VARIANTE - JEU EN SOLITAIRE

Le jeu en solitaire se joue de la même manière que le jeu à 2 joueurs, à l'exception des points ci-dessous.

Mise en place

- Prenez un marqueur de score de deux couleurs non utilisées et placez-les sur la case 23 du *Classement de la colonie* (ou 22 si vous souhaitez augmenter la difficulté). Ces marqueurs sont désormais appelés *Timer*.
- Prenez un cube de chaque ressource et placez-en un sur les cases 21, 19, 17 et 15 du *Classement de la colonie* (ou 20, 18, 16 et 14 si vous avez placé les *Timer* sur la case 22). L'ordre dans lequel vous devez placer les différentes ressources dépend de leur disponibilité au *Magasin*. *Voir exemple ci-contre.*
- Prenez un cube de chaque ressource et placez-les à proximité des contrats publics. Après avoir révélé 2 cartes *Contrat* et les avoir classées en ordre croissant de points de notoriété (de la gauche vers la droite), placez 1 cube de la même ressource que celui situé sur la case 21 sur la première carte et 1 cube de la même ressource que celui situé sur la case 19 sur la deuxième carte.

  Exemple : la carte Contrat *de gauche permet de gagner 2 points de notoriété, celle de droite permet de gagner 3 points de notoriété. Sur la première, en continuant l'exemple du point précédent, vous devez placer 1 technologie et sur la deuxième, 1 plante.*

Déroulement de la partie

- À la fin de votre tour de jeu, déplacez le *Timer* de votre choix en sens inverse sur la piste du *Classement de la colonie*.
- Si un des *Timer* arrive sur une case où une ressource est présente, vous devez :
  - placer cette ressource au *Magasin* suivant les mêmes règles qui si vous aviez vendu cette ressource (vous ne gagnez ni crédit ni point de notoriété) ;
  - défausser la carte *Contrat* sur laquelle se trouve la même ressource (la ressource est également défaussée). Complétez l'offre avec une nouvelle carte *Contrat* et placez-y immédiatement un cube *Ressource*, s'il en reste, en suivant l'ordre des ressources au *Classement de la colonie*.

    Exemple : si un des Timer *arrive sur la case avec une technologie, vous devez alors placer cette ressource au* Magasin *et défaussez la carte* Contrat *avec un cube correspondant. Placez ensuite un métal sur la nouvelle carte* Contrat *révélée.*

  Notes :
  - *si vous réalisez un contrat public sur lequel se trouve 1 cube ressource, défaussez simplement ce cube ressource. Lorsqu'un des* Timer *atteindra la case avec cette même ressource, vous n'aurez pas à défausser de contrat. Complétez alors l'offre avec une nouvelle carte contrat et placez-y immédiatement un cube ressource, s'il en reste, en suivant l'ordre des ressources au* Classement de la colonie.
  - *l'espion vous permet en payant 1 crédit d'obtenir des contrats privés ou de reculer le* Timer *de votre choix d'une case. S'il est équipé de son module, vous ne devez plus payer de crédit.*

Fin de la partie

Si votre marqueur de score rejoint ou double le premier des *Timer* lorsque vous marquez des points de notoriété (notamment après **chaque** contrat réalisé) ou si, à la fin de votre tour, le premier des *Timer* rejoint votre marqueur de score, défaussez-le simplement. Désormais, vous ne pourrez plus avancer que le second des *Timer*. Lorsqu'une de ces deux situations se reproduit avec le second des *Timer*, la partie prend fin immédiatemment. Comparez alors votre score avec le *Tableau d'honneur de la colonie* !



Exemple

Si le Magasin *comporte 2 carburants, 1 métal et 1 plante, vous devez placer 1 technologie sur la case 21, 1 plante (ou 1 métal) sur la case 19, 1 métal (ou 1 plante) sur la case 17 et 1 carburant sur la case 15 du* Classement de la colonie.

Tableau d'honneur de la colonie

- moins de **17** points de notoriété : débutant, vous manquez d'entraînement !
- **17** ou **18** points de notoriété : espoir, vous devez confirmer !
- **19** ou **20** points de notoriété : confirmé, vous méritez le respect !
- plus de **20** points de notoriété : expert, vous suscitez l'admiration de tous !

Exemple

Pauline *a actuellement 12 points de notoriété et le second des* Timer *(le premier a déjà été défaussé) est sur la case 14. Elle a la possibilité de réaliser 2 contrats : le premier lui rapporte 3 points de notoriété, le second 5 points de notoriété. Elle opte pour le second, ce qui lui permet d'atteindre le score de 17 points de notoriété. Sa partie prend fin immédiatemment car son marqueur de score a doublé le* Timer *(elle ne peut donc pas réaliser son autre contrat).*