



SERGE
MACASDAR

SEEDERS
EPISODE I

EXODUS

MODE SOLO

Mode Solo créé par Amytis di Trabourg
Mise en page par Sylvain Chiellini

SEEDERS FROM SEREIS EPISODE I EXODUS : Le MODE SOLO contre KB12

Le mode solo propose 3 niveaux de difficulté. Le joueur choisit l'un des trois niveaux de jeu et en applique la mise en place et les différents effets (tous les détails des étapes sont expliqués dans la suite des règles). Les trois niveaux sont :



PHASE DE MISE EN PLACE

1 – KB12 est le premier joueur (placez son marqueur de tour sur l'emplacement 1 et le vôtre sur le 2). De cette façon, **il ne pourra pas** détruire/emprisonner vos Equipages/Modules... du moins pour le premier tour !

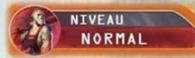
2 - KB12 possède un stock permanent de **2 Crédits** (gemmes orange). Ces Crédits pourront être dépensés uniquement pour effectuer **1 action** lors de sa phase d'intégration.

3 - Le joueur commence avec **3 Ressources**.

PHASE DE NEGOCIATION

4 – Lors de la phase de *Négociation*, la couleur de la carte piochée par KB12 correspond à la toute **première carte** de la même couleur présente dans l'Aile des Murmures (en partant de l'emplacement 1).

5 – Lors de la phase de *Négociation*, si la couleur de la carte piochée par KB12 **ne correspond à aucune carte** présente dans l'Aile des Murmures, ou si elles sont déjà toutes occupées, KB12 **ne posera pas son négociateur** ce tour-ci.



PHASE DE MISE EN PLACE

1 – KB12 est le premier joueur (placez son marqueur de tour sur l'emplacement 1 et le vôtre sur le 2). De cette façon, **il ne pourra pas** détruire/emprisonner vos Equipages/Modules... du moins pour le premier tour !

2 - KB12 commence avec **2 Crédits** (gemmes orange). **3 Crédits** au tour 2. **4 Crédits** au tour 3. **5 Crédits** au tour 4. Ses Crédits pourront être dépensés uniquement pour effectuer **ses actions** lors de sa phase d'intégration.

3 - Le joueur commence avec **0 Ressource**.

PHASE DE NEGOCIATION

4 – Lors de la phase de *Négociation*, la couleur de la carte piochée par KB12 correspond à la toute **première carte** de la même couleur présente dans l'Aile des Murmures (en partant de l'emplacement 1).

5 – Lors de la phase de *Négociation*, **même** si la couleur de la carte piochée par KB12 **ne correspond à aucune carte** présente dans l'Aile des Murmures, KB12 posera un négociateur selon les **cas spécifiques** décrits dans le paragraphe « Phase de Négociation ».



PHASE DE MISE EN PLACE

1 – Vous êtes le premier joueur (placez votre marqueur de tour sur l'emplacement 1 et KB12 sur le 2). De cette façon, **il pourra** détruire/emprisonner vos Equipages/Modules... dès le premier tour !

2 - KB12 commence avec **3 Crédits** (gemmes orange). **4 Crédits** au tour 2. **5 Crédits** au tour 3. **6 Crédits** au tour 4. Ses Crédits pourront être dépensés uniquement pour effectuer **ses actions** lors de sa phase d'intégration.

3 - Le joueur commence avec **0 Ressource**.

PHASE DE NEGOCIATION

4 – Lors de la phase de *Négociation*, la couleur de la carte piochée par KB12 va correspondre, **si possible**, à la première « **double négociation*** » où qu'elle se trouve. Si pas possible, on procède normalement.

5 – Lors de la phase de *Négociation*, **même** si la couleur de la carte piochée par KB12 **ne correspond à aucune carte** présente dans l'Aile des Murmures, KB12 posera un négociateur selon les **cas spécifiques** décrits dans le paragraphe « Phase de Négociation ».



PHASE D'INTEGRATION

6 – Lors de la phase *d'Intégration*, lorsque KB12 doit choisir ses Modules/Equipages à intégrer, il pose **d'abord les cartes qui rapportent le moins de PP** jusqu'à celui qui en rapporte le **plus**. Si égalité, se reporter au point 8.

7 – Chaque résolution de **capacité** lui coûte **2 Crédits**.

8 – Il choisit les capacités à réaliser **de la moins chère** (qui rapporte le moins de PP) **à la plus chère** (qui rapporte le plus de PP) dans cet ordre :

1. **Noyau**
2. **Architek**
3. **Théocrates**
4. **Bio-Consortium**
5. **Originels**
6. **Déviants**

9 – Si la capacité n'est pas réalisable, les Crédits utilisés **sont perdus**.

10 – Il cible les cartes du joueur en priorité **de la moins chère à la plus chère** dans cet ordre :

1. **Originels**
2. **Bio-Consortium**
3. **Déviants**
4. **Architek**
5. **Noyau**
6. **Théocrates**

PP = Point de Prestige



PHASE D'INTEGRATION

6 – Lors de la phase *d'Intégration*, lorsque KB12 doit choisir ses Modules/Equipages à intégrer, il pose **d'abord les cartes qui rapportent le moins de PP** jusqu'à celui qui en rapporte le **plus**. Si égalité, se reporter au point 8.

7 – Chaque résolution de **capacité** lui coûte **1 Crédit**.

8 – Il choisit les capacités à réaliser **de la moins chère** (qui rapporte le moins de PP) **à la plus chère** (qui rapporte le plus de PP) dans cet ordre :

1. **Bio-Consortium**
2. **Noyau**
3. **Architek**
4. **Originels**
5. **Théocrates**
6. **Déviants**

9 – Si la capacité n'est pas réalisable, les Crédits utilisés **sont reportés sur la capacité suivante**.

10 – Il cible les cartes du joueur en priorité **de la moins chère à la plus chère** dans cet ordre :

1. **Originels**
2. **Bio-Consortium**
3. **Déviants**
4. **Architek**
5. **Noyau**
6. **Théocrates**



PHASE D'INTEGRATION

6 – Lors de la phase *d'Intégration*, lorsque KB12 doit choisir ses Modules/Equipages à intégrer, il pose **d'abord les cartes qui rapportent le plus de PP** jusqu'à celui qui en rapporte le **moins**. Si égalité, se reporter au point 8.

7 – Chaque résolution de **capacité** lui coûte **1 Crédit**.

8 – Il choisit les capacités à réaliser **de la moins chère** (qui rapporte le moins de PP) **à la plus chère** (qui rapporte le plus de PP) dans cet ordre :

1. **Originels**
2. **Bio-Consortium**
3. **Noyau**
4. **Architek**
5. **Théocrates**
6. **Déviants**

9 – Si la capacité n'est pas réalisable, les crédits utilisés **sont reportés sur la capacité suivante**.

10 – Il cible les cartes du joueur en priorité **de la moins chère à la plus chère** dans cet ordre :

1. **Originels**
2. **Bio-Consortium**
3. **Déviants**
4. **Architek**
5. **Noyau**
6. **Théocrates**

* deux cartes de même couleur adjacentes et reliées entre elles.

Une fois choisi votre niveau, procédez comme suit :

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme d'habitude, plateau côté 2 joueurs.

Placez les cubes de tour sur l'emplacement correspondant au niveau choisi (1 ou 2) et posez les deux jetons de score sur zéro.

Distribuez les crédits et les ressources selon le niveau choisi.

PHASE DE FONDATION (DRAFT)

Piochez une carte face cachée pour KB12. Piochez-en deux pour vous : vous conservez l'une d'elles et vous défaussez la seconde.

KB12 ne garde **jamais** de cartes d'un tour à l'autre (le joueur peut le faire).
Remplissez l'aile des murmures avec 12 cartes comme d'habitude.

PHASE DE NEGOCIATION

Lorsque c'est au tour de KB12 de jouer : (cf. tableaux des niveaux **points 4**).

Retournez la première carte de la pioche et regardez sa couleur.

En commençant par l'emplacement n°1 et en poursuivant de chiffre en chiffre, trouvez la toute première carte de cette même couleur dans l'aile des murmures (ou bien une « double négociation » si votre niveau est Difficile – cf. tableau **point 4**).
Ce sera la carte visée par KB12.

Placez son négociateur de cette couleur ainsi que les cubes d'influence nécessaires (comme d'habitude, bonus de Caste y compris) et placez-les de part et d'autre comme pour une partie normale (mêmes règles). Attention, lors d'une double négociation, il y a bien 2 bonus de Caste !

Si un seul emplacement est libre, KB12 intègre cet emplacement, même si c'est son négociateur qui est posé sur l'emplacement adjacent.

Si les deux emplacements de part et d'autre de la carte visée **sont libres**, il choisira l'emplacement négociateur vide **qui va vers le chiffre plus élevé** (exemple : la carte visée se trouve sur l'emplacement 7 relié aux emplacements 6 et 12, il choisira de placer son négociateur sur l'emplacement qui le relie au 12).

Cas particuliers : en 11, il ira vers 4 ; en 12, il ira vers 7 et en 1, il ira vers 8.

Voir exemple 1 à la fin des règles pour un placement.

Voir exemple 2 à la fin des règles pour une double négociation.

Plusieurs cas spécifiques peuvent se produire : (cf. tableaux des niveaux, point 5).

1 - Si le **négoceur** de la couleur de la carte a déjà été joué, KB12 va poser, si possible, le négociateur correspondant à la **deuxième carte adjacente**.

Si les **deux ont déjà été joués**, il prend son négociateur **le plus influent** (qui a le plus de cubes influence au total) et place le plus de cubes possibles là où il peut avoir une majorité.

En cas d'égalité sur le nombre de cubes d'influence entre plusieurs négociateurs, choisir celui dont la couleur sera la moins demandée dans la suite de la manche.

2 - Si la **couleur de la carte** piochée n'est pas représentée ou n'est plus disponible dans l'aile des murmures, KB12 joue son négociateur **le moins influent** au niveau de la première carte disponible du plateau. Le cas échéant, il choisira son emplacement comme décrit plus haut.

En cas d'égalité sur le nombre de cubes d'influence entre plusieurs négociateurs, choisir celui dont la couleur sera la moins demandée dans la suite de la manche.

Attention ! KB12 cherchera toujours à gagner une carte, mais il posera toujours le strict minimum de cubes nécessaires pour la gagner (bonus de Castes y compris).

(Voir exemple 4).

Si'il est le premier à viser une carte, il posera plus de cubes Influence sur la carte de la même couleur que son négociateur.

(Voir exemple 3).

RETOUR DES NEGOCIATEURS AU « PÔLE FORMATION »

Une fois tous les négociateurs en place, lorsque l'on attribue chaque carte à KB12, si un choix s'avère indispensable, on choisit de faire rentrer au « Pôle Formation » (le plateau joueur de KB12) le négociateur de la même couleur que la carte ou, si elle ne correspond pas (et uniquement dans ce cas-là), celui qui lui a fait remporter la majorité.

Si seuls ses cubes sont présents, on enlève **le plus influent** et, s'il y a encore égalité, le joueur choisit au hasard.

Les négociateurs en formation : les négociateurs de KB12 gagneront toujours des cubes selon le schéma suivant.

1-1

2-1

2-2 (jamais 3-1)

3-2

3-3

PHASE D'INTÉGRATION

Attention ! KB12 ne paye jamais pour poser des cartes ! Il peut donc poser *a priori* toutes les cartes récupérées pendant son tour ! Ses crédits ne lui servent qu'à effectuer des actions et sont récupérés à chaque début de tour.

1. COMPOSITION DES ARCHES

Dans un premier temps, KB12 va tenter de combiner plusieurs paires composées de « 1 Module+ 1 Equipage », en fonction des cartes qu'il a remportées **.

*** Si vous trouvez que KB12 est trop puissant en mode difficile, vous pouvez l'obliger à remplir chacun de ses Modules au maximum de leur capacité avant de pouvoir poser un nouveau Module. Cela limitera le nombre de cartes Arche qu'il pourra jouer pendant son tour.*

KB12 pose d'abord ses Modules et marque les points de Prestige relatifs. Ensuite il associe au moins un équipage par module posé, (2 éq. max par module sauf indication contraire).

S'il possède plus de Modules que d'Equipages enrôlables (en main et sur table), il devra en défausser certains (les Modules ne doivent pas rester vides). Il posera donc que ses Modules capables d'accueillir un moins 1 Equipage (remaniement possible), et **en fonction de leurs points de Prestige** (cf. tableaux des niveaux, **point 6**). Les Modules restants sont **défaussés**.

Exception : lorsqu'il a des Equipages vaquants, il pose déjà des Modules pour récupérer ces Equipages-là.

S'il possède trop de cartes Equipage, il garde en priorité ceux qui ont des *capacités de Prestige* et qui donnent plus de points de Prestige lors de la pose. Il défausse le reste.

Attention ! KB12 ne garde jamais de carte pour le tour d'après !

2. ATTRIBUTION DES JETONS MUTAGÈNE / PRISONNIER

Chaque carte Mutagène et/ou Geôlier arrive normalement avec son jeton Mutant/Prison.

Il place chaque jeton **prisonnier** sur un équipage uniquement lorsqu'il est en mesure de faire l'action relative (voir tableau **points 8 et 10**),

Il place chaque jeton **Mutagène** de suite (voir tableau **point 10**) sur un équipage.

La pose de ces jetons se fait en priorité :

- sur les équipages du **joueur** si possible (même si KB12 possède des cartes utilisant ses propres Mutants à son avantage),
- d'abord sur ceux affichant **le moins de points de Prestige**,
- en cas d'égalité sur les points de Prestige affichés cf. tableau **point 10**,
- ensuite, si nécessaire, sur ceux de **KB12** (pour les jetons Mutagènes seulement, car il ne se met pas en prison tout seul...)
- d'abord sur ceux affichant **le plus de points de Prestige**,
- en cas d'égalité sur les points de prestige affichés cf. tableau **point 8**.

Si KB12 obtient des jetons mutagène/Prison alors que le joueur n'a pas encore posé de cartes ou s'il ne peut faire l'action correspondante (notamment lors du tout premier tour en mode facile ou normal), ceux-ci seront posés au tour suivant.

3. CAPACITÉ DES CARTES

Il utilise chaque Crédit à sa disposition (cf. tableaux des niveaux, **point 2 et 7**) afin de réaliser toutes les capacités possibles :

Il regarde parmi ses cartes de la première couleur à jouer (par exemple celles du  Noyau pour le niveau facile, des  Originels au niveau Difficile), ou des couleurs suivantes s'il n'en a aucune, et effectue la capacité de la carte valant le **moins** de points de Prestige. Puis il continue avec les cartes de plus en plus chères et passe, au besoin, de couleur en couleur tant qu'il lui reste des Crédits à dépenser. Voir exemple 5.

Si des effets de capacité impliquent un **gain ou une économie de Crédits**, alors il peut les ajouter de manière **permanente** à son stock et les utiliser tout de suite pour continuer à effectuer les capacités suivantes.

Si KB12 a des Coffres : les Crédits de KB12 COMPTENT comme étant dans ses Coffres : ils lui rapportent donc des points de Prestige lors du décompte de la phase de Prestige.

À la fin de son tour, il conserve tous les Crédits supplémentaires acquis lors du tour !

A PARTIR DU 2EME TOUR

Si le joueur a le plus petit score, il peut choisir sa position d'ordre de tour. Sinon, c'est KB12 qui se positionnera en fonction du niveau de difficulté choisi (cf. tableau **point 1**).

QUELQUES PRECISIONS SUR LES CARTES

Le Contrebandier (et autres cartes du même style) : voler un Ressource dans la réserve générale.

Usine de Reconversion :

les capacités permanentes sont valables normalement et tout le temps.

Lorsque KB12 doit choisir une carte dans la défausse ou autre :

Il choisit un module s'il a des Equipages vauquants ou un Equipage s'il a de la place dans ses Modules pour l'accueillir.

Si besoin, départager en prenant la toute première carte éligible (premier Module, premier Mutagène, premier Equipage rencontré dans la pioche).

Cartes Déviants :

Certaines cartes Déviant sont problématiques à insérer telles quelles dans le mode solo, nous avons donc réfléchi à l'effet de ses cartes et cherché à le traduire au mieux en modifiant leurs capacités, plutôt qu'en cherchant à calquer leurs effets.

Conspireur :

Lorsque cette carte est activée, l'adversaire de KB12 choisit son négociateur le plus influent, qui revient alors à un niveau d'influence de 1/1.

Morphoplaste :

Lorsque cette carte est activée, KB12 pioche une carte Arche et l'intègre immédiatement.

Fille de joie :

KB12 sacrifie une Fille de joie pour gagner 1 cube d'influence sur son négociateur le plus faible.

Obscura Mutatio :

Lorsque cette carte est activée, l'adversaire de KB12 doit sacrifier une de ses cartes et piocher le premier équipage du paquet Arche.



Exemple 1 : Un placement de négociateur.

KB12 (pions bleus) a pioché une carte bleue. La carte visée est celle du Technopôle en 10 (la 2e carte bleue étant en 12, il choisit celle avec le plus petit chiffre, donc la 10). Il doit placer son négociateur Architeck (1/1 + bonus de Caste) vers l'emplacement 11 (carte verte).



Exemple 2 : Une double négociation (emplacement 7-12, Déviants).

Lors d'une double négociation, il y a deux bonus de Caste.



Exemple 3 : KB12 est le premier à devoir placer des cubes d'Influence pour négocier l'aide du Diplomate (Jaune sur l'emplacement 3). Il pose donc son négociateur jaune (2/1 + 1 bonus de Caste) entre la carte jaune du Diplomate et la carte rouge sur l'emplacement 10 (l'emplacement 3 étant relié soit au 2, soit au 10, suivant la règle page 4 "Phase de négociation" il va donc choisir l'emplacement 10). Il place ses 2 cubes octroyés par son négociateur du côté jaune (+ 1 bonus de Caste) et 1 seul du côté rouge.



Exemple 4 : Après le 3e tour, KB12 pioche une carte Déviant. La carte sur l'emplacement 9 est déjà prise par deux négociateurs (dont son propre déviant). Il reste la carte déviant sur l'emplacement 11 reliée au Diplomate (jaune) de l'emplacement 4. N'ayant plus son négociateur noir à disposition (il est posé sur la carte déviant 9), ni même son négociateur jaune posé précédemment, il utilise son négociateur Théocrate (selon la règle page 5 il choisit le plus influent, mais en cas d'égalité comme ici, celui de la couleur la moins demandée par les cartes) avec 2/1 influences sans bonus de Caste. Puisqu'il ne peut pas gagner la carte jaune du Diplomate adjacente avec 2 seuls cubes, il vise celle des Déviants. Il place 2 cubes côté Déviants et 1 cube côté Originels afin de remporter la Fille de joie.



Exemple 5 : Séquence de capacités de cartes. Nous sommes en partie facile. Les couleurs à considérer sont donc en ordre de priorité :

1. Noyau
2. Architek
3. Théocrates
4. Bio-Consortium
5. Originels
6. Déviants

KB12 n'a pas de cartes Noyau. Il consulte donc ses cartes Architek. Il en a 3 dont 1 Module qui fait un effet permanent (rapporte 1 Crédit par module détruit).



Comme il ne possède que 2 Crédits en mode facile et que cela correspond à 1 seule action, il effectue donc seulement la capacité de la carte Equipage de valeur 1 (Hacker) qui lui permet de détruire un Module en jeu (et gagner ses points de Prestige). Grâce à son Usine de Reconversion, il gagne un Crédit. Celui-ci, pour le moment ne lui sert à rien, mais au tour d'après, il possèdera deux Crédits de plus qu'il pourra utiliser pour l'action suivante (celle de la partie basse du Meca-Optimiseur -la partie haute a été faite en posant la carte en jeu, comme le veut son effet normal).



NIVEAU FACILE

PHASE DE MISE EN PLACE

- 1 – KB12 est le **premier** joueur.
- 2 – KB12 commence avec 2 Crédits.
- 3 – Chaque capacité lui coûte 2 Crédits.
- 4 – Le **joueur** commence avec 3 Ressources.

PHASE D'INTEGRATION

Il **pose** d'abord les cartes qui rapportent le moins de PP.

JOUER DES CAPACITES : (de moins de PP à plus de PP)

(Si zéro gain, les Crédits utilisés sont perdus)

1. **Noyau**
2. **Architek**
3. **Théocrates**
4. **Bio-Consortium**
5. **Originaux**
6. **Déviants**

S'IL CIBLE LE JOUEUR : (de moins de PP à plus de PP)

1. **Originaux**
2. **Bio-Consortium**
3. **Déviants**
4. **Architek**
5. **Noyau**
6. **Théocrates**

POSE DES NEGOCIATEURS

- 1 – Si négociateur indisponible :
 - **Deuxième couleur adjacente**
 - Le négociateur le **plus influent**
 - La couleur la **moins représentée**
- 2 – Si couleur carte indisponible :
 - **Ne pose aucun négociateur !**

JETONS MUTAGENES

Les pose d'abord sur équipages du/avec :

- Joueur
- Le moins de PP
- Selon Caste
- KB12
- Le plus de PP
- Selon Caste

Notes :

.....

.....

.....

.....

.....





NIVEAU NORMAL

PHASE DE MISE EN PLACE

- 1 – KB12 est le **premier** joueur.
- 2 – KB12 commence avec **2 Crédits** (+1 par tour).
- 3 – Chaque capacité lui coûte **1 Crédit**.
- 4 – Le **joueur** commence avec **0 Ressource**.

PHASE D'INTEGRATION

Il **pose** d'abord les cartes qui rapportent le **moins de PP**.

JOUER DES CAPACITES : (de moins de PP à plus de PP)

(Si zéro gain, capacité suivante)

1. **Bio-Consortium**
2. **Noyau**
3. **Architek**
4. **Originals**
5. **Théocrates**
6. **Déviants**

S'IL CIBLE LE JOUEUR : (de moins de PP à plus de PP)

1. **Originals**
2. **Bio-Consortium**
3. **Déviants**
4. **Architek**
5. **Noyau**
6. **Théocrates**

POSE DES NEGOCIATEURS

- 1 – Si négociateur indisponible :
 - **Deuxième couleur adjacente**
 - Le négociateur le **plus influent**
 - La couleur la **moins représentée**
- 2 – Si couleur carte indisponible :
 - Le **moins influent** sur 1^{er} emplacement
 - La couleur la **moins représentée**

JETONS MUTAGENES

Les pose d'abord sur équipages du/avec :

- Joueur
- Le moins de PP
- Selon Caste
- KB12
- Le plus de PP
- Selon Caste

Notes :

.....

.....

.....

.....



NIVEAU DIFFICILE

PHASE DE MISE EN PLACE

- 1 – KB12 est le **deuxième** joueur.
- 2 – KB12 commence avec **3 Crédits** (+1 par tour).
- 3 – Chaque capacité lui coûte **1 Crédit**.
- 4 – Le **joueur** commence avec **0 Ressource**.

PHASE D'INTEGRATION

Il **pose** d'abord les cartes qui rapportent le **plus de PP**.

JOUER DES CAPACITES : (de moins de PP à plus de PP)

(Si zéro gain, capacité suivante)

1. **Originals**
2. **Bio-Consortium**
3. **Noyau**
4. **Architek**
5. **Théocrates**
6. **Déviants**

S'IL CIBLE LE JOUEUR : (de moins de PP à plus de PP)

1. **Originals**
2. **Bio-Consortium**
3. **Déviants**
4. **Architek**
5. **Noyau**
6. **Théocrates**

POSE DES NEGOCIATEURS : **DOUBLE NEGOCIATION !**

- 1 – Si négociateur indisponible :
 - **Deuxième couleur adjacente**
 - Le négociateur le **plus influent**
 - La couleur la **moins représentée**
- 2 – Si couleur carte indisponible :
 - Le **moins influent** sur 1^{er} emplacement
 - La couleur la **moins représentée**

JETONS MUTAGENES

Les pose d'abord sur équipages du/avec :

- Joueur
- Le moins de PP
- Selon Caste
- KB12
- Le plus de PP
- Selon Caste

Notes :

.....

.....

.....

.....