



Codex

Naturalis

Mode solo

But du jeu

Affrontez le moine enlumineur Tybor Kwelein et essayez d'assembler un meilleur Codex Naturalis que lui.

Mise en place

Une fois les pioches de cartes constituées, prenez une carte ressource de chaque couleur et posez-les en ligne face verso visible. Il s'agit des ressources de Tybor.

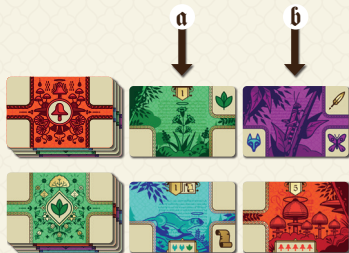


Continuez ensuite la mise en place habituelle **pour vous**, mais ne donnez pas de carte de départ ni de carte objectif secret à Tybor. Placez son pion avec le vôtre sur la case 0 de la piste de score. Prenez le pion premier joueur, vous commencez à jouer.

Tour de jeu

À votre tour, jouez en respectant les règles habituelles. Une fois votre tour terminé, jouez pour Tybor.

Tybor prend deux cartes qu'il va garder ou défausser, une parmi les deux cartes visibles de la colonne de gauche (a) et une parmi celles de la colonne de droite (b). Afin de savoir quelles cartes il prend, effectuez les étapes suivantes **pour chaque colonne**.



❶ Est-ce que Tybor possède les ressources demandées par la carte dorure de cette colonne ?

⚙ **OUI : défaussez la carte dorure** et ajoutez à Tybor autant de points que le chiffre indiqué sur la carte. Ne tenez compte que du chiffre, pas des conditions spéciales (objets possédés ou coins recouverts). Puis dévoilez une nouvelle carte pour remplacer celle qui vient d'être prise.

⚙ **NON** : passez à l'étape suivante.



2 Est-ce que la carte dorure de cette colonne rapporte 5 points ou correspond à un des deux objectifs communs ?

⚙ **OUI** : prenez la **carte dorure**, retournez-la et ajoutez-la aux ressources de Tybor, dans la colonne correspondant à sa couleur. Puis dévoilez une nouvelle carte pour remplacer celle qui vient d'être prise.

⚙ **NON** : passez à l'étape suivante.

Une carte dorure correspond à un objectif si :



elle possède un des objets indiqués,



elle est de la couleur dominante de l'objectif (respectivement vert et bleu pour cet exemple).

3 Si vous avez répondu non aux deux étapes précédentes, prenez la carte ressource, retournez-la et ajoutez-la aux ressources de Tybor, dans la colonne correspondant à sa couleur. Puis dévoilez une nouvelle carte pour remplacer celle qui vient d'être prise.

Fin du jeu

Au moment de comptabiliser les points des cartes objectif, ne comptez que les vôtres (les deux objectifs communs et l'objectif secret), Tybor ne gagne pas de points grâce aux objectifs en fin de partie. Vous gagnez si vous avez plus de points que Tybor.

Ajuster le niveau de difficulté

Pour une partie plus simple, au moment de la mise en place du jeu de Tybor, ne piochez que 2 cartes ressources de couleurs différentes au lieu de 4.

Pour un plus grand challenge, placez le pion de Tybor sur la case 4 de la piste de score au lieu de 0.

