

Nouveau Mode Solo

Par Alexis Allard



La compagnie AAA (Alexis Allard Architects) est votre principale concurrente. Affrontez ses architectes afin de déterminer qui est le ou la meilleure.

Les règles de base s'appliquent normalement avec les changements suivants :

Mise en Place

★ Choisissez un ou une des architectes de la AAA (le numéro indique le niveau de difficulté).

★ Prenez une feuille de marque et divisez en deux toutes les cases de score avec une ligne horizontale. Vous inscrirez vos scores au-dessus de la ligne, et les scores de la AAA en-dessous.

★ Mélangez les cartes Travaux et formez deux piles égales. Constituez une pioche de cartes Travaux avec leur face Action visible en mélangeant soigneusement les 3 cartes Validation de Plan de la AAA dans une des piles puis en la plaçant au-dessous de l'autre pile.

★ Prenez 3 cartes Plan et placez-les à côté de la pioche de cartes Travaux.

Déroulement de la Partie

À chaque tour, piochez 3 cartes Travaux. Choisissez et utilisez 2 de ces 3 cartes, une pour son numéro et une pour son action. Ensuite défaussez ces deux cartes et placez la troisième, face action visible, de façon à former une pile pour la AAA.

Ainsi vous allez constituer une pile de cartes Travaux qui va permettre à la AAA de construire ses propres Lotissements. Vous ne devez pas mélanger cette pile de cartes mais vous pouvez la consulter à tout moment.

S'il vous est impossible de jouer, cochez un refus



de permis et choisissez quand même une carte pour la AAA.

Lorsque vous piochez une carte Validation, retirez-la du jeu et piochez une nouvelle carte Travaux. À la fin du tour de jeu, le Plan indiqué sur la carte Validation piochée sera peut-être validé par la AAA.

Consultez le coin supérieur droit de la carte de l'architecte choisie pour savoir si la AAA valide le Plan ou non. Si c'est le cas, inscrivez son score sur la feuille de marque.

Dans cet exemple, si les cartes Validation de Plan apparaissent dans cet ordre : N° 3, N° 2, N° 1 :

- 1^{ère} Validation piochée : le Plan N° 3 n'est pas validé.
- 2^{ème} Validation piochée : le Plan N° 2 n'est pas validé.
- 3^{ème} Validation piochée : le Plan N° 1 est validé.

★ **Attention** ★ Quand un premier Plan est validé par vous ou par la AAA, vous devez remélanger votre défausse avec la pioche de cartes Travaux.

Fin de Partie

La partie s'arrête lorsque la pioche de cartes Travaux est épuisée, ou qu'une des 3 conditions de fin de partie des règles de base est remplie.

Pour compter les points de la AAA, prenez sa pile de cartes Travaux sans la mélanger.

La AAA gagne un nombre variable de points selon l'architecte choisie :



★ 0 à 4 points par carte Parc.

★ 1 à 5 points par carte Piscine.

★ 1 à 3 points par carte Intérimaire.
De plus, comparez vos Intérimaires avec la AAA pour savoir qui reçoit les 7 et 4 points, ou 0 point pour celui qui n'aurait utilisé aucun intérimaire.

★ 1 à 3 points par carte Barrière.

★ Les points des 5 Lotissements de plus forte valeur.

Chaque lot de cartes entre 2 cartes Barrière représente un Lotissement.

On considère que des Barrières sont présentes au début et à la fin de la pile de cartes. Les Lotissements de la AAA n'ont pas de limite de taille.

Pour chaque lotissement :
Maisons x Valeur = points.

Nombre de Maisons dans un Lotissement : chaque carte entre 2 Barrières représente 1 Maison. Chaque carte Bis représente 1 à 4 Maisons.

Valeur de chaque Maison :

- 1 point s'il n'y a pas de carte Agence Immobilière dans le Lotissement.
- 1 à 4 points s'il y a une ou plusieurs cartes Agence Immobilière dans le Lotissement.

★ L'architecte de la AAA n'a pas de malus pour les cartes Bis et n'a pas de refus de permis.

Exemple d'une partie contre la AAA avec leur architecte n° 1.



★ **Plans** : la AAA ne gagne aucun point pour les Plans puisque les Plans des 2 premières cartes Validation piochées ne sont pas validés, et le joueur a mis fin à la partie en validant les 3 Plans avant que la 3^e Validation de Plan de la AAA ne soit piochée.

★ **Parcs** : la AAA gagne 1 point par Parc, ce qui lui fait $6 \times 1 = 6$ points.

★ **Piscines** : la AAA gagne 1 point par Piscine, donc $2 \times 1 = 2$ points.

★ **Intérimaires** : avec 2 Intérimaires, la AAA est à égalité pour la majorité avec le joueur et gagne donc 7 points, + 1 point par Intérimaire, soit un total de $7 + 2 = 9$ points.

★ **Barrières** : la AAA gagne 1 point par Barrière, donc $6 \times 1 = 6$ points.

★ **Lotissements** : la AAA a 6 Lotissements séparés par des Barrières, et chaque carte entre les Barrières compte comme 1 Maison. Les cartes Bis comptent comme 2 Maisons. Chaque Maison rapporte 1 point, 2 points s'il y a au moins 1 carte Agence Immobilière dans le Lotissement.

- **Lotissement 1** : 2 Maisons, donc $2 \times 1 = 2$ points.

- **Lotissement 2** : 2 Maisons, donc $2 \times 1 = 2$ points.

- **Lotissement 3** : 3 Maisons avec au moins 1 carte Agence Immobilière, donc $3 \times 2 = 6$ points.

- **Lotissement 4** : 2 Maisons et 1 carte Bis qui compte comme 2 Maisons, ce qui fait 4 Maisons, avec au moins 1 carte Agence Immobilière, donc $4 \times 2 = 8$ points.

- **Lotissement 5** : 1 Maison, donc $1 \times 1 = 1$ point, on ne compte que les 5 Lotissements de plus forte valeur donc ce Lotissement n'est pas compté.

- **Lotissement 6** : 7 Maisons avec au moins 1 carte agence Immobilière, donc $7 \times 2 = 14$ points.

