IMMORTAL | SCHIZOPHRENIA
MODE SOLO

MISE EN PLACE

Retirez « Justice » et « Tommorow » des 8 Immortels.
Retirez les 12 Bâtiments avec le symbole en bas à gauche.
Prenez votre plateau individuel.
Placez à votre gauche et en face de vous les plateaux individuels de vos deux adversaires de façon à voir l'emplacement « Jouer/Gagner 5 pièces » à droite (inversés).
Piochez au hasard 1 Immortel pour vous et que 2 Immortels faces cachées pour vos deux adversaires (les 3 autres immortels sont remis dans la boite faces cachées).
Former les deux pioches de cartes Civilisation et Commerce faces cachées.

FIN DE PARTIE

Vos deux adversaires comptabiliseront leurs points pour chacun des deux 2 immortels qui seront révélés en fin de partie (soit 4 résultats en tout). La valeur la plus faible des 4 résultats sera additionnée à la valeur la plus haute des 4 résultats. Le total de la plus faible avec la plus haute sera la valeur à battre.

LIVING DRAFT

Piochez pour vous 5 cartes Civilisation.
Piochez pour chacun de vos adversaires 5 cartes Civilisation faces cachées et poser les faces cachées devant les emplacements de leur plateau individuel de droite à gauche.

Vous piochez 5 cartes Civilisation pour vous.
Vous révélez ou transformez votre première carte Civilisation dans votre premier emplacement.
Vos adversaires font exactement la même action que vous (révéler ou transformer) dans leur premier emplacement (situé à droite face à vous).
Reprenez les 4 cartes de chacun de vos adversaires toujours faces cachées, vos 4 cartes et piochez 2 cartes Civilisation de la pioche faces cachées. Mélanger bien les 14 cartes faces cachées.

Placer 4 cartes faces cachées pour chacun de vos adversaires, défausser 2 cartes et prenez les 4 cartes restantes pour vous (les cartes défaussées devront toujours être remélangées à la pioche Civilisation).

Vous révélez ou transformez votre deuxième carte Civilisation dans votre deuxième emplacement.
Vos adversaires font exactement la même action que vous (révéler ou transformer) dans leur deuxième emplacement (situé à droite face à vous).
Reprenez les 3 cartes de chacun de vos adversaires toujours faces cachées, vos 3 cartes et piochez 3 cartes Civilisation de la pioche face cachée. Mélanger bien les 12 cartes faces cachées.

Placer 3 cartes faces cachées pour chacun de vos adversaires, défausser 3 cartes et prenez les 3 cartes restantes pour vous.

Vous révélez ou transformez votre troisième carte Civilisation dans votre troisième emplacement.
Vos adversaires font exactement la même action que vous (révéler ou transformer) dans leur troisième emplacement (situé à droite face à vous).
Reprenez les 2 cartes de chacun de vos adversaires toujours faces cachées, vos 2 cartes et piochez 4 cartes Civilisation de la pioche face cachée. Mélanger bien les 10 cartes faces cachées.

Placer 2 cartes faces cachées pour chacun de vos adversaires, défausser 4 cartes et prenez les 2 cartes restantes pour vous.

Vous révélez ou transformez votre quatrième carte Civilisation dans votre quatrième emplacement.
Vos adversaires font exactement la même action que vous (révéler ou transformer) dans leur quatrième emplacement (situé à droite face à vous).
Reprenez la dernière carte de chacun de vos adversaires toujours face cachée, votre carte et piochez 5 cartes Civilisation de la pioche face cachée. Mélanger bien les 8 cartes faces cachées.

Placer la dernière carte face cachée pour chacun de vos adversaires, défausser 5 cartes et prenez la dernière carte pour vous.

Vous révélez ou transformez votre dernière carte Civilisation dans votre dernier emplacement.
Vos adversaires font exactement la même action que vous (révéler ou transformer) dans leur dernier emplacement.

Le joueur est toujours premier joueur.

Pour la 2ème ronde, 4 cartes Civilisations seront distribués au 1er tour du Living Draft ; 2, 3 puis 4 cartes Civilisation seront piochées à chaque phase de Living Draft.

Les adversaires et le joueur récoltent leurs bonus comme dans la règle de base.
Les Héros et les Bâtiments sont placés en 2 rangées dans l'ordre qu'ils ont été joués de gauche à droite.
Les Merveilles sont placées au centre de la table dans l'ordre qu'elles ont été jouées de gauche à droite.

ROYAUME

Le joueur effectue sa phase Royaume comme dans la règle de base à l'exception de l'itinérance ou il devra toujours passer par un adversaire pour atteindre l'autre adversaire.

Les adversaires activent d'abord tous leurs Bâtiments de gauche à droite, puis tous leurs Héros de gauche à droite, puis TOUTES les Merveilles de gauche à droite (UNE seule Merveille de son choix pour le joueur). Les adversaires n'ont pas d'itinérance.
Si un adversaire ne peut pas effectuer une action sur une carte Bâtiment ou Héros, il bénéficiera d'un jeton Chao.
Si un adversaire ne peut pas effectuer une action sur une carte Merveille, il passe à la suivante (pas de bénéfice de jetons).

SUPREMATIE

Comme dans la règle de base.

REGLES SPECIALES

Les adversaires sont voisins et se copient une action entre eux (si une carte le demande).
Toujours en partant de la carte de gauche vers la droite du voisin (l'autre adversaire).
Si l'action n'est pas réalisable, on passe à la carte suivante. Si aucune carte n'est réalisable, il bénéficie d'un jeton Chao.

Si une carte d'un adversaire demande de piocher une carte, par défaut, dans la pioche, il réalise l'action de la première carte. Si la carte n'est pas réalisable, il bénéficie d'un jeton Chao.

Si une carte du joueur demande de donner un jeton à un adversaire, un jeton est donné à chaque adversaire.

NOTE

Ce mode solo n'a pas la prétention de remplacer une partie à trois joueurs mais de manipuler et de découvrir les superbes cartes et illustrations de Immortal 8.

Un jeu de Emmanuel Beltrando
Illustré par David Sitbon
Edité par Sorry We Are French
Mode solo : SoloGames

SCORES	ADVERSAIRE 1		ADVERSAIRE 2		JOUEUR
	IMMORTAL 1	IMMORTAL 2	IMMORTAL 1	IMMORTAL 2	IMMORTAL
IMMORTAL					
TOTAL					
TOTAL +/-					

SCORES	ADVERSAIRE 1		ADVERSAIRE 2		JOUEUR
	IMMORTAL 1	IMMORTAL 2	IMMORTAL 1	IMMORTAL 2	IMMORTAL
IMMORTAL					
TOTAL					
TOTAL +/-					