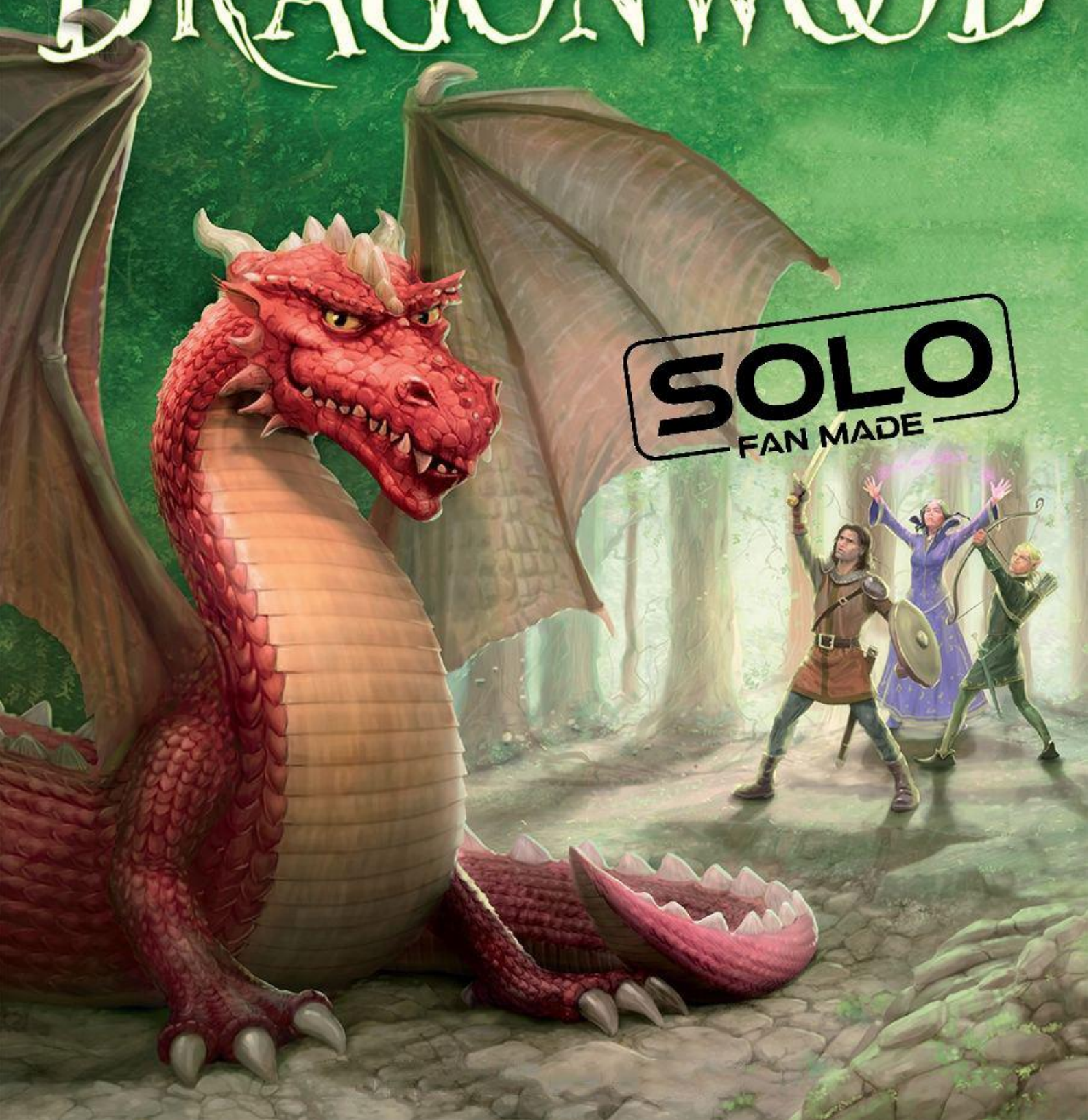


# DRAGONWOOD™

**SOLO**  
FAN MADE



Cette variante permet à un joueur de jouer une partie à 2 joueurs contre un adversaire automatisé.

Toutes les règles sont les mêmes, sauf indication contraire.

Pour la mise en place, retirez 12 cartes du paquet Dragonwood comme dans une partie à 2 joueurs (et placez les 2 Dragons dans la moitié inférieure). Mettez 5 cartes dans le paysage comme d'habitude avec le jeu placé à droite. Distribuez-vous 5 cartes normalement. L'adversaire n'a pas de cartes. Vous y allez en premier.

À votre tour, commencez toujours par piocher une carte, puis jouez un tour normalement (vous piocherez donc soit 2 cartes, soit 1 carte et tenterez ensuite de capturer à chaque tour).

Si vous capturez quelque chose, déplacez les cartes vers la gauche et placez la nouvelle carte paysage à droite. Remarque : pour la carte événement Tempête, défaussez 1 carte, puis piochez 1 carte.

Au tour de l'adversaire automatisé, lancez 1 dé.

Pour un 1 ou un 2, le tour de l'adversaire est terminé (rien ne se passe).

Pour un 3, l'adversaire capture la carte (créature ou amélioration) la plus à gauche du paysage (y compris s'il s'agit d'un dragon). Déplacez les 4 autres cartes vers la gauche et placez une nouvelle carte à droite.

Les améliorations capturées par l'adversaire n'ont pas d'impact sur les futures tentatives de capture.

Pour un 4, l'adversaire capture la créature ayant le point le plus élevé du paysage, avec les deux exceptions suivantes :

(1) Si la Cape des Ombres est dans le paysage et qu'il n'y a aucune créature de valeur 5 ou plus, l'adversaire capture la Cape à la place.

(2) Si la carte avec le point le plus élevé est un Dragon et qu'elle n'est pas la carte la plus à gauche, lancez à nouveau le dé. Si c'est un 3 ou un 4, le Dragon est capturé. Sinon, l'adversaire capture la créature la plus haute suivante (en notant l'exception (1), et si seules des améliorations sont disponibles, l'adversaire capture l'amélioration la plus à gauche).

Remarque : En cas d'égalité pour le plus grand nombre de points, l'adversaire capture la créature la plus à gauche ayant la plus grande valeur.

Jouez jusqu'à ce que les deux dragons soient vaincus. Les scores sont calculés comme d'habitude, attendez-vous à ce que votre adversaire obtienne 2 points pour chaque amélioration capturée (mais ceux-ci ne comptent pas dans le bonus de 3 points pour le plus grand nombre de créatures).

Un jeu de Darren Kisgen

Illustré par Chris Beatrice

Édité par Offline editions

Mode Solo Fan Made de Darren kisgen

Traduction et mise en page par SoloGames