



火
MIKI
水

 Règles du jeu • 2

 Game rules • 10

 Regole del gioco • 18

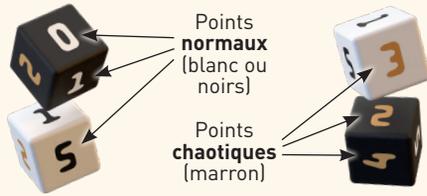
 Spielregeln • 26

 Reglas del juego • 34

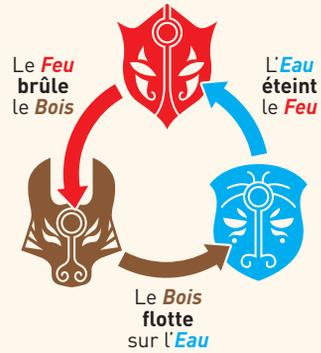
 Spelregels • 42



水 Compteurs de points



水 Hiérarchie des *Emprises*



水 Contenu de la boîte



HI MI KI est un jeu d'**Observation**, de **Réflexion** et de **Stratégie** dans lequel chaque joueur et joueuse incarne un **Yamabushi** de l'ombre. Ces mystérieux et puissants sorciers corrompus, dans leur inlassable quête de pouvoir, s'affrontent sans relâche en faisant combattre leurs **Yokai** élémentaires, créatures monstrueuses issues des enfers.

Manipulez habilement vos **Yokai** de **Bois**, de **Feu** et de **Eau**. **Basculez** ou **Pivotez** vos 3 cubes pour vaincre votre adversaire ! En cas de conflit entre **Yokai**, n'oubliez pas : le **Feu** brûle le **Bois**, le **Bois** flotte sur l'**Eau** et l'**Eau** éteint le **Feu**.

水 MODE 1 CONTRE 1

« Jeune apprenti, te voilà maintenant initié à l'Art obscur et dangereux du **Yamabushi**. La route est longue et parsemée d'embûches pour en maîtriser chaque facette. Pour évoluer et te faire un nom au sein de notre caste, tu devras affronter tes pairs en duels, avec honneur et sang froid. Puisse ton esprit être aussi agile qu'un zéphir d'été. »

La parole du Maître

水 But du jeu

Vous allez affronter votre adversaire en invoquant des **Yokai** élémentaires symbolisés par 3 cubes. Le premier d'entre vous à avoir remporté **5 points** gagne la partie.

水 Préparation (cf. page 2)

Prenez chacun **3 cubes** d'une même couleur. Celui ou celle qui a les cubes **blancs** commence. En choisissant la face et l'orientation qui vous intéressent, posez **1 de vos cubes** sur l'une des 3 cases **5B**, **5C** ou **5D**. Ensuite, votre adversaire fait de même avec **2 cubes** sur 2 des 3 cases **2B**, **2C** ou **2D**. Puis, vous placez vos **2 cubes** restant sur les cases **5B**, **5C** ou **5D** inoccupées. Et pour finir, votre adversaire place son **dernier cube** sur la case **2B**, **2C** ou **2D** encore libre.

	2D			5D	
	2C			5C	
	2B			5B	

水 Avant-propos

On ne peut **JAMAIS** jouer un cube de l'adversaire.

Un cube **LÂCHÉ** est un cube **JOUÉ** (si votre main ne touche plus le cube que vous venez de jouer, vous ne pouvez plus changer d'avis).

水 Pivoter

Pivoter un cube signifie **le faire tourner sur lui-même** d'un quart de tour (vers la droite ou vers la gauche, cela revient au même puisque les symboles des faces opposées sont identiques).



Ce faisant, il ne change pas de case (les faces du cube doivent toujours faire face aux 4 cases qui l'entourent).

Attention : si vous **Pivotez**, votre adversaire n'a pas le droit de **Pivoter** à son prochain mouvement, il ou elle doit obligatoirement **Basculer** un cube.

水 Basculer

Basculer un cube signifie **le faire rouler d'une face** sur une des 4 cases adjacentes.

Quand il **Bascule**, le cube roule d'une face dans la direction de son déplacement.



Un cube ne **Bascule JAMAIS** en diagonale.

Le cube qui vient d'être **Basculé** sera appelé le **Cube Actif** dans la suite des règles.

水 Conflit

On appelle **Conflit** la situation où 2 cubes se retrouvent l'un à côté de l'autre (adjacents).

Il y a **3 possibilités** :

1 Les 2 éléments affichés par les cubes (sur les faces du dessus) **sont différents**. Si le **Cube Actif** affiche l'élément **dominé**, il perd le **Conflit**. Votre adversaire n'incrémente pas son **Compteur** (dé noir ou blanc) d'un point, car, en cas de **Conflit**, **seul le Cube Actif peut marquer un point**.





2 Les 2 éléments affichés par les cubes (sur les faces du dessus) sont différents, mais le **Cube Actif** affiche l'élément **dominant**, il remporte le **Conflit**. Le ou la propriétaire du cube incrémente son **Compteur** d'un point.



3 Les 2 éléments affichés par les cubes sont identiques, auquel cas les **Yokai** s'ignorent et le propriétaire du **Cube Actif** rejoue. **Un cube qui rejoue ne peut JAMAIS revenir sur une case qu'il vient de quitter.**



水 Déroulement

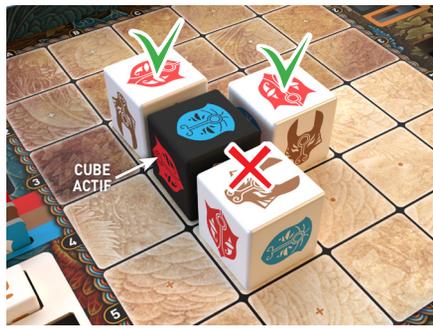
Le joueur ou la joueuse qui a eu le courage de lire les règles commence. À défaut, un « *pile ou face* » avec une tuile peut régler efficacement la question.

À votre tour, vous pouvez **Pivoter** un ou plusieurs de vos cubes **OU Basculer** l'un de vos cubes. **L'un ou l'autre**, selon votre choix, mais en aucun cas les deux.

Après avoir **Basculé** un cube, plusieurs situations peuvent se présenter :

- 1 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à **un cube adverse** et que **vous perdez le Conflit**, c'est la fin de votre tour [c'est à votre adversaire de jouer].
- 2 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à **un cube adverse** et que **vous gagnez le Conflit**, incrémentez votre **Compteur** d'1 point. C'est la fin de votre tour [c'est à votre adversaire de jouer].
- 3 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à **plusieurs cubes** adverses et que **vous gagnez plusieurs Conflits**, incrémentez votre **Compteur** d'autant de points que de **Conflits** remportés. C'est la fin de votre tour [c'est à votre adversaire de jouer].
- 4 Si le **Cube Actif** se retrouve adjacent à **un cube** (adverse ou **l'un des vôtres**) affichant le même élément que lui, **vous pouvez rejouer** en **Pivotant** un ou plusieurs de vos cubes ou en **Basculant** à nouveau un de vos 3 cubes.
Si un nouveau **Basculement** crée la même situation, **vous pouvez rejouer à nouveau tant que cela est possible** ou jusqu'à ce que votre tour prenne fin.
- 5 Si le **Cube Actif** est adjacent à **un cube qu'il bat** et à **un cube qui lui permet de rejouer**, vous remportez le **Conflit** mais vous ne pouvez pas rejouer [même si l'un des cubes est à vous].

Exemple 3 : votre **Cube Actif** affiche un **Yokai d'Eau** et se retrouve à côté de 3 cubes adverses. Deux affichent un **Yokai de Feu** et l'autre un **Yokai de Bois**. L'**Eau** éteint le **Feu**, vous incrémentez votre **Compteur** de 2 points. Le **Bois** flotte sur l'**Eau**, mais votre adversaire ne marque aucun point car **seul le Cube Actif peut marquer un point**.



- 6 Si après avoir **Basculé** le **Cube Actif**, **quatre cubes** affichent le même élément (où qu'ils soient sur le plateau de jeu), **vous obtenez une Emprise**.



Emprise de Feu



Emprise d'Eau



Emprise de Bois

Ce faisant, emparez-vous de la tuile **Emprise** correspondant à cet élément, et incrémentez votre **Compteur** d'1 point. Si votre adversaire avait cette tuile en sa possession, **il doit vous la donner et décrémenter son Compteur** d'1 point.

Le Cube Actif doit être l'un des 4 cubes qui forme l'**Emprise** pour que celle-ci soit valide. En d'autres termes, une **Emprise** ne compte que si le **Cube actif** la complète.

Exemple 6 : s'il y a 5 cubes affichant l'élément **Feu** et qu'à votre tour, vous basculez l'un de vos cubes sur la face de l'élément **Eau**, il y a maintenant 4 cubes affichant l'élément **Feu**. Pourtant **vous ne gagnez pas la tuile Emprise Feu** car le **Cube Actif** ne fait pas partie des 4 cubes **Feu**.



Attention : prendre une tuile *Emprise* ne met pas un terme à votre tour. Si vous prenez une tuile *Emprise* dans une situation où vous pourriez rejouer, et bien rejouez ! Vous pouvez également remporter un *Conflit* et gagner une tuile *Emprise* par la même occasion, auquel cas, vous incrémentez votre *Compteur* de 2 points.

水 Fin de la partie

Dès qu'un joueur ou une joueuse atteint 5 points, la partie s'arrête immédiatement et il ou elle remporte la victoire.

Oui, **les règles sont très simples**, mais accrochez-vous car ce sont la **vigilance** et la **concentration** des joueurs **qui fixent la difficulté**. Ne lâchez rien !

水 MODE 2 CONTRE 2

« Jeune apprenti, parfois l'ennemi est fourbe et forme des alliances. Pour vaincre, tu devras toi aussi faire un pacte avec un **Yamabushi** de ton clan. Choisis judicieusement car, dans le feu de l'action, vos deux esprits ne feront plus qu'un, afin que les invocations de l'un puissent être contrôlées par l'autre. »

La parole du Maître

水 But du jeu

Avec votre partenaire, vous allez affronter l'équipe adverse en invoquant des *Yokai* élémentaires symbolisés par 4 cubes.

La première équipe à avoir marqué 5 points gagne la partie.

水 Préparation

Formez deux équipes de deux.

Chacun prend 2 cubes d'une même couleur.

Au sein de chaque équipe, l'un d'entre vous joue dans la zone *Lumière* (clair) du plateau et l'autre dans la zone *Ténèbres* (sombre) du plateau.



Zone *Ténèbre*

Zone *Lumière*

Celui ou celle qui a les cubes blancs de la *Lumière* commence.

En choisissant la face et l'orientation qui vous intéressent, posez un de vos cubes sur l'une des 2 cases **5E** ou **6D**. Ensuite, votre adversaire suivant (noir de la lumière) fait de même sur l'une des 2 cases **6B** ou **5A**, puis le suivant (blanc de l'ombre) en **2A** ou **1B**, puis le dernier (noir de l'ombre) en **1D** ou **2E**. Ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 cubes soient placés.

水 Avant-propos

Les règles *Pivoter*, *Basculer* et de *Conflit* sont **rigoureusement les mêmes** que dans le *mode 1 contre 1*, à l'exception des points décrits dans le chapitre *Déroulement* (ci-après).

Durant la partie, si un membre de l'équipe adverse vous surprends à communiquer avec votre partenaire, **il incrémente son Compteur d'1 point** (soyez discret, ou mieux : ne le faites pas).





水 Déroulement

Chacun d'entre vous contrôle les cubes de sa couleur qui commencent leur déplacement de votre côté du plateau (*Ténèbres* ou *Lumière*). Ainsi, un joueur ou une joueuse de la *Lumière* qui déplace son cube du côté des *Ténèbres* en garde le contrôle jusqu'à la fin de son tour. De fait, il ne pourra plus le jouer avant qu'il ne revienne de son côté du plateau.

Attention cependant, car le rapport de force au sein de chaque zone sera déséquilibré. Soyez donc très prudent.

Si après avoir *Basculé* le *Cube Actif*, six cubes affichent le même élément (où qu'ils soient sur le plateau de jeu), vous obtenez une *Emprise* (au lieu de 4 en mode 1 contre 1).



水 Fin de la partie

Dès qu'une équipe atteint 5 points, la partie s'arrête immédiatement et l'équipe remporte la victoire.

水 MODE EXPERT

« Jeune apprenti, crois-tu vraiment maintenant tout savoir de l'Art des anciens ? Sot que tu es. Les arcanes sont encore loin d'avoir révélées tous leurs secrets. A présent, il est temps pour toi, d'être confronté à la réalité du *Chaos*. »

La parole du Maître

水 Les tuiles Chaos

Si vous le souhaitez, pour corser un peu vos parties d'*HI MI KI*, vous pouvez choisir d'utiliser les 12 tuiles *Chaos*. Ces tuiles sont composées de 6 tuiles *Événements* et 6 tuiles *Terrain*.

En début de partie, lors de la mise en place, positionnez toutes les tuiles *Chaos* faces cachées sur la table. Puis, chacun son tour, chaque joueur et joueuse pioche une tuile au hasard jusqu'à en avoir 3. Regardez vos tuiles et placez-les à l'endroit prévu sur le plateau de jeu.

Pour optimiser le *Prêt-à-jouer* d'*HI MI KI*, il est conseillé de réaliser cette opération à la fin de votre partie. Ainsi, pour la prochaine, vous n'aurez qu'à ouvrir la boîte pour jouer.



Ce mode peut être utilisé à 1 contre 1 ou 2 contre 2, les règles d'utilisation et les effets sont identiques.

A chaque fois que vous incrémentez votre *Compteur* sur 2, 3, ou 4, vous pouvez (sans obligation) utiliser une de vos tuiles *Chaos* et appliquer immédiatement son effet.

Après la résolution de l'effet de la tuile, si le *Cube Actif* se retrouve en situation de conflit avec un cube adverse, appliquez les règles de gestion des conflits décrites dans le mode de jeu de base

La résolution de l'effet d'une tuile est prioritaire sur la résolution des *Conflits*.

Exemple : Votre cube arrive sur une case recouverte par la tuile *Miroir* et une des cases adjacentes est occupée par un cube adverse. Vous êtes donc en situation de *Conflit*. Toutefois, l'effet *Miroir* étant appliqué AVANT la gestion du *Conflit*, ce dernier est simplement ignoré. En revanche, si l'effet de la tuile ne peut pas être appliqué (case de destination occupée), alors les règles de gestion de *Conflit* sont prises en compte.

水 Les tuiles Événements

Elles sont à effet immédiat (sauf le *Yokai Majeur*) et utilisables une seule fois.



1 **Mana Feu** : Cette tuile vous permet de *Basculer* à nouveau un (et seulement un) de vos cubes s'il affiche la face *Feu*.

- 2 **Mana Bois** : Cette tuile vous permet de *Basculer* à nouveau un (et seulement un) de vos cubes s'il affiche la face *Bois*.
- 3 **Mana Eau** : Cette tuile vous permet de *Basculer* à nouveau un (et seulement un) de vos cubes s'il affiche la face *Eau*.
- 4 **Conjuration** : Cette tuile vous permet de modifier la face visible et l'orientation d'un cube adverse de votre choix (mais sa position ne change pas).
- 5 **Yokai Majeur** : Cette tuile invoque un *Yokai* de puissance supérieure. Elle vous permet de déclencher après un basculement une confrontation avec un *Yokai* distant d'une case comme s'il était adjacent. Les règles de résolution des conflits sont identiques, la case qui sépare les deux cubes doit être inoccupée.
- 6 **Confusion** : Cette tuile vous oblige, vous et votre adversaire, à *Pivoter* ou *Basculer* un cube de l'équipe opposée au tour suivant. Puis, les tours de jeu reprennent le rythme normal.

Si vous avez les *Blancs*, vous jouerez un cube *Noir* et si vous avez les *Noirs*, vous jouerez un cube *Blanc*.

En cas de *Conflit* lors de la *Confusion*, c'est le joueur ou la joueuse qui a joué(e) le cube qui marque 1 point (même si ce n'est pas sa couleur d'origine).

水 Les tuiles Terrain

Une fois piochée, une tuile *Terrain* peut être placée sur n'importe quelle **case inoccupée** du plateau (de votre choix). Elle restera en place jusqu'à ce qu'un cube *Basculer* sur cette case. Quand cela arrive, appliquez immédiatement son effet.



- 7 **Porte des enfers** : Votre *Yokai* est inexorablement aspiré à travers la porte des enfers, et le cube est retiré définitivement du plateau. Vous devrez finir la partie sans ce cube.
- 8 **Impulsion*** : Vous devez *Basculer* votre cube d'une case supplémentaire dans la direction de votre choix.

- 9 **Transfert** : Vous devez échanger ce cube avec un autre cube de votre choix (y compris avec un cube adverse). **Les 2 cubes deviennent Actifs** et les résolutions de *Conflit* doivent être appliquées après l'échange. Attention de bien conserver l'affichage et l'orientation pendant l'échange.
- 10 **Vortex** : Vous devez *Pivoter* votre cube d'un quart de tour. Le *Pivot* se fait avant un mouvement supplémentaire éventuel ou toute autre résolution.
- 11 **Téléportation*** : Vous devez faire glisser votre cube de 2 cases dans la direction de votre choix. Ce faisant, votre cube peut passer à travers un cube allié ou adverse. Attention de bien conserver l'affichage et l'orientation pendant le déplacement.
- 12 **Miroir*** : Votre cube se retrouve transporté de l'autre côté du plateau selon l'axe médian, **SANS** changer la face affichée ni l'orientation. Ainsi, il passe côté *Lumière* s'il était côté *Ténèbres* ou inversement. Par exemple : si la case *Miroir* est en A2, le cube se retrouve aussitôt en A5.

* **Les effets des tuiles Impulsion, Téléportation et Miroir ne sont pas appliqués si la case de réception est occupée.** Elles restent sur le plateau jusqu'à ce que le déclenchement puisse se faire.

Les tuiles Terrain ne fonctionnent qu'une fois et doivent être défaussées après utilisation.

Les effets se déclenchent à l'**entrée d'un cube sur la case**. Si l'effet devient possible après coup, il ne s'applique pas.

Exemple : Votre cube bascule sur la tuile *Miroir* mais comme la case de destination est occupée par votre adversaire, le pouvoir ne se déclenche pas. Au tour suivant, votre adversaire déplace son cube et libère la case de destination. A votre tour, vous ne pouvez pas utiliser l'effet de la tuile car vous êtes déjà en place. Il vous faudra revenir sur cette case pour le déclencher.

水 MODE SOLO : MUK YAN (training)

« Jeune apprenti, tu sais désormais invoquer les *Yokai* et contrôler leurs actes, mais tu es encore bien loin de pouvoir maîtriser un adversaire. Mais soit patient. Ta maladresse et ton inexpérience peuvent aisément être balayées par le souffle du *Muk Yan*. Entraîne-toi contre lui... S'il ne te tue pas, tu seras plus fort. »

La parole du Maître

水 But du jeu

Vous allez affronter le terrible *Muk Yan*, un mannequin d'entraînement qui réagit instinctivement à vos attaques. Marquez **5 points** avant lui pour gagner la partie.



水 Préparation

Prenez **3 cubes** d'une même couleur.

En choisissant la face et l'orientation qui vous intéressent, posez vos 3 cubes sur les cases **5B, 5C** ou **5D**. Ensuite, faites rouler les 3 cubes de votre adversaires dans le couvercle de la boîte, et placez-les sur les cases **2B, 2C** ou **2D**.

Les 2 cubes *Blanc* et *Noir* restants seront utilisés pour déterminer les mouvements de *Muk Yan*. Dans la suite de ces règles, nous les appellerons les **Cubes Muk Yan**.

水 Avant-propos

Les **conditions de victoire** ainsi que les règles **Pivoter**, **Basculer** et de **Conflit** sont **rigoureusement les mêmes** que dans le mode 1 contre 1.

水 Déroulement

C'est vous qui commencez. **A chaque tour**, faites votre action, **puis faites rouler les Cubes Muk Yan** dans le couvercle de la boîte **et référez-vous au Tableau des actions ci-dessous**.

L'élément du cube **Noir** indique la **Ligne** à consulter et l'élément du cube **Blanc** indique la **Colonne** à consulter.

Chacune des 9 cases du tableau donne la même liste de **9 actions**, mais leur ordre diffère d'une case à l'autre. Il vous suffit de les parcourir, de la première à la dernière, et d'**appliquer la première action possible**. En d'autres termes, si une action n'est pas possible, passez à la suivante.

水 Les Actions

- 1 • **Attaque multiple** : Basculer un cube du *Muk Yan* afin qu'il soit en *Conflit* avec plusieurs de vos cubes et qu'il remporte au moins deux d'entre eux.
- 2 • **Attaque simple** : Basculer un cube du *Muk Yan* afin qu'il remporte un *Conflit* contre un de vos cubes.
- 3 • **Menace** : Basculer ou *Pivoter* un cube du *Muk Yan* de manière à ce qu'il puisse *Basculer* en situation de *Conflit* avec un de vos cubes au prochain tour.
- 4 • **Emprise** : Basculer un cube du *Muk Yan* afin d'obtenir une tuile *Emprise* (après avoir *Basculé* le *Cube Actif*, quatre cubes affichent le même élément).
- 5 • **Blocage** : Basculer ou *Pivoter* un *Cube Muk Yan* de manière à ce qu'il bloque un de vos cubes. Le cube bloqueur affiche un élément qui domine un de vos cubes. De plus, les éléments affichés sur les faces latérales du cube bloqueur domine les éléments affichés sur les faces latérales de votre cube.
- 6 • **Esquive** : *Pivoter* tous les cubes du *Muk Yan* qui sont dans une situation de blocage.
- 7 • **Pression** : Basculer un cube du *Muk Yan* afin que deux cubes affichent un élément d'une *Emprise* qui n'est pas encore acquise par le *Muk Yan*.
- 8 • **Rejouer** : Basculer un cube afin qu'il soit en position de *rejouer*. Faites rouler à nouveau les *Cubes Muk Yan* pour déterminer le coup suivant.

- 1 • Attaque multiple
- 2 • Attaque simple
- 3 • Menace
- 4 • Emprise
- 5 • Blocage
- 6 • Esquive
- 7 • Pression
- 8 • Rejouer
- 9 • Mouvement (offensif)



- 1 • Attaque multiple
- 2 • Attaque simple
- 4 • Emprise
- 3 • Menace
- 6 • Esquive
- 5 • Blocage
- 7 • Pression
- 8 • Rejouer
- 9 • Mouvement (offensif)



- 1 • Attaque multiple
- 2 • Attaque simple
- 4 • Emprise
- 3 • Menace
- 8 • Rejouer
- 6 • Esquive
- 5 • Blocage
- 7 • Pression
- 9 • Mouvement (offensif)



- 1 • Attaque multiple
- 2 • Attaque simple
- 4 • Emprise
- 8 • Rejouer
- 3 • Menace
- 7 • Pression
- 5 • Blocage
- 6 • Esquive
- 9 • Mouvement (offensif)



- 1 • Attaque multiple
- 2 • Attaque simple
- 4 • Emprise
- 8 • Rejouer
- 3 • Menace
- 7 • Pression
- 5 • Blocage
- 9 • Mouvement (offensif)



- 1 • Attaque multiple
- 4 • Emprise
- 2 • Attaque simple
- 8 • Rejouer
- 5 • Blocage
- 6 • Esquive
- 3 • Menace
- 7 • Pression
- 9 • Mouvement (défensif)



- 1 • Attaque multiple
- 4 • Emprise
- 2 • Attaque simple
- 5 • Blocage
- 8 • Rejouer
- 3 • Menace
- 6 • Esquive
- 7 • Pression
- 9 • Mouvement (offensif)



- 1 • Attaque multiple
- 4 • Emprise
- 2 • Attaque simple
- 8 • Rejouer
- 3 • Menace
- 5 • Blocage
- 6 • Esquive
- 7 • Pression
- 9 • Mouvement (défensif)



- 1 • Attaque multiple
- 4 • Emprise
- 2 • Attaque simple
- 5 • Blocage
- 8 • Rejouer
- 3 • Menace
- 6 • Esquive
- 7 • Pression
- 9 • Mouvement (défensif)



Tableau des actions

9 • **Mouvement Offensif** : Basculer un cube du *Muk Yan* qui ne **menace** pas déjà un de vos cubes.

Mouvement Défensif : Basculer un cube du *Muk Yan* qui ne **bloque** pas déjà un de vos cubes.

Ce cube doit se déplacer sur la case portant la valeur supérieure la plus proche de la valeur de la case de départ (cf. tableau ci-dessous).

1	2	3	3	2	1
2	4	6	6	4	2
3	5	7	7	5	3
2	4	6	6	4	2
1	2	3	3	2	1

Exemple : Si le cube se trouve sur une case 4, il cherchera d'abord à *Basculer* en 5, puis en 6. A défaut, il *Basculera* en 2.

水 Fin de la partie

Le premier, de vous ou de *Muk Yan* à marquer **5 points**, remporte la victoire.

水 MODE SOLO : MINDLOCK

« Jeune apprenti, ne succombe pas au poison de l'orgueil. Tu possèdes un réel talent mais tu es encore loin d'être un vrai *Yamabushi*. Le *Manuscrit des Yokai Majeurs* recèle des défis que seuls les Maîtres peuvent espérer résoudre. Là, tu prouveras ta valeur. Mais reste humble, car bien des téméraires ont tentés cette épreuve avant toi et nombreux sont ceux dont l'esprit égaré hante à jamais ce rouleau légendaire. »

La parole du Maître

水 But du jeu

Armé d'un ou plusieurs cubes *Blancs*, vous devez éliminer les cubes *Noirs* de votre adversaire en un nombre de **Mouvements** égal ou inférieur au **PAR** du défi. Pour éliminer un cube vous remporter un **Conflit** contre ce cube. En cas de succès, celui-ci est retiré du plateau.

水 Préparation

Placez les éléments de jeu selon le schéma du défi indiqué à partir de la page X.

Lors du placement des cubes **Noirs**, les éléments des faces latérales n'ont aucune importance. En revanche, **respectez bien les éléments des faces latérales des cubes Blancs**.

水 Avant-propos

Les défis de ce mode solo sont classés en **4 catégories** : **Facile**, **Moyen**, **Difficile** et **Expert**.

Le nombre de **Mouvements** maximum est appelé **PAR**. Comme au golf, le **PAR** est le score idéal attribué à un défi, c'est également le meilleur score réalisé par un joueur ou une joueuse.

Les règles *Pivoter*, *Basculer* et de *Conflit* sont **rigoureusement les mêmes** que précédemment.

Vous pouvez **rejouer** comme dans les règles normales, **sans que cela ne vous coûte de Mouvement**.

Les effets des tuiles **Chaos** restent inchangés, a **2 exceptions** près :

- L'utilisation d'une tuile **Mana** vous permet de rejouer un de vos *Cubes* dont la face supérieure affiche le même élément que celui de la tuile.
- Vous pouvez jouer les tuiles **Événements** à n'importe quel moment.

Dans les deux cas, **leur application ne vous coûte aucun Mouvement**.

Certains défis nécessitent de gagner une ou plusieurs Emprises pour être résolus. Dans ces là, les icônes des *Emprises* en jeu sont indiquées sur le schéma de mise en place. Les règles de capture des *Emprises* ne changent pas.

Les **solutions** sont écrites en tout petit et tête en bas, sous chaque défi, et récapitulées en page XX. Il s'agit d'une suite de coordonnées de cases, séparées par un espace, à exécuter dans l'ordre. Ces coordonnées sont formatées comme suit :

- Coordonnées de **départ** (emplacement du cube *Blanc* avant son action)
- Une **flèche** ► pour séparer les coordonnées de départ et les coordonnées de destination.
- La lettre qui détermine l'**action** (**B** pour *Basculer*, **P** pour *Pivoter*).
- Coordonnées de **destination** (emplacement du cube *Blanc* après son action)
- Un (ou plusieurs) **astérisque** (*) après les coordonnées de destination indique qu'un (ou plusieurs) cube *Noir* doit être retiré du plateau.
- Les **pictogrammes** Feu 🔥, Eau 💧 ou Bois 🌲 indiquent qu'une emprise est réalisée.
- Les **actions gratuites** (qui ne décrémentent pas le **PAR**) sont indiquées par une lettre, suivi d'un tiret, en début de séquence (**R** pour *Rejouer* et **C** pour l'utilisation d'un effet d'une tuile **Chaos**).

Exemple : La solution du défi **F01** en **PAR 3** est **C4►BC3* C3►BD3* D3►BD4***. Cela signifie que le cube **Blanc** *Bascule* de la case **C4** en **C3** et que le cube **Noir** est vaincu et doit être retiré du plateau. Puis le cube **Blanc** *Bascule* de **C3** en **D3**, le cube **Noir** est retiré. Enfin, le cube **Blanc** *Bascule* de **D3** en **D4** et le dernier cube **Noir** est retiré. Le défi est relevé en **3 Mouvements** : vous avez gagné.