

AKROPOLIS.

MODE SOLO

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Osez-vous défier les plus prestigieux architectes de la Grèce antique ?

Il vous faudra faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour être à la hauteur des trois défis qui vous attendent et peut-être prétendre au titre de Grand Maître Constructeur. Dans ce mode Solo, il vous est proposé de jouer contre un adversaire virtuel, appelé Illustre Architecte. À votre tour, vous jouerez de la même manière que dans une partie classique d'Akropolis. Au tour de l'Illustre Architecte, il vous faudra appliquer des règles propres à ce mode Solo, décrites ci-dessous, afin de simuler ses réactions. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés, faisant varier la façon dont les points adverses sont comptabilisés. Serez-vous à la hauteur ?

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs. Vous êtes désigné 1^{er} joueur.

- Prenez 1 tuile de départ, 1 cube Pierre et le pion Architecte en Chef.
- L'Illustre Architecte commence avec 1 tuile de départ et 2 cubes Pierre.

Note : il est recommandé d'aménager une zone de jeu dédiée à l'Illustre Architecte, afin de ne pas confondre ses éléments de jeu avec les vôtres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TOUR D'UN ARCHITECTE

PRENDRE UNE TUILE

À votre tour, procédez de la même manière que pour une partie à plusieurs joueurs. Cependant, lorsque vous dépensez des Pierres pour acquérir une tuile, vous devez donner ces Pierres à l'Illustre Architecte au lieu de les mettre dans la réserve commune.

À son tour, l'Illustre Architecte cherche toujours à acquérir la moins chère des tuiles Cité comportant une Place. S'il n'a pas assez de Pierres pour l'acquérir ou si aucune tuile Cité ne comporte de Place, l'Illustre Architecte prend la 1^{ère} tuile Cité du Chantier. Les Pierres dépensées par l'Illustre Architecte retournent dans la réserve commune.



AJOUTER UNE TUILE DANS SA CITÉ

À votre tour, procédez de la même manière que pour une partie à plusieurs joueurs. Au tour de l'Illustre Architecte, placez simplement la tuile Cité acquise dans sa zone de jeu, sans vous donner la peine de la connecter aux tuiles Cité déjà présentes. En fin de partie, tous les Quartiers acquis par l'Illustre Architecte seront considérés comme respectant correctement la condition de placement liée à son type.

Note : vous pouvez à tout moment consulter les tuiles Cité présentes dans la zone de jeu de l'Illustre Architecte.



APPROVISIONNER LE CHANTIER

Procédez de la même manière que pour une partie à plusieurs joueurs.

Important : de la même manière que pour une partie à plusieurs joueurs, la dernière tuile Cité ne sera pas jouée.

FIN DE PARTIE



CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

Calculez vos points de la même manière que pour une partie à plusieurs joueurs. Calculez les points de l'Illustre Architecte selon le niveau de difficulté choisi :

- **Hippodamos** (niveau Facile) : tous les Quartiers d'Hippodamos sont considérés comme étant au 1^{er} niveau.
Affronter Hippodamos vous permettra de vous familiariser avec le principe du jeu. Un peu d'entraînement et vous parviendrez à en venir à bout.
- **Métagénès** (niveau Moyen) : tous les Quartiers de Métagénès sont considérés comme étant au 1^{er} niveau. Chaque Carrière de Métagénès lui rapporte 2 points supplémentaires. *Métagénès est un adversaire coriace. Attention à ne pas lui laisser de trop nombreuses Carrières.*
- **Callicratès** (niveau Difficile) : tous les Quartiers de Callicratès sont considérés comme étant au 2^e niveau.
Callicratès sera votre ultime adversaire. De nombreuses tentatives seront nécessaires avant d'espérer le vaincre. Ne vous laissez pas décourager et adaptez votre stratégie en conséquence. Courage, la gloire est à portée de main !

Vous remportez la partie si vous obtenez plus de points que l'Illustre Architecte. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de Pierres qui l'emporte.

Bonne chance !
Καλή τύχη ! Kalí týchi !