

Stone Age - Variante Solo

But du jeu

Survivre... aussi longtemps que possible ! Vous allez devoir prendre soin des 4 tribus (4 couleurs), sinon vous perdrez la partie.

Les Points de Victoire sont sans importance dans cette variante solo, vous n'en gagnerez donc pas pendant la partie.

Cette variante solo se joue sans extensions.

La mise en place et les règles du jeu de base s'appliquent, à l'exception des ajustements suivants.

Mise en place

Cartes Civilisation :

Placez une carte civilisation face visible sur **chacun** des espaces avec un coût de 1 ou 2 matières premières. Ces deux cartes peuvent être achetées comme d'habitude.

Placez une autre carte civilisation face visible sur l'emplacement avec un coût de 4 matières premières, cette fois **en recouvrant le coût**. Cette carte **ne peut pas** être achetée pendant la partie ; au lieu de cela elle augmente la quantité de nourriture à payer à la fin du tour.

Voir « 3. Nourrir votre tribu ».

Le 3ème espace demeurera vide pendant la partie.

Plateau joueur :

1 **Ne choisissez pas** une couleur mais prenez à la place 2 figurines de chaque couleur et placez-les sur votre plateau. Ainsi, en début de partie vous aurez 8 personnages sur votre plateau joueur.

Prenez également un total de 20 jetons Nourriture.

Bâtiments :

2 Recherchez les 3 tuiles Bâtiment avec un coût de 1-7  matières premières et placez-les sur votre plateau joueur. Mélangez les Bâtiments restants, créez 2 piles de 7 bâtiments chacune et placez-les sur les 2 emplacements du plateau de jeu.

Remettez les bâtiments restants dans la boîte.

Figurines :

3 Placez une figurine de chaque couleur sur la première case de la piste de score.

Ensuite, créez une réserve de 5 figurines de chaque couleur à côté du plateau joueur. Remettez les figurines restantes dans la boîte.

Contrairement au jeu de base, les figurines sur la piste de score ne représentent pas des points de victoire mais l'**initiative** de chaque couleur. Voir « 2. Réaliser des actions ».

Piste de score :

4 Placez 1 jeton Nourriture sur la case 15 de la piste de score.

Le jeton nourriture représente la **limite de fatigue** de vos tribus. Lorsque le jeton atteint la case 0 (ou moins), **vous perdez immédiatement la partie**.



Piste d'agriculture :

5 Placez 1 jeton nourriture sur la case 15 de la piste d'agriculture.

Comme dans le jeu de base, ce jeton représente la taille de votre champ.

Principe de jeu

Comme dans le jeu de base, chaque tour est divisé en **3 phases**, sensiblement différentes dans cette variante solo.

1. Placer des figurines sur le plateau.

A Choisissez une de vos 4 couleurs et placez **toutes les figurines de cette couleur** sur le plateau de jeu (2 figurines en début de partie, peut-être plus plus tard).

Vous pouvez placer ces figurines **sur des lieux différents**.

Les restrictions de chaque lieu restent identiques au jeu de base à 4 joueurs. Cela signifie que des couleurs différentes peuvent placées sur un même lieu et que seul le nombre de figurines par lieu est limité. Cependant, comme toujours, un nombre illimité de figurines peut être placé sur la zone de Chasse.

B Après avoir placé toutes les figurines d'une couleur, lancez 1 dé **par figurine**. Déplacez le marqueur de cette couleur sur la case correspondante de la piste de score. La figurine sur la piste de score représente **l'initiative de la couleur correspondante**. Vous devez toujours utiliser toutes les figurines d'une couleur ; elles ne doivent pas rester sur le plateau joueur.

Placez toutes les figurines des 4 couleurs en suivant ce principe.



Exemple: **A** vous utilisez les 2 figurines rouges. Une pour la « Chasse », l'autre dans la « Forêt ».

B Ensuite, lancez 2 dés. La somme de $6+3 = 9$ est notée en utilisant la figurine de la piste de score.

2. Réaliser des actions.

A Commencez à réaliser des actions avec la couleur qui a l'initiative **la plus faible**. L'ordre dans lequel vous réalisez les actions pour la couleur correspondante n'a pas d'importance. Dans le cas où plusieurs couleurs ont la même initiative, vous décidez laquelle commence.

B La couleur avec l'initiative **la plus élevée** ne doit pas réaliser d'actions. De même, en cas d'égalité, vous pouvez décider de la couleur qui peut réaliser des actions et celle qui **ne peut pas**.

Actions :

Bâtiments - Vous devez payer les ressources indiquées, comme dans le jeu de base. Vous ne marquez **aucun** point de victoire mais la tuile est placée sur votre plateau joueur.



Cartes civilisation - Vous ne marquez pas non plus de points de victoire. Comme d'habitude, vous obtenez les gains immédiats comme les matières premières et la nourriture. Dans le cas des cartes Jet de dés, lancez 2 dés et choisissez l'un des deux (généralement le plus élevé). Les cartes Civilisation avec un fond **vert** vous octroient **2 nourritures supplémentaires**.



Les cartes Civilisation avec un fond couleur **sable** augmentent votre limite de fatigue d'**1 chacune**, vous offrant par conséquent un peu plus de temps - une fois seulement et seulement après avoir acheté la carte.



Si une carte **n'a pas** d'autre effet (outil à usage unique par exemple), vous pouvez la **défausser** ensuite.

Après avoir réalisé les actions avec les **3 couleurs**, placez les figurines de la couleur qui n'a pas réalisé d'actions sur votre plateau joueur. Enfin, remettez **toutes** les figurines de la piste de score sur la case 0.



Exemple : vous récupérez la figurine verte et prenez la carte.

Ensuite vous obtenez un 3 (pierre) et un 1 (bois) aux dés. Vous décidez de prendre la **Pierre**.

Comme la carte a un fond **vert**, vous ajoutez 2 nourritures à votre réserve. Enfin, vous défaussez la carte.

3. Nourrir votre tribu.

Commencez par prendre la nourriture à la réserve comme d'habitude. Le jeton nourriture sur la piste d'agriculture indique la quantité de nourriture que vous recevez.

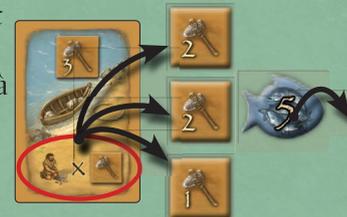
Ensuite, vous **devez** payer **1 nourriture par figurine** sur votre plateau joueur.

De plus, vous devez dépenser de la **nourriture supplémentaire** : la carte civilisation sur l'emplacement à 4 matières premières indique la quantité de nourriture à payer. Pour celle-ci seulement, le « type » est important, vous pouvez ignorer le nombre de figurines indiqué.

- **Carte à fond vert** : vous devez payer 4 nourritures supplémentaires.
- **Chamane** : payez 1 nourriture supplémentaire pour chaque figurine de la couleur avec le plus de figurines.
- **Constructeur** : payez 1 nourriture supplémentaire pour chaque bâtiment face cachée à côté de votre plateau joueur.
- **Paysan** : payez de la nourriture supplémentaire en fonction de votre position sur la piste d'agriculture.
- **Fabricant d'outils** : payez de la nourriture supplémentaire en fonction de la somme de toutes vos tuiles outils (peu importe qu'elles aient été utilisées ou non).

Comme d'habitude, vous pouvez payer avec des ressources si vous n'avez pas assez de nourriture. S'il vous reste de la nourriture à payer après cela, réduisez votre limite de **fatigue** du nombre de jetons nourriture manquants.

Enfin, vous devez toujours **défausser 1 tuile bâtiment** de votre plateau joueur. Si vous ne pouvez pas le faire, déduisez votre **limite de fatigue de 3**.



Fin du tour

Défaussez les cartes civilisation en les glissant vers la droite. Révélez de nouvelles cartes pour compléter les emplacements vides, avec un coût de 1 et 2 matières premières, en partant de la droite. De la même manière que pour la mise en place initiale, placez une autre carte civilisation face visible sur l'espace avec un coût de 4 matières premières pour augmenter la nourriture à payer en fin de tour.

Fin de partie

La partie s'arrête immédiatement lorsque votre marqueur de fatigue atteint 0 et vous perdez la partie. S'il n'y a **plus de cartes civilisation** à révéler, vous **gagnez immédiatement** la partie.

Niveau de difficulté

Attendez, quoi ? Vous n'en avez pas encore assez ? Essayez les différents niveaux ci-dessous pour augmenter la difficulté.

Niveau 1 (basique) : commencez avec 20 nourritures et une limite de fatigue de 15.

Niveau 2 (nuit fraîche) : commencez avec 20 nourritures et une limite de fatigue de 20. Défaussez 2 tuiles bâtiment à la fin de chaque tour.

Niveau 3 (grande tribu) : commencez avec 75 nourritures, une limite de fatigue de 10 et 3 figurines par couleur. À la fin de chaque tour, payez 2 nourritures par figurine.

Niveau 4 (hiver éternel) : commencez avec 20 nourritures et une limite de fatigue de 10. À chaque tour, placez seulement 1 carte civilisation sur les emplacements 2 et 4, ainsi vous ne pouvez acheter qu'1 seule carte, ce qui rallonge fortement la partie.

Principe de jeu résumé

1. Placer des figurines sur le plateau.

- Utilisez toutes les figurines d'une couleur
- Lancez les dés d'Initiative
- Répétez pour chaque couleur



Traduction française par
boardandgamer.com

2. Réaliser des actions.

- La couleur avec l'initiative la plus faible commence
- Réalisez des actions
- Répétez pour chaque couleur

Important : la couleur avec l'initiative la plus élevée ne doit réaliser **aucune** action.

3. Nourrir votre tribu.

- Prenez de la nourriture selon le marqueur de la piste d'agriculture
- Payez 1 nourriture par figurine
- Payez de la nourriture selon la carte civilisation
- Réduisez la limite de fatigue de 1 par nourriture manquante
- Défaussez 1 tuile bâtiment ou réduisez la limite de fatigue de 3