



## Mode Solo

L'omniscient Dragon de l'Ingéniosité vous a défié dans un duel d'esprit ! Vous essaieriez de construire le royaume le plus magnifique possible, pendant qu'il fera de son mieux pour entraver vos efforts et voler les tuiles de la Forteresse du Dragon dont vous avez besoin. Le Dragon respectera cependant des règles très strictes : si vous êtes suffisamment malin, vous pourrez contourner ces règles en votre faveur. Arriverez-vous à prouver votre valeur et à devenir un Grand Maître ? Ou vos compétences sont-elles si exceptionnelles qu'elles pourraient rivaliser avec les Dragons eux-mêmes ? Bonne chance !

### Placement de Tuiles

Le mode solo de **Dragon Castle™** vous permet de jouer au jeu d'une manière légèrement différente. Vous essaieriez de marquer autant de points que possible en fin de la partie en affrontant un joueur IA qui ne construit pas son propre royaume mais qui retire des tuiles de la Forteresse du Dragon en fonction de vos actions. Vous devrez choisir soigneusement vos actions et forcer le Dragon à prendre les tuiles dont vous avez le moins besoin. Les règles de base du jeu restent fondamentalement les mêmes, à quelques exceptions près (comme décrit ci-dessous)..

### Mise en place

- Placez le plateau central pour 3 joueurs et construisez la Forteresse du Dragon correspondante.
- Formez la pile de jetons Compte à rebours sur la case la plus à gauche de la piste de Compte à rebours puis placez une jetons sur les 3 cases de droite (comme pour une partie à 3 joueurs).
- Placez 1 plateau Royaume devant vous et mettez 1 Sanctuaire dans votre réserve.
- Vous jouerez sans cartes Esprit ou Dragon.



### VARIANTES

**Différentes Forteresses** : ces règles décrivent ma manière « officielle » de jouer à Dragon Castle en solo, mais n'hésitez pas à les essayer avec d'autres mises en place de Forteresse. Cependant, mettez toujours en place les **jetons Compte à rebours** comme pour **une partie à 3 joueurs**.

**Esprits & Dragons** : si vous voulez jouer avec les Esprits et Dragons, tirez aléatoirement 1 de chaque en début de partie. Avant de comparer votre score au tableau de classement (voir page suivante) **retirez 15 points** de votre total.



## Actions de l'IA

Pendant son tour, le Dragon de l'Ingéniosité effectuera toujours la première action possible parmi la liste de priorités suivante :

1. Appel du Dragon
2. Prendre une tuile du même type que celle que vous avez prise lors de votre dernier tour.
3. Prendre une tuile Dragon
4. Prendre une tuile Spéciale
5. Prendre une tuile Faction

Lorsque le Dragon choisit une tuile, placez-la face visible à côté du plateau central, afin que vous puissiez garder une trace de ce qui vous a été pris par l'IA.

Il y a des règles supplémentaires auxquelles le Dragon de l'Ingéniosité se conformera lorsqu'il exécutera ses actions :

1. il ne peut effectuer que des mouvements légaux (donc la première tuile qu'il choisit à chaque tour doit toujours provenir du dernier étage ; de plus, ils ne peut pas appeler le Dragon avant qu'il ne reste que le premier étage de la Forteresse du Dragon, mais lorsque cela se produit, il le fait toujours)
2. s'il y a plus d'une tuile qu'il pourrait prendre à ce tour, il prend toujours la tuile la plus au nord et, s'il y a plus d'une tuile sur cette même rangée, il prend la tuile la plus à l'ouest parmi celles-ci
3. si, après avoir choisi la tuile, l'action du Dragon peut être réalisée comme une action Paire de tuiles, le Dragon le fait et en prend une seconde disponible identique à la première en suivant les règles décrites au point numéro 2 (l'étage de la deuxième tuile n'a pas d'importance)
4. en prenant une seule tuile, il ne prend pas de sanctuaire de la réserve ni ne marque de PV pour défausser la tuile

## Décompte de fin de partie

À la fin de la partie, additionnez les points que vous avez gagnés avec les jetons PV que vous avez collectés, les sanctuaires que vous avez construits et les jetons de compte à rebours que vous avez récupérés (le cas échéant) puis comparez votre score avec le tableau suivant pour vérifier votre classement :

| Score Final  | Classement             |
|--------------|------------------------|
| 0-39         | Apprenti               |
| <b>40-45</b> | <b>Fidèle</b>          |
| 46-49        | Maître                 |
| <b>50-52</b> | <b>Grand Maître</b>    |
| 53-54        | Dragon                 |
| <b>55-56</b> | <b>Dragon d'Argent</b> |
| 57-58        | Dragon d'Or            |
| <b>59</b>    | <b>Dragon de Jade</b>  |
| 60+          | Dragon de Diamant      |



Exemple : vous prenez une paire de tuiles Saison et les placez sur votre plateau Royaume. C'est maintenant au tour du Dragon de l'Ingéniosité : il effectue la première action possible en vérifiant à partir du haut de la liste des priorités.



1. Appel du Dragon : le plateau central a encore des tuiles au deuxième étage, donc il ne peut pas appeler le Dragon.
2. Prendre une tuile du même type que la ou les tuiles que vous avez prises lors de votre dernier tour : il n'y a pas de tuile Saison disponible au dernier étage, donc il ne peut pas choisir une tuile du même type vous.
3. Prendre une tuile Dragon : comme il n'y a pas de tuile Dragon disponible au dernier étage, le Dragon ne peut pas non plus choisir une tuile de ce type.
4. Prendre une tuile Spéciale : le dernier étage de la Forteresse n'a pas non plus de tuile Spéciale disponible, cette action n'est donc pas possible pour le Dragon.
5. Prendre une tuile Faction : la seule option qui reste au Dragon de l'Ingéniosité à ce tour est de choisir une tuile Faction. Il doit choisir celle disponible le plus au nord. Puisqu'il y en a deux sur la deuxième rangée au nord, il prend celle la plus à l'ouest. Après cela, comme il y a aussi deux tuiles identiques à la tuile choisie disponibles, le Dragon de l'Ingéniosité doit terminer son action en tant qu'action Paire de tuiles. Encore une fois, il doit prendre la tuile disponible la plus au nord (comme indiqué sur l'image ci-dessus).



www.horrible-games.com



Traduction  
française par  
boardandgamer.com