High Moon

Mode Solo

Mise en place

Vous affrontez *Scary Cooper*. Choisissez une couleur pour *Scary* et une autre pour vous. Choisissez également l'un des 5 scénarios (sélection de critères de score) disponibles à la fin de ce livret de règles. Préparez la partie comme une partie à 2 joueurs (avec des decks personnels composés des 8 cartes), mais en plaçant uniquement vos propres jetons sur le plateau des tombes. *Scary Cooper* n'utilise pas ce plateau.

Scary Cooper commence toujours la partie.

Scary Cooper a deux objectifs : son objectif principal est de construire, autant que possible, une seule grande route (avec le plus grand nombre possible de ranchs et de distilleries) . Son objectif secondaire est de connecter le plus grand nombre possible de ranchs et de distilleries, même au moyen de différentes routes.

Placer une carte

Scary Cooper ne reçoit PAS de jetons lorsqu'il recouvre ses propres ranchs ou lorsque ses ranchs sont recouverts. À chaque tour, il reçoit **automatiquement 3 nouveaux jetons** qui, ajoutés à ceux éventuellement conservés des tours précédents, constituent les jetons qu'il utilisera pour construire ses routes.

Prenez une carte du deck de *Scary Cooper* et placez-la en respectant les règles habituelles de placement, selon l'**ordre de priorité** suivant :

- Il est OBLIGATOIRE de recouvrir en faisant coïncider au moins 1 icône d'une carte du plateau avec un autre icône de la carte placée.
- Placez la carte de manière à ce que la distillerie ou le ranch de cette carte soit le plus proche possible de sa route contenant le plus grand nombre de ranchs et de distilleries (*Scary* doit pouvoir créer cette connexion avec les jetons disponibles pendant ce tour).
- S'il ne peut pas placer la carte afin d'agrandir sa route contenant le plus de ranchs et de distilleries, placez-la de façon à créer une nouvelle route ou à agrandir une autre de ses routes existantes.
- Essayez de ne recouvrir aucun de ses propres ranchs.
- Essayez de recouvrir le plus grand nombre possible de ranchs qui ne sont pas de sa couleur. Si l'un de vos ranchs est recouvert, vous recevez 2 jetons de la manière habituelle (mais *Scary Cooper* ne reçoit aucun jeton, comme indiqué précédemment).
- Essayez de recouvrir la plus grande surface possible du plateau.
- Si, après avoir suivi cet ordre de priorités, plusieurs options restent possibles, choisissez celle que vous considérez comme la plus avantageuse pour *Scary Cooper* et la plus pénalisante pour vous.



Placer des jetons

Scary Cooper ne gagne pas de bouteilles lorsqu'il se connecte à des distilleries et ne progresse pas sur les pistes lorsqu'il recouvre des pierres tombales. Il n'a pas non plus besoin de défausser des jetons pour placer les siens. **Placez gratuitement tous ses jetons disponibles.**

Placez les jetons dont *Scary Cooper* dispose selon l'**ordre de priorité** suivant :

- Connecter pendant ce tour d'autres routes à sa route contenant le plus grand nombre de ranchs et de distilleries.
- Connecter pendant ce tour le plus grand nombre possible de ranchs et de distilleries à sa route principale.
- Créer pendant ce tour le plus grand nombre possible de nouvelles routes.
- S'il existe plusieurs trajets possibles utilisant le même nombre de jetons, privilégiez ceux qui recouvrent le plus de pierres tombales ou qui leur sont adjacents.
- Évitez de recouvrir les icônes .
- Utilisez les jetons restants pour recouvrir le plus grand nombre possible de pierres tombales, en privilégiant celles qui sont les plus proches de vos jetons, puis les jokers, puis les icônes de vos jetons les plus en retard sur les pistes (en cas d'égalité, privilégiez les icônes de la piste située le plus à gauche).
- Si, après avoir suivi cet ordre de priorité, plusieurs options restent possibles, choisissez celle qui vous semble la plus désavantageuse pour vous et la plus avantageuse pour *Scary Cooper*.
- S'il reste des jetons, conservez-les pour le tour suivant. Ces jetons s'ajouteront aux 3 qu'il reçoit au début de chaque tour.

Après avoir terminé le tour de *Scary Cooper*, c'est votre tour. Jouez normalement. Vous recevez des jetons lorsque vous recouvrez des ranchs d'une autre couleur, selon les règles habituelles.

Scary Cooper ne reçoit jamais de jetons supplémentaires lorsqu'il recouvre ses propres ranchs. Il dispose toujours, au début de son tour, de 3 jetons plus ceux qu'il n'a pas utilisés lors des tours précédents.

Score

Votre score est calculé normalement.

Scary Cooper marque des points de la manière suivante :

- Il reçoit 2 pour chaque ranch et chaque distillerie présents dans sa route contenant le plus grand nombre de ranchs et de distilleries.
- Il reçoit 1 pour chaque ranch et chaque distillerie présents dans toutes ses autres routes.
- Ajoutez ensuite les correspondant au scénario et au niveau de difficulté choisis.

Si vous dépassez le score de *Scary Cooper*, vous remportez la partie !

Scénarios	Facile	Normal	Difficile
4A / 1A / 1B / 3D	61	66	71
1C / 4C / 4D / 3B	53	58	63
3A / 2A / 2B / 1D	65	70	75
3C / 2C / 2D / 4B	45	50	55
2C / 4A / 4B / 1B	45	50	55

Nous vous invitons à créer vos propres scénarios et à les publier sur BGG !

Crédits

Auteur: Antonio Guillamó "Guilla"
Développement: Manuel J. García Gata, Pablo Sanz, Kortes Serrano et Antonio Fernández Díez

© 2026 Combo Games, S.L. Tous droits réservés.