

MYRMES : jeu en solo (par Yoann Levet)

- On utilise la zone de terrain d'une partie à deux joueurs. La galerie de départ du joueur est placée sur l'emplacement de départ d'une partie à 3 joueurs. Les autres règles sont identiques à celles du jeu de base, sauf en ce qui concerne le placement des objectifs.
- On retire du jeu les 2 objectifs «Nourrices». On pioche aléatoirement 2 objectifs de niveau I que l'on place sur les emplacements des objectifs de niveau I. On pioche ensuite 2 objectifs de niveau I que l'on place face cachée en pile sur l'emplacement printemps de la piste des saisons. On fait de même avec 2 objectifs de niveau II et III que l'on place respectivement sur les emplacements d'été et d'automne. On place 4 cubes de nourriture sur l'emplacement hiver. Cela indique quelle quantité de nourriture le joueur devra fournir au cours du prochain hiver. A la fin de chaque année un cube de nourriture y sera rajouté, indiquant le prix à payer pour l'hiver suivant. Une partie solo de Myrmes peut en effet durer plus de 3 années.

La partie peut commencer avec ces modifications :

- Un joueur peut réaliser plusieurs fois par saison chacune des actions d'atelier.
- Seuls les objectifs les plus à gauche peuvent être réalisés. Lorsqu'il réalise un objectif le joueur retire cet objectif et glisse vers la gauche tous les objectifs de cette ligne (voir plus loin). Si l'objectif réalisé était de niveau I, la nourrice est remplacée dans la salle des nourrices. Si l'objectif réalisé était de niveau II ou III la nourrice est remplacée dans le stock du joueur et pourra être recréée plus tard.
- Lorsqu'il réalise les objectifs tuiles spéciales, les cubes à sa couleur que le joueur retire de ses tuiles spéciales sont retirés du jeu. Un joueur ne pourra donc pas construire plus de 4 tuiles spéciales au fil de la partie.
- À chaque fin de saison, lorsqu'on retire un dé de la piste des saisons, on dévoile la tuile objectif du dessus de la piste présente sous ce dé et on place cette tuile sur les emplacements des objectifs. On place cette tuile le plus à gauche possible, en haut s'il y a deux possibilités. S'il n'y a plus d'emplacement disponible pour placer cette tuile, le joueur perd immédiatement la partie.
- Lors de l'hiver le joueur est obligé de fournir toute la nourriture requise, sinon il perd immédiatement la partie.

L'objectif du joueur est de réussir à survivre jusqu'à ce que toutes les tuiles objectif faces cachées sur la piste des saisons soient placées et qu'il réussisse à passer le dernier hiver. Il n'y a donc pas besoin de réaliser tous les objectifs pour gagner la partie.

En mode facile le joueur forme des piles de 2 tuiles objectif sur la piste des saisons (comme indiqué plus haut) et la partie durera donc deux années. En mode moyen, les piles sont formées de 3 tuiles. En mode difficile, les piles sont formées de 4 tuiles. En mode extrême, les piles sont formées de 5 tuiles.

Le joueur comptabilise son score normalement au fil de la partie afin de comparer ses performances d'une partie à l'autre. Son score n'est pas valable s'il perd la partie.

Normalement, un bon joueur de Myrmes devrait arriver à vaincre les 4 niveaux de difficulté. À vous de faire en plus le meilleur score possible dans chacun des niveaux de difficulté. Pour augmenter encore cette difficulté vous pourrez ensuite débiter avec 5 cubes nourriture sur l'emplacement hiver, puis 6. Bonnes parties !