

SOLENTIA ANNEXE

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.

Pouvoirs des plateaux individuels face Hiver

- 1A Ouverture d'un nouvel emplacement de stockage.
- 1B Gagnez **immédiatement** (et une seule fois) 1 bois ou 1 blé / 1 pierre ou 1 eau.
- 2C Une ressource blé / eau **permanente**. Cette ressource peut être utilisée une fois par tour pour honorer une livraison. Il est impossible d'utiliser cette ressource pour allonger un voyage.
- 2D **En fin de partie**, gagnez 1 étoile en or par blé / eau visible sur vos tuiles Livraison placées autour de votre plateau individuel (gain maximum de 12 étoiles en or par pouvoir).
- 3E Une ressource bois / pierre **permanente**. Cette ressource peut être utilisée une fois par tour pour honorer une livraison. Il est impossible d'utiliser cette ressource pour allonger un voyage.
- 3F **En fin de partie**, gagnez 6 étoiles en or.



Pouvoirs des tuiles Amélioration

Niveau 1



Ouverture d'un nouvel emplacement de stockage. **Désormais** 1 bois équivaut à 1 blé / 1 pierre équivaut à 1 eau et inversement lorsque vous honorez une livraison.



Désormais quand vous jouez une carte de valeur 0, vous pouvez déplacer l'Aéronef d'un emplacement supplémentaire (résolvez cette seconde avancée de l'Aéronef géant comme la première). Si vous le faites, gagnez immédiatement 1 étoile en or.



Désormais quand vous jouez une carte de valeur 0, considérez-la comme une carte de valeur 1. Faites néanmoins progresser l'Aéronef géant.



Désormais vous pouvez honorer une tuile Livraison jour dans une cité de nuit et inversement.



Désormais lorsque vous allongez le voyage, vous disposez d'une réduction de coût d'une ressource. Si vous allongez le voyage d'un seul emplacement, vous ne payez donc pas de ressource.



Désormais, lors de l'avancée de l'Aéronef géant, doublez le pouvoir de vos cartes de valeur 1 expulsées / gagnez 2 étoiles en or (au lieu d'une) pour chacune de vos cartes de valeur 2 expulsées, quel que soit le type d'île/cité où a été posée la carte.

Niveau 3



En fin de partie, gagnez 3 étoiles en or par paire de livraisons jour/nuit honorée. Les tuiles Livraison ne doivent pas nécessairement être l'une en face de l'autre.



En fin de partie, gagnez 2 étoiles en or par livraison jour honorée / par livraison nuit honorée.



En fin de partie, gagnez 3 étoiles en or par eau / blé dans vos stocks.

En fin de partie, gagnez 3 étoiles en or par pierre / bois dans vos stocks.



En cours de partie, gagnez 4 étoiles en or chaque fois que vous honorez une livraison de jour / nuit. Idem mais 3 étoiles pour une livraison de nuit / jour.



En fin de partie, gagnez 1 étoile en or par bois / pierre visible sur vos tuiles Livraison placées autour de votre plateau individuel.



En fin de partie, gagnez 3 étoiles en or pour chacune de vos cartes Aéronef non expulsées (encore sur le plateau).

En fin de partie, le gain maximum pour chaque demi-tuile Amélioration de niveau 3 est de 12 étoiles en or.

SOLENIA ANNEXE

Jeu-en-solitaire

Mise en place

Le joueur prend ses éléments exactement comme dans une partie à 2 joueurs. L'adversaire virtuel du joueur a besoin d'un dé 6 et d'un set de 16 cartes qui est placé face cachée sur la table. **Le joueur virtuel ne gagne jamais de ressource ni d'étoile en or** et n'a pas besoin de plateau individuel.

Il est possible de jouer avec la face Été ou la face Hiver du plateau individuel. Vous pouvez également jouer avec les tuiles Amélioration. Dans ce cas, choisissez un set complet de tuiles amélioration parmi 2 sets complets.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme pour une partie à 2 joueurs. Le joueur virtuel joue en premier.

À son tour, le joueur virtuel prend la première carte de sa pile et lance le dé (avec l'aide du joueur réel...). Le résultat du dé détermine l'endroit où le joueur virtuel place sa carte, par rapport à l'emplacement de l'Aéronef géant :



Quand le joueur virtuel joue une carte 0, l'Aéronef géant avance.

Quand le joueur virtuel joue une carte sur une cité volante, il honore automatiquement la tuile Livraison correspondante à la cité (*jour/nuit*) la plus à droite dans l'étalage. Les 2 tuiles Livraison restantes sont alors décalées vers la droite et une nouvelle est placée en première position de l'étalage.

Lorsque vous honorez une livraison, décalez les tuiles restantes vers la droite et placez la nouvelle tuile le plus à gauche dans l'étalage.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque les 16 cartes de chaque joueur ont été jouées. Le joueur calcule alors son score.

<40 : vous êtes indigne de vos ancêtres, la vie est impossible sur Solenia.

40-49 : c'est mieux mais les conditions de vie restent très difficiles.

50-59 : vivre sur Solenia devient un peu plus agréable.

60-69 : Solenia commence à attirer de nouveaux habitants d'autres planètes.

70-74 : Votre travail a fait de Solenia un eldorado.

≥75 : Vous êtes considéré comme un homme dieu par les habitants de Solenia.



Si l'emplacement est occupé par une carte du joueur, la carte du joueur virtuel est placée sur l'emplacement libre suivant dans l'ordre horlogique.

Exemple : le résultat du dé est 3 mais l'emplacement 3 est occupé par une de vos cartes, la carte du joueur virtuel est alors placée sur l'emplacement 4, qui est libre.

Si aucun placement n'est possible (*tous les emplacements autour de l'Aéronef géant sont occupés*) le joueur virtuel défusse sa carte et avance l'Aéronef géant.

Si l'emplacement est occupé par une carte du joueur virtuel, la carte est placée sur une emplacement libre adjacent à cette carte (*au choix du joueur*), si possible.

Si ce n'est pas possible, la carte est placée sur l'emplacement suivant dans l'ordre horlogique. Si aucun placement n'est possible, le joueur virtuel défusse sa carte et avance l'Aéronef géant.

- Auteur : **Sébastien Dujardin** • Illustrateur : **Vincent Dutrait**
- Modélisation de la figurine : **Dominique Breton**
- Développement et rédaction des règles françaises : **Pearl Games**

Remerciements

Je remercie particulièrement mes amis Xavier et Alain pour les nombreuses heures consacrées à Black Angel qui ont permis de donner naissance à ce jeu.

Ce jeu n'aurait pas pu être ce qu'il est sans le travail aussi sérieux que précieux de Renaud qui m'a appris à y jouer efficacement.

Merci aussi à ma merveilleuse épouse Anaëlle et à mes toutes aussi merveilleuses filles Madeline, qui fut ma première testeuse et Noëlie, qui le sera aussi un jour !

Merci aux Space Cowboys pour les conseils !

Je dédie ce jeu à mes grands-mères.



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com