ROI & COMPAGNIE

CHALLENGE SOLO

INTRODUCTION

Affrontez le souverain des dés et attirer les meilleurs habitants dans votre royaume.

MISE EN PLACE

Formez six piles de cartes de lieu. Cinq piles de couleur de valeur 2 et 3 et une pile de toutes les couleurs de valeur 4.
Formez une pioche face cachée à gauche des cartes habitants. Bien mélanger les cartes.
Formez une pioche face cachée à droite des cartes de pénalité. Bien ménager les cartes.

TOUR DE JEU

Le souverain des dés est le premier joueur.

Il lance un seul dé et prend la carte habitant qui correspond à la position de son dé de gauche à droite *[Dans cet exemple, si le dé à une valeur de 5 (pile 5) ; il prend la fée. Si le dé avait une valeur de 4 (pile 4), il vous aurait donné le dragon].*

S'il y avait une correspondance de couleur avec la carte lieu, il aurait également pris la carte lieu.

Décalé les cartes habitants vers la droite et ajouter une nouvelle carte habitant.

A votre tour, vous appliquez les règles du jeu avec un, deux ou trois lancés de dés.

Quand une pile de carte lieu sera vide, décaler les cartes lieu à droite.

Si la valeur du dé du souverain des dés correspond à une pile manquante, il prendra une carte de pénalité.

[Dans cet exemple, si la valeur du dé du souverain des dés est de 6 (il ne reste que cinq piles, de 1 à 5), il prendra une carte de pénalité].

FIN DU JEU

La partie s'arrête quand la pioche des cartes de pénalité ou la pioche des cartes habitants ou toutes les piles des cartes lieu sont vides.

Comptabilisez les points.

CREDITS

Un jeu de Nils Nilsson
Illustré par Gus Batts
Édité par Haba

Challenge Solo par Sylvain | SoloGames