

TAZMANIA

Dans AuZtralia les restes de l'humanité venaient pour construire un nouveau monde après la longue guerre contre les Grands Anciens. Ils échouèrent. Les terreurs anciennes les attendaient et les repoussèrent sur la côte. Désormais leur seul espoir réside en une petite île proche, la TaZmania. Sera-t-elle la terre promise ?

Matériel

- Un plateau double face.
- 66 tuiles Terrain.
- Une fiche de score et un sac noir pour la campagne solo.

Mise en place

1. Choisissez de jouer sur le plateau fixe ou celui avec les tuiles aléatoires :



Plateau fixe

Procédez à la Découverte normalement en plaçant une tuile Découverte sur chacun des 13 triangles de Découverte.

- Ne placez aucun Phosphate.
- Ne placez aucune ressource sur les Terres de Maïs et les Lacs.
- Les tuiles Grand Ancien peuvent être placées dans l'Outback et dans les Terres de Maïs. Quand un Grand Ancien est placé en Terre de Maïs, il doit être de même niveau que l'hex d'Outback le plus proche.



Plateau avec tuiles

Mélangez toutes les tuiles Terrain et placez-en une face cachée sur chaque hex. Remettez dans la boîte sans les regarder les cinq tuiles restantes.

- Retournez toutes les tuiles Terrain face visible à l'exception des sept tuiles centrales dans la zone la plus sombre. Laissez celles-ci face cachée.
- Placez les ressources indiquées et les tuiles Grand Ancien.
- N'effectuez pas la Découverte.

Toutes les tuiles devraient être placées avec les ressources au nord, le symbole de Ferme au sud-est et le symbole Grand Ancien au sud-ouest.



Dans le rare cas où il n'y aurait pas deux hexs côtiers vides, les joueurs peuvent chacun choisir une tuile vide pour intervertir avec une tuile côtière non-vide.

Puis, peu importe le plateau choisi, suivez ces étapes :

2. Prenez un plateau de joueur des Casernes de l'est et les ressources de départ normales.
3. Choisissez un hex de n'importe quel type sur la côte et placez-y votre Port. Il ne peut pas être placé à côté du Port d'un autre joueur ou un hex contenant des ressources, un Grand Ancien ou une tuile Apparition.

Finalement, si vous jouez avec l'extension *Revanche des Grands Anciens*, rappelez-vous des étapes supplémentaires comme de prendre des ressources de départ supplémentaires, comme décrit dans les règles de *Revanche*.



La partie

1. Quand vous déterminez quel Grand Ancien révéler, regardez les numéros de colonnes sur le plateau en commençant par la colonne la plus à gauche et en allant en descendant. Ce peut être n'importe quel niveau de tuile Grand Ancien.
2. Les hexes de Lac sont infranchissables. Même les Grands Anciens ne peuvent pas se déplacer dedans.
3. Quand vous Recrutez de l'Aide, vous pouvez payer 1 Or pour rafraîchir le tableau. Déplacez autant de cartes que vous le souhaitez vers le dessous de la pioche et remplissez le tableau.
4. Toutes les autres règles, y compris les décomptes, sont les mêmes que dans le jeu de base. Cependant, si vous jouez avec *Revanche des Grands Anciens*, ses règles et décomptes s'appliquent.

Tableau avec tuiles

- Les tuiles Terrain cachées sont retournées quand des rails sont placés dans un hex voisin. Ajoutez les ressources et les tuiles Grand Ancien indiquées.
- Si un Grand Ancien approche des tuiles Terrain cachées, ne les retournez pas, elles restent face cachée. Le Grand Ancien peut les traverser sans que les joueurs humains ne sachent quel type de terrain est dessous.

FAQ

Puis-je attaquer une tuile Terrain face cachée ? *Oui, cela la retournera. Placez ensuite les ressources et les Grands Anciens et commencez le combat normalement.*

Puis-je poser une Ferme s'il n'y a pas de symbole Ferme sur la tuile ? *Non, c'est une terre désolée.*

Que se passe-t-il si des tuiles Terrain sont encore face cachée à la fin de la partie ? *Retournez-les et ajoutez les Grands Anciens face cachée. Ces Grands Anciens compteront double contre vous.*

Puis-je entreposer un rail que j'ai payé, afin de le placer plus tard ? *Non, vous devez placer les deux ou y renoncer.*



© 2021 Nuts! Publishing. Tous droits réservés.
Under license from SchilMil Games Ltd.

Mode solo de TaZmania

Choisissez un niveau de difficulté qui vous convient, puis commencez avec ces ressources et ces conditions de mise en place :

NIVEAU	Or/Fer/Charbon	Position de départ sur la Piste du Temps	Placer des tuiles GA en Terre de Maïs ?
FACILE	4 / 4 / 4	0	Non
DIFFICILE	4 / 3 / 3	2	Oui
DÉMENT	3 / 2 / 2	4	Oui



Pendant les Révélations, révélez tous les Grands Anciens Niveau 1 de gauche à droite en suivant l'ordre numérique des colonnes, puis ceux Niveau 2 et ainsi de suite.



Si vous avez choisi d'ajouter un objectif solo et que vous échouez le défi, déduisez les PV de l'objectif de votre décompte final.



CRÉDITS

Création du jeu - Martin Wallace
Illustrations - Sam Turner, James Colmer
Graphisme - Bill Bricker
Développement & livret de règles - Amanda Milne
Éditeur - Anna Russell
Merci à tous nos playtesteurs, spécialement Andrew Mitchell et Lars Toft
Traducteur VF : Arnaud Moyon
Mise en page : Julia Brétéché



CAMPAGNE SOLO

INTRODUCTION

Dans cette campagne vous allez

- jouer les 10 objectifs solo en 10 manches/parties,
- ajouter une condition de Victoire ou de Défaite pour chaque manche suivante, et
- gagner ou perdre des Points d'Expérience (XP) qui peuvent être dépensés pour assembler une force plus importante alors que les défis deviennent de plus en plus exigeants.

Vous aurez besoin du plateau d'*AuZtralia* ou de *TaZmania*, des dix cartes objectif solo, du petit sac noir et de la fiche de score de la campagne.



MISE EN PLACE

1. Mettez en place la partie comme d'habitude, sauf pour le placement de votre Port (voir table ci-après).
2. Les dix objectifs solo seront joués dans l'ordre de la table de la campagne (voir page suivante ainsi que la fiche de score).
3. Pour *TaZmania*, utilisez le plateau fixe et suivez les niveaux de difficulté et la méthode de révélation des Grands Anciens du mode solo de *TaZmania*.

MANCHE et DÉCOMPTE

Vous commencez avec 10 XP. Ceux-ci sont indiqués par les cercles d'XP en bas de la fiche de score. Vous pouvez en gagner plus en gagnant une manche. Après la mise en place et avant de commencer chaque manche, vous pouvez choisir de dépenser des XP pour acquérir une ou plusieurs

Unités Militaires gratuitement. Référez-vous au coût au bas de la page suivante.

- Mettez une croix dans les cercles sur la fiche de score quand vous dépensez des XP.
- Quand vous gagnez d'autres XP grâce à une victoire, dessinez des cercles dans les cases vides.

XP de départ	X	O	O
XP gagnée	O		

- À la fin de chaque manche, faites le décompte normalement. Si vous remplissez l'objectif solo, ajoutez la récompense en PV à votre score avant de comparer la différence entre votre score et celui des Grands Anciens.

Remarque! Pour TaZmania : déduisez les PV de l'objectif si vous ne le remplissez pas.

- Enregistrez les scores et la différence en un résultat positif ou négatif. Il sera positif (une victoire) si vous avez gagné la manche.
- Déterminez ensuite votre condition de victoire / défaite qui affectera la manche suivante.

FIN DE CAMPAGNE

Après les dix manches, totalisez la colonne des Différences. Un résultat positif sera une victoire pour les nouveaux Australiens. Un résultat négatif sera une victoire pour les Grands Anciens. Si le résultat est 0, les Grands Anciens gagnent.

Astuce! Souvenez-vous des règles du jeu solo en p. 19 du livret de règles d'*AuZtralia*.

Position du Port sur la carte de l'Est

Placez 1 cube de votre couleur et 19 d'une autre couleur dans le sac.

Piochez les cubes un par un au hasard et placez-les en partant de Port Caboolture à l'est jusqu'à Port Wallaroo à l'ouest.

Le cube de votre couleur définira la position de votre Port. Si votre cube n'est pas pioché, vous pouvez choisir la position de votre Port.

Position du Port sur la carte de l'Ouest

Placez 1 cube de votre couleur et 12 d'une autre couleur dans le sac.

En ignorant les symboles d'ancre/Port, piochez et placez un cube dans chaque hex côtier/de Ferme à partir de Wudjari au sud jusqu'au coin nord-ouest, dans le sens horaire.

Le cube de votre couleur définira la position de votre Port. Si votre cube n'est pas pioché, vous pouvez choisir la position de votre Port.

Position du Port sur la carte de TaZmania

Placez 1 cube de votre couleur et 20 d'une autre couleur dans le sac.

Piochez et placez des cubes en commençant dans l'hex de Mais au sommet de la colonne 1, autour de l'île dans le sens horaire, en plaçant un cube dans chaque hex de Mais côtier vide.

Le cube de votre couleur définira la position de votre Port. Si votre cube n'est pas pioché, vous pouvez choisir la position de votre Port.

CRÉDITS DE CAMPAGNE : Création de la campagne solo - Sylvain Chiellini ; Contribution à la création - Thibault Bellet ; Traduction - Rafael Moreira (anglais), Arnaud Moyon (français) ; Développement & livret de règles - Amanda Milne.

FAQ

Q) Au secours! Je suis dans une série de défaites!

R) Si vous subissez 3 défaites à la suite, vous pouvez choisir un des bonus que vous avez manqués puis ignorer la condition de défaite actuelle.

RANG – basé sur votre total

> 200 Quelle victoire! *

1 to 200 Vous êtes un vrai pro.

-100 to 0 Retournez vous entraîner.

< -100 Mauvais spectacle! Votre équipe doit vous avoir lâché.

* Rejouez, mais échangez les conditions afin qu'une victoire vous gêne et qu'une défaite vous donne un bonus. Cochez le symbole « Retourné » sur la fiche pour vous en souvenir.



CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Bien équipé	Victoire : Gardez une carte Personnage pour le prochain objectif et gagnez 1 XP. Défaite : Retirez toutes les cartes Personnage.
En forme	Victoire : Commencez le prochain objectif avec 2 Or supplémentaires et gagnez 1 XP. Défaite : Jouez le prochain objectif en niveau Dément plutôt que Facile.
Indépendant	Victoire : Retirez une tuile Grand Ancien Niveau 1 du plateau* et gagnez 1 XP. Défaite : Commencez le prochain objectif avec 1 Or en moins.
Indépendant 2	Victoire : Gardez une carte Personnage pour le prochain objectif et gagnez 1 XP. Défaite : Le tableau n'a que 3 cartes Personnage pendant le prochain objectif.
Alignez la fiche de score ici >	Victoire : Commencez le prochain objectif avec +1 Fer et +1 Charbon et gagnez 1XP. Défaite : Perdez 1 XP.
À en perdre la tête	Victoire : Retirez une tuile Grand Ancien Niveau 2 du plateau* et gagnez 1 XP. Défaite : Avant les découvertes, retirez les tuiles Kangourous.
Direct au sommet	Victoire : Retirez une tuile Grand Ancien Niveau 3 du plateau* et gagnez 2 XP. Défaite : Avant les découvertes, retirez les tuiles Kangourous.
Fermier frénétique	Victoire : Commencez le prochain objectif avec +2 Or et gagnez 2 XP. Défaite : Avant les découvertes, retirez les 7 tuiles Découverte avec une pince rouge.
Lueur dorée	Victoire : Commencez le prochain objectif avec 2 Or supplémentaires. Défaite : Commencez le prochain objectif en position 6 de la Piste du Temps.
Poseur de rails	Il est temps de confronter les Grands Anciens dans un combat décisif!
	* après la mise en place



Vous pouvez choisir de dépenser des XP au début d'un nouvel objectif :

2 XP = 1 Infanterie

3 XP = 1 Véhicule (Véhicule Blindé, Train, Dirigeable)

4 XP = 1 Artillerie

