

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.

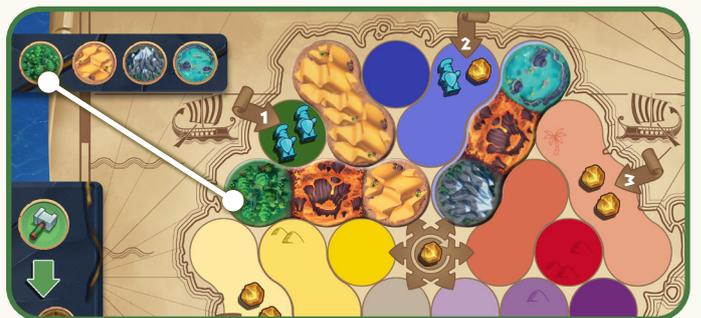
2 Placer une tuile Terrain

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^e 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

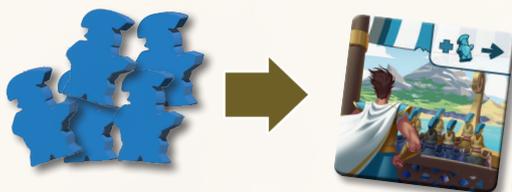
Complétez le plateau Actions

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 !