

SOLENTA

Spelconcept

Millennia geleden verloor de planeet Solenia zijn dag- en nachtcyclus. Op het noordelijke halfrond is er eeuwige duisternis, en op het zuidelijke halfrond is er altijd daglicht.

Het is jouw missie om de traditie van je voorouders voort te zetten, door de wereld af te reizen en broodnodige goederen te leveren aan de inwoners van beide halfronden. De Dagmensen willen stenen en water, want die zijn zeldzaam in hun halfrond. De Nachtmensen hebben dan weer hout en graan nodig om te overleven. Door efficiënter en sneller te zijn dan je tegenstanders probeer jij aan het einde van het spel de meeste gouden sterren te hebben!

Inhoud

- 1 miniatuur van een Zeppelin
- 5 dubbelzijdige stroken
- 48 Leveringsfiches
- Stervormige, gouden fiches: de munteenheid van het spel
- 15 grondstoffen van elk van de 4 soorten: hout, graan, steen, water
- Per speler: 16 Zeppelinkaarten en 1 spelerbord
- 24 Upgradefiches
- 1 dobbelsteen voor het spel met 1 speler

In deze spelregels leggen we het spel uit voor 2-4 spelers en gebruiken we de zomerkant van de spelerborden. De varianten leggen we uit aan het einde van de spelregels en in de bijlage (spel voor 1 speler).

Voorbereiding

1 Stel het spelbord samen door de stroken ofwel in de volgorde **nacht/nacht/zonsopgang/dag/dag** te leggen, ofwel in de volgorde **dag/dag/zonsondergang/nacht/nacht**.

2 Leg de Zeppelin op het middelste vak van de middelste strook.

3 Sorteert de Leveringsfiches en leg ze in 2 gedekte stapels: een Dagstapel en een Nachtstapel. Leg een aanbod open dat bestaat uit 3 Dagtegels en 3 Nachttegels in een spel **voor 2 of 3 spelers**, en uit 4 Dagtegels en 4 Nachttegels in een spel **voor 4 spelers**.

4 De spelers kiezen een kleur en leggen het spelerbord van hun kleur voor zich neer, met de zomerkant naar boven.

5 De spelers schudden de Zeppelinkaarten van hun kleur en maken er een persoonlijke trekstapel mee, die ze gedekt aan de linkerkant van hun spelerbord neerleggen.



6 De speler die het meest met zijn of haar hoofd in de wolken leeft, is de startspeler.

In een spel met 3 spelers ontvangt de 3e speler 1 hout.

In een spel met 4 spelers ontvangt de 3e speler 1 hout en de 4e speler 1 steen.

Leg je grondstof neer in een opslagvak op je spelerbord.

7 Leg de gouden fiches en de grondstoffen neer zodat iedereen erbij kan. Dit is de voorraad.

8 De spelers trekken 3 kaarten van hun persoonlijke trekstapel. Nu kan het spel beginnen!

• De grondstoffen zijn onuitputtelijk. Als je niet genoeg spelonderdelen hebt, gebruik dan een vervangmiddel.

• Laat de Upgradefiches in de doos: je gebruikt ze niet als je het spel speelt met de zomerkant van de spelerborden.

Spelverloop

Het spel verloopt over een aantal rondes. Elke ronde spelen de spelers één kaart uit hun hand. Het spel is afgelopen als alle spelers hun 16 kaarten hebben uitgespeeld.

Aan het begin van je beurt heb je 3 kaarten in de hand (met uitzondering van de laatste 2 rondes). Te beginnen met de startspeler en daarna in wijzerzin **MOET elke speler een kaart neerleggen op het spelbord**, dat is opgemaakt uit de stroken.

Hierbij moet je de volgende regels respecteren:

- Je moet de kaart op een **leeg** vak van een strook neerleggen (een vak waar er dus nog geen kaart ligt).
- **Regels van aangrenzendheid:** dit vak moet **grenzen aan de Zeppelin** **A** of **aan een kaart die je al hebt gespeeld** **B**.

- Het is toegestaan om een kaart neer te leggen op het vak waar de Zeppelin zich bevindt, op voorwaarde dat daar nog geen kaart ligt.
- In het zeldzame geval dat het niet mogelijk is om een kaart naast de Zeppelin of een van je andere kaarten te leggen, moet je ofwel je reis verlengen (zie verder), ofwel een kaart afleggen om de Zeppelin te bewegen. Kies je voor deze laatste optie, dan is je beurt meteen voorbij!

Een-Reis-Verlengen

Het is mogelijk om je reis te verlengen door de regels van aangrenzendheid te verbreken. Je kunt één grondstof uit je opslag spenderen voor elk vak (leeg of bezet) dat zich bevindt tussen de Zeppelin of een van je kaarten, en het vak dat je wilt bereiken. Leg de goederen die je hebt ingezet terug in de voorraad.

Opmerking: de grondstoffen mogen van om het even welke soort/soorten zijn.

Je kunt de kaart spelen:

- op een drijvend productie-eiland, of
- op een drijvende stad.



Drijvend Productie-Eiland:
Hout/Steen/Graan/Water



Drijvende stad:
Dag/Nacht

Een kaart spelen op een Drijvend Productie-Eiland

Ontvang een aantal grondstoffen van de soort die het vak aangeeft (je kunt dit zien door de patrijspoort in de kaart), afhankelijk van de waarde van de kaart die je speelt (0, 1, of 2 grondstoffen). Leg de grondstoffen die je ontvangt op een opslagvak van je spelbord.

Belangrijk: je mag nooit meer dan 8 grondstoffen bezitten. Heb je er meer dan 8, dan moet je grondstoffen naar keuze afleggen tot je er weer 8 hebt.



Vakken die grenzen aan de Zeppelin



Vakken die grenzen aan een kaart die je al hebt gespeeld



Voorbeeld:

Nienke spendeert een steen en een hout om een kaart neer te leggen op 3 vakken afstand van een van haar kaarten (er zijn 2 vakken tussen beide kaarten).



Voorbeeld:

Anne speelt een kaart van waarde 2 op een drijvend productie-eiland dat hout produceert. Ze ontvangt onmiddellijk 2 hout, dat ze in haar opslag legt.

Een kaart spelen op een Drijvende Stad

Ontvang net zoveel gouden sterren als de waarde van de kaart die je speelt (0, 1, of 2 sterren).

Daarna **MOET** je een Leveringsfiche vervolledigen door de erop afgebeelde grondstoffen in te leveren.

- Is de drijvende stad een dagstad, dan moet het Leveringsfiche een dagfiche zijn.
- Is de drijvende stad een nachtstad, dan moet het Leveringsfiche een nachtfiche zijn.

Neem het Leveringsfiche en leg het aan in de eerstvolgende vrije gleuf van je spelerbord. Dagfiches leg je boven je bord, en nachtfiches eronder. Leg de afgeleverde goederen weer in de voorraad en vul het aanbod onmiddellijk aan door een nieuw Leveringsfiche van dezelfde soort om te draaien.

Door een Leveringsfiche aan te leggen, ontvang je onmiddellijk de bonus die op de gleuf van je spelerbord is afgebeeld (je krijgt de bonus nadat het aanbod is aangevuld):

1. 1 hout (dag)/1 steen (nacht)
2. 1 graan (dag)/1 water (nacht)
3. 1 hout of 1 graan (dag)/1 steen of 1 water (nacht)
4. 1 hout en 1 graan (dag)/1 steen en 1 water (nacht)
5. 5 gouden sterren (dag) en (nacht)
6. 5 gouden sterren (dag) en (nacht)

De-Zeppelin-verplaatsen

Als je een kaart van waarde 0 speelt, dan beweegt de Zeppelin onmiddellijk 1 vak recht vooruit.

Activeer aan het einde van je beurt de kracht van alle kaarten op de eerste strook (zie volgende pagina: Krachten van Verwijderde Zeppelinkaarten). Daarna gaan de kaarten naar de aflegstapels van hun respectieve eigenaars. Draai de eerste strook om en leg deze opnieuw aan als laatste strook. Verschuif daarna de stroken zodat het bord op dezelfde plaats op de tafel blijft liggen.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als alle spelers hun 16 kaarten hebben uitgespeeld, en - indien de Zeppelin werd verplaatst - de kracht van verwijderde kaarten is afgehandeld. Je eerste 4 paren van dag/nachtfiches leveren je gouden sterren op (1 voor het 1e paar, 2 voor het 2e paar, 3 voor het 3e paar, 4 voor het 4e paar). Na het 4e paar ontvang je geen gouden sterren meer. Voor elke 2 resterende goederen in je opslagvakken ontvang je 1 gouden ster. Voeg hieraan de gouden sterren op je Leveringsfiches toe, en de punten die je tijdens het spel hebt vergaard. De speler met de meeste gouden sterren is de winnaar. Is er een gelijkspel, dan delen de betrokken spelers de overwinning.



Voorbeeld:

Martine speelt een kaart met waarde 1 op een drijvende nachtstad ①.

Ze ontvangt hiervoor 1 gouden ster en levert 1 hout en 2 graan in om het bijbehorende Leveringsfiche te nemen ②.

Ze legt het fiche in de eerstvolgende vrije gleuf onder haar spelerbord ③, waardoor ze 1 water ontvangt ④.



Voorbeeld:

Nienke speelt een kaart van waarde 0 op een drijvende nachtstad ①. Ze verplaatst onmiddellijk de Zeppelin ②. Daarna legt ze 1 hout, 1 steen, en 2 graan terug in de voorraad om haar levering te voltooien ③, en legt ze het Leveringsfiche in de eerstvolgende vrije gleuf onder haar spelerbord.

Aan het einde van haar beurt activeren de krachten van alle kaarten op de eerste strook: **Nienke** ontvangt 1 steen en 1 graan dankzij haar afgelegde kaart van waarde 0 ④. **Martine** ontvangt 1 water dankzij haar afgelegde kaart van waarde 1 ⑤. **Nienke** verwijdert haar kaart van waarde 0 en legt deze op haar aflegstapel, en **Martine** doet hetzelfde met haar kaart van waarde 1.

Tenslotte draait **Nienke** de eerste strook om. Ze legt deze achteraan het speelveld en verschuift de stroken zodat het spelbord in het midden van de tafel blijft liggen ⑥.

Krachten van Vernijderde Zeppelinkaarten

1 2

Ontvang 1 of 2 grondstoffen die het eiland produceert waarop deze kaart ligt (of gouden sterren, als de kaart op een stad ligt).



Ontvang 1 exemplaar van elke grondstof die op de kaart staat afgebeeld, ongeacht het type eiland/stad waarop deze kaart ligt (hier: 1 steen en 1 graan).



Ontvang 1 exemplaar van de grondstof die op de kaart staat afgebeeld, ongeacht het type eiland/stad waarop deze kaart ligt (hier: 1 hout).



Ontvang 1 gouden ster als de kaart op een eiland ligt dat de grondstof produceert die op de kaart staat afgebeeld.

Voorbeeld:

Anne ontvangt 1 gouden ster ① dankzij haar kaart van waarde 2 (haar kaart ligt op een eiland dat hout produceert), en 2 water ② dankzij haar kaart van waarde 0 (twee grondstoffen van het eiland waarop haar kaart ligt). **Nienke** ontvangt 2 gouden sterren ③ dankzij haar kaart van waarde 0 (haar kaart ligt op een stad). **Martine** ontvangt 1 water ④ dankzij haar kaart van waarde 1 (één water, ongeacht het type eiland/stad waarop haar kaart ligt).



Voorbeeld:

Tijdens de voorbereiding nam **Martine** een Upgradefiche van niveau 1. Ze legde het bij het daarvoor bestemde vak op haar spelerbord. Ze deed hetzelfde voor de twee stukken van haar Upgradefiche van niveau 3.

Tijdens het spel voert ze een daglevering uit, maar ze mag haar Upgradefiche van niveau 1 nog niet gebruiken. Om dat te kunnen doen, moet ze eerst een nachtlevering uitvoeren en die tegenover het fiche van de daglevering leggen.



Uitleg over de krachten van de winterzijde van de spelerborden en de Upgradefiches vind je in de bijlage.

Spelen met de Winterzijde van de Spelerborden

Vorbereiding

De voorbereiding is identiek aan die van de zomerzijde, maar de spelers gebruiken de winterzijde ❄️ van hun spelerborden. In plaats van één gleuf voor dag/ nacht van niveaus 1-6, vertoont deze kant twee gleuven van niveaus 1-3.

Spelverloop

Het spel verloopt op dezelfde manier als het spel met de zomerzijde van de spelerborden, met de volgende uitzonderingen:

Als je een Leveringsfiche claimt, leg je het niet automatisch in de eerstvolgende vrije gleuf (dag/nacht) van je spelerbord, maar moet je beslissen welke gleuf je ermee wilt activeren. Hierbij geldt dat je een kracht enkel kunt activeren als er al een kracht van een lager niveau in dezelfde rij werd geactiveerd. Volgens dezelfde regel mag je enkel een tweede kracht van hetzelfde niveau activeren als er al 2 krachten van een lager niveau in dezelfde rij werden geactiveerd.

Voorbeeld: om een kracht van niveau 2 aan de dagzijde te kunnen activeren, moet je al een kracht van niveau 1 aan de dagzijde geactiveerd hebben. Om een tweede kracht van niveau 3 te kunnen activeren, moet je al twee krachten van niveau 1 en twee krachten van niveau 2 aan de dagzijde geactiveerd hebben.

- Op de winterzijde van je spelerbord beschik je over slechts 6 opslagvakken.
- Doorheen het spel kun je deze opslagcapaciteit met 2 vakken verhogen, voor een totaal van 8.
- Aan het einde van het spel brengen paren van dag/nachtfiches geen gouden sterren op.

Spelen met de Upgradefiches

Vorbereiding

Identiek aan het spel met de winterzijde ❄️ van je spelerbord.

Leg net zoveel Upgradefiches van niveau 1 open als er spelers zijn. Daarna stel je de de Upgradefiches van niveau 3 samen door willekeurig een half dagfiche met een half nachtfiche te combineren (de krachten van de twee halve tegels moeten verschillend zijn). Leg net zoveel Upgradefiches van niveau 3 open als er spelers zijn.

Te beginnen met de laatste speler en daarna in omgekeerde beurtvolgorde kiest elke speler een fiche van niveau 1 of niveau 3. Daarna kiest elke speler een tweede fiche, dat van het andere type moet zijn. Zo heeft iedereen uiteindelijk één fiche van niveau 1 en één van niveau 3.

De spelers leggen hun 2 Upgradefiches op de daarvoor bestemde vakken van hun spelerbord. Daarbij moeten ze het niveau (niveau 1/niveau 3) en het type (voor niveau 3, halve dagtegel/halve nachttegel) respecteren.

Spelverloop

Het spel verloopt op dezelfde manier als met de winterzijde van de spelerborden, maar met andere krachten.

Om het Upgradefiche van niveau 1 te activeren, moeten er boven én onder het Upgradefiche Leveringsfiches liggen. Je kunt echter elke halve tegel van niveau 3 afzonderlijk activeren: een Leveringsfiche in de nachtgleuf activeert het halve nachtfiche, en een Leveringsfiche op de daggleuf activeert het halve dagfiche.

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 : révélez 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 doit allonger son voyage (voir ci-dessous) ou défausser une carte de sa main pour simplement faire avancer l'Aéronef géant. Dans ce second cas, 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.



Emplacements adjacents à l'Aéronef



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. Le cas échéant, après la résolution des cartes expulsées, si 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 à égalité 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 le 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



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 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 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).



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).



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.

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.