



## SOLSTICE

Les décennies ont passées, l'ambition et la convoitise d'autres Nations ont émergé. Les voiles gonflées par les vents stellaires, leurs Vaisseaux s'élèvent vers la voûte céleste...

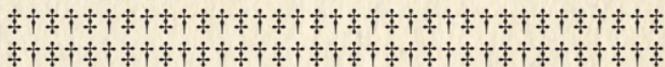
L'émergence de ces nouvelles puissances se fait grâce aux nouvelles technologies. Mais tout le confort et l'aisance dont jouissent ces 3 Nations peuvent être chambouler à tout moment par les lois qui régissent la voûte céleste. Les corsaires Ottomans, les inventeurs Portugais et les administrateurs Hollandais veulent leur part du firmament... Il est grand temps de vous en emparez !





## CONTENU DE LA BOÎTE

CARTES CAPITAINES	12
<i>CAPITAINES OTTOMANS</i>	4
<i>CAPITAINES PORTUGAIS</i>	4
<i>CAPITAINES HOLLANDAIS</i>	4
CARTES ÉQUIPAGE	36
<i>ÉQUIPAGE OTTOMANS</i>	12
<i>ÉQUIPAGE PORTUGAIS</i>	12
<i>ÉQUIPAGE HOLLANDAIS</i>	12
JETONS SOLSTICE	9
<i>JARDINS D'ÉCUEILS</i>	3
<i>ASTROLABE</i>	3
<i>DENTELLE</i>	3
LIVRET DE RÈGLES	1



## *MODE FREE FOR ALL* 4 JOUEURS

L'extension Solstice permet de jouer au mode Free For All avec 4 joueurs. Dans ce mode, chaque joueur incarne l'une des 6 Nations, c'est la première Nation qui conquiert 4 Planètes qui remporte la victoire.

*CHOIX DU JOUEUR QUI JOUERA EN PREMIER*  
Tirer au hasard le joueur qui jouera en premier.

## MISE EN PLACE

D'UNE

# PARTIE

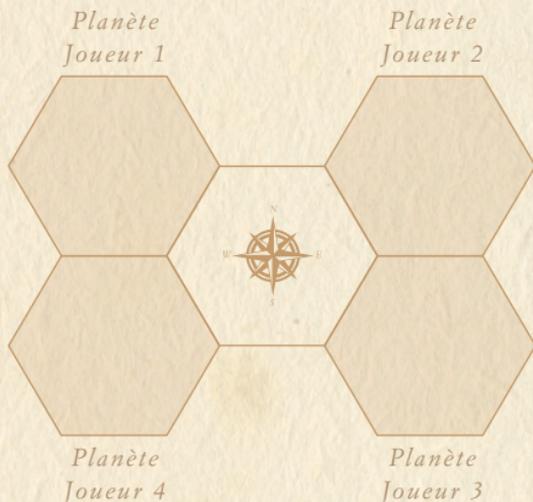
La mise en place d'une partie est similaire au mode Duel. Cependant, il y a désormais 4 Planètes de mobilisation ce qui modifie le positionnement des tuiles de départ :

*Joueur 1 : Direction Nord-Ouest*

*Joueur 2 : Direction Nord-Est*

*Joueur 3 : Direction Sud-Est*

*Joueur 4 : Direction Sud-Ouest*



Lors de la collecte des Épices de départ, la répartition s'effectue comme indiqué ci-dessous :

\* Le joueur qui débute la partie reçoit **1 graine de Poivre Étoilé** et **1 fleur de Vanille Céleste**.

\* Le second joueur reçoit **1 graine de Poivre Étoilé** et **2 fleurs de Vanille Céleste**.

\* Le troisième et quatrième joueurs reçoivent chacun **2 graines de Poivre Étoilé** et **2 fleurs de Vanille Céleste**.



*Épices du  
Joueur 1*



*Épices du  
Joueur 2*



*Épices des  
Joueurs 3 & 4*

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement de la partie et du tour d'une Nation s'effectue selon les règles du mode Duel.

Les 4 joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire :

- i Le joueur situé au Nord-Ouest
- ii Le joueur situé au Nord-Est
- iii Le joueur situé au Sud-Est
- iv Le joueur situé au Sud-Ouest

## *FIN D'UNE* **PARTIE**

**C'est la première Nation qui conquiert 4 Planètes qui remporte la victoire.**

Lorsque l'un des joueurs perd toutes ses Planètes, il est éliminé de la partie. Tous ses Vaisseaux encore en jeu sont détruits, ses jetons défaussés, et l'ensemble de ses Épices est restitué à la banque (même les jetons Solstice).

**Note :** Il est possible que les joueurs se trouvent dans une situation de match nul, notamment lorsque les joueurs ne possèdent plus de Vaisseaux, dans ce cas les joueurs doivent se mettre d'accord pour que la partie s'arrête sans désigner de vainqueur.

Si l'un des joueurs est en désaccord, la partie continue.



## APTITUDES PARTICULIÈRES DES CAPITAINES

Les aptitudes sont indiquées sur les cartes Capitaine. Afin de bien comprendre l'étendue des différentes aptitudes, elles sont détaillées ci-dessous :

### OSMANLI DONANMASI



#### **Gökhan Rais**

GALION : PEYK-I ŞEREF

*Envoie son faucon Meltem en repérage afin de découvrir les cartes membres d'Équipage d'un adversaire*

Le joueur prend les cartes Équipage de son adversaire en main pour les visualiser en détail.



#### **Roxelane Sultan**

GALION : MESÛDIYE

*Reçoit instantanément un jeton Épice d'un adversaire*

- \* C'est le joueur adverse ciblé, qui choisit l'Épice à offrir.
- \* L'aptitude est possible uniquement si l'adversaire possède des Épices.
- \* Si Roxelane possède déjà le maximum de l'Épice offerte par le joueur adverse, le jeton Épice est directement défaussée à la banque.



### Aslan Hayreddin Pasha

GALION : LÜTF-I CELIL

*Convertit une Frégate adverse en échange de 2 fleurs de Vanille Céleste*

- \* Remplacez la Frégate convertit par une Frégate d'une autre couleur, afin de signifier son changement de camp.
- \* Le joueur adverse reçoit les Épices.
- \* La Frégate n'est jouable qu'à partir du tour suivant.
- \* Il est donc possible à Aslan de posséder plus de 2 Frégates.



### Ilkay al Hurra

GALION : BURC-I ZAFER

*Détruit une tuile où se trouve ni Planète, ni Vaisseaux. La tuile est remplacée à la fin de la pile de tuiles à explorer*

La tuile centrale ne peut être détruite.

## MARINHA DE GUERRA PORTUGUESA



### Baltasar de Almeida

GALION : NOSSA SENHORA DOS PRAZERES

*Réduit le déplacement d'un Vaisseau adverse de 1, pendant 1 tour*

Quelque soit la distance avec le Vaisseau adverse, il est possible d'utiliser plusieurs fois l'aptitude pour réduire le déplacement d'un Vaisseau.



### **Antão Zacuto**

GALION : NOSSA SENHORA DA ESTRELA

*Déplace un jeton Astrolabe déjà en jeu sur la Singularité de son choix*

Si un Vaisseau était présent sur le jeton Astrolabe, il tombe dans la Singularité et est détruit.



### **Estevão Cadamosto**

GALION : PÉROLA

*Collecte 1 Épice de la Planète adverse de son choix, lors de la prochaine phase de Collecte adverse*

A son tour de jeu, le joueur adverse devra donner l'Épice choisie pendant sa phase de Collecte.



### **Vasco Vaz Teixeira**

GALION : NOSSA SENHORA DA VITÓRIA

*Transporte instantanément le Galion sur la case de son choix, situé sur la même tuile*

\* Il est possible de se transporter entre les cases situées aux extrémités de la tuile.

\* Cette action ne compte pas comme un déplacement.

## KONINKLIJKE MARINE

Les Hollandais possèdent la particularité d'avoir des aptitudes passives pour leur Capitaines. Ainsi, il n'ont pas besoin d'utiliser de membre d'Équipage "Second" pour activer leur aptitude, mais elles le sont tout au long de la partie.



### Hilletje Blauvelt

GALION : HR.MRS HYDRA

*Lors de chaque phase d'Exploration, pioche 3 tuiles pour en positionner 2. La tuile non utilisée est replacée à la fin de la pile de tuiles à explorer*

Cette aptitude est active tout au long de la partie.



### Mayken de Ruyter

GALION : HR.MRS DE DRIE  
NORNEN

*Son Galion se déplace de 2 cases au lieu de 3, mais attaque avec une portée de 3 cases au lieu de 1*

Cette aptitude est active tout au long de la partie.



### Anna Peeters

GALION : HR.MRS LEVIATHAN

*Son Galion ne peut être déplacé*

Cette aptitude est active tout au long de la partie. Le Galion d'Anna ne peut être déplacé ni par un Bonus ni par l'aptitude d'un Capitaine.



### Lijsbet Hein

GALION : HR. MRS WALKURE

*Recrute 2 membres d'Équipage pour*

*3 graines de Poivre Étoilé*

Cette aptitude est active tout au long de la partie.



## FONCTIONNEMENT PARTICULIER DES JETONS SOLSTICE

Dans l'extension Solstice, chaque nouvelle Nation possède des jetons supplémentaires, qui leur sont propres et qui leur permettront d'effectuer des actions encore impossibles jusqu'alors.



*Jeton  
Jardin d'écueils*



*Jeton  
Astrolabe*



*Jeton  
Dentelle*

### LES 3 TYPES DE JETONS SOLSTICE

**Les corsairs Ottomans & les jetons Jardin d'écueils :**  
en posant un jeton Jardin d'écueils sur la case occupée par le Galion, cette Nation peut bloquer une voie céleste.



**Il ne pourra pas obtenir de jetons Solstice supplémentaires pendant la partie.**

**Note :** les jetons Solstice occupant l'emplacement des Bonus sur votre plateau joueur, vous ne pourrez pas collecter de Bonus si vous n'avez pas d'emplacement libre.

#### UTILISATION D'UN JETON SOLSTICE

Lorsque le joueur joue le membre d'Équipage permettant d'utiliser le jeton Solstice de sa Nation ("Astronome" pour les Ottomans, "Ingénieure" pour les Portugais, "Commandeur" pour les Hollandais), il libère un des emplacements Bonus. Pour connaître le détail des actions d'un jeton Solstice, référez vous à l'*Explication des membres d'Équipage* de la Nation correspondante.

**Spécificité par Équipe :** les 2 joueurs peuvent se répartir les 3 jetons de la Nation.



## EXPLICATION

### DES MEMBRES

# D'ÉQUIPAGE

Les actions des membres d'Équipage sont indiquées sur les cartes. Les membres d'Équipage spécifiques aux nouvelles Nation sont détaillés ci-après :

## OSMANLI DONANMASI

**Janissaire**

*Convertit 1 membre d'Équipage adverse, en ajoutant à votre main une carte Équipage prise dans la main de l'adversaire*

Piochez une carte face cachée dans la main de l'adversaire. Le membre d'Équipage convertit peut alors être utilisé par la Nation Ottomane lors du même tour.

**Certaines cartes peuvent être inutilisables pour votre Nation.**

**Astronome**

*Place un jeton Jardin d'écueils*

Un jeton Jardin d'écueils, **posé sur la case occupée par le Galion**, bloque une voie céleste. La voie est uniquement bloquée pour les Vaisseaux adverses.

\* Le jeton Jardin d'écueils peut être détruit par l'attaque d'un Vaisseau.

\* Il ne peut pas être placé sur la case Rose des vents.

## MARINHA DE GUERRA PORTUGUESA

**Gabier**

*Traverse, sans s'y arrêter, la case d'un Vaisseau ou d'une Forteresse*

L'aptitude ne permet pas de s'arrêter sur la case occupée par le Vaisseau, la Forteresse ou le jeton Jardin d'écueils.

**Ingénieure**

*Place un jeton Astrolabe*

Posez un jeton Astrolabe **sur la case**

**Singularité**, quelque soit la distance avec le Galion. Les jetons Astrolabe permettent de passer sur une Singularité, le case est considérée comme une case de déplacement, et peut être utilisé par tous les Vaisseaux en jeu.

Le jeton Astrolabe peut être détruit par l'attaque d'un Vaisseau.

## KONINKLIJKE MARINE



### Saboteuse

*Défausse instantanément le Bonus de son choix d'un joueur adverse*

Cette action est possible uniquement si l'adversaire possède des Bonus ou des jetons Solstice.



### Officier de quart

*Augmente le déplacement d'une Frégate de 1 case, pendant 1 tour*

Il est possible d'utiliser plusieurs fois ce membre d'Équipage avant de déplacer la Frégate (maximum de 7 cases).



### Commandeur

*Utilise un jeton Dentelle*

\* Le joueur peut échanger 1 jeton Dentelle contre 1 membre d'Équipage ou une Frégate ou une Forteresse lors de la phase de Construction du tour.

\* Il peut également échanger 3 jetons Dentelle pour conquérir la Planète sur laquelle il est positionné (nécessite 3 cartes "Commandeur").

