SMOKY MOUNTAINS EN SOLO

Affrontez la Brume

Une menace annoncée. Des paiements qui peuvent se retourner contre vous.

Vous voulez cette carte dans la clairière. Vous voulez aussi poser votre arbre. La Brume a déjà annoncé sa cible : attendre pourrait vous coûter la combinaison que vous préparez.

Vous construisez votre forêt avec les règles de *Smoky Mountains*. La Brume prend des cartes dans la clairière, marque des points et fait avancer la pioche vers l'hiver. Son intention est visible : vous pouvez la devancer ou lui laisser une prise moins rentable.

Le duel en un regard

PRÉVISION
Les symboles annoncent la priorité.

→

CLAIRIÈRE
L'ancienneté départage les cartes.

→

PRISES
Les cartes capturées donnent des points.

Choisissez votre mode avant de commencer

DÉCOUVERTE
À la fin, votre score doit être **strictement supérieur** à celui de la Brume. Aucune mission obligatoire. Une égalité est une défaite.

DÉFI AVANCÉ
Battez le score de la Brume **et** réussissez au moins **2 des 3 missions** de la page 6. Les missions se vérifient à la fin et ne rapportent aucun point.

Matériel : la boîte de Smoky Mountains, son livret, le bloc de score et un crayon. Aucun dé ni jeton supplémentaire. Les autres jeux et extensions de la gamme ne sont pas utilisés.

Statut : variante maison non officielle, non validée par Kosch ou Lookout Games. Cette version n'a pas encore été testée sur table ; les difficultés sont des réglages de départ.

INSTALLATION

Préparer le terrain

Une préparation proche du jeu à deux, avec une clairière déjà ouverte.

1. **Gardez 127 cartes ordinaires.** Mettez à part les 3 Hiver et les 5 Grottes. Mélangez les 172 autres cartes et retirez-en 45 au hasard, sans les regarder.
2. **Construisez la pioche.** Faites des piles de 43, 42 et 42 cartes. Mélangez 2 Hiver dans une pile de 42, posez le troisième Hiver dessus, puis recouvrez avec les deux autres piles.



Pioche de 130 cartes

Le tirage commence en haut.

Les trois Hiver sont dans le dernier tiers.

3. **Prenez votre main.** Placez une Grotte devant vous et piochez 6 cartes.
4. **Ouvrez la clairière.** Révélez les 6 cartes suivantes, de gauche à droite dans leur ordre d’arrivée. La plus ancienne est à gauche.
5. **Révélez la Prévision.** Posez la carte suivante à part, face visible. Prévoyez deux autres zones : les Prises de la Brume et les cartes écartées. Choisissez un mode et un niveau, puis jouez.

Des zones qui ne se mélangent pas

VOTRE ESPACE

Main • forêt • Grotte

ZONE COMMUNE

Pioche • clairière • Hiver

LA BRUME

Prévision • Prises

Les cartes écartées sont hors jeu. La Prévision ne fait pas partie de la clairière. La Brume n’a ni main, ni forêt, ni Grotte.

VOTRE TOUR

Construisez votre forêt

Les actions, les coûts, les effets et les placements du jeu de base restent valables.

A · PRENDRE DES CARTES
Prenez 2 cartes, une à une, dans la pioche ou la clairière. À 9 cartes en main, n’en prenez qu’une. À 10, cette action est impossible.

B · JOUER UNE CARTE
Payez son coût en cartes dans la clairière. Placez-la légalement, puis résolvez ses effets et son bonus. Poser un arbre ajoute une carte de la pioche à la clairière.

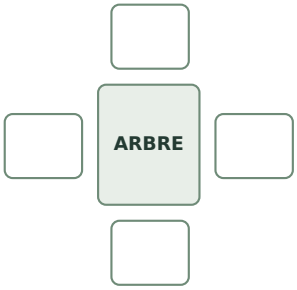
L’ordre compte. Toute carte arrivant dans la clairière est ajoutée à droite. Si plusieurs arrivent ensemble, vous choisissez leur ordre. Ne réorganisez plus les cartes ensuite ; resserrez la rangée après un retrait.

Fin de chaque tour : si la clairière contient 10 cartes ou plus, écartez-la entièrement. Ces cartes ne rapportent rien à la Brume.

Un tour supplémentaire ? Jouez-le avant la Brume et contrôlez à nouveau la clairière. Continuez ainsi jusqu’au dernier tour gagné : la Brume s’active alors une seule fois. Une pose gratuite par effet n’est pas un tour supplémentaire.

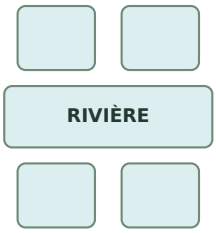
Trois supports et leurs emplacements

ARBRE SEUL



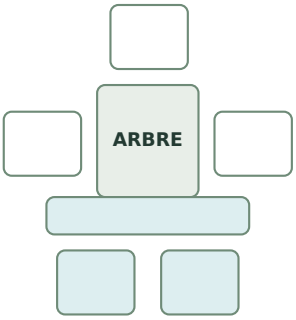
4 places : habitants sans besoin en eau.

RIVIÈRE SEULE



4 places : habitants avec besoin en eau.

ARBRE + RIVIÈRE



5 places : eau obligatoire en bas ; libre en haut et sur les côtés.

Ajouter une rivière universelle : quand vous jouez un arbre comme action, vous pouvez poser une autre carte de votre main face cachée sous cet arbre. Il faut le faire maintenant : aucun ajout ultérieur n’est permis.

Une rivière créée par un effet suit cet effet et ne s’ajoute pas sous un arbre existant. Les textes particuliers des cartes restent applicables. Seule la moitié visible d’un habitant compte ; le recto d’une rivière universelle ne compte pas.

LE TOUR ADVERSE

La Brume en trois gestes

Elle prend des cartes, renouvelle la clairière et annonce sa prochaine priorité.

1. **Effectuez les prises.** Lisez les symboles d’essence d’arbre de la Prévision : les symboles de couleur utilisés pour les bonus, en tenant compte des deux moitiés.

   La Brume prend **la plus ancienne carte qui partage au moins un de ces symboles**. Dans la clairière aussi, les deux moitiés comptent. Sans correspondance, elle prend la plus ancienne carte. Placez chaque prise face visible dans sa pile.

   0 ou 1 Hiver visible : 1 prise

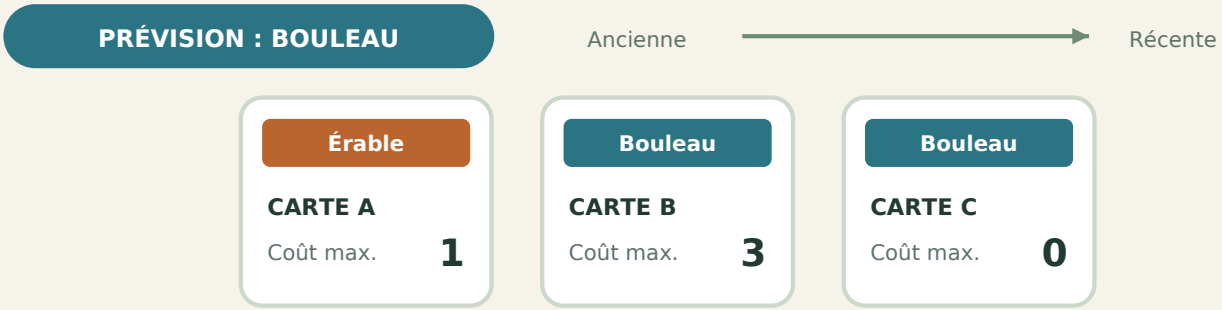
   2 Hiver visibles : 2 prises

   Fixez ce nombre au début de la phase de Brume. Pour la deuxième prise, recommencez avec la même Prévision et les cartes restantes. Si la clairière est vide, la Brume ne prend rien de plus.

2. **Renouvelez la clairière.** Écartez l’ancienne Prévision. Révélez une carte de la pioche et ajoutez-la à droite de la clairière. Si elle contient au moins 10 cartes, videz-la. La carte nouvelle arrive après les prises.

3. **Annoncez la suite.** Révélez une nouvelle carte à part : elle devient la Prévision. Elle n’est jamais disponible pour votre main, votre forêt ou votre Grotte. Reprenez votre tour.

Exemple de diversion



La Brume vise **B**, le premier Bouleau. Avec l’action de pioche, vous prenez **A et B** : elle capture alors **C**. En Garde du parc, cela lui rapporte **3 points au lieu de 6**. Vous avez protégé une carte et réduit la valeur de sa prise.

Cartes schématiques : les étiquettes indiquent une essence de couleur et le coût maximal. La Brume ne joue jamais ses cartes et ne déclenche aucun de vos effets.

LE DÉNOUEMENT

L’hiver n’attend personne

Le troisième Hiver interrompt tout, même au milieu d’un effet.

HIVER 1

Mettez-le à côté du plateau. Tirez une carte de remplacement.

HIVER 2

Même traitement. La prochaine phase commencera avec 2 prises.

HIVER 3

Arrêt immédiat. Aucun tour, effet ou bonus ne se termine.

Ces règles s’appliquent à **toute pioche ou révélation** : votre action, un arbre, un effet, le renouvellement ou la Prévision. Après le premier ou deuxième Hiver, remplacez-le pour **la même destination**, et recommencez si nécessaire.

Si le deuxième Hiver apparaît pendant vos tours, la phase suivante comporte 2 prises. S’il apparaît après les prises, pendant le renouvellement ou la Prévision, il n’ajoute aucune prise rétroactive : le changement attend la prochaine activation.

Votre forêt contre ses prises

Vous : comptez les points officiels de votre forêt et de votre Grotte. Les missions ne donnent aucun point. Les cartes déjà légalement posées comptent, même si leur effet a été interrompu.

La Brume : chaque Prise vaut la valeur de difficulté ci-dessous **plus son coût imprimé**. Pour une carte divisée, prenez **le plus élevé des deux coûts**, jamais leur somme. Ignorez ses points, effets et bonus.

NIVEAU	POINTS PAR PRISE
Première randonnée	2 + coût retenu
Garde du parc	3 + coût retenu
Haute montagne	4 + coût retenu

Exemple en Garde du parc
32 Prises et 41 de coûts retenus : **32 × 3 + 41 = 137 points**.
Avec 151 points, vous gagnez en découverte. En avancé, il faut aussi 2 missions.

Votre score doit dépasser celui de la Brume : **une égalité est une défaite**. Ses Prises sont consultables à tout moment. Les Prévisions écartées et les vidages de clairière ne lui rapportent rien. Commencez au premier niveau ; ces coefficients restent à étalonner.

LE DÉFI AVANCÉ

Faites vivre plusieurs milieux

Battez la Brume et accomplissez au moins deux missions à la fin de partie.

Les trois missions sont disponibles, sans tirage ni choix préalable. Une même carte peut contribuer à plusieurs missions. Elles sont facultatives en découverte et n’accordent aucun bonus de points.

01 LA FORÊT MÉLANGÉE

Au moins **4 essences d’arbres différentes** réellement posées. Comptez les noms des arbres face visible ; les symboles colorés sur les habitants ne comptent pas.

02 LES BERGES VIVANTES

Au moins **4 habitants avec besoin en eau**, répartis sur **2 rivières ou plus**, chacune avec au moins un de ces habitants. Les rivières nommées ou universelles comptent, seules ou sous un arbre. Un habitant aquatique sur le haut ou le côté d’un arbre est associé à sa rivière. Comptez des cartes, pas des espèces.

03 LE REFUGE DIVERSIFIÉ

Au moins **5 types d’animaux ou de plantes** d’après leurs pictogrammes : oiseaux, poissons, insectes, amphibiens, écureuils, etc. Les arbres, rivières et symboles d’essence sont exclus. Cinq oiseaux ne font qu’un type.

Quatre précisions utiles

Vous êtes bloqué. Si vous ne pouvez ni piocher ni jouer, appliquez le secours officiel : révélez votre main, mettez jusqu’à 2 cartes de cette main dans votre Grotte, puis piochez-en autant. Votre tour se termine. Résolvez tout tour supplémentaire restant avant la Brume.

Un effet utilise la clairière. Suivez la carte : les éventuelles révélations de recherche arrivent à droite et respectent sa limite indiquée. La Brume attend ; le troisième Hiver interrompt immédiatement la recherche.

Les autres piles sont hors d’atteinte. Aucun de vos effets ne prend dans les Prises, les Prévisions ou les cartes écartées. Ne remélangez rien dans la pioche. Les Hiver restent à côté du plateau.

Aucune victoire anticipée. Même si vous êtes en tête et avez deux missions, continuez jusqu’au troisième Hiver. Les points et missions se vérifient seulement à ce moment.

À GARDER PRÈS DU PLATEAU

L’aide de jeu

Le déroulement complet sur une page.

Installer

127 cartes ordinaires après retrait de 45. Pioche : **43 / 42 / 1 Hiver / 42 + 2 Hiver mélangés**, de haut en bas. Prenez **6 cartes** et une Grotte ; révélez **6 cartes dans la clairière** puis **1 Prévision à part**. Choisissez mode et difficulté.

Jouer votre séquence

Prenez deux cartes ou jouez-en une selon les règles officielles. Ajouts dans la clairière **à droite** ; choisissez l’ordre d’un paiement simultané. À la fin de **chaque tour**, videz la clairière si elle contient **10 cartes ou plus**. Jouez tous vos tours supplémentaires avant une unique activation de la Brume.

Activer la Brume

1. **Prendre.** La plus ancienne carte partageant un symbole d’essence avec la Prévision ; sinon la plus ancienne. Les deux moitiés comptent. 1 prise avec 0 ou 1 Hiver, 2 prises successives avec 2 Hiver visibles au début de la phase. Arrêtez les prises si la clairière est vide.
2. **Renouveler.** Écartez la Prévision. Ajoutez une carte de la pioche à droite de la clairière, puis contrôlez le seuil de 10.
3. **Prévoir.** Révélez une nouvelle Prévision à part. À vous de jouer.

À TOUT MOMENT : HIVER
1er ou 2e : mettez-le à côté du plateau et remplacez-le pour la même destination.
3e : arrêt immédiat, sans terminer ce qui est en cours.

Victoire : score officiel strictement supérieur à celui de la Brume. En avancé, ajoutez 2 missions sur 3 : 4 essences d’arbres ; 4 habitants avec besoin en eau sur au moins 2 rivières ; 5 types d’animaux ou de plantes.

Score adverse : chaque Prise vaut **2, 3 ou 4 + le coût imprimé maximal**, selon le niveau choisi. Aucune autre pile ne compte.

Pour tester et affiner

Notez le mode, le niveau, les deux scores, les missions et la durée. Les résultats permettront d’ajuster les coefficients.