



VARIANTE SOLO

par Session Solo

MISE EN PLACE

La mise en place est la même que pour une partie solo standard à l'exception des points suivants :

- Prenez le deck de cartes Rebondissements et mettez de côté les cartes suivantes (cartes rebondissements de l'IA) :



Partie 1



Partie 2



Partie 3



Partie 4

- Prenez la carte Rebondissement de l'IA correspondante à votre partie en cours
- Mélangez le reste des cartes rebondissements et tirez-en deux au hasard pour la partie
- Tirez 7 cartes objectif solo au hasard et placez dans votre zone de jeu. Ces objectifs seront ceux à réaliser durant votre partie.
- Placez votre marqueur de score à côté du plateau score. Vous ne commencez avec aucun point de victoire
- Placez le marqueur de score de l'IA d'une couleur non utilisée et placez le marqueur sur la case
 - 40 pour le mode débutant
 - 50 pour le mode facile
 - 60 pour le mode normal
 - 70 pour le mode avancé

BUT DU JEU

La variante va se jouer en quatre parties. Chaque partie étant de plus en plus difficile (du fait de la carte Rebondissement IA). Les règles seront exactement les mêmes que dans la variante officielle à l'exception des points ci-dessous.

CONDITION DE VICTOIRE

Pour gagner la variante solo, il vous faudra remporter les 4 parties. Pour remporter une partie, vous devrez avoir plus de points de victoire que l'IA lors du décompte final.

LES NOUVELLES RÈGLES A APPLIQUER

1. Vous ne devez pas défausser de carte objectif en fin de round. Les cartes objectifs resteront dans votre zone de jeu durant toute la partie. Vous pouvez réaliser un objectif à tout moment. Une fois celui-ci réalisé, retournez la carte face cachée.
2. Vous ne parquez pas de PV pour les objectifs réalisés durant la partie. Ne tenez pas compte des points de victoire mentionnés sur la carte marqueur de round.

DÉCOMPTE DE POINTS DE VICTOIRE

JOUEUR	IA
PV acquis durant la la partie	PV de départ (selon niveau de difficulté)
+ PV des activités placés dans le parc	+ Somme des points de victoire figurant sur les tuiles activités défaussées en cours de partie
+ PV des attractions	
+ 1 PV par tranche de 5 \$	
- 2 PV par visiteurs tués	
- 10 PV par objectif non réalisé	