

ORIGIN STORY

MODE SOLO VANCARDIEN

CONÇU PAR
MORTEN MONRAD PEDERSEN,
DAVID STUDLEY
ET LINES J. HUTTER

MATÉRIEL

16 cartes Vancardien
(8 avec ⚡ et 8 avec ⚡⚡)



4 cartes Super-♥




2 aides de jeu recto verso



RÈGLES GÉNÉRALES

Dans ce mode solo, vous jouez contre 2 Vancardiens (adversaires fictifs) : l'Automaton et le Factoryon, prenant chacun la place d'un joueur.

- Bien que le mode solo se joue avec les règles du jeu de base, les Vancardiens sont des renégats qui agissent souvent selon leur bon vouloir.
- **Tous les points de règles du jeu de base qui ne sont pas explicitement supplantés par ce livret restent en vigueur.** Par exemple : l'Amour reste toujours la couleur d'atout.
- Les Vancardiens sont considérés comme des joueurs dans le jeu.
- Les Vancardiens choisissent toujours le côté « héros » pour leur prédiction.
- Plusieurs points de règles impliquent de choisir une carte dans la main d'un Vancardien.
Si plusieurs options s'offrent à lui, l'automata doit choisir la carte la plus à gauche.
- Lorsqu'une règle se réfère à la carte « **LA PLUS FORTE** » ou « **LA PLUS BASSE** », elle fait seulement référence à la **valeur** des cartes (ajustements, y compris), ainsi les **couleurs ne comptent pas**.
Par exemple : 5♥ est plus petit que 7♣.
- Si vous piochez une carte Super-héros ou Histoire avec un ⚙️, retirez-la du jeu et piochez-en une nouvelle. 
- Les mains des 3 joueurs doivent être placées en ligne et **face visible, vous pouvez donc voir le jeu des Vancardiens.**
- Interdiction de regarder : il n'est pas possible de consulter la pile de défausse ou les précédents plis.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



PLIS DE L'AUTOMATON



PLIS DU FACTORYON



VOS PLIS



JETON
DONNEUR

PAQUETS ÉVÉNEMENT



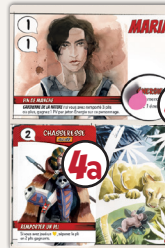
CARTES SUPER-HEROS



CARTES HISTOIRE



JETONS ÉNERGIE



MISE EN PLACE

Suivez la mise en place ci-dessous sans tenir compte de celle présente dans le livret de règles du jeu de base :

1. Rangez les cartes Événement dans la boîte du jeu. Des événements spécifiques au mode solo sont présents sur les cartes Vancardien.
2. Formez une **RÉSERVE GÉNÉRALE** avec les jetons Énergie.
3. Mélangez les cartes Histoire et placez-les face cachée à côté de la réserve.

4. Pour vous :

- a. Récupérez au hasard 1 plateau Joueur.
- b. Récupérez 1 cadran de prédiction PV (point de victoire), puis réglez-le sur 0 PV.
- c. Récupérez 1 jeton Énergie et placez-le dans la réserve d'énergie de votre plateau Joueur.
- d. Récupérez au hasard 2 cartes Super-héros. Regardez-les et placez-les face cachée sur la case Super-héros de votre plateau Joueur (vous en choisirez 1 au début de la manche 5). Rangez les cartes Super-héros non utilisées dans la boîte de jeu.



MAIN DE L'AUTOMATON



MAIN DU FACTORYON



VOTRE MAIN



CARTES DE JEU



CARTES VANCARDIEN

Suggestion d'agencement

5. Vancardiens :

- Chaque Vancardien récupère 1 cadran de prédiction PV réglé sur 0 PV, avec le côté « héros » rouge face visible.
- Mélangez séparément les 2 séries de cartes Vancardien (⚡ et ⚡⚡) pour former un **PAQUET ÉVÈNEMENT** face cachée de chaque série.
- Choisissez un niveau de difficulté entre 0 (le plus facile) et 5 (le plus difficile). Nous vous conseillons de commencer avec le niveau 0.
- Sans les regarder, piochez autant de cartes Vancardien ⚡⚡ que le niveau de difficulté choisi et placez-les face cachée pour former le **PAQUET VANCARDIEN**.

Puis, toujours sans les regarder, piochez des cartes Vancardien ⚡ et placez-les au sommet du paquet Vancardien jusqu'à obtenir un total de 5 cartes dans le paquet Vancardien. Autrement dit, vous n'ajoutez aucune carte Vancardien ⚡ au niveau 5. **Ne mélangez pas** le paquet.

- 6.** Le jeton Donneur est attribué au hasard à l'un des joueurs. Étant donné que les Vancardiens sont fictifs, ils ne peuvent pas distribuer de cartes, c'est toujours à vous de le faire. Néanmoins, le jeton Donneur sert à définir le premier joueur d'un pli comme dans le jeu de base.

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE ET MOTS-CLÉS VANCARDIENS

Ignorez la section « mise en place d'une manche » du jeu de base. Suivez la procédure ci-dessous à la place.

1. Votre mise en place et celle de l'événement :

a. Formez un paquet en mélangeant les 52 cartes de jeu (sans les cartes Super-♥). Distribuez 8 cartes face visible en ligne que vous placez au-dessus de votre plateau Joueur.

b. **Au début de la manche 3 :** regardez le symbole ⚡ ou ⚡ sur la première carte du **paquet Vancardien**. Prenez la première carte du **paquet Événement** et placez-la face visible au sommet de ce dernier. Résolez l'**événement de la manche 3** sur cette carte (visible à gauche de la carte). L'événement ne s'applique que pour cette manche.

c. Au début de la manche 1 à 4 :

i. Récupérez 1 jeton Énergie de la réserve générale.

ii. Piochez 3 cartes Histoire. Jouez 1 des cartes Histoire face visible sur votre plateau Joueur, au-dessus du numéro de la manche en cours, puis défaussez les 2 autres cartes.

d. **Au début de la manche 5 :** choisissez 1 de vos 2 cartes Super-héros, placez-la face visible sur la case Super-héros de votre plateau Joueur. Activez son effet, puis défaussez l'autre carte.

e. **Charger des compétences :** placez vos jetons Énergie sur vos compétences pour les charger :

i. Chaque coût en énergie est indiqué en haut à gauche des cartes Histoire. La plupart d'entre elles n'ont qu'un seul coût (par exemple : **2** représente un coût de 2 énergies). Si une compétence possède 2 coûts : vous pouvez chargersoit 1 coût, soit les 2. Les coûts indiqués par **—** sont liés avec les compétences « Retirer » (voir Les types de compétences dans le livret du jeu de base pour plus d'informations).

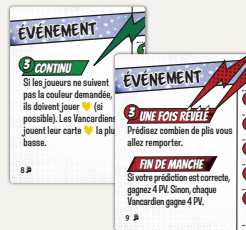
ii. Les compétences « Une fois chargé » qui impliquent un échange de cartes avec un Vancardien doivent être réalisées après la « mise en place des Vancardiens » (voir page 5).

iii. Une compétence unique et son coût en énergie sont indiqués sur votre plateau Joueur.

Cette compétence peut être chargée et utilisée comme les compétences de vos cartes Histoire.

iv. En cas de surplus d'énergie, elle reste dans votre réserve d'énergie pour le reste de la manche (vous ne pourrez pas la placer plus tard dans la manche).

f. **Faire sa prédiction :** placez votre cadran de prédiction PV avec le côté choisi face visible : rouge « héros » (gagner des plis) ou violet « méchant » (perdre tous les plis).



2. Mise en place des Vancardiens :

- Placez les 4 cartes Super-♥ sur le côté.
- Distribuez 8 cartes à chaque Vancardien et placez-les face visible en ligne **dans l'ordre où elles ont été piochées (de gauche à droite)**.
- Piochez la première carte du **paquet Vancardien**. Appliquez les effets (à droite de la carte) inscrits à côté du numéro de la manche en cours (s'il en existe) :

REPLACER X : piochez X cartes et échangez-les avec les cartes les plus à droite dans la main de chaque Vancardien. Elles sont placées de gauche à droite dans l'ordre où elles ont été tirées.

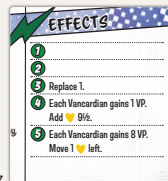
- Si vous jouez « héros », défaussez dans la main de chaque Vancardien X cartes de couleur, autre que ♥, de la valeur la plus basse à la plus forte. Passez ensuite à ♥ si ils n'ont plus de cartes autres que ♥.
- Si vous jouez « méchant », remplacez X cartes de valeur les plus hautes (y compris ♥) dans la main de chaque Vancardien.

AJOUTER X ♥ : défaussez la carte la plus à droite dans la main de chaque Vancardien, puis placez une carte super-♥ de valeur X dans leur main (elle devient la carte la **plus à gauche**).

DÉPLACER X ♥ À GAUCHE : déplacez la carte ♥ la plus à droite (s'il en existe), dans la main de chaque Vancardien, de sorte qu'elle devienne sa carte la plus à gauche. Répétez cette action X fois. Si aucune carte n'a été déplacée chez un Vancardien, faites l'action « Remplacer X » à la place.

- Appliquez les effets des compétences « Une fois chargé » que vous n'avez pas fait lors de l'étape 1e.ii (celles qui impliquent d'échanger une carte avec un Vancardien).

Rappel : Les Vancardiens choisissent toujours le côté « héros » pour leur prédiction.



À VOTRE TOUR

Vous jouez vos tours comme dans le jeu de base. Toutefois, certaines compétences fonctionnent différemment lorsque l'on affronte les Vancardiens.

ÉCHANGER UNE CARTE : si une compétence vous permet d'échanger une carte avec un Vancardien :

1. Récupérez sa carte de valeur la plus basse autre que ♥. S'il possède seulement des cartes ♥, récupérez la carte de valeur la plus basse.
2. Choisissez 1 de vos cartes (celle que le Vancardien vous a donnée est exclue) et placez-la **le plus à gauche** dans sa main.

RÉVÉLER : si vous révélez des cartes (temporairement ou de manière permanente) :

1. Si vous jouez « héros », déduisez 1 à la valeur de chacune des cartes révélées.
2. Si vous jouez « méchant », ajoutez 1 à la valeur de chacune des cartes révélées.

CONSEIL DES AUTEURS : pensez à marquer les cartes révélées avec un jeton Énergie comme aide-mémoire.

REDDITION

Au début de chacun de vos tours, lorsqu'un Vancardien ouvre un pli : vous pouvez **VOUS RENDRE** au meneur, sauf si vous jouez « méchant » et que vous n'avez pas de plis :

1. Le Vancardien meneur gagne 1 PV par carte restante dans sa main et 1 PV supplémentaire pour le pli en cours.
2. La manche prend fin immédiatement.
3. Les compétences qui mentionnent le nombre de plis dans une main ou le contenu d'un pli ne sont pas déclenchées.
4. Les points de la manche sont, sinon, marqués normalement.

CONSEIL DES AUTEURS : dans certains cas, se rendre est avantageux pour vous : se rendre à un Vancardien permet de l'aider à stopper l'autre.



LE TOUR D'UN VANCARDIEN

Les Vancardiens jouent leur tour à tour de rôle, de haut en bas (une fois en bas, les tours de jeu reprennent de haut en bas).

Remarque : Si le paquet de cartes est vide, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet.

LORSQU'UN VANCARDIEN MÈNE

Quand vous suivez les instructions ci-dessous pour déterminer la carte jouée par le Vancardien, considérez uniquement les cartes qu'il a le droit de jouer.

Par exemple, si vous jouez la carte Histoire « Transe », il est limité aux règles de celle-ci lorsqu'il suit.

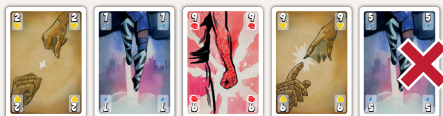
1. Si vous jouez « méchant » et que vous n'avez aucun pli, le Vancardien joue sa carte de valeur la plus basse.
2. Sinon, il joue sa carte la plus forte.

LORSQU'UN VANCARDIEN SUIT

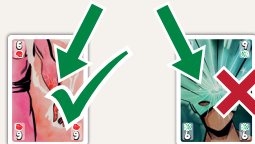
1. Piochez 2 cartes :
 - a. Pour chacune des cartes piochées, défaussez-la si sa couleur ne se trouve pas déjà dans la main du Vancardien.
 - b. En commençant par la droite de sa main, défaussez autant de cartes que celles que vous avez conservées à l'étape a. Dans le dernier pli de chaque manche, vous ne pourrez défausser presque toujours que 1 seule carte, même si vous en conservez 2.
 - c. En commençant par la droite de la main du Vancardien, placez les cartes conservées dans l'ordre où elles ont été piochées.
2. Si vous jouez « méchant » et que vous n'avez aucun pli :
 - a. Le Vancardien joue sa carte de valeur la plus basse, autre que ♥.
 - b. Si ♥ est sa seule option, il joue sa carte ♥ la plus basse.
3. Sinon, si le Vancardien possède des cartes de la couleur demandée :
 - a. S'il possède au moins une carte de la couleur demandée qui bat toutes les autres cartes jouées dans ce pli, il joue la plus basse de ces cartes.
 - b. Si ce n'est pas le cas, il joue sa carte de la couleur demandée la plus basse.
4. Sinon, il joue sa carte la plus basse de n'importe quelle couleur.

EXEMPLE 1 : vous jouez « héros » et ouvrez le quatrième pli avec un 11 🃏. L'Automaton suit et vous piochez 2 cartes :

MAIN DE L'AUTOMATON



NOUVELLES CARTES



L'Automaton n'a pas de ♣ dans sa main, vous défaussez donc le 9 ♣. Il possède déjà une carte ♠, vous conservez donc le 6 ♠. Puisque vous conservez 1 carte, vous devez défausser 1 carte de sa main en commençant par la droite : vous défaussez donc le 5 ⚡ et placez le 6 ♠ à la droite de sa main.

L'Automaton possède à présent 2 cartes dans la couleur demandée, mais aucune d'entre elles n'est supérieure à la vôtre, il joue donc celle qui est la plus basse : 6 ♠.

EXEMPLE 2 : vous jouez « héros » et l'Automaton ouvre le quatrième pli :

MAIN DE L'AUTOMATON



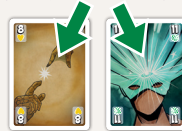
Puisqu'il ouvre le pli, l'Automaton joue la carte la plus forte en sa possession. Le 9 ♠ et le 9 ♥ sont à égalité, il choisit donc la carte la plus à gauche : 9 ♠.

Le Factoryon possède les cartes indiquées ci-dessous. Vous piochez 2 cartes :

MAIN DU FACTORYON



NOUVELLES CARTES

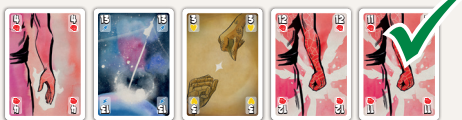


Il possède déjà 2 cartes ♥ et ♣ dans sa main, vous conservez donc les 2 cartes piochées et défaussez les 2 cartes les plus à droite de sa main : 6 ♣ et 8 ♥. Le 8 ♥ a été pioché en premier, vous le placez donc en premier dans la main. 11 ♣ devient la carte la plus à droite.

Étant donné que vous ne jouez pas « méchant » et que le Factoryon n'a pas de cartes dans la couleur demandée (♥), il joue sa carte la plus basse, c'est-à-dire le 4 1/2 ♥ (elle dépasse le 9 ♠ de l'Automaton).

EXEMPLE 3 : vous jouez « héros » et avez ouvert le quatrième pli avec un 9 ♠. L'Automaton a joué un 7 ♥. Factoryon suit, vous piochez donc 2 cartes :

MAIN DU FACTORYON



NOUVELLES CARTES



Les 2 nouvelles cartes sont de la couleur ♣ et il n'en possède aucune, vous devez alors les défausser.

Étant donné que vous ne jouez pas « méchant » et que le Factoryon a des cartes de la couleur demandée (11 ♣ et 12 ♠) qui dépassent toutes les cartes jouées dans le pli (9 ♠ et 7 ♥), il joue la plus basse d'entre elles : 11 ♣.

Si l'Automaton avait joué un 2 ♥ à la place du 7 ♥, le Factoryon n'aurait eu aucune carte de la couleur demandée pouvant battre toutes les cartes jouées dans le pli. Il aurait donc dû jouer sa carte la plus basse dans la couleur demandée : le 4 ♥.

Vous souhaitez être au courant des prochains modes solos ou participer aux playtests ?
Inscrivez-vous à notre newsletter à automafactory.com/newsletter

