

# ORICHALQUE

## RÈGLES DU JEU SOLO

Dans ce mode solo, vous affrontez une intelligence artificielle, gérée de façon automatique. Elle est appelée IA dans la suite de cette règle.

### MISE EN PLACE

Vous réalisez la mise en place comme dans une partie à 2 joueurs, à la différence que l'IA possède un plateau spécifique.

L'IA commence avec 1 Hoplite et 1 pépite d'Orichalque de sa métropole, plus le Titan indiqué sur son plateau, placé sur sa face inactive.

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous commencez toujours la partie et l'IA reçoit donc un Hoplite supplémentaire.

Lors de chaque manche, vous jouez les 5 phases de votre tour de jeu, selon les règles de base, comme dans une partie à 2 joueurs. L'IA joue selon ses propres règles.

### DÉROULEMENT DU TOUR DE L'IA

À son tour, l'IA réalise également ses 5 phases.

#### 1 Sélectionner une carte Action

#### 2 Placer une tuile Terrain


#### 3 Résoudre la carte Action

#### 4 Jouer une Action supplémentaire

#### 5 Défausser une carte Action

Ces phases sont adaptées au fonctionnement de l'IA, comme indiqué ci-après.

#### 1 Sélectionner une carte Action

Lancez un dé de combat. Le résultat obtenu indique la carte sélectionnée par l'IA, en partant de la gauche. Considérez les  comme des **1**.

Si le résultat du dé est supérieur au nombre de cartes encore en jeu, l'IA prend la carte Action disponible la plus à droite du plateau.



**Note :** quelle que soit la carte sélectionnée, l'IA ne dépense jamais d'Hoplites pour l'obtenir.

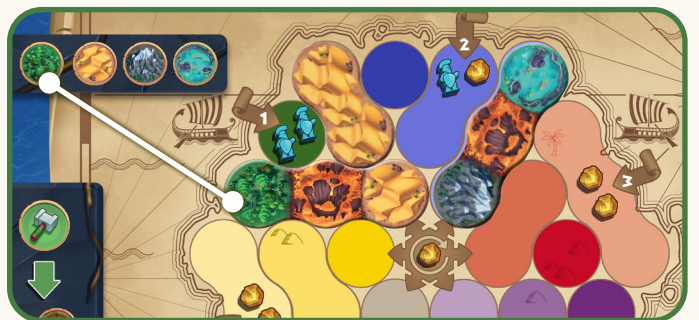
#### 2 Placer une tuile Terrain

##### Choix de l'emplacement

Le plateau de l'IA est divisé en 6 secteurs de 6 couleurs différentes, numérotés de 1 à 6. La tuile terrain doit être placée sur l'emplacement de taille correspondant, en commençant par le secteur disponible avec le plus petit chiffre.

##### Orientation de la tuile

Les tuiles de 2 ou 3 cases sont orientées selon l'ordre des priorités indiqué en haut à gauche du plateau. Le Terrain d'une tuile positionné le plus à gauche sur la carte doit être le Terrain situé le plus à gauche dans l'ordre de priorité (voir figure ci-dessous).



Les emplacements de 3 cases des secteurs 1 et 2 étant déjà occupés, la prochaine tuile de 3 cases sera placée dans le secteur numéro 3.

##### Conséquences de la pose de la tuile Terrain

◆ Si la tuile recouvre une flèche marron de la case centrale, l'IA réalise l'action bonus indiquée (Produire de l'Orichalque).

◆ Si la tuile posée conduit à la création ou à l'agrandissement d'une zone d'au moins 3 terrains identiques, l'IA gagne le Titan correspondant.

**Note :** l'IA est polythéiste. Elle n'a pas de limite de Titans dans sa barre de victoire mais elle prend toujours les Titans sur leur face inactive.



### 3 Résoudre la carte Action



#### Produire de l'Orichalque

L'IA gagne une pépite d'Orichalque pour chaque Mine en sa possession.



#### Recruter des Hoplites

L'IA gagne un Hoplite pour chaque Camp d'entraînement en sa possession.



#### Construire

L'IA réalise une construction, en suivant cet ordre de priorité.

#### ◆ 1. Un Médaillon d'Orichalque ◆

À condition de dépenser 5 pépites d'Orichalque.

#### ◆ 2. Un Temple ◆

À condition de disposer d'une configuration de terrains le permettant (donc sans Créature adjacente). Si plusieurs emplacements sont disponibles, l'IA construit sur celui situé le plus à gauche de la carte.

#### ◆ 3. Un Bâtiment ◆

Le bâtiment est choisi en respectant l'ordre de priorité des terrains indiqué sur le plateau. Il n'est pas placé sur un Terrain mais sur l'emplacement disponible le plus à gauche sur la bande inférieure du plateau : face visible si c'est une Mine ou un Camp d'entraînement, face cachée dans le cas contraire.

Dans le cas où cet emplacement indique un effet, appliquez-le immédiatement !

**Important :** lorsque l'IA construit son 8<sup>e</sup> Bâtiment, ainsi que pour chaque autre Bâtiment construit ultérieurement, elle gagne un médaillon d'Orichalque, la rapprochant de la victoire !



#### Capter des Créatures

L'IA commence toujours par attaquer la Créature située la plus à gauche de son plateau. Si plusieurs Créatures sont à égalité, elle commence par celle qui est la plus haute sur son plateau. L'IA lance toujours les 4 dés et doit obtenir au moins une face crâne pour l'emporter.

◆ En cas de victoire, l'IA gagne le butin indiqué sur la créature puis engage le combat avec la Créature suivante, s'il en reste sur son île.

◆ En cas de défaite, elle dépense un Hoplite et recommence immédiatement ce combat.

L'IA enchaîne les combats jusqu'à ne plus posséder d'Hoplite ou ne plus avoir de Créature à combattre.

### 4 Jouer une Action supplémentaire

L'IA réalise une Action supplémentaire si elle peut dépenser, dans cet ordre de priorité :



L'Action supplémentaire est choisie selon l'ordre de priorité indiqué sur le côté du plateau:

**1. Combat...** si au moins une Créature est présente sur son île.

**2. Forger un Médaillon d'Orichalque...** si elle possède au moins 5 pépites d'Orichalque.

**3. Construire un Temple...** si elle dispose de l'emplacement pour le faire.

**4. Construire un Bâtiment...** en respectant l'ordre de priorité des Terrains du plateau.

### 5 Défausser une carte Action

Le joueur lance un dé de combat pour savoir quelle carte l'IA défausse. La carte à défausser est alors déterminée en suivant la même procédure que lors de la **phase 1**

## FIN DE LA MANCHE

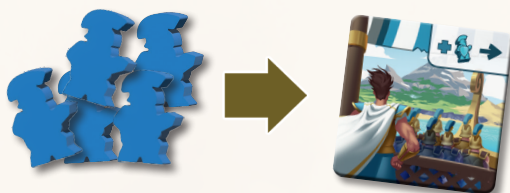
#### Complétez le plateau Actions

Remplissez les espaces libres avec des cartes Action, conformément aux règles d'une partie à deux joueurs.

#### Attribuez le pion Initiative

Déterminez qui du joueur ou de l'IA devient premier joueur. Le second joueur gagne un Hoplite de la réserve. Une nouvelle manche peut alors commencer.

**Rappel :** en cas d'égalité, le jeton Initiative change de propriétaire.



## FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La victoire va au premier qui, du joueur ou de l'IA, possède 5 points de victoire et a pacifié son île !