



MODES SOLO

Les modes Solo sont destinés à être joués sur la carte 3x4, mais la carte 4x4 peut être utilisée pour des parties plus faciles.

Si vous souhaitez réaliser une seule partie, jouez en mode **Super Score**. Pour plusieurs parties, jouez en mode **Campagne**. Les parties suivront les mêmes règles. Mettez le jeu en place comme décrit à la page 2 du livret de règles.

Les tours se déroulent comme décrit à la page 3 du livret de règles, à l'exception de l'étape de **Remplissage** du marché : après avoir choisi et placé votre tuile et votre jeton, défaussez la paire tuile + jeton du marché la plus éloignée de la pioche, puis faites glisser les deux autres paires loin de la pioche (comme un tapis roulant). Enfin, renouvelez le marché avec deux tuiles et deux jetons.

MODE SUPER SCORE

Jouez une partie entière en utilisant n'importe quel Boss, les donjons et 5 types de terrain. N'oubliez pas d'utiliser l'étape de renouvellement décrite ci-dessus et tentez d'obtenir le score le plus élevé ! À quel niveau arriverez-vous ?

SCORE SOLO	NIVEAU DE RÉUSSITE
0-39	SBIRE
40-47	MONSTRE
48-53	MINIBOSS
54-59	BOSS
60-65	OVERBOSS
66-71	DIVINITÉ OBSCURE
72+	ABOMINATION

MODE CAMPAGNE SOLO

Votre objectif est de devenir l'Overboss le plus redoutable en battant les héros d'Arcadia et en récupérant leurs gemmes. Vous obtiendrez des gemmes bonus en accomplissant des **missions** et des **quêtes secondaires** au cours d'une campagne de 6 niveaux. Chaque niveau est une partie d'Overboss sur la carte 3x4. Pour commencer une campagne, choisissez une difficulté : débutant, moyen ou difficile, ce qui modifie votre nombre de cœurs (♥).

Chaque fois que vous jouez une partie, rayez un cœur. Une campagne se termine si vous rayez votre dernier cœur OU si vous terminez le dernier niveau (en remplissant au moins 2 missions au niveau 6).

Commencez votre campagne au niveau 1. Chaque niveau comporte un type de terrain spécifique, 1 ou 2 cartes Boss que vous pouvez utiliser, et 3 missions à accomplir. Vous pouvez accomplir plusieurs missions au cours d'une même partie. Lorsque vous accomplissez une mission, rayez la gemme d'âme que vous venez de gagner. Vous pouvez tenter un niveau autant de fois que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez passer au niveau suivant que lorsque vous avez accompli au moins 2 missions de votre niveau actuel. Si vous avez accompli les 3 missions d'un niveau, entourez l'icône Méchanceté de ce niveau.

Vous pouvez également accomplir des quêtes secondaires au cours de votre campagne. À la fin de chaque partie, noircissez chaque case d'une quête secondaire accomplie. Si vous avez terminé une partie avec 2 cristaux, vous devez noircir l'espace « 2 » sur la ligne « Cristaux ». Si vous avez terminé une partie avec 3 bandeaux de taille 2, noircissez la case « 3 » de la ligne « Bandeaux (taille 2) ». Si vous terminez toutes les quêtes secondaires d'une ligne, d'une colonne ou d'ensembles spéciaux de quêtes secondaires (les groupes grisés contenant une gemme), noircissez la gemme d'âme correspondante.

Une fois votre campagne terminée, vérifiez votre score dans chacune des catégories de notation (Difficulté, Méchanceté, Gemmes d'âme) et remportez votre nouveau titre !

DÉBUTANT



MOYEN



DIFFICILE



NIVEAU 1 : BIENVENUE À ARCADIA !



Terrain : forêts, marécages, grottes, cimetières*, campements, donjons
Boss : Kazanna

- Sombre forêt (Mission 1)** : formez un groupe de 3+ tuiles Forêt. Au moins une forêt doit avoir un Kobold assorti.
- Marécagie (Mission 2)** : placez 3+ tuiles Marécage pour une valeur de 9+ points.
- Score (Mission 3)** : 50+ points.

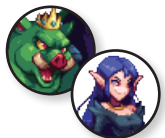
NIVEAU 2 : À LA DÉCOUVERTE



Terrain : forêts, marécages, grottes, campements, déserts, donjons
Boss : Kirax ou Cléopâtre

- Grand désert** : formez un groupe de 4+ tuiles Désert. Au moins un désert doit avoir un ver des sables assorti.
- Laissez les dragons dormir** : placez 3+ grottes sur les bords montagneux de la carte. Au moins 2 grottes doivent avoir un dragon assorti.
- Score** : 52+ points.

NIVEAU 3 : BÂTIR UNE CIVILISATION



Terrain : marécages, grottes, campements, désert, châteaux, donjons
Boss : Porkus ou Belladonna

- Orc-cité :** formez un groupe de campements de 2x2. Ils n'ont pas à être tous différents.
- Castel-mania :** construisez 3 châteaux avec des vampires assortis.
- Score :** 54+ points.

NIVEAU 4 : ORAGE NAISSANT



Terrain : grottes, déserts, châteaux, îles nuageuses, cercles d'invocation, donjons
Boss : Cerebellus ou Xyzax

- Averses éparses :** placez 3+ îles nuageuses. Chacune d'entre elles doit valoir au moins 3 points ET ne peut pas être adjacente à une autre île nuageuse.
- Rituel obscur :** placez 4+ cercles d'invocation. Chacun doit avoir un sorcier assorti.
- Score :** 56+ points.

NIVEAU 5 : RAGNAROK



Terrain : cimetières*, châteaux, îles nuageuses, cercles d'invocation, volcans, donjons
Boss : Konga ou Explodo

- Activité tectonique :** détruisez 6+ jetons (Monstre ou Miniboss) lors de placements de volcans.
- La mort sur tous les fronts :** chacun des 4 côtés de la carte doit border au moins un cimetière. Votre carte doit également comporter au moins un bandeau de squelettes.
- Score :** 58+ points.

NIVEAU 6 : MAÎTRE DU DONJON



Terrain : donjons et 5 types de terrain de votre choix
Boss : King Croak

- Donjon à thème :** placez un donjon entouré de tuiles d'un même type sur ses 4 côtés.
- Course aux donjons :** marquez 10+ points avec des donjons.
- Score :** 65+ points.

QUÊTES SECONDAIRES

Miniboss	0	1	2	3	
Cristaux	0	1	2	3	
Monstres assortis	4	5	6	7	
Bandeaux (taille 2)	2	3	4	5	
Bandeaux (taille 3)	1	2	3		
Bandeaux (taille 4)	1	2			

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

DÉBUTANT : Très **MOYEN :** Extrêmement
DIFFICILE : Suprêmement

ICÔNES MÉCHANCÉTÉ

- 0 :** Sinistre
- 1 :** Effrayant(e)
- 2 :** Maléfique
- 3 :** Féroce
- 4 :** Terrifiant(e)
- 5 :** Monstrueux(se)
- 6 :** Implacable

GEMMES D'ÂME

- 0-7 :** Serviteur
- 8-12 :** Monstre
- 13-17 :** Miniboss
- 18-22 :** Boss
- 23-27 :** Overboss
- 28-31 :** Divinité obscure
- 32 :** Abomination

SCORE DE CAMPAGNE SOLO : vous êtes un(e)



GEMMES D'ÂME



DIFFICULTÉ



MÉCHANCÉTÉ



Difficulté



Icône Méchanceté



Gemme d'âme

*Pour toute partie en solo, gagnez +2 pts si vous collectez au moins 2 cimetières et +5 si vous en collectez 4 ou plus.