Mode solo

« Vous êtes du genre solitaire..., distant, mystérieux et intouchable ?
Pas de problème. L'Agence a mis au point un protocole relativement simple pour pouvoir affronter le Dr Foo en solo. »

La plupart des règles et instructions de mise en place restent identiques à celles des parties à plusieurs. Ne seront présentés ici que les points de règles qui sont modifiés.

Gestion des Agents

Dans ce mode solo, vous pouvez choisir de gérer 2, 3 ou 4 Agents, selon votre préférence. Dans tous les cas, vous n'avez qu'un seul Deck à gérer.
Pour l'ensemble de la mise en place, des règles et des effets à appliquer, votre situation dans le mode solo est la suivante : vous êtes **1 seul joueur** qui contrôle **2, 3 ou 4 Agents**. Cette distinction entre joueur et Agent est particulièrement importante.

« Combien d'Agents choisir ?
Excellente question, merci ! La spécificité de ce mode solo est que vous aurez un certain contrôle sur l'ordre dans lequel les Agents jouent. À vous de voir si vous voulez privilégier la légèreté de manipulation et de réflexion (= moins d'Agents) ou exploiter au maximum les subtilités de ce système (= plus d'Agents). L'Agence conseille de découvrir ce mode avec 3 Agents. »

Mise en place

Placez devant vous toutes les tuiles des Agents que vous voulez jouer. Placez les pions Agent correspondants à leur Époque de départ. Mélangez enfin toutes leurs cartes de départ en **un seul Deck**. Ce Deck comporte donc 12 cartes avec deux Agents, 18 cartes avec 3 Agents, ou 24 cartes avec 4 Agents.
Vous n'avez également qu'**une seule Pioche** et **une seule Défausse** à gérer.

Agent actif

Avant de commencer, et lors de chaque phase de Fin de Tour, ignorez la règle normale pour constituer ou compléter les Mains des Agents.

À la place, révélez des cartes de votre pioche, une par une, et placez-les sur une de vos tuiles Agent, selon les deux cas de figure suivants :

- Quand vous révélez une **carte de départ** d'un Agent, vous **devez** la placer sur la tuile de **cet Agent**.
- Quand vous révélez une carte **sans icône Agent**, vous pouvez la placer sur la **tuile Agent de votre choix**.

Dès qu'il y a 3 cartes sur l'une de vos tuiles Agent, arrêtez immédiatement de révéler des cartes et débutez un tour de jeu avec cet Agent, qui a 3 cartes sur sa tuile.

Matthieu démarre une partie en solo avec V-Girl, Mr Time et Robofinisseur 404. Il a donc regroupé et mélangé leurs cartes de départ en un seul Deck.

Avant de commencer il révèle des cartes du Deck une par une et les place sur la tuile de l'Agent correspondant, jusqu'à ce qu'un Agent (Robofinisseur 404, en l'occurrence) ait 3 cartes. Il arrête alors de révéler des cartes et peut débuter un tour normal de jeu avec cet Agent.

Mode solo

Main

Les cartes sur une tuile Agent sont la Main de cet Agent.
L'Agent actif, avec lequel vous jouez, est toujours celui qui a une Main de 3 cartes à cet instant.

Note : quand un effet vise *une carte dans la Main d'un autre Agent*, vous pouvez l'appliquer à l'une des cartes qui se trouvent déjà sur la tuile d'un autre Agent. S'il n'y en a actuellement aucune, cet effet ne peut s'appliquer.

Fin de tour

En phase de fin de tour, avant de commencer à révéler des cartes pour les attribuer (jusqu'à ce qu'un Agent en ait 3), défaussez les cartes de l'Agent que vous venez d'utiliser, mais laissez en place toutes les cartes qui se trouvent déjà sur les autres tuiles Agent.

À la fin du tour qu'il vient d'effectuer avec Robofinisseur 404, Matthieu défausse ses 3 cartes, puis il révèle à nouveau des cartes de sa Pioche pour les attribuer, jusqu'à ce qu'un Agent en ait 3.

Notez que quand il révèle le Téléporteur de Tesla, qu'il a pu ajouter à son Deck lors de ce tour, Matthieu peut l'attribuer à l'Agent de son choix car ce n'est pas une carte de départ. Dès qu'un Agent (V-Girl) a 3 cartes, Matthieu démarre un nouveau tour, avec cet Agent cette fois. Les cartes révélées et attribuées restent en place sur les tuiles jusqu'à la prochaine phase de révélation.

Précision importante : la restriction de devoir toujours attribuer les cartes de départ à leur Agent ne s'applique qu'à la mise en place et pendant la phase de fin de tour : quand vous piochez 1 carte au cours de votre phase d'actions, cette carte rejoint toujours la Main de l'Agent actif, même s'il s'agit de la carte de départ d'un autre Agent.