



Tiletum

Livret de Règles du Mode Solo

Le Cardinalbot

MODE SOLO CRÉÉ PAR DÁVID TURCZI ET JEREMY AVERY

L'Église Catholique espagnole à la Renaissance est très puissante et il n'est guère surprenant que le Cardinal espagnol soit fortement impliqué dans le commerce européen. Jouissant d'une étonnante capacité à s'occuper de toutes les facettes de ses entreprises, les rumeurs disent qu'il tient plus de la machine que de l'humain ! Vous risquez de rencontrer quelques difficultés dans vos affaires si d'aventure vous vous confrontez à la perspicacité d'un tel homme. Mais cela représente également une occasion unique de prouver au monde que votre richesse et votre renommée peuvent éclipser celles du Cardinal en personne. Vous pourriez ainsi devenir le sujet de conversation de toutes les cours.

Dans ces règles, "Le Cardinalbot", "il" ou "son" font référence à l'adversaire solo automatisé, tandis que "vous", "votre" et "vos" font référence au joueur humain solitaire.

Matériel du Mode Solo



1 plateau du Cardinalbot
(au verso des plateaux Marchand)



13 cartes Décret



8 cartes Défi

Mise en Place

1. Procédez à une mise en place pour 2 joueurs, sauf que le Cardinalbot utilise son propre plateau au lieu d'un plateau Marchand normal. Placez le plateau du Cardinalbot près du plateau principal afin de créer la zone du Cardinalbot.
2. Assignez une couleur de joueur au Cardinalbot en lui donnant tous les pions correspondant (dans tous les exemples de ce livret, la couleur rouge sera utilisée).
3. Placez les marqueurs Points d'Action Bonus de sa couleur en haut de chacune des 5 colonnes de Personnages de ses Bâtiments, dans l'ordre, de gauche à droite : +1, +1, +2, +2, +3 (cet ordre est inverse au vôtre).



4. Placez les marqueurs du Cardinalbot sur la position « 3 PV » de la piste du Roi, la première case de la piste d'Ordre du Tour et la case « 10 » de la piste de Score.



5. Sélectionnez votre niveau de difficulté en mélangeant les 8 cartes Défi :
 - *Cardinal Prêtre* (Facile) : Piochez 1 carte Défi au hasard, mettez-la en jeu près du plateau du Cardinalbot, puis rangez les autres dans la boîte.
 - *Cardinal Diacre* (Normal) : Piochez 3 cartes Défi au hasard, mettez-les en jeu près du plateau du Cardinalbot, puis rangez les autres dans la boîte.
 - *Cardinal Évêque* (Difficile) : Piochez 5 cartes Défi au hasard, mettez-les en jeu près du plateau du Cardinalbot, puis rangez les autres dans la boîte.
 - Vous pouvez également choisir les cartes Défi avec lesquelles vous souhaitez jouer, ainsi que leur nombre, afin d'ajuster le niveau de difficulté à votre convenance.

6. Le Cardinalbot est le premier joueur. Il reçoit donc 1 exemplaire de chacune des cinq ressources. En tant que deuxième joueur, vous recevez 1 exemplaire de chacune des ressources suivantes : Fer, Nourriture, Laine et Pierre, ainsi que 3 Ors.
7. Mettez de côté deux des dés inutilisés (leur couleur n'a pas d'importance) près du plateau du Cardinalbot : ce sont les « dés du Cardinalbot » et ils ne seront jamais mélangés aux dix dés en jeu.
8. Le Cardinalbot peut construire ses 7 Piliers et ses 7 Maisons dès le début de la partie : placez-les près de son plateau. (Le Cardinalbot commence avec une Maison déjà placée sur Tiletum, comme n'importe quel joueur humain.)

Prenez les six cartes Décret suivantes : *Gloire*

Éternelle, *Richesses Mondaines* et les quatre cartes correspondant aux tuiles Foire placées dans l'offre.



Placez ces six cartes en une rangée sous le plateau du Cardinalbot, dans l'ordre suivant, de gauche à droite :

- Carte correspondant à la première tuile Foire
 - Carte correspondant à la deuxième tuile Foire
 - Carte correspondant à la troisième tuile Foire
 - Carte correspondant à la quatrième tuile Foire
 - *Gloire Éternelle*
 - *Richesses Mondaines*
9. Prenez une tuile Ville inutilisée au hasard et placez le Marchand du Cardinalbot à l'endroit qu'elle indique, sur la carte. Placez l'Architecte du Cardinalbot sur la case associée à la tuile Coût de Construction suivante :



10. Prenez un Marchand d'une couleur non utilisée : il représente le Cardinalbot en personne. Placez le Cardinalbot sur la carte Décret la plus à gauche.

Déroulement

Phase de Préparation

Aucun ajustement.

Phase d'Actions

Aucun ajustement, jouée dans l'ordre du tour.

Phase du Roi

Elle est résolue normalement (y compris le décompte des PV positifs ou négatifs) pour vous comme pour le Cardinalbot. Procédez toutefois aux ajustements suivants :

- Si le Cardinalbot est en dessous de la position « +3 PV » de la piste du Roi, remettez son marqueur à la position « +3 PV », et non à la position « 0 PV ».
- En cas d'égalité de position, le Cardinalbot est toujours considéré premier (il prend la position du premier joueur), même si votre marqueur est en dessous du sien. Si votre marqueur est plus avancée que le sien sur la piste du Roi, vous serez le premier joueur au tour suivant, comme lors d'une partie multijoueurs.
- Si le Cardinalbot est premier, il récupère la tuile Bonus et la résout immédiatement. (La résolution des différentes tuiles Bonus par le Cardinalbot est détaillée page 14). Au dernier tour, il gagne à la place 4 PV, comme indiqué sur le plateau.

Phase de la Foire

Elle est résolue normalement, sauf que le Cardinalbot gagne des PV **même s'il n'a pas de Marchand ni de Maison dans la Ville où se déroule la Foire**. Les conditions de décompte du Cardinalbot sont identiques aux vôtres.

- Pour les Contrats, comptez les tuiles (face cachée) de sa pile de Contrats remplis.
- Pour les Blasons, comptez les tuiles (actives) sur son plateau individuel (ne comptez pas les tuiles non placées/inactives dans sa réserve).
- Pour les Piliers et les Maisons, comptez normalement ses Piliers et ses Maisons sur le plateau principal.
- Pour les Cathédrales, comptez normalement les tuiles Cathédrale collectées près de son plateau individuel.
- Pour les tuiles Foire dépendant des tuiles Personnage, comptez pour le Cardinalbot comme pour vous. (Lors du décompte des Personnages des niveaux 2 et 3, ne comptez que le 2^e niveau (supérieur) du Cardinalbot. Il n'y a aucun changement dans la façon dont le Cardinalbot compte les Bâtiments entièrement remplis de tuiles Personnages.

Après la Foire, rangez la carte Décret la plus à gauche (correspondant à la Foire qui vient d'être décomptée) dans la boîte, puis placez le Cardinalbot sur la carte maintenant la plus à gauche (correspondant à la prochaine Foire).

Phase d'Entretien

Aucun ajustement.

À votre tour, vous jouez normalement..

Tour du Cardinalbot

Si le Cardinalbot se retrouve avec plusieurs options valables après avoir résolu les égalités/préférences, il doit toujours choisir aléatoirement.

1. Remettez le Cardinalbot sur la carte Décret la plus à gauche au début de chacun de ses tours. Si le Cardinalbot est le premier joueur, révélez et résolvez normalement un jeton Corruption.
2. Lancez les deux dés Cardinalbot et calculez la **différence entre les deux valeurs obtenues**. Déplacez le Cardinalbot d'autant de cartes Décret vers la droite.
3. Résolvez la carte Décret sur laquelle se trouve le Cardinalbot. Chaque carte indique jusqu'à 4 préférences d'action/de dé, certaines étant précédées d'une condition. Les conditions font référence aux Piliers/Maisons que le Cardinalbot a construits, ou aux tuiles et Ressources que le Cardinalbot a collectées ou auxquelles il a accès au moment de l'évaluation.
 - a) Vérifiez la première condition : si elle est remplie (ou s'il n'y a pas de condition), le Cardinalbot prend un dé correspondant.
 - b) Si la condition n'est pas remplie ou si aucun dé correspondant ne peut être sélectionné, passez à la condition suivante. Continuez à descendre parmi les conditions présentées jusqu'à ce qu'une puisse être remplie ou que toutes aient échoué.
 - c) Si toutes les options ont échoué, déplacez le Cardinalbot sur la carte Décret suivante à droite, puis recommencez en haut.
 - d) Si plusieurs dés correspondent, utilisez la priorité des dés indiquée en bas de la carte sur laquelle se trouve le Cardinalbot.



Priorité des dés,
indiquée au bas des cartes Décret.



Lors du choix des couleurs, le bleu et le gris clair sont toujours représentés ensemble. Si le Cardinalbot a des Contrats non remplis, considérez ce symbole comme désignant la Ressource qu'il doit obtenir en plus grande quantité pour remplir son ou ses Contrats non remplis.

Lors du choix d'une couleur, en cas d'égalité non spécifiée, le Cardinalbot choisit la Ressource dont il a le moins dans sa réserve. Si l'égalité persiste, il choisit au hasard.

- e) Si une action spécifique est indiquée, les dés de l'action Joker répondent également à cette exigence. Le Cardinalbot préfère l'action Joker à l'Action normale si l'action Joker a un nombre de PA égal ou supérieur à celui de l'Action normale. Sinon, il préfère l'Action normale.
4. Le Cardinalbot reçoit normalement les Ressources correspondant au dé choisi, récupère la tuile Bonus de l'Action s'il y en a une, et la résout immédiatement. (La résolution des différentes tuiles Bonus par le Cardinalbot est détaillée page 14). Ni la présence de la tuile Bonus ni son contenu n'affectent les priorités du Cardinalbot à l'étape précédente.

5. Réglez l'Action du Cardinalbot selon la zone dans laquelle il a pris son dé :

- a) Si le dé provient d'une Action spécifique (autre que le Joker), réglez-la.
- b) Si le dé provient de l'action Joker (suite à l'étape 3E), réglez l'Action spécifiée sur la carte Décret.
- c) Si le dé provient de l'Action Joker, mais qu'aucune Action n'a été spécifiée (par exemple, si elle a été sélectionnée à l'aide de la carte *Richesses Mondaines*, ou comme étant le dé le plus élevé d'une couleur), le Cardinalbot effectue l'une des deux Actions ci-dessous :
 - Si le Cardinalbot est moins avancée que vous sur la piste du Roi, il effectue une Action Roi.
 - Sinon, il effectue soit une Action Marchand, s'il a construit au moins autant de Piliers que de Maisons, soit une action Architecte, s'il a construit plus de Maisons que de Piliers.

Enfin, le Cardinalbot effectue toutes les **Tâches** suivantes :

- a) **Blasons** : Si le Cardinalbot possède un Blason inactif (dans son Entrepôt) et qu'il peut payer 3 Nourritures (ou qu'il est capable de combler la différence à 3 Nourritures en payant 2 Ors pour chacune), il les dépense et place le Blason (en l'activant) sur la rangée inférieure de son plateau individuel, puis **gagne 5 PV**. Il effectue cette tâche autant de fois que possible.
 - Il ne peut avoir qu'un seul Blason actif sur la rangée inférieure de chaque Bâtiment de son plateau.
 - Il place le Blason dans un Bâtiment avec deux Personnages présents, **si possible**. Si plusieurs options sont disponibles, il choisit le Bâtiment le plus à gauche.
- b) **Cathédrales** : Si le Cardinalbot a un Pilier présent dans une Cathédrale qu'il n'a pas encore construite et qu'il peut payer suffisamment de Pierres pour la construire (ou qu'il peut combler la différence de Pierres requises en payant 2 Ors pour chacune), il construit cette Cathédrale (en dépensant les Pierres et en gagnant les PV représentés). Il accomplit cette tâche autant de fois que possible. Si le Cardinalbot peut construire plusieurs Cathédrales, il construit d'abord celle lui rapportant le plus de PV.
- c) **Contrats** : Si le Cardinalbot possède une tuile Contrat non rempli et suffisamment de ressources pour le remplir, il le fait, marquant les PV indiqués, **plus 5 PV supplémentaires**, et place la tuile Contrat face cachée dans sa pile de Contrats remplis. (Ignorez tous les autres avantages de la tuile Contrat.) Il effectue cette tâche jusqu'à deux fois, si possible.

I. Sur les tuiles indiquant « Ressource au choix », le Cardinalbot dépense les Ressources dans l'ordre de priorité suivant :

1. Or,
 2. Nourriture (s'il en a 4 ou plus), et enfin,
 3. Laine ou Fer (celle dont il a le plus).
- Il ne dépense jamais de Pierre pour des Contrats.

Le plateau du Cardinalbot peut accueillir 3 jetons Nourriture. Gardez les 3 premiers jetons Nourriture qu'il a sur ces cases afin de vous rappeler de ne pas dépenser ces ressources pour remplir des Contrats !

II. S'il peut remplir l'un ou l'autre de ses Contrats non remplis, il remplit d'abord celui qui nécessite le moins de Ressources.

III. S'il n'a pas assez de Laine ou de Fer, il peut dépenser 2 Ors pour chaque Laine ou Fer manquant.

Exemple : Le Cardinalbot a choisi *Noblesse Oblige* comme Décret pour ce tour. La situation du jeu est illustrée ci-dessous.



La première priorité sur le Décret sélectionné est une Action Architecte, s'il y a un nouveau Blason à portée.

1. New Crest in reach:

Architect action



Le seul Blason présent sur le plateau principal est à Venice, alors que son Architecte est à London. L'Action Architecte dispose actuellement de 6 PA. Par conséquent, tout ce qui se trouve dans un rayon de 6 déplacements est « à portée » (voir l'encadré page 9 « Portée du Cardinalbot »), mais aller de London à Venice représente 9 déplacements et ce Blason n'est donc pas à portée.



La deuxième priorité est identique pour l'Action Marchand.

2. New Crest in reach:

Merchant action



Le Blason à Venice est assez proche du Marchand du Cardinalbot actuellement à Firenze. Cependant, il n'y a pas de dé disponible sur l'Action Marchand ni sur l'Action Joker.



La troisième priorité est d'acheter un nouveau Blason à partir de l'offre de Contrats.

3. New Crest available in Contract offer:

Contract action



Le Cardinalbot possède déjà le Blason le plus à droite de l'offre (il ne peut donc pas le prendre), et le deuxième nouveau Blason a un coût de 3 PA, qu'il ne peut pas obtenir, car l'Action Contrat ne dispose que de 2 PA.



Ainsi, aucune des options de la carte Noblesse Oblige ne peut être résolue, le Cardinalbot passe donc au Décret suivant à droite : Travaux Manuels.



La première priorité ici est de faire une Action Personnage, ce qui est possible. Il y a trois dés présents : bleu, gris clair et jaune. Au bas de la carte, les priorités sont indiquées ainsi : rose > bleu/gris clair > jaune > gris foncé. Comme le dé rose n'est pas disponible, le Cardinalbot choisit entre le bleu et le gris clair : puisqu'il a besoin de 3 Fers supplémentaires pour son Contrat non rempli (le Cardinalbot a déjà 4 Fers sur les 7 dont il a besoin), il choisit le dé bleu et prend également la tuile Bonus.



Après avoir résolu l'Action Personnage (détails page 11), il résout également une tâche pour remplir le Contrat et dépense ses 7 Fers. Il gagne un total de 16 PV (11 PV imprimés sur la tuile Contrat plus le bonus de 5 PV du Cardinalbot pour avoir rempli un Contrat).

Plateau du Cardinalbot

Rappels de la priorité des Ressources nécessaires pour le Cardinalbot (voir page 13) et des préférences des tuiles Bonus (voir page 14).

Le Cardinalbot a de la place pour deux Contrats non remplis. Il ne peut jamais avoir plus de deux Contrats non remplis en même temps.

Tous ses Contrats remplis sont empilés ensemble. Le Cardinalbot gagne 5 PV supplémentaires chaque fois qu'il remplit un Contrat.

Placez ici les dés sélectionnés par le Cardinalbot, de la même manière que vous les placeriez sur votre plateau individuel.



Tous les Bâtiments de Cardinalbot peuvent accueillir exactement deux tuiles Personnage. Il place toujours en premier une tuile Personnage dans la rangée supérieure.

Si le Cardinalbot a placé deux tuiles Personnage et une tuile Blason dans un même Bâtiment, il place son marqueur Points d'Action Bonus dans la section appropriée de la Roue d'Actions.

Le Cardinalbot dispose de trois cases pour la Nourriture en réserve. La Nourriture gagnée par le Cardinalbot est toujours placée en premier sur ces cases. La Nourriture en réserve ne peut pas être utilisée pour remplir des Contrats, sauf en fin de partie.

Le Cardinalbot ne conserve que des Blasons inactifs dans son Entrepôt, quel qu'en soit le nombre.

Actions du Cardinalbot

Les PA du Cardinalbot pour chaque résolution sont déterminés de la manière suivante :

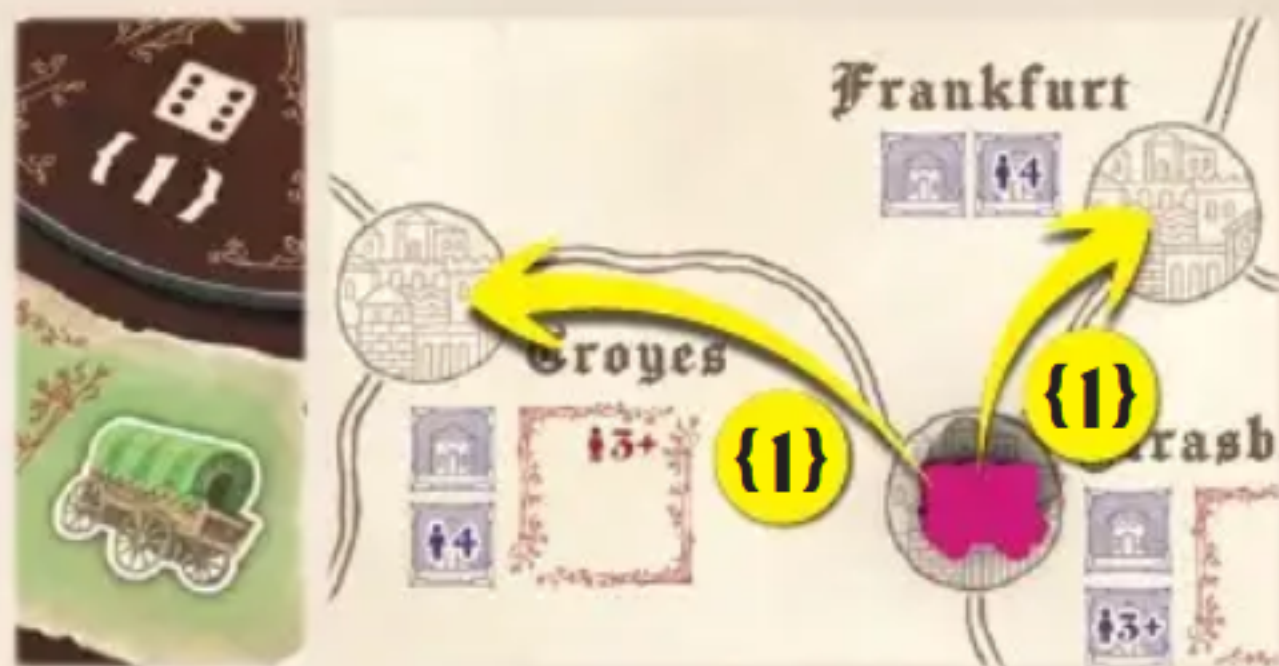
- De 1 à 6, selon la position sur la Roue d'Actions, de la même manière que pour vous.
- Plus la valeur du jeton Points d'Action Bonus, s'il est placé dans la section correspondante de la Roue d'Actions (ou dans l'action en cours de résolution, s'il résout l'action Joker).

Portée du Cardinalbot et Extension de portée

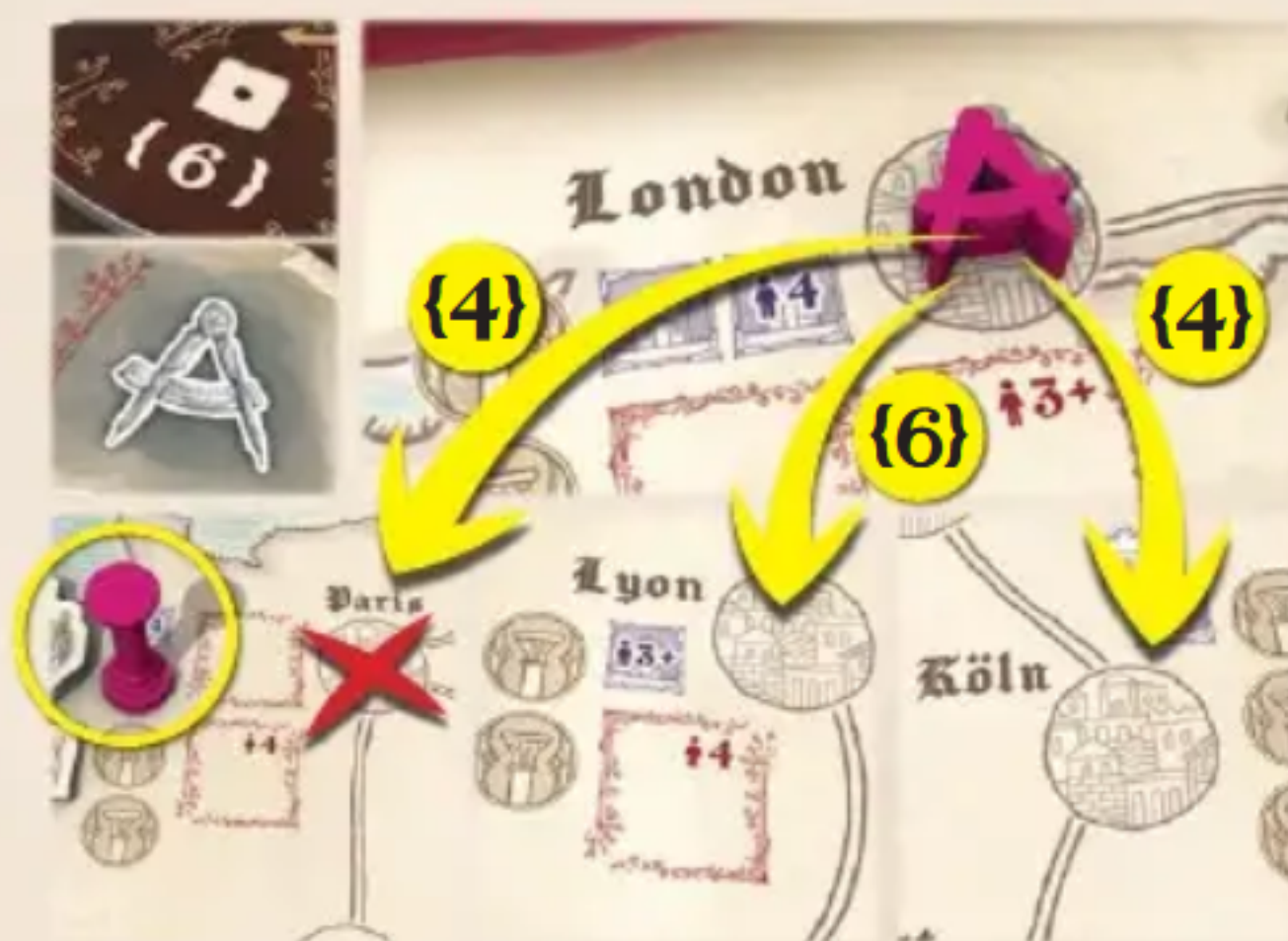
Pour les Actions Architecte et Marchand, la **portée du Cardinalbot** est définie ainsi : jusqu'à autant de cases de l'élément concerné (Architecte/Marchand) que le nombre de PA dont dispose le Cardinalbot pendant la résolution en cours. Voir l'exemple ci-dessous.

L'**extension de portée** est définie comme le plus petit nombre de cases au-delà de sa portée qui lui permettrait d'atteindre la cible sélectionnée. Il étend sa portée d'autant de cases que nécessaire, en dépensant 1 Or  pour chacune (jusqu'à la totalité de son Or). L'extension de portée n'est pas limitée par la quantité d'Or dont dispose le Cardinalbot et ne coûte pas de PA supplémentaires.

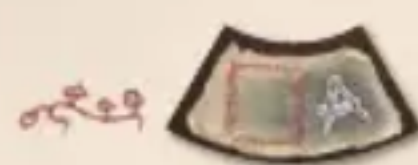
Exemple de portée du Cardinalbot : Lorsque vous résolvez l'Action Marchand avec une valeur de dé de 6 (et donc 1 PA), seules Troyes et Frankfurt sont à portée du Marchand qui se trouve actuellement à Strasbourg.



Lors de la résolution de l'Action Architecte avec une valeur de dé de 1 (et donc 6 PA), Lyon et Köln sont toutes deux à portée de l'Architecte (actuellement à London), ainsi que Paris, mais comme le Cardinalbot y a déjà un Pilier, Paris est ignorée pour l'évaluation.



Si le Cardinalbot se retrouve avec plusieurs options valables après avoir résolu les égalités/préférences, **il choisit au hasard.**



Action Architecte

RÉSUMÉ : Placer un Pilier, Bonus de Portée, Portée pour Relocaliser (étendre la portée si nécessaire).

1. Le Cardinalbot place un Pilier là où se trouve son Architecte. Cela ne coûte aucun PA.
2. Trouvez une tuile Bonus à portée de l'Architecte du Cardinalbot. Le Cardinalbot prend cette tuile et la résout immédiatement. Si plusieurs tuiles Bonus sont disponibles, il prend la meilleure (voir page 14 pour savoir quelles tuiles Bonus il préfère et comment il les résout) **sans se déplacer et sans dépenser de PA**. Si aucune tuile n'est à sa portée, le Cardinalbot ne prend pas de tuile.
3. Trouvez une Cathédrale **ne contenant pas** l'un des Piliers du Cardinalbot et à portée de l'Architecte du Cardinalbot. Si plusieurs Cathédrales de ce type sont éligibles, partagez-les ainsi :

- Cathédrale avec le plus grand total de PV (tuile Coût + tuile Cathédrale),
- Cathédrale que **vous** ne possédez pas encore,
- Cathédrale au coût en Pierres le plus bas, et enfin,
- Cathédrale la plus proche.

Si aucune de ces cathédrales n'est à portée, étendez sa portée pour sélectionner la Cathédrale sans Pilier la plus proche de son Architecte, en utilisant les critères de départage ci-dessus si nécessaire.

Le Cardinalbot ignore toujours la Cathédrale dont la tuile Coût de Construction est « indisponible ».

4. Le Cardinalbot déplace son Architecte directement dans la Ville de la Cathédrale sélectionnée.

En reprenant l'exemple ci-dessus, avec son Action Architecte (avec 6 PA), le Cardinalbot :



1. construit un Pilier à London, puis



2. récupère la tuile Bonus d'Antwerpen, car celle-ci a une priorité plus élevée que l'autre tuile Bonus à portée, à Brugge, puis



3. déplace son Architecte à Lyon, car des deux Cathédrales à portée (Lyon et Köln), Lyon a la valeur totale en PV la plus élevée.

Action Marchand

RÉSUMÉ : Relocaliser le Marchand si nécessaire (en utilisant de l'Or), placer une Maison, portée pour le bonus, portée pour relocaliser le Marchand (étendre la portée si nécessaire).

Si le Cardinalbot peut légalement construire une Maison là où se trouve son Marchand, passez cette étape.

Si le Cardinalbot a déjà une Maison ou ne peut pas en construire une là où se trouve son Marchand, trouvez une Ville avec une case vide pour une Maison dans un rayon de X déplacements de son Marchand, où X est la quantité d'Or  que le Cardinalbot possède. Si plusieurs Villes de ce type sont éligibles, départagez-les ainsi :

- Ville où se tiendra la prochaine Foire,
- Ville avec une case Maison vide qui a également une récompense en PV imprimée,
- Ville avec une case Maison vide qui possède également une autre récompense imprimée, et enfin,
- Ville la plus proche.

Si aucune n'est disponible dans un rayon de X déplacements, choisissez celle qui est la plus proche du Marchand du Cardinalbot et dispose d'une case Maison vide.

Le Cardinalbot déplace son Marchand directement sur cette ville, en dépensant 1 Or pour chaque case de déplacement. Même si le Cardinalbot ne possède pas assez d'Or, son Marchand se déplace quand même sur la ville sélectionnée, en dépensant tout l'Or qu'il possède. Cette étape ne lui coûte aucun PA.

4. Le Cardinalbot place une Maison là où se trouve son Marchand (c'est-à-dire sur la nouvelle case, s'il s'est déplacé à l'étape précédente). Cela ne lui coûte pas de PA. Le Cardinalbot ignore toutes les récompenses imprimées sur les cases Maison du plateau principal, sauf les PV, qu'il gagne normalement.
5. Trouvez une tuile Bonus à portée du Marchand du Cardinalbot. Le Cardinalbot prend cette tuile et la résout immédiatement. Si plusieurs tuiles Bonus sont disponibles, il prend la meilleure (voir page 14 pour savoir quelles tuiles Bonus il préfère et comment il les résout) **sans se déplacer et sans dépenser de PA**. Si aucune tuile n'est disponible à sa portée, le Cardinalbot ne prend pas de tuile.

Trouvez une Ville **disposant d'une case Maison vide** à portée du Marchand du Cardinalbot. Si plusieurs Villes de ce type sont éligibles, départagez-les ainsi :

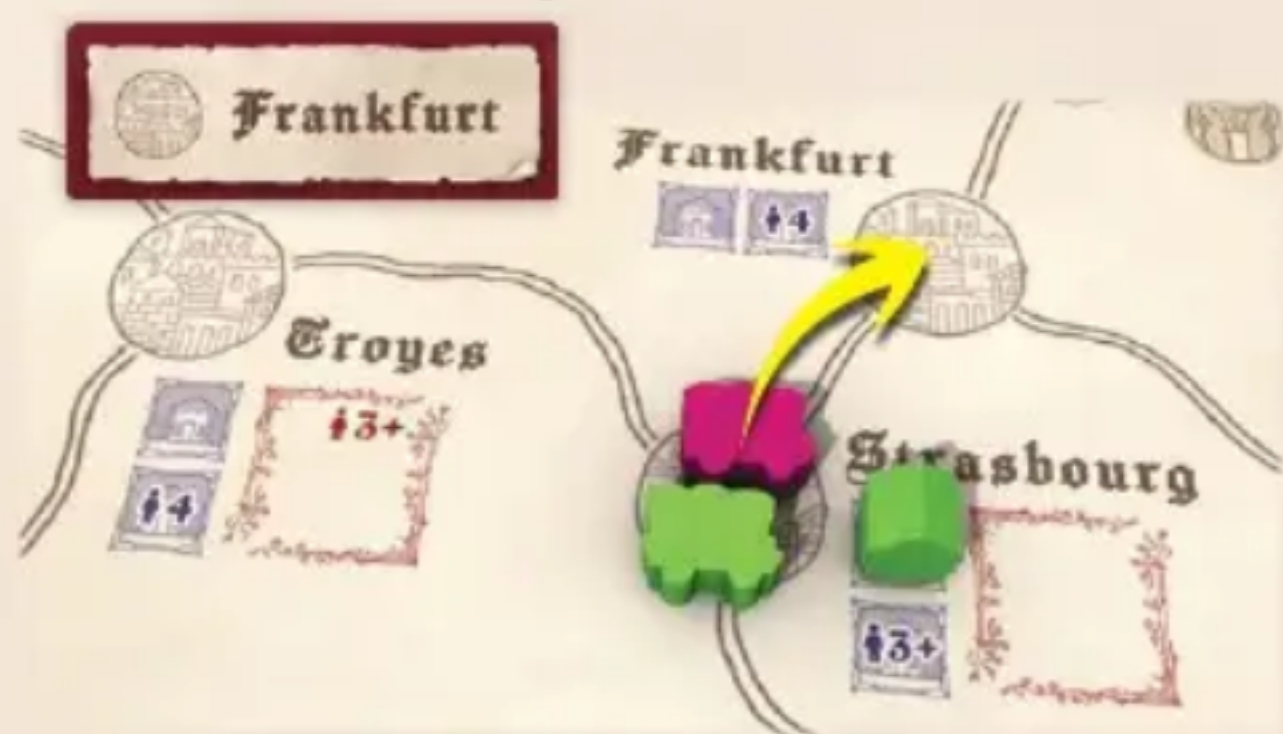
- Ville où se tiendra la prochaine Foire,
- Ville disposant d'une case Maison vide qui a également une récompense en PV imprimée,
- Ville disposant d'une case Maison vide qui possède également une autre récompense imprimée, et enfin,
- Ville la plus proche.

Si aucune de ces Villes n'est à portée, étendez sa portée pour sélectionner la Ville la plus proche de son Marchand et sans Maison lui appartenant, en utilisant les critères de départage ci-dessus si nécessaire.

6. Le Cardinalbot déplace son Marchand directement sur la Ville sélectionnée.

Exemple :

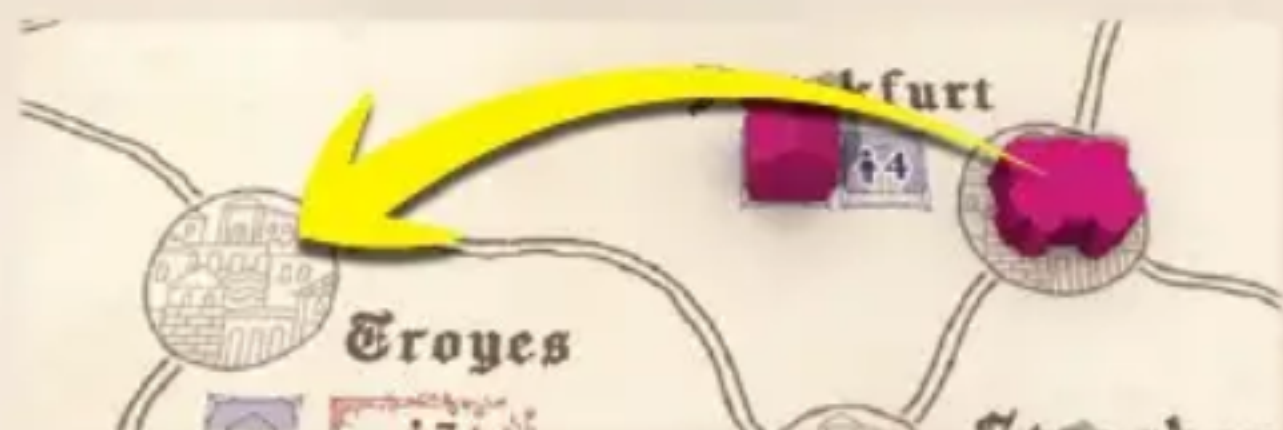
1. Le Cardinalbot effectue une Action Marchand avec son Marchand à Strasbourg, où vous avez déjà construit une Maison. Le Cardinalbot ne peut pas y construire et doit d'abord déplacer son Marchand. Parmi les deux Villes éligibles les plus proches (Frankfurt et Troyes), il choisit de déplacer son Marchand à Frankfurt (en dépensant 1 Or) car Frankfurt est la Ville où aura lieu la prochaine Foire.



2. Le Cardinalbot construit une Maison à Frankfurt.



3. Sa portée est de 1 et il n'y a pas de tuile Bonus qu'il pourrait collecter à portée, il ne collecte donc rien.
4. Il n'y a pas de Ville disposant d'une case Maison vide à portée. La Ville la plus proche où le Cardinalbot peut construire une Maison est Troyes. C'est un déplacement au-delà de sa portée de 1, donc le Cardinalbot étend sa portée : il paierait 1 Or pour la case de déplacement supplémentaire s'il en avait, mais comme il n'en a pas, il déplace simplement son Marchand sur Troyes.



Action Personnage

RÉSUMÉ : Pour chaque PA, il place un Personnage (en haut d'abord) OU revendique un Personnage (défausser et remplir à nouveau si nécessaire).

Pour chaque PA, le Cardinalbot procède ainsi :

A) S'il a déjà une tuile Personnage dans sa réserve, il la place sur son plateau individuel. S'il a déjà un Personnage de ce type, le Cardinalbot place le nouveau sous le premier. Si le Cardinalbot n'a pas de Personnage de ce type, il le place dans la case vide le plus à gauche de la rangée supérieure. Les récompenses imprimées sur les tuiles Personnage sont **ignorées**.

B) Sinon, le Cardinalbot prend une tuile Personnage de l'offre, en utilisant les priorités suivantes :

- Il ignore les types dont il possède déjà deux exemplaires sur son plateau individuel et/ou dans sa réserve, et
- Il préfère les types qu'il possède déjà, et parmi ceux-ci, ceux qui sont le plus à gauche.
- S'il y a plusieurs Personnages de la même couleur, il prend celui dont la « valeur » de récompense imprimée est la plus élevée (c'est-à-dire deux d'un élément plutôt qu'un d'un autre).

Si le Cardinalbot ne peut pas prendre l'une des tuiles Personnages actuellement dans l'offre, il défausse toutes les tuiles de l'offre, puis la remplit immédiatement. Cela ne lui coûte aucun PA et ne peut être fait qu'une fois par action Personnage. Conservez la réserve de tuiles Personnage du Cardinalbot en dessous de son plateau individuel. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qu'il peut posséder.

Exemple : Le Cardinalbot résout une Action Personnage avec 4 PA. Il a une tuile Personnage dans sa réserve.

1. Pour son premier PA, il place la tuile de sa réserve dans la case vide le plus à gauche de la rangée supérieure.



2. Pour son deuxième PA, il prend une nouvelle tuile. Dans l'offre de tuiles Personnage, les deux tuiles avec l'icône Action Personnage et une tuile avec l'icône Action Roi correspondent à

des types que le Cardinalbot possède déjà et celle avec l'icône Action Personnage est plus à gauche sur son plateau individuel. Parmi les deux tuiles proposées avec une icône Action Personnage, il choisit celle qui a la valeur la plus élevée.



3. Pour son troisième PA, il place la tuile qu'il vient d'acquérir (sur la rangée inférieure de la première colonne), complétant ainsi la colonne. Il place ensuite le jeton «+1 PA» sur la section Action Personnage de la Roue d'Actions.



4. Pour son quatrième PA, il prend un nouveau Personnage, cette fois-ci en ayant clairement besoin de celui avec l'icône Action Roi.



Action Contrat

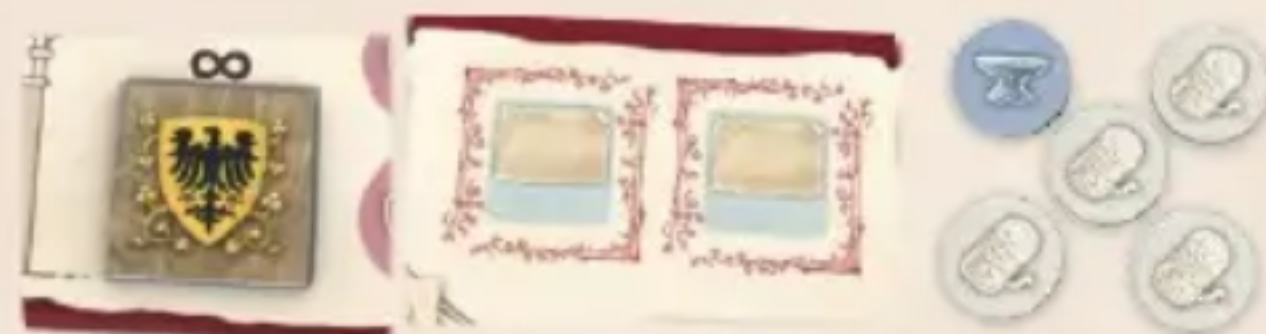
RÉSUMÉ : Dépenser ses PA selon les priorités suivantes : **prendre un nouveau Blason, prendre des Contrats « faits », prendre un Contrat, gagner une ou plusieurs Ressources.**

Le Cardinalbot dépense ses PA (en respectant les coûts imprimés sous les tuiles, comme vous le feriez, mais en ignorant toute tuile pour laquelle il ne lui reste pas assez de PA) de la manière suivante :

- A) Il prend tous les Blasons qu'il n'a pas encore, de la droite (le moins cher) vers la gauche (le plus cher). Placez les Blasons pris sur l'Entrepôt, dans le coin inférieur droit de son plateau individuel, pour indiquer qu'ils sont inactifs.
- B) Il prend tous les Contrats « faits », par ordre décroissant du nombre de PV, en choisissant le moins cher en cas d'égalité. Les Contrats « faits » sont des Contrats pour lesquels le Cardinalbot dispose des ressources nécessaires dans sa réserve personnelle. Immédiatement après avoir pris une telle tuile Contrat, le Cardinalbot le remplit (voir l'étape 6C du chapitre « Tour du Cardinalbot »).
- C) Si le point B a été passé et qu'il a au moins une case Contrat vide : il prend une tuile Contrat, en choisissant celle pour laquelle il lui manque le moins de Ressources. Placez ce Contrat sur une case Contrat vide de son plateau individuel.
- D) Pour chaque PA restant, le Cardinalbot reçoit l'une des Ressources nécessaires dont il a le plus besoin (voir page 13).

Lorsqu'il prend des Contrats « faits », le Cardinalbot n'a pas besoin d'avoir une case Contrat vide sur son plateau individuel, il les remplit immédiatement. Les cases vides ne sont nécessaires que pour les Contrats sur lesquels il doit préalablement rassembler les ressources nécessaires.

Exemple : En utilisant 5 PA, le Cardinalbot résout une Action Contrat. Il a déjà le Blason représentant un aigle noir, 4 Laines et 1 Fer, et aucun Contrat non rempli.



1. Puisque le point A est prioritaire, il prend le Blason représentant une coupe pour 3 PA, ce qui lui laisse encore 2 PA.



2. Avec ses 4 Laines et 1 Fer, le seul Contrat qu'il pourrait immédiatement remplir est celui le plus à gauche de l'offre, mais il n'a plus les 3 PA nécessaires à dépenser. Parmi les autres Contrats, il n'y en a aucun qu'il pourrait remplir immédiatement, il passe donc au point C.
3. Le Cardinalbot prend le Contrat du milieu pour 2 PA, pour lequel il ne lui manque qu'une Ressource. Le Contrat disponible le plus à droite (pour seulement 1 PA) nécessiterait 4 Fers pour être rempli, il préfère donc l'autre Contrat malgré le coût plus élevé en PA.



4. Il n'a plus de PA et ne gagne donc aucune Ressource.

Action Roi

RÉSUMÉ : Avancer d'une case sur la piste Roi, pour chaque PA.

Le marqueur du Cardinalbot avance sur la piste Roi d'autant de cases que ses PA disponibles.

Ressource la plus nécessaire

Chaque fois que vous devez déterminer la Ressource dont le Cardinalbot a le plus besoin, pour chacune de ces Ressources, suivez la liste de priorité ci-dessous :

1. **Pierre pour les Cathédrales.** Si le Cardinalbot est capable de construire au moins une tuile Cathédrale parce qu'il a un Pilier en place, mais qu'il n'a pas assez de Pierre pour construire une Cathédrale : **Pierre** .
2. **Nourriture pour les Blasons.** Si le Cardinalbot a un Blason inactif et au moins une Maison remplie de deux Personnages sur son plateau individuel, mais sans Blason, et qu'il n'a pas au moins 3 Nourritures : **Nourriture** .

3. **Fer/Laine pour les Contrats.** S'il a un ou plusieurs Contrats non remplis : **Fer**  ou **Laine**  (celle dont il a besoin pour remplir ses Contrats non remplis).
4. **Or** .

Également utilisé pour départager les couleurs de dé lors de la résolution du Décret *Richesses Terrestres*.

Résolution des tuiles Bonus et Détermination des meilleures tuiles Bonus

Si le Cardinalbot doit choisir la « meilleure tuile Bonus » (pendant l'Action Marchand ou Architecte), il choisit celle qui figure sur la rangée la plus haute de ce tableau. Si nécessaire, d'autres priorités sont indiquées dans chaque rangée.

1. Blasons	 Départage : Blason qu'il ne possède pas > Blason que vous ne possédez pas
2. Assistants Divers	 Inclut toutes les tuiles promo ne correspondant pas clairement à l'une des autres catégories.
3. Assistants octroyant des PV et des Ressources	 Départage : Assistant ayant le plus de PV > le plus de Ressources au total > le plus de symboles « Ressource au choix »
4. Assistants octroyant des Actions	 Départage : Assistant donnant le plus grand nombre de PA
5. Contrats Bonus	 Départage : Contrat pour lequel il lui manque le moins de Ressources

Si le Cardinalbot gagne un Blason qu'il ne possède pas déjà, placez-le dans son Entrepôt, dans le coin inférieur droit de son plateau individuel pour indiquer qu'il est inactif (voir l'étape 6A de « Tour du Cardinalbot »).

Si le Cardinalbot gagne un Blason qu'il possède déjà (actif OU inactif), ce Blason est immédiatement retiré de la partie. Il n'est pas autorisé à prendre un deuxième exemplaire d'un Blason, comme lors d'une partie multijoueurs.

Si le Cardinalbot gagne une autre tuile (autre qu'un Blason), elle est retirée de la partie sans aucun effet. Cette règle est souvent annulée par les cartes Défi en jeu (voir page 15).

Décompte Final

Vous décomptez votre score normalement. Le Cardinalbot marque des PV de la manière suivante :

1. Multipliez le nombre de ses Maisons sur la carte par le nombre de ses Piliers sur la carte. Il gagne autant de PV que ce résultat.
2. Si le Cardinalbot a un ou plusieurs Contrats non remplis sur son plateau individuel, il convertit toute sa Pierre et sa Nourriture (y compris celle de sa réserve) en Or,

puis tente de remplir ces Contrats, comme expliqué à l'étape 6C du chapitre « Tour du Cardinalbot ».

3. 1 PV pour chaque tranche de 4 Ressources restantes.

Vous l'emportez si vous avez plus de PV que le Cardinalbot. En cas d'égalité, ou si vous avez moins de PV, le Cardinalbot l'emporte.

Défis

Ces règles Solo sont accompagnées de 8 cartes Défi qui modifient les règles du Cardinalbot. Elles sont choisies à l'étape 5 de la mise en place. Plus il y en a en jeu, plus le jeu est difficile à gagner.

AMIS TRÈS SPÉCIAUX

Lorsque le Cardinalbot gagne **une tuile Assistant Divers** (n° 2 sur le tableau des priorités), il reçoit immédiatement 5 Ors. Lorsque le Cardinalbot gagne **une tuile Contrat Bonus** (n° 5 sur le tableau des priorités), elle est traitée comme une tuile Contrat ordinaire obtenue via une Action Contrat (et est soit remplie immédiatement, soit placée sur une case vide de son plateau individuel, soit retirée de la partie si aucune case vide n'est disponible).

CLERGÉ PLEIN DE RESSOURCES

Lorsque le Cardinalbot gagne **une tuile Assistant octroyant des PV/Ressources** (n° 3 sur le tableau des priorités), il reçoit immédiatement les PV/Ressources indiqués. Les symboles  sont traités comme ses ressources les plus nécessaires.

MURMURES À L'OREILLE DU ROI

Lorsque le Cardinalbot gagne **une tuile Assistant octroyant des Actions** (n° 4 sur le tableau des priorités), il avance d'une case sur la piste du Roi.

REVENUS ÉCCLÉSIASTIQUES

Lorsque le Cardinalbot gagne **une tuile Assistant octroyant des Actions** (n° 4 sur le tableau des priorités), il gagne autant de PV que le nombre de PA indiqué sur la tuile (1, 2 ou 3 PV).

VISITEURS DE LA CURIE

Lorsque le Cardinalbot place un Personnage sur son plateau individuel pendant l'étape A de son Action Personnage, il reçoit le bonus correspondant :

- Pour chaque Ressource et/ou PV indiqué sur la tuile Personnage, il le gagne.
- Pour chaque PA, option de déplacement ou option de construction représentée, il gagne 1 PV à la place.



Le Cardinalbot gagne 1 Fer et 1 Or lorsqu'il place cette tuile.



Le Cardinalbot gagne 2 PV lorsqu'il place l'une de ces tuiles.

COFFRES SANS FOND

Le Cardinalbot gagne une Ressource supplémentaire chaque fois qu'il prend un dé de la Roue d'Actions.

FAVEUR DE LA COUR

À l'étape 4 de la mise en place du jeu solo, et après l'étape 2 de chaque phase Roi, si la position du Cardinalbot sur la piste Roi est inférieure à la position « +5 PV », **placez son marqueur sur la position « +5 PV »** (au lieu de « 0 PV » ou « +3 PV »).

PRÊTS POUR L'ACTION

Pendant l'étape 3 de la mise en place du jeu solo, affectez les marqueurs Points d'Action Bonus du Cardinalbot aux colonnes de Personnages de ses Bâtiments dans cet ordre : +3, +2, +2, +1, +1 (de gauche à droite, comme pour vous).



De plus, le Cardinalbot gagne un Blason au début de la partie. Placez cette tuile dans l'Entrepôt du Cardinalbot, inactive.

Tour du Cardinalbot

1. Remettez le Cardinalbot sur le Décret le plus à gauche.
2. Lancez deux dés, déplacez le Cardinalbot d'autant de Décret vers la droite que leur différence.
3. Évaluer le Décret sur lequel il se trouve pour choisir un dé.
4. Il gagne des ressources, prend une tuile Bonus (s'il y en a une), et résout une Action.
5. Tâches :
 - Il active les Blasons (3 Nourritures  pour 5 PV,
 - Il construit des Cathédrales (Pilier + ? Pierre  pour les PV indiqués,
 - Il remplit des Contrats (Laine  / Fer  pour les PV indiqués + 5 PV.

 =  >  (4+) >  /  (celle qu'il possède en plus grand nombre)

Action du Cardinalbot

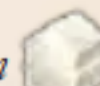
Portée du Cardinalbot : Jusqu'à autant de cases de l'Architecte/Marchand que le nombre de PA dont dispose le Cardinalbot pendant la résolution de l'action en cours.

Extension de portée : Lorsqu'il tente de se déplacer vers une case hors de sa portée, chaque case supplémentaire lui coûte 1 Or . S'il n'a pas assez d'Or, il paie tout ce qu'il a et se déplace quand même vers sa cible.

Action Architecte

1. Construit un Pilier  dans la case de l'Architecte.
2. Prend la meilleure tuile Bonus à portée (voir préférence).
3. Se déplace vers la meilleure Cathédrale (le plus de PV > vous ne l'avez pas construite > coût le plus faible > plus proche), en préférant celle qui se trouve à portée, et en l'étendant si nécessaire (1 Or  par déplacement au-delà de la portée).

Action Marchand

1. S'il ne peut pas construire de Maison  : déplace son Marchand, en dépensant 1 Or  par case.
2. Construit une Maison  là où se trouve son Marchand.
3. Prend la meilleure tuile Bonus à portée (voir préférence).
4. Se déplace vers la meilleure Ville disponible (prochaine Foire > le plus de PV > autre récompense > plus proche), en préférant celle qui est à portée, et en l'étendant si nécessaire (1 Or  par déplacement au-delà de la portée).

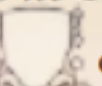
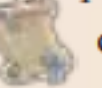
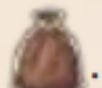
Action Personnage

Répète pour chaque PA, fait le premier possible :

- Place un Personnage (en haut/à gauche, ou en dessous d'un Personnage identique).
- Prend un Personnage (ignore ceux qu'il a déjà en deux exemplaires, préfère les tuiles correspondant à celles de son plateau en partant de la gauche, puis les valeurs supérieures).

Action Contrat

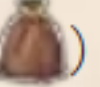
Répète jusqu'à ce que tous les PA soient dépensés, fait le premier possible :

- Achète un Blason  qu'il ne possède pas.
- Achète un Contrat  qu'il peut déjà remplir (et le résout immédiatement).
- Achète un Contrat  (le moins de Ressources manquantes > à gauche).
- Gagne les Ressources nécessaires .

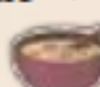
Action Roi

Pour chaque PA : avance d'une case sur la piste du Roi.

Préférences de tuiles Bonus

1. Blason
(Égalité : Blasons qu'il n'a pas > Blasons que vous n'avez pas)
2. Divers
3. PV/Ressources
(Égalité : le plus de PV > le plus de ressources totales > plus de )
4. Assistant octroyant des Actions
(Égalité : le plus de PA)
5. Contrat
(Égalité : Contrat avec le moins de Ressources manquantes)

Ressources Nécessaires

1. En a besoin de plus pour la Cathédrale : Pierre 
2. Blason inactif + Maison achevée pour les Personnages :
Nourriture 
3. Contrats non remplis : Fer  / Laine  *
4. Or 

*: celle dont il a besoin pour remplir ses Contrats non remplis.