

RÈGLES SOLO

La variante ci-dessous présente la règle solo pour 51^{ème} État. Elle vous permet de développer votre état même si aucun adversaire n'est disponible.

OBJECTIF DU JEU

La variante solo se joue sur 6 tours. Après le sixième tour, le joueur comptabilise ses points. Vous pouvez donc tenter de battre des „high scores” et essayer de nouvelles combos.

MISE EN PLACE

Avant que le jeu ne démarre, il faut préparer un paquet de cartes pour un adversaire virtuel. Piochez des cartes jusqu'à ce que vous ayez tiré 3 cartes avec la combinaison 'Production publique'. Mélangez ces 3 cartes et placez-les du côté opposé de la table (ces cartes sont pour l'adversaire virtuel). Mélangez les cartes restantes pour former une pile face cachée au milieu de la table (pile de pioche).

Exemple : le joueur prend la pile de cartes et pioche plusieurs cartes. Il révèle les cartes suivantes : *MERCENAIRES, ENGIN LOURD, ECOLE, PLACE DU MARCHÉ, FABRIQUE, EPAVE D'AVION, BAZAR, TOUR DE GUET*. *TOUR DE GUET* est la troisième carte avec la combinaison 'Production publique'. Le joueur arrête ainsi de piocher des cartes et prend les 3 cartes avec la combinaison 'Production publique' (ce sont : *ENGIN LOURD, ECOLE* et *TOUR DE GUET*). Il mélange ces 3 cartes et forme un paquet face caché pour l'adversaire. Les cartes restantes sont mélangées pour former le paquet de cartes situé au milieu de la table (pile de pioche).

Ensuite, piochez 4 cartes — le jeu est prêt à démarrer.

LA PHASE DE PIOCHE

Vous ne recevez que 3 cartes dans la version solo de la phase de pioche. **Le processus de pioche est le suivant :**

Piochez une carte de la pile de pioche. Si vous trouvez la carte intéressante, ajoutez-la à votre main. Sinon défaussez-la et piochez une autre carte — cette nouvelle carte ne pourra pas être défaussée et devra être ajoutée à votre main.

Ensuite, on répète encore une fois ce processus. Vous piochez une carte de la pile de pioche. Si vous trouvez la carte intéressante, vous l'ajoutez à votre main. Sinon vous pouvez la défausser mais vous devrez accepter la carte suivante. Pour finir, ajoutez la dernière carte à votre main — piochez cette carte de la pile de pioche mais cette fois-ci vous ne pourrez pas défausser la carte et vous serez obligé de l'ajouter à votre main. Vous aurez donc récupéré 3 cartes au total lors de cette phase de pioche.

Exemple : lors de la phase de pioche, le joueur révèle la carte du dessus de la pile de pioche.

C'est la carte *BELLE NITRO*. Le joueur la trouve intéressante et la conserve. Ensuite, il révèle une autre carte. C'est la carte *ANCIEN DEPOT*. Cette carte n'est pas très intéressante pour lui et donc il la défausse. Il pioche ensuite une autre carte qu'il doit donc conserver — c'est la carte *VIEUX PARKING*. Pour finir, la dernière carte de cette phase de pioche est *BRIQUETERIE*. Le joueur ajoute cette carte à sa main.

Ensuite, piochez 3 cartes de la pile de pioche. S'il y a une ou des cartes avec une combinaison de 'Production publique', il faut les mélanger dans la pile de cartes de l'adversaire et défausser la ou les autres cartes restantes.

Révélez ensuite la carte du dessus de la pile de l'adversaire — cette carte entre en jeu et vous pourrez donc y envoyer un Travailleur si vous souhaitez l'utiliser.

LES PHASES RESTANTES

Toutes les autres phases restent inchangées.

CHANGEMENT DES EFFETS DE CERTAINES CARTES POUR CETTE VERSION SOLO

CARAVANE DE PILLARDS (*rattachement*) — prenez un jeton de Ressource de votre choix.

PUB (*rattachement*) — piochez une carte lors de la phase de production.

PUB (*coopération*) — lorsque vous piochez la 3^{ème} carte (celle à garder) durant la phase de pioche, vous pouvez la défausser et piochez une autre carte à la place.

ANCIENNE BIBLIOTHEQUE (*rattachement*) — même règle que **PUB** (*coopération*).

Toutes les cartes ayant des capacités durant la phase de pioche (*en rattachement*) ont le même effet que la carte **PUB** (*coopération*).

