

A WILD VENTURE

SUR DES SENTIERS SAUVAGES



MODE SOLO



A WILD VENTURE

SUR DES SENTIERS SAUVAGES



INTRODUCTION

Otto est un étudiant venu d'une lointaine contrée, par-delà le Bois des Secrets. Aussi tenace que malin, il a décidé de rejoindre la compétition ! Sa méthode diffère quelque peu de la vôtre, mais ne le sous-estimez pas : il pourrait bien rafler le Trophée de la Communauté.

Otto, votre adversaire pour ce mode Solo, s'appuie sur des règles simples pour simuler un joueur humain. Aucun matériel supplémentaire n'est requis, mais activez bien vos méninges !

TABLE DES MATIÈRES

Mise en place	3
Règles relatives à Otto	4
Déroulement	4
Jackbot	5
Fin de la partie	5
Interactions	5
Score final	6
Exemple de score pour Otto	6
Clarifications de cartes	7
Défis supplémentaires	7
Crédits	7
Rappels pour Otto	8

MISE EN PLACE



Commencez par choisir un niveau de difficulté pour Otto : **[Facile, Normal, Difficile]**. Chaque fois que **[Fx, Nx, Dx]** apparaît dans les règles à la place d'une valeur, utilisez celle indiquée pour le niveau choisi.

Préparez le plateau Aventure, le paquet de cartes et votre propre matériel comme d'habitude. Prenez la figurine de votre choix et la carte Villageois sponsor correspondante, puis effectuez les étapes ci-dessous pour Otto.

- 1 Mélangez les cartes du module que vous n'avez pas choisi et mettez-le de côté : il s'agit du paquet personnel d'Otto.
- 2 Révélez les 8 premières cartes du paquet d'Otto. Il joue alors **[F1, N1, D2]** de ces cartes, l'une après l'autre, en respectant les règles suivantes :
 - a S'il reste au moins un villageois parmi les cartes révélées, Otto joue celui dont le coût est le plus élevé. Ne placez pas de provisions sur cette carte.
 - b S'il ne reste aucun villageois parmi les cartes révélées, Otto joue la carte Équipement au coût le plus élevé. Placez-y les provisions indiquées.

En cas d'égalité, choisissez la carte ex æquo jouée par Otto.
- 3 Défaussez les cartes restantes (sans ordre particulier).
- 4 Choisissez pour Otto l'une des deux cartes Villageois sponsor restantes et défaussez l'autre. Ne placez pas de provisions sur cette carte.
- 5 Jouez le premier tour.

RÈGLES RELATIVES À OTTO

Otto est une loutre pleine d'habitudes singulières.

1. Otto n'a aucune carte Logis, aucun pion Enchantement, et n'a pas de main de cartes.
2. Otto ignore tout texte figurant sur les cartes.

Cette règle implique qu'Otto ne déclenche pas les cartes Équipement comme un joueur normal (cf. étape 1 du Déroulement, ci-après).

3. Otto joue toutes les cartes gratuitement.
4. Otto ne place aucune provision sur les cartes Villageois qu'il joue pendant la mise en place. Ces cartes ne sont PAS réservées à la fin de son tour.

Otto place tout de même les provisions indiquées sur les cartes Équipement.

5. Otto peut gagner des pièces, mais il ne les dépense jamais. Elles ne lui servent qu'à augmenter son score final.
6. Chaque fois que vous êtes censé donner quelque chose à Otto (comme des pièces ou des cartes), Otto Gagne 1 à la place. Les cartes pouvant entraîner cette situation sont listées à la fin de ce livret (cf. Clarifications de cartes, page 7).
7. Si Otto est censé piocher une carte pour quelque raison que ce soit, il la défausse à la place.

C'est bel et bien Otto qui défausse la carte, pas vous !



DÉROULEMENT

Après chacun de vos tours, votre adversaire procède au sien. Les tours d'Otto ne consistent pas à effectuer des actions : à la place, il exécute automatiquement les deux étapes suivantes, dans l'ordre.

Étape 1 : Équipier

Otto prend 1 pièce sur chaque carte Équipement en jeu (les siennes et les vôtres). Quoi qu'il fasse durant la partie, c'est la seule façon dont il peut retirer des pièces des cartes Équipement.

S'il doit prendre 1 pièce sur une de ses cartes Équipement mais que celle-ci n'en a pas, il la réserve à la place. Ne résolvez pas sa capacité Relique pour lui.

Étape 2 : Jouer

Otto révèle les deux premières cartes de son paquet personnel. Si celui-ci est vide, il révèle la quantité manquante à partir du paquet commun. S'il ne peut pas révéler deux cartes, il en révèle autant que possible.

Otto choisit ensuite l'une des deux cartes afin de l'utiliser. Adversaire économe, il choisit toujours la moins chère, quels que soient les types disponibles. En revanche, si les cartes affichent le même coût, il utilise les deux : il s'agit alors d'un **tour Jackbot** (voir ci-après).

- Si Otto choisit une carte Villageois ou Bâtiment, il la réserve dans sa pile de score.
- Si Otto choisit une carte Équipement, il la joue et y place les provisions indiquées (comme d'habitude).

Après avoir utilisé la carte la moins chère, Otto défause l'autre.

JACKBOT

Si Otto a la chance de révéler des cartes de même coût, il utilise les deux, dans l'ordre de votre choix, selon la procédure expliquée précédemment. En guise de compensation, vous récoltez un petit bonus ! Au début de votre prochain tour, activez une carte Logis. Il ne s'agit pas d'une action principale : vous pouvez donc l'activer à nouveau pendant ce tour, comme d'habitude.

*Ce type d'activation est pris en compte par les cartes qui mentionnent les logis activés « pendant ce tour » (comme **Pantouflarde**).*

FIN DE LA PARTIE

Comme dans une partie normale, lorsque le paquet commun est épuisé, jouez chacun un tour de plus. Pendant le sien, Otto se contente de prélever une pièce sur chaque carte Équipement encore en jeu (les deux paquets étant vides, il n'effectue pas l'étape 2 de son tour).

Avant de passer au calcul des scores, Otto renvoie dans le stock du village toutes les provisions se trouvant sur ses cartes Équipement. Ensuite, il réserve ses cartes en jeu : cela inclut tous ses équipements, ainsi que tout villageois qu'il aurait joué lors de la mise en place.

INTERACTIONS

Vous pouvez déclencher les cartes Équipement d'Otto et leur prendre des pièces.

Otto peut jouer des cartes Villageois lors de la mise en place, mais il ne les active jamais ; il se contente de les réserver à la fin de la partie. Après la mise en place, il ne joue plus aucun villageois. Tout villageois joué par Otto est considéré comme étant « en jeu » pour les cartes que vous activez.



SCORE FINAL

Procédez au décompte de votre score comme dans une partie normale.

Pour le score d'Otto, commencez par ses pièces :

- Au niveau **Facile**, Otto marque 1 point toutes les 5 pièces.
- Aux niveaux **Normal** ou **Difficile**, Otto compte un villageois de plus toutes les **[N10, D5]** pièces pour son espèce la moins réservée.

Décomptez ensuite ses villageois réservés comme d'habitude.

Décomptez les équipements réservés d'Otto comme d'habitude, en considérant qu'il a enchanté **[F2, N2, D3]** bâtiments ; il marque donc **[F2, N2, D3]** points par équipement réservé.

Décomptez enfin les bâtiments réservés d'Otto : il marque autant de points que la somme de leurs coûts (comme s'il les avait joués et avait investi leur coût en pièces).



EXEMPLE DE SCORE POUR OTTO

Otto a accumulé 26 pièces :

- Au niveau **Facile**, il marque 5 points.
- Au niveau **Normal**, il comptera deux villageois de plus.
- Au niveau **Difficile**, il comptera cinq villageois de plus.

Otto a réservé 3 corbeaux, 5 lapins et 7 grenouilles.

- Au niveau **Facile**, il marque $3 \times 7 = 21$ points.
- Au niveau **Normal**, il compte deux corbeaux de plus et marque donc $5 \times 7 = 35$ points.
- Au niveau **Difficile**, il compte trois corbeaux et un lapin de plus (puisque les lapins deviennent son espèce la moins réservée). Il peut compter un villageois de plus, mais cela n'augmente pas son score. Il marque donc $6 \times 7 = 42$ points.

Otto a réservé 7 équipements.

- Aux niveaux **Facile** ou **Normal**, il marque $2 \times 7 = 14$ points.
- Au niveau **Difficile**, il marque $3 \times 7 = 21$ points.

Otto a réservé 3 bâtiments : **Office de tourisme**, **Atelier** et **Bureau d'immigration**. La somme de leurs coûts est égale à 10 : quelle que soit la difficulté choisie, il marque 10 points.

Après addition de ces décomptes, le score final d'Otto est égal à **[F50, N59, D73]**.

Exemple au niveau
Difficile



CLARIFICATIONS DE CARTES

Âme charitable

Renvoyez les pièces dans le stock du village.
À la place, Otto Gagne 1 (sauf si vous avez renvoyé 0 pièce).

Chapeau pointu

Comptez vos villageois en jeu et ceux joués par Otto lors de la mise en place.

Cœur de la communauté

Comptez vos villageois en jeu et ceux joués par Otto lors de la mise en place.

Escorbeau

Si vous donnez une carte à Otto, il la défause et Gagne 1 à la place.

Farfouilleur chanceux

Otto ne peut pas décider : distribuez face cachée les deux premières cartes du paquet, puis révéléz les deux cartes suivantes.

Métamorphe

Choisissez parmi les villageois joués par Otto lors de la mise en place.

Paladin du Peuple

Otto n'a pas de Terrier à activer. Il Gagne 1 à la place.

Vendeur contrit

Otto défause la carte et Gagne 1 à la place.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Si vous jugez qu'Otto est trop facile à battre, pimentez la partie en effectuant quelques-uns des ajustements suivants.

- ♦ **LONGUEUR D'AVANCE** : Otto joue deux cartes de plus lors de la mise en place.
- ♦ **ZÉRO JACKBOT** : lorsqu'Otto utilise deux cartes durant son tour, n'activez pas de Logis.
- ♦ **FLAMBEUR** : pendant son tour, Otto utilise la carte la plus chère (plutôt que la moins chère).
- ♦ **PROFIT FACILE** : lorsqu'Otto joue une carte Équipement, il prend immédiatement 1 de ses pièces.
- ♦ **OTTO S'AFFOLE** : mettez la partie en place avec les ajustements de la variante *Une aventure encore plus folle* (cf. page 15 des règles de base). Privé de son paquet personnel, Otto pioche dans le paquet commun dès la mise en place ! S'il vient à manquer de cartes Villageois et Équipement pendant la mise en place, il réserve le bâtiment le plus cher.



CRÉDITS

Conception du mode Solo : Iain Everett et Hent van Imhoff

Illustrations : Pennie Jo Everett

Mise en page : Zinia Redo et Panagiota Tsibali

Bêtesteurs : Bryan Yan, Kenny Goodman, Ricardo Gonçalves et Angela Mauromati

Version française : Lucky Duck Games

RAPPELS POUR OTTO

Tour d'Otto

- 1 Otto prend 1 pièce sur chaque équipement en jeu et réserve ceux dépourvus de pièces.
- 2 Otto révèle 2 cartes (de son paquet personnel si possible, ou alors du paquet commun).
- 3 Otto utilise la carte révélée la moins chère.
 - a S'il s'agit d'une carte Villageois/Bâtiment, il la réserve.
 - b S'il s'agit d'une carte Équipement, il la joue et ajoute les provisions indiquées.
- 4 Si les deux cartes révélées ont le même coût, Otto utilise les deux.
Jackbot ! Vous activez une carte Logis.

Score final d'Otto

- 1 Pièces :
 - Facile** : 5 pièces = 1 point.
 - Normal** : 10 pièces = 1 villageois.
 - Difficile** : 5 pièces = 1 villageois.
- 2 Villageois : décomptez normalement (les villageois « achetés » avec vos pièces sont de l'espèce la moins réservée).
- 3 Équipement : décomptez comme si Otto avait enchanté [F2, N2, D3] bâtiments.
- 4 Bâtiments : Otto marque autant de points que le coût total des bâtiments réservés.

