

À LA RECHERCHE DES ESPÈCES DISPARUES

MODE SOLO

Vous pouvez jouer à ce jeu en mode solo contre une joueuse fictive de l'application nommée « Tini ». L'application gère les actions effectuées par Tini et les observations qu'elle soumet.



Tini tire son nom de Raden Adjeng Kartini, une célèbre héroïne indonésienne qui s'est battue pour les droits des femmes et leur droit à l'éducation.

MISE EN PLACE

Suivez les étapes 1 à 10 des règles standards pour vous-même.

Mise en place pour Tini

11. Choisissez-lui une couleur. Prenez le **pion Scientifique** de cette couleur et placez-le devant le vôtre sur l'emplacement de départ de la piste Temps. (Vous effectuerez donc votre tour avant elle.)
12. Placez les 10 **jetons Observation** de la couleur de Tini, face visible, à côté du plateau.

Mise en place de l'application

13. Suivez les étapes 11, 12 et 15 à 18 des règles standards pour configurer l'application et terminez la mise en place. Puis, dans le menu « Commencer la partie », après votre configuration dans l'application, appuyez sur « Commencer une partie solo avec Tini » au bas de l'écran.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Lorsque vous êtes le joueur actif ou la joueuse active (quand votre pion est en dernière position sur la piste Temps), effectuez votre tour en suivant les règles standards.
- Lorsque Tini est la joueuse active, utilisez l'application pour suivre son tour. Dans le menu de l'application, appuyez sur « Tour de Tini ». Confirmez que son pion se trouve sur le bon emplacement de la piste Temps, puis appuyez sur « Continuer ». Déplacez ensuite son pion Scientifique sur l'île et avancez son autre pion sur la piste Temps. Lorsque Tini visite un village, l'application indique l'une des cartes présentes sur le plateau et vous invite à la retirer pour la placer à côté de ses jetons. Il s'agit toujours de la carte au numéro le plus bas ou le plus élevé (à retrouver dans le coin inférieur droit des cartes).

(Nous vous conseillons de prêter attention aux actions effectuées par Tini. Vous pouvez les noter dans la colonne de droite de votre feuille de notes.)

PHASE OBSERVATION

1. SOUMETTRE DES OBSERVATIONS

Lors de la phase Observation, vous sélectionnez et placez vos Observations avant Tini. Puis, celle-ci sélectionne et place les siennes. Dans le menu de l'application, appuyez sur « Tini place des jetons Observation ».

Si Tini soumet une Observation, prenez l'un de ses jetons Observation et placez-le face cachée sur la zone appropriée (peu importe ce qui figure sur la face visible du jeton).

Remarque : Tini ne soumet que des Observations qu'elle sait correctes.

2. VÉRIFIER LES OBSERVATIONS

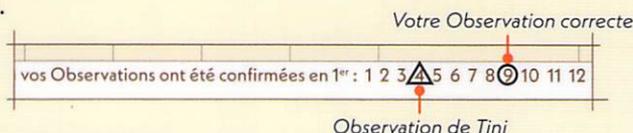
Vérifiez les Observations que vous avez soumises à l'aide de l'application, en suivant les règles standards. (Même si vous êtes certain(e) de votre Observation, vous devez utiliser l'application afin que Tini sache qu'elle a été confirmée dans cette zone.)

Pour vérifier les Observations de Tini, sélectionnez la zone normalement, mais choisissez le symbole Tini dans la liste des animaux.

L'application révèle alors les Observations correctes de Tini. (Pour rappel, Tini ne soumet que des Observations qu'elle sait correctes.) Après les avoir révélés, remplacez les jetons Observation pris au hasard, que vous avez placés pour elle, par celui de l'animal confirmé, si nécessaire.

Si Tini est la première à avoir soumis une Observation correcte dans une zone, entourez le numéro de cette zone d'un triangle, en bas à droite de votre feuille de notes.

(Si vous avez soumis la même Observation correcte en même temps, entourez également la zone d'un cercle.)



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie se déroule normalement. Si vous trouvez l'Espèce disparue avant Tini, avancez votre pion Scientifique normalement. L'application vous demande alors à combien d'emplacements Tini se trouve derrière vous sur la piste Temps. Puis, l'application vous indique ce que Tini effectue lors de son étape "Dernière chance de marquer des points".

Si Tini trouve l'Espèce disparue en première (et que votre pion se trouve à au moins 1 emplacement derrière le sien sur la piste Temps), vous effectuez l'étape "Dernière chance de marquer des points" normalement.

RÉVÉLER LES ANIMAUX

Suivez les étapes « Tout révéler » pour vos Observations, en respectant les règles standards. Après avoir révélé les Observations de Tini, remplacez les jetons Observation que vous avez placés pour elle par les jetons corrects, si nécessaire. (Pour rappel, Tini ne soumet que des Observations qu'elle sait correctes.)

DÉCOMPTE DES POINTS/REMPORTER LA PARTIE

Faite le décompte de vos points et de ceux de Tini normalement, à cette exception près : lors du décompte des cartes Village de Tini, donnez-lui 2 points par carte Village qu'elle a collectée, peu importe ce qui est écrit sur la carte. Celui ou celle qui possède le plus de points l'emporte.