relancer les dés

MIDI – Résoudre les cartes

APRÈS-MIDI – Poursuivre son voyage

SOIRÉE - Fin du tour et réinitialisation

2. Les premiers compagnons de la pioche en cours sont disposés de gauche à droite, devant les emplacements de la piste de rencontres **qui ne comportent pas de gros dé de Tom**. Un pion petit pas face recto est ajouté sur chaque emplacement sans dé.



Quand vous ne pouvez pas placer de nouvelle tuile de Tom, car la pioche de tuiles est vide pour la seconde fois, terminez le tour en cours et procédez au décompte final des éclats de lumière.

Le joueur procède au décompte de ses points selon les règles classiques.



Pour calculer les points de Tom

Pour **La Province des ombres** (et uniquement à ce moment-là), si Tom a gagné des petits pas pendant la partie, il les utilise pour tenter de déplacer son campement sur le village supérieur en nombre d'éclats de lumière. Pour cela, il doit dépenser le nombre de petits pas indiqué sur le village.

Exemple : Tom termine la partie sur le village à 12 éclats de lumière. Il a gagné trois petits pas pendant la partie. Pour se rendre sur le village suivant, celui à 15, il doit dépenser les deux petits pas nécessaires pour y accéder

Finalement, Tom avance sur la piste de score du nombre d'éclats de lumière indiqué sur le village où se situe son campement (**La Province des ombres**) ou sur l'île où se situent ses bateaux (**L'Archipel ténébreux**). Il gagne enfin 1 éclat de lumière par petit pas lui restant.

