



1-5



8+



30'

Pour jouer en solo,
consultez le feuillet du
Mode Solo



VERSION DELUXE

POWER PLANTS

UN JEU DE
ADAM E. DAULTON
ILLUSTRÉ PAR APOLLINE ETIENNE

Tous les sorciers vous le diront, pour un sortilège, les meilleurs ingrédients sont ceux qui viennent tout juste d'être cueillis. Malheureusement, il n'y a qu'une seule parcelle fertile dans la région à même de faire pousser des plantes magiques. Les sorciers des environs consentent donc à « partager » ce jardin. Heureusement, vous avez un plan : votre fidèle équipe de Fées va se servir des pouvoirs des plantes pour infiltrer le jardin au fur et à mesure de sa croissance, afin de s'assurer qu'au moment de sa pleine floraison, les parcelles les plus intéressantes sont les VÔTRES !

Vous êtes un Sorcier

Dans *Power Plants*, vous incarnez un sorcier qui cultive des plantes magiques dans un **jardin** qu'il partage avec ses rivaux. Chaque fois que vous ajoutez une **parcelle** au jardin, vous devez choisir entre son formidable **pouvoir de Germination** et son **pouvoir de Croissance**, plus modeste. Manipulez la croissance du jardin, récoltez des **Gemmes** magiques et déployez votre équipe de Fées afin de contrôler les **champs** les plus prolifiques !

Comment gagner ?

À la fin de la partie, vous marquez des points pour les Gemmes que vous avez récoltées et pour certaines plantes, **mais surtout** pour les champs que vous contrôlez ! *Plus un champ est étendu, plus il vous rapporte de points : contrôlez une majorité de parcelles pour contrôler un champ, les parcelles de plus faible numéro départageant les égalités. Si vous totalisez le score le plus élevé, vous l'emportez !*

! Mode Découverte

Vous souhaitez jouer avec de jeunes enfants ? C'est votre première partie ? Jetez un œil au **mode Découverte** au dos de ce livret. Lisez tout d'abord les règles complètes (*il n'y en a pas beaucoup*), puis appliquez les ajustements suggérés. Il s'agit d'une introduction douce et rapide au jeu qui facilitera vos prochaines parties !

Matériel

64 tuiles Parcelle

8 de chaque type de plante, numérotées de 1 à 8.



Profondine



Effroifée



Chopenarde



Braisebois



Miéliane



Idolia Étoilée



Torsépine



Haricopteur

8 Plant cards

Timing	Pouvoir de Germination	Pouvoir de Croissance
<p>Chopenarde Les Fées peuvent rendre végétales à proximité d'un carré de Chopenarde, sans que cela soit dangereux, les épines adjacentes poussent et attirent à vos Chommes.</p>	<p>Germination Capturez 1 Fée rivale sur n'importe quelle parcelle d'un champ adjacent au Sorcier, puis ajoutez 1 Fée sur n'importe quelle parcelle de ce champ.</p>	<p>Croissance Capturez 1 Fée rivale solitaire sur n'importe quelle parcelle adjacente à la Chopenarde en Croissance.</p>
Nom de la plante	Fée gratuite ?	Décompte final

Timing

POWERS PLANTS

8 cartes Plante Alternative

Chaque type de parcelle dispose d'une **carte Plante Alternative** avec laquelle vous pouvez jouer. Pour vos premières parties, laissez ces alternatives dans la boîte, elles sont un peu plus complexes que les plantes standard. Elles sont identifiables à leur bandeau sombre, ainsi qu'à un **symbole Alternatif** précédant leur nom.

<p>▲ Croquenarde Les Fées rivales de la Croquenarde sont ses régénères. Les Fées rivales de la Croquenarde sont ses régénères. Les Fées rivales de la Croquenarde sont ses régénères.</p>	<p>Germination Croissance en type de parcelle adjacente au Sorcier. Capturez 1 Fée rivale sur une parcelle de ce type et ajoutez 1 Fée sur une parcelle de ce type.</p>	<p>Croissance Capturez 1 Fée rivale solitaire sur une parcelle du même type que celle du Sorcier.</p>
--	--	--

Fées capturées : Conservez les près de votre réserve de Fées. Fin de partie : Après le décompte des épines, vous devez racheter aux autres joueurs vos propres Fées capturées, au prix de 1 Gemme chacune.



Symbole Alternatif

Reportez-vous au chapitre **Plantes Alternatives** (p. 7) lorsque vous serez prêt à introduire ces nouvelles variétés dans vos parties.

100 marqueurs Fée

20 pour chaque joueur



1 sac



1 pion Sorcier



80 jetons Gemme de plusieurs valeurs



5 aides de jeu



Mise en place

- 1 Choisissez les **cinq Plantes** avec lesquelles vous souhaitez jouer (ou piochez-les aléatoirement).

Prenez les **cartes Plante** correspondantes et placez-les en une colonne, sur la table.

Classez la colonne **par catégorie de timing** :

-  Les plantes **matinales** en haut
-  Les plantes **méridiennes** au milieu
-  Les plantes **nocturnes** en bas.

L'ordre des cartes **au sein** de chaque catégorie de timing n'a aucune importance.

- 2 Prenez les 5 lots de tuiles Parcelle correspondants aux cartes Plante de la colonne.

 **2** À 2 joueurs, rangez dans la boîte toutes les parcelles numérotées 7 et 8.

 **3** À 3 joueurs, rangez dans la boîte toutes les parcelles numérotées 8.

L'art de bien combiner les plantes

Bien que n'importe quelle combinaison de cinq plantes vous offre une partie amusante et intéressante, vous pouvez favoriser l'équilibre de votre partie en intégrant au moins deux plantes matinales, une méridienne et une nocturne dans votre sélection de cinq plantes. Les symboles de timing sont rappelés au dos des cartes afin de vous permettre de piocher aléatoirement des plantes dans chacune de ces catégories, si vous le souhaitez.



- 1

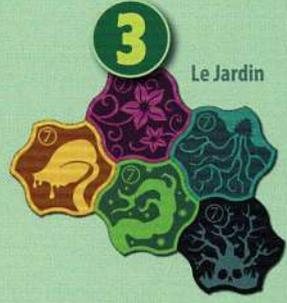
 Mélisse	 Germination	 Croissance
 Profondine	 Germination	 Croissance
 Idolea Croûlée	 Germination	 Croissance
 Braisbois	 Germination	 Croissance
 Effroite	 Germination	 Croissance



5
Réserve de Gemmes



Colonne de cartes



3
Le Jardin



Pépinière

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Matériel du joueur Rose
(il est Premier Joueur)

- 3 Préparez le **jardin** : prenez la **parcelle portant le numéro le plus élevé** de chacun des cinq types de plantes et assemblez-les afin de former un « trapèze », comme illustré ci-dessous (par exemple, dans une partie à 3 joueurs, le 7 est le numéro restant le plus élevé). La **position** des parcelles dans le trapèze doit être aléatoire. *Laissez de l'espace autour de celui-ci pour que le jardin puisse se développer !*

- 4 Placez le reste des parcelles dans le **sac** et mélangez-les bien. Formez ensuite la **Pépinière** : piochez **trois** parcelles du sac et placez-les près de la colonne de cartes.

 **5** Dans une partie à 5 joueurs, piochez 5 parcelles pour la Pépinière, au lieu de 3 parcelles.

- 5 Formez une réserve avec les **Gemmes**.
- 6 Chaque joueur choisit une couleur et prend les **20 Fées** de cette couleur, ainsi qu'une aide de jeu. Déterminez aléatoirement un **premier joueur** : il reçoit le **pion Sorcier**.
- 7 En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur pioche dans le sac **une main** de **2 parcelles** qu'il pose devant lui. *Votre main est une information publique, ne cachez pas vos parcelles !* Si un joueur reçoit deux parcelles du même type, il peut choisir **d'échanger** une parcelle de sa main avec une de la Pépinière.

Vous êtes prêt à jouer !

Déroulement

Les joueurs jouent chacun leur tour, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire. Ils enchaînent les tours jusqu'à ce que le sac de parcelles soit vide : cela déclenche la fin partie, qui se termine par un décompte final. Le **tour** d'un joueur se déroule en trois étapes :

1 Ajouter une parcelle

Choisissez **une parcelle** de votre *main*, placez-y le pion **Sorcier** et ajoutez-la à n'importe quel emplacement en périphérie du jardin (*un emplacement est un espace vide adjacent à une parcelle*).

- La **plupart** des types de plantes vous permettent également de placer gratuitement une **Fée** de votre réserve sur la parcelle que vous ajoutez au jardin : c'est **clairement indiqué sur chaque carte Plante**.



Fée gratuite.



Aucune Fée gratuite.

Ensuite, vous devrez faire un choix important :

2 Germination ou Croissance ?



Si vous choisissez la **Germination**, vous activez uniquement le **pouvoir de Germination** de la parcelle du Sorcier (*celle que vous venez d'ajouter*).



Si vous choisissez la **Croissance**, vous activez l'un après l'autre le **pouvoir de Croissance de chaque parcelle adjacente** à celle du Sorcier (*mais pas celui de la parcelle du Sorcier*).



- Si vous activez la **Croissance** de plus d'une parcelle, vous les résolvez dans l'**ordre de la colonne** de cartes Plante, de la plus haute à la plus basse. Si vous activez la croissance de plusieurs parcelles d'un **même type**, vous décidez de l'ordre dans lequel elles sont activées lorsque vous résolvez ce type de plantes.

- Que vous activiez une Germination ou une Croissance, vous **peuvent** choisir de ne **pas** activer le pouvoir d'une parcelle auquel vous auriez droit.



Vous pouvez ajouter cette **Idolia Étoilée** (qui s'accompagne d'une Fée gratuite) à n'importe quel emplacement en périphérie du jardin. Vous choisissez celui en pointillés.

Germination ou la Croissance ?

- Si vous choisissez la **Germination**, vous activez le pouvoir de Germination de l'**Idolia Étoilée** nouvellement ajoutée.
- Si vous choisissez la **Croissance**, vous activez les pouvoirs de Croissance de la **Miéliane** et de l'**Idolia Étoilée** qui sont **adjacentes** à la nouvelle parcelle.

GERMINATION ICI OU CROISSANCE LÀ

Vous choisissez la **Croissance**. La colonne de cartes vous indique l'ordre d'activation : vous faites d'abord Croître la **Miéliane**, puis l'**Idolia Étoilée**.

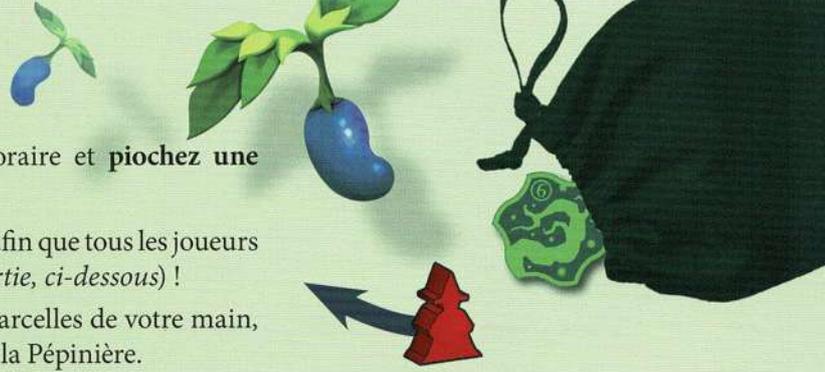
- 1 La **Croissance** de la **Miéliane** vous permet d'ajouter une Fée à chaque parcelle adjacente à celle du Sorcier.
- 2 La **Croissance** de l'**Idolia Étoilée** vous rapporte une Gemme par parcelle occupée adjacente à celle du Sorcier. Grâce à la **Miéliane**, il y en a maintenant deux ! Vous gagnez donc deux Gemmes de la réserve.



3 Piocher une parcelle

Donnez le Sorcier au joueur suivant dans le sens horaire et piochez une nouvelle parcelle dans le sac.

- Si vous piochez la dernière parcelle du sac, annoncez-le afin que tous les joueurs sachent que la fin de la partie est proche (voir *Fin de partie*, ci-dessous) !
- Si la parcelle piochée est du même type que l'une des parcelles de votre main, vous pouvez échanger l'une d'elles avec une parcelle de la Pépinière.



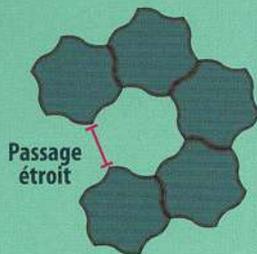
Tout savoir sur les parcelles et les pouvoirs

- **SUPER IMPORTANT:** À tout moment, une parcelle ne peut contenir que des Fées d'un seul joueur.

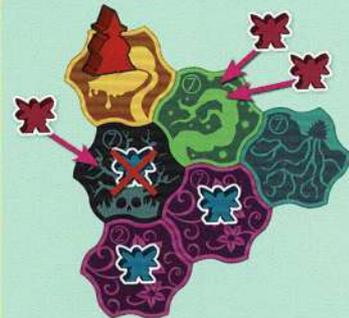
Si vous devez ajouter une Fée à une parcelle contenant déjà des Fées rivales, **expulsez** une Fée rivale au lieu d'ajouter l'une des vôtres. Lorsqu'une Fée est **déplacée** vers une parcelle contenant déjà des Fées rivales, la Fée déplacée et l'une des rivales sur la parcelle sont **toutes deux** expulsées.

- Une Fée **ajoutée** provient de votre **réserve**. Une Fée **expulsée** retourne dans la réserve de son **propriétaire**. Il n'y a aucune limite au nombre de vos Fées qui peuvent se trouver sur une parcelle.
- Si vous devez ajouter une Fée et que votre réserve est vide, vous devez récupérer l'une de vos Fées déjà en jeu sur une parcelle de votre choix pour l'utiliser.
- Vous n'êtes pas **obligé** d'activer toutes les parcelles que vous pouvez, mais vous devez résoudre autant que possible celles que vous activez.

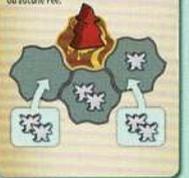
- Lorsque vous ajoutez une parcelle, vous devez être en mesure de la **glisser** jusqu'à son emplacement sans déranger les autres parcelles (vous ne pouvez pas passer par un passage étroit). En revanche, si vous dérangez accidentellement certaines parcelles lors d'un placement autorisé, réajustez-les simplement.



- Lorsqu'un pouvoir ajoute des Gemmes au jardin, elles proviennent de la réserve générale et non de votre réserve personnelle.



Germination
Ajoutez 2 Fées à chaque Parcelle adjacente au Sorcier et qui n'est occupée que par une ou aucune Fée.



Par exemple, le joueur Rose fait Germer cette Miéliane qui permet d'ajouter deux Fées à chaque parcelle adjacente à celle du Sorcier. Il ajoute deux Fées sur la Braisebois vide... mais comme une Fée bleue est déjà présente sur l'Effroifée, il se contente de l'expulser, sans ajouter l'une des siennes.

Par exemple, vous ne pouvez pas glisser de parcelle dans l'emplacement X, car le passage étroit entre la Profondine et la Braisebois ne le permet pas.

Vous pouvez ajouter une parcelle à l'emplacement ✓, et potentiellement faire croître la Profondine et la Braisebois qui sont adjacentes.



Fin de partie

Lorsque la dernière parcelle du sac est piochée, le joueur qui la pioche doit l'annoncer. Chaque joueur a ensuite droit à un tour supplémentaire (cela signifie que chaque joueur termine la partie avec une parcelle non jouée en main).

Si l'une de vos Fées est expulsée **après** avoir joué votre tout dernier tour de la partie, vous gagnez **deux Gemmes** par Fée ainsi expulsée.

Au terme de ce dernier tour, la partie s'achève : procédez au **Décompte Final**.

Jaune a joué son dernier tour. Bleu fait Germer une Torsépine qui lui permet d'ajouter trois Fées à l'Effroifée n° 5.

Les deux Fées de Jaune sur cette parcelle sont expulsées par les deux premières Fées de Bleu, puis Bleu y place sa troisième Fée. Jaune gagne donc quatre Gemmes en compensation de ses deux Fées expulsées.



Décompte final

Vous suivez votre score à l'aide de Gemmes. Chaque Gemme vaut 1 point.

1 Vous avez sûrement **gagné des gemmes au cours de la partie** : elles sont incluses dans votre score. *En fonction des plantes avec lesquelles vous avez joué, cela peut représenter une part négligeable ou très importante de votre score.*

2 Certaines cartes Plante (par exemple la *Chopenarde*) peuvent indiquer un **décompte final**. Ces cartes précisent le **moment** du décompte final auquel elles sont résolues. Assurez-vous de les résoudre au moment opportun.



3 Gagnez les **Gemmes de chaque parcelle où vous avez des Fées**. Remettez dans la réserve les Gemmes des parcelles **sans Fée**.

4 Décomptez chaque champ (un **champ** est formé d'une ou plusieurs parcelles identiques contiguës). Les champs octroient des points en fonction de leur taille (c.-à-d. le nombre de parcelles dont ils sont composés). **Reportez-vous au tableau de décompte, ci-contre.**

Au fur et à mesure que vous décomptez les champs, retirez-les du jardin avec précaution afin de ne conserver que ceux qui n'ont pas encore été décomptés.

- Chaque champ offre une **première** et une **deuxième place** : vous gagnez la première place si vous contrôlez **le plus de parcelles** dans ce champ, et la deuxième place si vous êtes le **deuxième joueur y contrôlant le plus de parcelles**.
- Si vous contrôlez au moins une parcelle dans un champ et que vous n'obtenez **ni la première ni la deuxième place**, vous gagnez quand même **1 point** pour ce champ.
- Le nombre de Fées que vous avez dans un champ n'a **aucune importance** : seul compte le nombre de **parcelles** que vous contrôlez.
- En cas d'**égalité** pour le contrôle d'un champ, celle-ci est départagée en faveur du joueur qui contrôle la parcelle de **plus faible numéro** dans ce champ.

Une fois le décompte terminé, le joueur ayant le plus de gemmes l'emporte !

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de Fées dans le jardin l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire... non sans se surveiller mutuellement du coin de l'œil en attendant la revanche !



2 Votre jardin pourrait ressembler à celui-ci à la fin de votre partie.

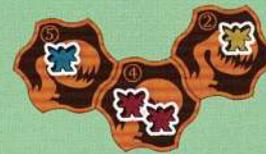
TABLEAU DE DÉCOMPTÉ DES CHAMPS

Taille du Champ	1re Place	2e Place	Autres Places
1 parcelle	1	×	×
2 parcelles	3	1	×
3 parcelles	5	2	1
4 parcelles	7	3	1
5 parcelles	9	4	1
6 parcelles	11	5	1
7 parcelles	13	6	1
8+ parcelles	15	7	1

4 Voici quelques exemples de décomptes pour les différents champs. Rappelez-vous que a) le nombre de Fées n'a aucune importance, seul le nombre de parcelles contrôlées compte, et que b) les égalités sont départagées en faveur de la parcelle contrôlée ayant le plus petit numéro.



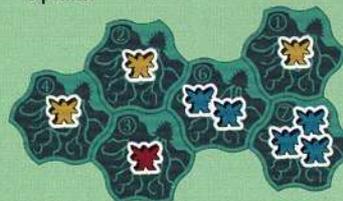
• Bleu remporte la 1re place et gagne donc 3 points.



• Jaune remporte l'égalité pour la 1re place et gagne donc 5 points.
• Rose remporte l'égalité pour la 2e place et gagne donc 2 points.
• Bleu gagne 1 point.



• Bleu remporte l'égalité pour la 1re place et gagne donc 3 points.
• Jaune remporte ainsi la 2e place et gagne donc 1 point.



• Jaune remporte la 1re place et gagne donc 11 points.
• Bleu remporte la 2e place et gagne donc 5 points.
• Rose gagne 1 point.



• Rose remporte la 1re place et gagne donc 7 points.
• Jaune remporte l'égalité pour la 2e place et gagne donc 3 points.
• Bleu gagne 1 point.

Terminologie

- **Gemmes** : Énergie magique cristallisée générée par certaines plantes du jardin. Les Gemmes sont des points, vous cherchez à toutes les ramasser !
- **Fées** : Esprits magiques du jardin. La présence des Fées conditionne le contrôle des différents champs et parcelles du jardin.
- **Parcelle** : Tuile unique.
- **Champ** : Ensemble de parcelles contiguës d'un même type. Une parcelle seule est aussi considérée comme un (*tout petit*) champ.
- **Emplacement** : Espace vide à côté d'une parcelle qui ne contient pas de parcelle.
- **Contrôle** : Vous contrôlez une **parcelle** si vous avez des Fées dessus. Vous contrôlez un **champ** si vous contrôlez plus de ses parcelles que n'importe quel autre joueur. *Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le contrôle d'un champ, celui-ci revient au joueur qui contrôle la parcelle de plus faible numéro.*
- **Bloquée et Débloquée** : Une parcelle est *débloquée* si elle peut être glissée hors du jardin sans passer par un passage étroit **et** si retirer cette parcelle ne divise **pas** le jardin en plusieurs parties. Sinon, la parcelle est considérée comme *bloquée*.
- **Solitaire** : Une Fée *solitaire* est seule sur sa parcelle.
- **Rivale** : Une Fée *rivale* appartient à un autre joueur.
- **Inoccupée** : Une parcelle *inoccupée* ne contient aucune Fée.
- **Vide** : Une parcelle *vide* ne contient rien du tout.



△ Plantes Alternatives △

Les **cartes Plante Alternative** apportent beaucoup de variabilité dans le jardin. Leurs pouvoirs sont globalement similaires à ceux des versions standard, juste un peu plus complexes. Bien entendu, la version standard d'une plante et son alternative ne **peuvent pas** être en jeu simultanément, puisqu'elles partagent les mêmes huit tuiles Parcelle.

Si vous choisissez vos plantes au hasard et que vous piochez une carte qui utilise un type de tuile qui est déjà en jeu, défaussez-la et piochez-en simplement une autre.

Par exemple, Haricopteur et son alternative Haricolleur utilisent toutes deux les mêmes tuiles Parcelle (bleues) et ne peuvent donc pas être en jeu en même temps.

N'utilisez pas les versions alternatives pour vos premières parties. Lorsque vous vous sentirez prêt, essayez d'en mélanger une ou deux parmi des plantes standard.



Première partie ? Désireux de commencer en douceur ? Essayez le mode Découverte !

Parfois (notamment pour les débutants et les jeunes joueurs), il peut être un peu décourageant d'apprendre les pouvoirs de *Germination* et de *Croissance* de chaque plante dès la première partie. Notre *mode Découverte* vous aidera à vous familiariser avec chaque plante, avant de vous plonger dans le jeu complet. Nous vous recommandons d'essayer ce mode la première fois que vous jouez : c'est rapide !

Utilisez ces cinq plantes :

Elles permettent toutes d'ajouter des Fées au jardin ou de gagner des Gemmes. Les autres types de plantes introduisent des pouvoirs plus complexes et conflictuels.



Masquer les pouvoirs de Croissance

Utilisez des cartes Plante qui ne sont pas en jeu, face cachée, pour masquer les pouvoirs de Croissance dans votre colonne de cartes, comme dans l'exemple ci-contre. Vous n'aurez pas besoin de ces informations.

Tous pour la Germination !

C'est exact, vous n'utilisez **que les pouvoirs de Germination**.

Il est beaucoup plus facile de n'apprendre que cinq effets, plutôt que dix, et vous pourrez commencer à jouer plus rapidement ! Toutes les autres règles s'appliquent normalement. Un petit détour par le mode Découverte et vous en redemanderez !

J'en redemande, que faire ensuite ?

Vous pouvez rejouer au mode Découverte avec d'autres plantes ou essayer le jeu complet avec les plantes que vous connaissez déjà. Les deux approches sont intéressantes et amusantes !



N'oubliez pas que chaque plante n'a qu'une seule « personnalité ». Considérez les pouvoirs de Germination comme des super versions de leurs pouvoirs de Croissance. La Miéliane, par exemple, ajoute des Fées aux parcelles entourant le Sorcier. Son pouvoir de Germination le fait simplement mieux que son pouvoir de Croissance. La Braisebois ajoute des Gemmes dans le jardin. L'Effroignée déplace les Fées... et ainsi de suite !

Crédits & Remerciements

AUTEUR
ADAM E. DAULTON

GRAPHISME & LIVRET DE RÈGLES
JOSHUA CAPPEL

DÉVELOPPEMENT
KTBG & JORY FRYE CAPPEL

TRADUCTION FRANÇAISE
MEEPLERULES.FR

ILLUSTRATRICE
APOLLINE ETIENNE

DIRECTEUR DE LA COMMUNICATION
SEAN JACQUEMAIN

GESTION DE PROJET
HELAINA CAPPEL

Adam remercie : la merveilleuse équipe KTBG (quelle belle année) et tous les testeurs qui ont rendu ce jeu possible : Erik Angelotti, Janna & Jonathan Baker, Travis Chance, Kaylee Daulton, Krista Daulton, Mark et Markita Daulton, Austin Frey, Jason Funk, Christopher Gaizet, Jack Graham, Chris Hamm, Tyler Holmes, Charlie Hoopes, Jeff Huter, Brian Ivanson, Sean Johnson, Jonathan Kafoure, AJ Lambeth, Nick Little, Jason Locke, Brian McCarty, Marty McCoy, Patrick McNeal, Max Michael, David Miller, Justin Moe, Annie & Jer Bear Montz, Chanae Morris, Julia & Patrick Olmstead, Payton Price, Matt Saefkow, Trevor Schwartz, JT Smith, Ann Marie & Steve Shambaugh, Christopher Stayton, Scott Stayton, Pete Stewart, Taylor Swango, Kyle Waltherbach, Mark Wisdom, et les formidables membres de Protospiel Indy.

KTBG remercie : tous nos enthousiastes testeurs, y compris Aubrey, Jory, Ruth, Aaron, Rowan et Dana Cappel, Orly et Adi Gutstadt, Steve et Sadie Dudkiewicz, Adam Marostica, Jordy Rolfe, Andrew Wolf, Erica Bouyouir et Eric Lang. L'équipe Jacquemain, toujours présente. David Diaz et l'équipe de Mesa pour la magnifique vidéographie et les animations. Gabriel et Connor Martin de Trayforge pour leur magnifique insert. Alex Raddcliffe, Derek et Lizzy Funkhouser, Mik et Starla de OFPG, Richard Hamm, la famille Burell, Jesse Anderson, Will et Sara Meadows, Beneeta Kaur, et Jon-Paul Decosse. Nous souhaitons également remercier tous nos soutiens Kickstarter, incroyablement bavards et enthousiastes, sans qui aucun de ces jeux ne serait possible. Surtout le petit ami de Kelly.



Édité avec amour par KTBG
www.kidstablebg.com
©2022 Tous droits réservés

POWER PLANTS

MODE SOLO

AUTEUR
ADAM E. DAULTON

MODE SOLO
KTBG & JOSH CAPPEL

ILLUSTRATIONS & RÈGLES
JOSH CAPPEL



Publié avec amour par KTBG
www.kidstablebg.com
©2022 Tous droits réservés

Dans le mode Solo de *Power Plants*, vous jouez contre un adversaire automatisé appelé la **Taupe**. Choisissez votre niveau de difficulté : **Facile**, **Moyen**, **Difficile**, ou **Extrême** (les différences sont détaillées dans le chapitre *Décompte* à la fin de ces règles). Procédez à la mise en place d'une partie pour deux joueurs, mais ne piochez que **quatre** parcelles pour la Pépinière et ne piochez **aucune** main de départ de parcelles pour la Taupe.

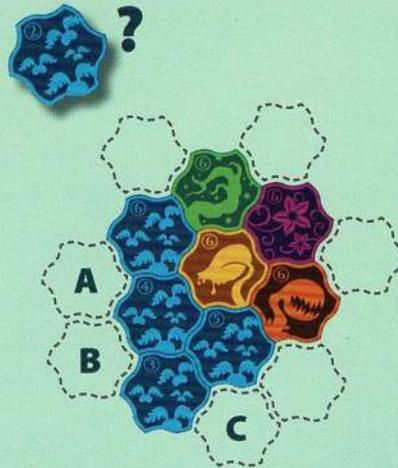
Vous êtes le premier joueur et vous jouez vos tours normalement. La Taupe joue ses tours tout comme vous, mais vous résolvez ses actions en suivant des règles spécifiques.

Tour de la Taupe

La Taupe n'a **pas** de parcelles « en main ». Au début de son tour, piochez pour elle une parcelle du sac. **Ajoutez-la** au jardin, à l'emplacement où elle est adjacente au **plus grand nombre d'autres parcelles**. Si plusieurs options sont possibles, suivez ces critères, dans l'ordre, pour départager les emplacements :

- Favorisez l'emplacement **possible** permettant à la nouvelle parcelle d'être adjacente au **plus grand nombre** de parcelles du même type qu'elle*.
- Privilégiez ensuite l'emplacement **possible** permettant à la nouvelle parcelle d'être adjacente à la parcelle de **plus faible numéro** du même type qu'elle*.
- Parmi les emplacements **restants**, considérez la tuile de plus faible numéro comme une horloge et choisissez l'emplacement le plus éloigné dans le sens horaire.

*S'il n'y a aucun emplacement à côté d'une parcelle du même type, considérez la plante suivante dans la colonne de cartes comme une « parcelle du même type ». Continuez à descendre dans la colonne si nécessaire, en bouclant en haut de la colonne si vous atteignez le bas.



Dans cet exemple, la Taupe ajoute une parcelle de Haricoteurs. De nombreux emplacements (en pointillés) sont adjacents au **plus grand nombre de parcelles (2)** : il faut donc les départager.

Les emplacements A, B et C sont à égalité : ils sont adjacents au **plus grand nombre de parcelles de Haricoteurs (2)**.

Les emplacements B et C sont tous deux adjacents à la parcelle de **plus faible numéro** (Haricoteur 3).

L'emplacement B est le plus éloigné dans le sens horaire autour de la parcelle Haricoteur 3... ce sera donc cet emplacement !

Placez le Sorcier sur la nouvelle parcelle, accompagné d'une Fée gratuite, **même si ce type de parcelle indique de ne pas en recevoir**.



Fée gratuite sur toutes les parcelles.

La Taupe **active** ensuite la parcelle ajoutée. La Taupe n'utilise **pas** les pouvoirs normaux de *Germination* et de *Croissance*. Elle n'utilise qu'un ensemble de pouvoirs spéciaux appelés les **Pouvoirs de la Taupe**, choisissant toujours le pouvoir correspondant à la parcelle du Sorcier. Consultez les **Pouvoirs de la Taupe** au verso pour plus de détails sur leur fonctionnement et la façon dont la Taupe prend ses décisions.

La Taupe ne peut **jamais être à court de Fées** : si nécessaire, complétez sa réserve avec une couleur de joueur non utilisée.



Pouvoirs de la Taupe



MIÉLIANE OU SUCRÉLIANE

Ajoutez 2 Fées à chaque parcelle adjacente au Sorcier qui n'est occupée que par une ou aucune Fée de la Taupé (y compris les parcelles contenant un nombre quelconque de vos Fées).



TORSÉPINE OU STRANGUÉPINE

Ajoutez 3 Fées à la parcelle adjacente au Sorcier qui est occupée par le plus grand nombre de vos Fées. Si vous n'avez aucune Fée sur aucune de ces parcelles, la Taupé préfère celle qui contient le moins de ses Fées.



IDOLIA ÉTOILÉE OU UMBLIO ÉTOILÉE

La Taupé gagne 1 Gemme pour chaque parcelle adjacente au Sorcier et 1 Gemme pour chaque Fée présente sur ces parcelles.



EFFROIFÉE OU SOMNIFÉE

Identifiez la parcelle dans les champs adjacents au Sorcier qui contient le plus de vos Fées (il doit contenir au moins une Fée). Déplacez sur cette parcelle votre Fée solitaire la plus proche de cette parcelle (en cas d'égalité pour choisir cette Fée, utilisez la règle de départage des parcelles). La Taupé gagne autant de Gemmes que le nombre de Fées qu'elle contient.



PROFONDINE OU RAMIFIDINE

Ajoutez 3 Fées à une parcelle qui est en ligne de vue du Sorcier et qui n'est occupée par aucune Fée de la Taupé.



BRAISEBOIS OU CENDREBOIS

Ajoutez 1 Fée et 5 Gemmes à la parcelle sans Gemme qui contient le plus de Fées de la Taupé (mais moins de 3 Fées). En cas d'égalité, la Taupé privilégie celle qui est la plus proche du Sorcier.



CHOPENARDE OU CROQUENARDE

La Taupé capture vos 2 Fées solitaires les plus proches du Sorcier (en cas d'égalité, utilisez la règle de départage des parcelles), puis ajoutez 1 Fée à l'une de ces parcelles (en cas d'égalité, utilisez la règle de départage des parcelles).



HARICOPTEUR OU HARICOLLEUR

Identifiez la parcelle débloquée occupée par le plus grand nombre de vos Fées. Déplacez cette parcelle dans le sens horaire autour du jardin jusqu'au premier emplacement disponible adjacent au Sorcier. Retirez vos Fées de la parcelle déplacée, puis ajoutez le même nombre de Fées de la Taupé à la parcelle du Sorcier.

Tout d'abord, la Taupé ne choisit jamais d'ajouter des Fées à une parcelle sur laquelle se trouvent déjà 3 de ses Fées ou plus : elle ignore complètement ces parcelles pour décider où ajouter des Fées. Lorsque plusieurs parcelles répondent aux critères du Pouvoir de la Taupé activé, la Taupé applique ces critères, dans l'ordre, pour départager ces parcelles, jusqu'à ce qu'une seule parcelle soit sélectionnée :

1. La parcelle faisant partie du plus grand champ.
2. La parcelle possible contenant le plus de Gemmes s'il n'y a aucune Fée de la Taupé dessus.
3. La parcelle possible occupée par le plus grand nombre de vos Fées.
4. La parcelle possible occupée par aucune Fée.
5. La parcelle possible ayant le numéro le plus faible.
6. La parcelle possible du même type que la carte la plus haute dans la colonne de cartes.



Exemple : La Taupé (rose) active une Profondine (2). Elle cherche une parcelle en ligne de vue du Sorcier occupée par aucune de ses Fées : il y en a quatre (entourées en rouge). Pour les départager : Tout d'abord, elle cherche la parcelle qui fait partie du champ le plus grand : deux des parcelles éligibles se trouvent dans le grand champ de Braisebois (5 et 6).

Ensuite, elle cherche laquelle de ces deux parcelles contient le plus de Gemmes (et aucune de ses Fées) : la Braisebois 5 contient 5 Gemmes : ce sera donc celle-là !

Si la Taupé ne parvient pas à choisir une parcelle ou ne peut pas pleinement appliquer son Pouvoir de Taupé, pour une raison quelconque, elle ajoute à la place 1 Fée à la parcelle du Sorcier (en plus de la Fée gratuite fournie avec la parcelle) et gagne 3 Gemmes.

Fin de partie

Lorsque la Taupé doit piocher une parcelle du sac et qu'il n'y en a plus, cela signifie que la partie va bientôt se terminer.

Mélangez les quatre parcelles de la Pépinière dans le sac, afin que la Taupé puisse en piocher une et jouer son avant-dernier tour. C'est ensuite à vous de jouer votre dernier tour (ne piochez pas de parcelle à la fin de votre dernier tour). Enfin, la Taupé joue son dernier tour.

- Contrairement à une partie multijoueur, ne gagnez aucune Gemme si vos Fées sont expulsées après votre dernier tour.

La partie est alors terminée : procédez au Décompte.

Décompte

Décomptez normalement, en utilisant le niveau de difficulté qui vous convient :

- **Facile** : Aucun changement par rapport au décompte normal.
- **Moyen** : Les égalités sont tranchées en faveur du nombre total de Fées le plus élevé dans le champ, au lieu de la parcelle de plus faible numéro. Si l'égalité persiste, la Taupé gagne la première place du champ.
- **Difficile** : Vous gagnez la première place d'un champ uniquement lorsque vous contrôlez plus de parcelles que la Taupé. En cas d'égalité, la Taupé remporte la première place du champ.
- **Extrême** : Vous gagnez la première place d'un champ uniquement lorsque vous contrôlez plus de parcelles et que vous avez plus de Fées dans le champ que la Taupé.

Si vous battez le score final de la Taupé, vous l'emportez ! En cas d'égalité ou si la Taupé a un meilleur score, c'est elle qui l'emporte !