

RÈGLES SOLO "EXPERT" CONTRE LE ROBOT (ne pas jouer avec les objectifs).

Fonctionne comme le mode 2 *Joueurs*, où les joueurs ont 9 cartes *Action Phase* (2 cartes par Phase sauf Produire).

- Si 2 Actions Explorer du joueur : piocher 8 cartes et en garder 2 (+ modifications selon pouvoirs).
- Si 2 actions Développer ou 2 actions Coloniser : jouer les deux phases complètement, l'une après l'autre (*bonus à chacune*). Si l'adversaire choisit une fois la même action, bonus à la première des deux phases. Les pouvoirs des cartes posées lors de la première action peuvent être activés lors de la seconde.
- Si 2 actions Consommer : obligatoirement dans l'ordre "Consommer : \$" puis "Consommer : 2x PV".

Mise en place SOLO

- 1) Placer 24 PV en Jetons dans la réserve.
- 2) Choisir un nombre de marqueurs "Développement" pour le robot selon la difficulté voulue :
1 marqueur "6 PV" = Normal, 2 marqueurs "6 PV" = Intermédiaire, 3 marqueurs "9 PV" = Difficile.
- 3) Mélanger les Mondes de départ et en piocher et mettre en jeu 1 Monde pour vous et 1 pour le Robot. Les Mondes restants sont mélangés dans la pioche commune. *Méthode alternative : sélectionner les deux premiers mondes trouvés en partant de la dernière carte de la pioche commune avec tous les Mondes mélangés dedans.*
- 4) Placer le plateau de jeu du Robot avec le marqueur *Robot* correspondant à son Monde de départ et ses tuiles spéciales recouvrant les phases. Les 2 dés "I.A." et les marqueurs "Crédit", "Économie" et 2 "Action Joueur" sont utilisés. Le nombre de Crédits et l'Économie Robot en début de partie dépendent du monde de départ du Robot (par défaut 1 Crédit et 0 Économie).
- 5) Distribuer 4 cartes (-1 si Monde "Les Anciens") faces cachées pour constituer la pioche du Robot (sa *Main*).
- 6) Piocher 6 cartes pour vous puis en défausser 2 au choix.

Le tableau du Robot compte les marqueurs "6 PV" ou "9 PV" comme des cartes. Les Mondes et Développements du Robot sont uniquement utilisés pour leurs PV (les pouvoirs et effets dans les textes des Phases sont ignorés).

Tour

- 1) Choisissez 2 *Actions Phase* et indiquez-les sur le tapis Robot avec les marqueurs *Action Joueur*.
- 2) Lancez les 2 dés I.A. et placez-les sur le tapis Robot (voir « Placement des dés »).
- 3) Résolez les Phases sélectionnées dans l'ordre de I à V (joueur toujours en premier).
- 4) Fin du tour : se défausser si vous avez plus de 10 cartes en main (pas pour le paquet *Main* du Robot).

Placement des dés sur le tapis du Robot et choix des Actions

- Résultats normaux (icônes *Explorer*, *Développer*, *Coloniser*) : placer sur l'espace correspondant le plus à gauche.
- Résultat " * " : placer selon les marqueurs du joueur (la 1^{ère} case vide en partant de la droite vers la gauche). Si l'emplacement est déjà occupé, prendre l'autre choix du joueur. Si le joueur a choisi deux fois la même phase, placer " * " sur la position la plus à gauche de cette phase.
- Résultat icône "Robot" : placer selon le marqueur robot (*déterminé par le N° du Monde de départ*).
- Choix des actions du robot : Rangée du haut si un Dé Robot se trouve dans une colonne de cette Phase (*action choisie*), sinon rangée du bas (*action de base du robot déclenchée par l'action choisie par le joueur*).

Fin de partie (conditions d'arrêt à la fin du tour en cours) :

- Un tableau contient au moins 12 cartes (*chaque marqueur "Dev" gagné par le robot compte pour 1 carte*) ; OU
- La réserve de 24 PV en jetons est épuisée (*si besoin utiliser des jetons PV supplémentaires pour terminer le tour*).

Comptez le total PV pour le Robot et pour vous.

Calcul des PV : Pour le Robot, chaque marqueur PV et carte « Dev » ayant un coût de 6 comptent pour 6 PV (niveau normal ou intermédiaire) ou 9 PV (niveau difficile). En cas d'égalité du score final de PV, ajouter les crédits et l'économie du Robot pour vous départager (*si 0 Crédit et 0 Économie, égalité !*).

RACE FOR THE GALAXY – EXTENTION TEMPÊTE EN FORMATION – SOLO (v. 2.2)

I. EXPLORER	Base (si phase non choisie)	Action choisie, Bonus N°1 (+1, +1)	Action choisie, Bonus N°2 (+5)
Joueur	Piochez 2 cartes, en garder 1 et défausser l'autre.	Piochez 3 cartes, en garder 2 et défausser l'autre.	Piochez 7 cartes, en garder 1 et défausser les autres.
<i>Bonus Tableau : Piocher +X cartes, Garder +X cartes.</i>			
Robot	Pioche 1 carte (même si le joueur choisi 2 actions "Explorer").	Pioche 1 carte et Crédit +1.	Pioche 2 cartes.
Si Monde N°5	Pioche 3 cartes (même si 2 actions).	Pioche 3 cartes et Crédit +1.	Pioche 4 cartes.

II. DEVELOPPER	Base (si phase non choisie)	Action choisie (Bonus)
Joueur	Posez 1 Développement que vous n'avez pas déjà dans votre Tableau (payez le Coût total).	Posez 1 Développement avec Coût -1, que vous n'avez pas déjà dans votre Tableau.
<i>Bonus Tableau : Coût -X, Piocher +X cartes au début de la Phase, Piocher +X cartes à la fin de la Phase.</i>		
Robot (si marqueur "Dév 6" non placé)	Si 3+ Crédits, place marqueur "Dév 6" et Crédit -3, puis fin de l'action. Sinon action normale.	Si 2+ Crédits, place marqueur "Dév 6" et Crédit -2, puis fin de l'action. Sinon action normale.
Robot (action normale)	Pas d'action si Crédit = 0. Sinon cherche 1 Dév à placer dans son tableau et Crédit -1 si Dév placé.	Pioche 1 carte puis cherche 1 Dév à placer dans son tableau (si "Dév 6", dépense 1 Crédit et le place, sinon continue à chercher un autre "Dév").

III. COLONISER	Base (si phase non choisie)	Action choisie (Bonus)
Joueur	Posez 1 Monde basique (payez le Coût) ou posez 1 Monde Militaire (si Force Militaire > ou = à Défense). Si Monde "Trouvaille", placez 1 ressource dessous.	Comme l'action de "Base" et piochez +1 carte après avoir posé le Monde.
<i>Bonus Tableau : Coût -X si non-militaire (aussi selon type ressource), +X ou -X Conquête Militaire, Piocher +X cartes (fin Phase).</i>		
Robot	Pas d'action si Crédit = 0. Sinon pioche 2 cartes puis cherche un Monde non-militaire à placer dans son tableau et dépense 1 Crédit si Monde placé.	Pioche 3 cartes puis cherche un Monde non-militaire à placer dans son tableau.
Si Monde N°1 ou 5	Pioche 2 cartes puis cherche un Monde Militaire à placer dans son tableau.	Pioche 3 cartes puis cherche un Monde Militaire à placer dans son tableau.
Si Monde N°3	Pioche 4 cartes puis cherche un Monde Militaire à placer dans son tableau.	Pioche 5 cartes puis cherche un Monde Militaire à placer dans son tableau.
Si Monde N°2	Pioche 2 cartes puis cherche un Monde non-militaire à placer dans son tableau.	Pioche 4 cartes puis cherche un Monde non-militaire à placer dans son tableau.
Si Monde N°8	(action de base normale)	Cherche <u>dans la pioche commune</u> un Monde non-militaire ayant 3+ PV et le place tableau, puis Crédit +2 et Eco +1 et défausse Monde N°8 et tuile.

IV. CONSOMMER	Base (si phase non choisie)	Action choisie, Bonus N°1 (\$)	Action choisie, Bonus N°2 (PV x2)
Joueur (<i>Obligatoire si vous avez pouvoirs et ressources</i>)	Consommer : Utilisez vos pouvoirs Phase IV en dépensant vos ressources (gains PV et pioche cartes).	Vendez 1 ressource (Pouvoir \$) et piochez X cartes (type Bleu = 2, Marron = 3, Vert = 4, Jaune = 5) avant de consommer.	Consommer en doublant les PV gagnés (cartes Ressource en jeu uniquement, pas les cartes défaussées depuis la main).
<i>Bonus Tableau : Défausser ressources selon couleur (ou tout type) pour piocher X cartes ou gagner X PV, Piocher +X cartes.</i>			
Robot	Gagne X jetons PV (X = Economie)	Crédit +2 puis gagne X jetons PV (X = Economie)	Gagne X jetons PV (X = 2 x Economie) puis Economie +1.
Si 2 "Consommer"	Gagne X jetons PV (X = 2 x Economie) puis Economie +1 et Crédit +2.		
Si Monde N°0	(action de base normale)	Après la 1ere vente, remplace son marqueur robot "\$" par celui "x2" et défausse cette tuile.	(action normale)
Si Monde N°7	(action de base normale)	Après chaque vente, retourne son marqueur robot sur "Produire" s'il est sur "\$".	(action normale)

V. PRODUIRE	Base (si phase non choisie)	Action choisie (Bonus)
Joueur	Placez 1 ressource sous chaque Monde Producteur <u>vide</u> .	Comme l'action de "Base" et placez 1 ressource sous 1 Monde Trouvaille vide (un seul).
<i>Bonus Tableau : Placer 1 ressource sous Monde Prod ou Trouvaille vide (aussi selon type de ressource), Piocher +X cartes.</i>		
Robot	Ne fait rien !	Economie +1.
Avec Monde N°7	(action de base normale)	Economie +1 puis retourne son marqueur robot sur "\$" s'il est sur "Produire".