

MODE SOLO

Dans ce Mode Solo, le joueur mettra les talents de son Pionnier à l'épreuve contre Sam, une véritable légende de la Ruée vers l'Or en Californie. Sam Brannan est un marchand intelligent qui a fait fortune en achetant des pelles, des pioches et des casseroles pour les revendre aux colons à des prix exorbitants. Avez-vous ce qu'il faut pour battre Sam à son propre jeu ?

MISE EN PLACE

METTEZ EN PLACE COMME POUR UNE PARTIE À 2 JOUEURS.

MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE POUR LE MODE SOLO :

- 4 jetons Mouvement de Chariot
- 1 Pièce Spéciale (face/pile = gauche/droite)
- 4 cartes Hôtel

Note : vous devez utiliser le module Hôtels.



RÉSERVE DE SAM :

Choisissez une couleur pour Sam et préparez sa Réserve avec le matériel suivant :

- L'Insigne du Shérif (Sam est le premier joueur)
- 1 Pionnier
- 4 jetons Mouvement de Chariot. Mélangez-les et placez-les face cachée à côté du plateau.
- 12 Gars
- 5 Tentes
- 1 Cheval

Note : Sam peut avoir jusqu'à 6 Chevaux comme les joueurs.



MISE EN PLACE DU PLATEAU :

Placez :

- 1 Tente de la couleur de Sam sur l'Événement 2 et 1 autre Tente sur l'Événement 5 du plateau.
- le marqueur de score de Sam sur la case « 0/100 » de la piste de score.
- le Chariot de Sam sur l'emplacement « Coloma » de la Cartes des Régions pionnières.

Note : Sam ne collecte que des Pépites d'Or, des Barils, des Chevaux, des Rivières et des Ponts. Remettez le matériel inutilisé dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

AVANT VOTRE TOUR :

Mélangez les 5 cartes Buster et révélez-en 2 comme dans une partie à 2 joueurs. Laissez-les face visible côte à côte sur la table.



APRÈS AVOIR PLACÉ VOTRE PIONNIER :

Lancez la Pièce Spéciale pour sélectionner une des 2 cartes révélées : Face pour la carte de gauche et Pile pour celle de droite. Placez le Pionnier de Sam sur le site correspondant.



LORS DE LA RÉOLUTION DE VOTRE TOUR :

Selon où se trouve le Pionnier de Sam, réalisez son action (si votre Pionnier est sur le même Site, respectez l'ordre de la Manche en partant du premier joueur). Si Sam se trouve où est la Barricade, ignorez son action Secondaire comme vous le feriez pour vous.

Note : si Sam est sur un Site où se trouve la Pancarte, suivez les mêmes règles que pour un joueur standard.

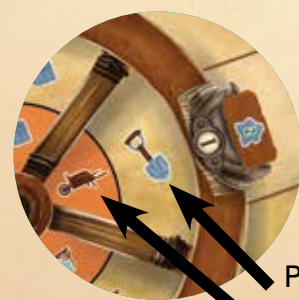
ACTIONS DE SAM

SITE 1

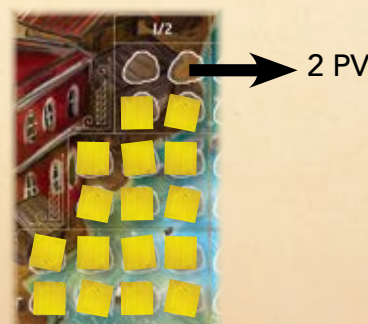
Principale : Sam gagne immédiatement 1 PV pour chaque Pépite d'Or qui manque dans la réserve d'Or du plateau. Ne comptez que les emplacements libres des colonnes jusqu'à 2 joueurs. Sam gagne 1PV pour chaque emplacement sans Pépite d'Or dessus.

Note : Sam ne dépense des Pépites d'Or que pour l'Événement 5. Sinon, il les garde jusqu'à la fin de la partie.

Secondaire : Sam gagne immédiatement 1 PV pour chaque Baril et Cheval qu'il a dans sa Réserve.



Primaire
Secondaire



2 PV

SITE 2

Principale : Sam prend une Rivière/un Pont et gagne immédiatement 6/12 PV. Si Sam n'a pas de tuile Rivière en sa possession, prenez-en une, placez-la dans sa Réserve. Il gagne 6 PV. Par contre, s'il a une tuile Rivière dans sa Réserve, prenez la tuile Pont de la ligne la plus haute du plateau. Retirez-la du jeu avec sa tuile Rivière. Il gagne 12 PV.

Note : s'il y a 2 tuiles Pont dans la même ligne la plus haute, prenez celle qui est la plus à gauche.

Secondaire : Sam répète l'action Principale ci-dessus.



SITE 3

Principale : Sam prend un Hôtel et gagne immédiatement 12 PV. Prenez 1 carte Hôtel du plateau et retirez-la du jeu. Sam gagne 12 PV.

Note : s'il n'y a plus de cartes Hôtel, Sam gagne 6 PV à la place.

Secondaire : Sam gagne immédiatement 6 PV.



SITE 4

Principale : Sam déplace son Chariot. Mélangez les jetons Mouvement de Chariot. Révélez celui du dessus de la pile et déplacez le Chariot de Sam sur la Grande Ville indiquée. Si le Chariot de Sam y est déjà, révélez le jeton suivant et déplacez son Chariot sur la nouvelle destination. Mélangez ensuite les 4 jetons et gardez-les face cachée. Sam gagne le bénéfice de l'endroit où il arrive.

Secondaire : Sam gagne immédiatement 2 Pépites d'Or.



SITE 5

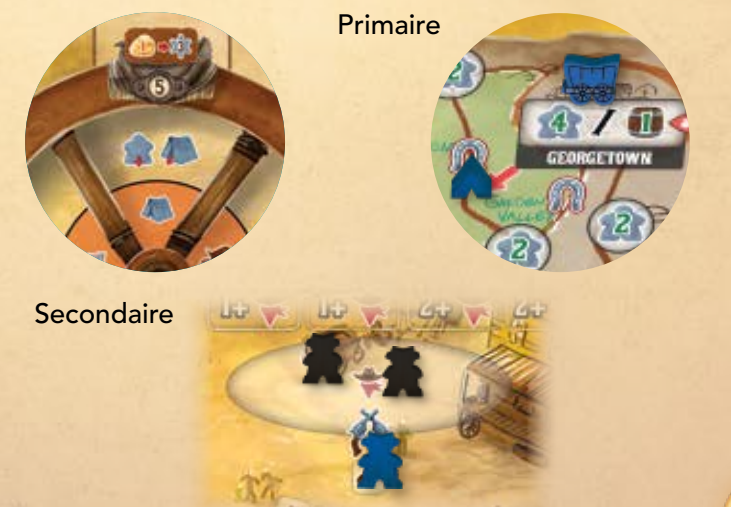
Principale : Sam monte une Tente dans chaque Région pionnière adjacente à son Chariot.

Note : si le Chariot de Sam est encore sur Coloma ou qu'il a déjà une tente sur toutes les Régions pionnières adjacentes, ignorez cette action.

Secondaire : remplissez une ligne de la Fusillade avec les Tireurs de Sam. Sam choisit toujours la plus petite ligne disponible pour placer ses Tireurs. Remplissez la ligne avec les Gars de la Réserve de Sam.

Exemple : si la ligne avec 1 emplacement de Tireur est libre, Sam la remplira (en prenant 1 Gars de sa Réserve pour le placer là).

Note : si Sam n'a plus assez de Gars dans sa Réserve pour compléter une ligne entière, ignorez cette action.



LE BONIMENTEUR

Principale : Sam gagne 1 Cheval.

Note : s'il a déjà atteint le nombre maximum de Chevaux, ignorez cette action.

Secondaire : Sam prend le jeton Baril disponible le plus à droite de la Planque et ajoute 2 Hors-la-Loi à la Fusillade.

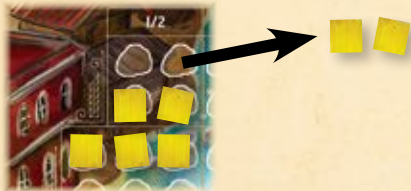
Note : Sam ne reçoit pas les récompenses des Barils. Il garde les jetons Baril face cachée dans sa Réserve.



ÉVÉNEMENT

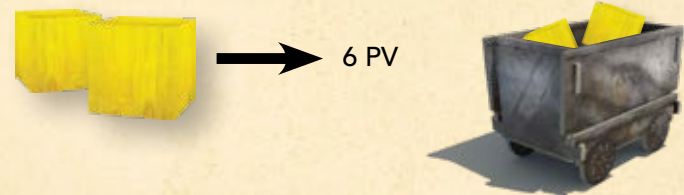
SAM IGNORE TOUS LES ÉVÉNEMENTS À PART LES ÉVÉNEMENTS 2 ET 5.

Événement 2 : Sam gagne 2 Pépites d'Or de la réserve d'Or du plateau (si possible).



Événement 5 : Sam dépense 2 Pépites d'Or pour gagner immédiatement 6 PV.

Note : placez ces Pépites d'Or dans le Wagon Minier.



PHASE FUSILLADE



Sam et les 3 Tireurs Non-Joueur "marquent" leurs points séparément (comme 2 joueurs différents).

Ensuite, Sam reporte ses PV sur la piste de score (ce qui n'est pas le cas des 3 Tireurs Non-Joueur).

Note: si Sam devait prendre une pénalité, ignorez-la.

Remettez tous les Tireurs utilisés par Sam pour la Fusillade dans la boîte. Ils ne reviennent pas en jeu.

DÉCOMPTE FINAL

Sam gagne encore des PV en fonction du nombre de Tentes qu'il a placées dans les Régions pionnières selon le tableau habituel (3/7/12/18/25).

Si vous avez plus de PV que le score final de Sam, vous avez gagné !

