



Sur les traces 
de
Darwin
MODE SOLO
FAN MADE



MISE EN PLACE

Choisissez une tuile Personnage pour l'Automa (Voir capacités spéciales) et placez-la à gauche de son carnet de Naturaliste. Les 4 autres tuiles Personnage sont remélangées avec les tuiles Animal.

Effectuez une mise en place pour une partie à 2 joueurs.

Donnez à l'Automa le pion Darwin qui débutera la partie.

Donnez une tuile Théorie à l'Automa et consultez les capacités spéciales pour le(s) jeton(s) Guide.

CAPACITES SPECIALES

Charles Darwin :

Donnez à l'Automa un jeton Guide et une tuile Théorie supplémentaire.

En fin de partie, comptabilisez 2PV par jetons Guide et 1PV par tuiles Théorie.


Robert FitzRoy :

Donnez à l'Automa 2 jetons Guide.

En fin de partie, comptabilisez 4PV par jetons Guide.


John Henslow :

Donnez à l'Automa 1 jeton Boussole et 1 jeton Guide.

En fin de partie, comptabilisez 2PV par jetons Guide et 1PV par symbole de Cartographie .

Conrad Martens :

Donnez à l'Automa un jeton Guide.

En fin de partie, comptabilisez 2PV par jetons Guide et les Boussoles sur les tuiles Animal sont considérées comme des symboles de Cartographie .

Robert McCormick : Donnez à l'Automa 1 jeton guide.

En fin de partie, comptabilisez 2PV par jetons Guide + 4PV par tuile Personnage (Y compris celle-ci).

La capacité spéciale ne s'applique que pour la tuile Personnage choisie à la mise en place.

L'Automa n'a pas de limites d'emplacements sur son carnet de Naturaliste (Tuiles Personnage et Théorie, jetons Guide et Boussole).

Les tuiles recouvertes sont prises en considération pour le décompte des PV en fin de partie.

Quand l'Automa gagne une tuile Théorie, il prend la tuile qui lui rapporte le plus de points et défause les 2 autres. En cas d'égalité, la plus haute sur le plateau voyage. Complétez les 3 emplacements vides.



COMMENT JOUER

Vous jouez comme les règles de base (Etudier et Voyager).

L'Automa utilise son deck de cartes pour Etudier et Voyager.

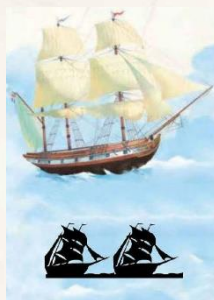
Retourner la carte



Deck Automa



Etude



Voyage

Vous obtenez

Imprimez ou montez vos cartes recto/verso. Posez votre deck Automa face Etude. Retournez la carte du dessus sur la droite.

Dans l'exemple, vous obtenez l'Etude à gauche (l'Automa prend la 3^{ème} tuile Animal) et le voyage à droite (le Beagle se déplace de 2 emplacements).

FIN DE PARTIE

Vous comptabilisez les PV comme les règles de base (5 catégories).

Pour l'Automa, appliquez également sa capacité spéciale.

CREDITS

Un jeu de Grégory Grard & Matthieu Verdier

Illustré par Maud Briand & David Sitbon

Edité par Sorry We Are French

Mode Solo Fan Made par SoloGames

Ce Mode Solo est largement inspiré du travail de manuel noumak disponible sur BoardGameGeek :

<https://boardgamegeek.com/filepage/260545/regles-solo-francais>



