

# CONSPIRACY

MODE SOLO



# MATÉRIEL

► 5 cartes adversaire de légende représentant 5 adversaires potentiels



► 1 pion Rejouer



## ← MISE EN PLACE →

- 1 Choisissez ou piochez au hasard l'adversaire de légende que vous allez affronter. Posez la carte sur le côté de la table et le pion Rejouer à proximité.
- 2 C'est vous qui commencez.

## ← VOTRE TOUR →

Votre tour se déroule selon les règles du jeu de base, mais dès que vous créez une nouvelle zone d'au moins 3 cartes de même couleur dans votre Chambre Sénatoriale, prenez le pion Rejouer devant vous. Vous pouvez l'utiliser dès maintenant ou plus tard à votre tour, pour bénéficier d'un tour supplémentaire au moment où vous le jouez. Une fois utilisé, il doit être replacé à côté de votre adversaire de légende. Si vous êtes supposé prendre le pion Rejouer alors qu'il est déjà devant vous, il ne se passe rien.

## ← TOUR DE L'ADVERSAIRE DE LÉGENDE →

À son tour, votre adversaire constitue sa Chambre Sénatoriale en prenant des Seigneurs selon les conditions indiquées sur sa carte.

## ← Les piles de défausse →

Vérifiez en premier les piles de défausse.

- Si l'une d'elles remplit la première condition de la carte de votre adversaire de légende, il prend toutes les cartes de cette défausse et les ajoute à sa Chambre Sénatoriale dans l'ordre de votre choix. Si plusieurs piles remplissant cette condition représentent un intérêt égal pour l'adversaire de légende, c'est vous qui choisissez celle qu'il prend.

- Si aucune défausse ne remplit cette première condition, passez à la condition suivante et ainsi de suite de la gauche vers la droite jusqu'à ce qu'une des conditions soit remplie.

**Note :** si à la fin de cette étape, votre adversaire de légende a pris l'une des piles de défausse, son tour est terminé. C'est à vous de jouer.

### EXEMPLE

condition 1 | condition 2 | condition 3

Les conditions à remplir sont présentées sur la carte de votre adversaire, dans leur ordre de priorité, de la gauche vers la droite comme indiqué par la flèche.

pioche

pile de défausse

pile de défausse

pile de défausse

- Si aucune des conditions ne peut être remplie avec les cartes de la défausse, votre adversaire de légende va prendre dans la pioche Seigneur.

## ← La pioche Seigneurs →

- 1 Votre adversaire révèle la première carte de la pioche Seigneurs et la place sur la défausse correspondante.
- 2 Vérifiez si elle remplit l'une des conditions de votre adversaire de légende. Si c'est le cas, il prend cette défausse et l'ajoute à sa Chambre Sénatoriale. C'est la fin de son tour. Sinon, reprenez au point 1 et cela jusqu'à ce qu'une défausse remplisse les conditions de votre adversaire.

**Note :** lorsque votre adversaire de légende place un Seigneur à 6 Points d'Influence (PI) dans sa Chambre Sénatoriale, révélez le premier Seigneur de la pioche et placez-le dans la défausse correspondante. Lorsqu'il place un Seigneur à 0 point d'Influence, il n'en applique pas l'effet.

## ← PRENDRE LE CONTRÔLE D'UN LIEU →

Lorsque votre adversaire prend le contrôle d'un Lieu, il le pioche au hasard parmi les lieux visibles. S'il n'y a aucun lieu visible, il prend le premier de la pioche. Le lieu est placé face cachée sur le Seigneur qu'il vient d'ajouter à sa Chambre Sénatoriale. En fin de partie, chaque lieu présent dans la Chambre Sénatoriale de votre adversaire de légende lui rapporte 5 Points d'Influence. Les vôtres suivent les règles habituelles.

## Détails d'une carte



- 1 Bonus de Points d'Influence en fin de partie
- 2 Pouvoir spécial de votre adversaire
- 3 Conditions à remplir dans l'ordre de priorité (de gauche à droite)

## Les conditions



La défausse doit contenir plusieurs Seigneurs.



La défausse doit contenir au moins un Seigneur avec une clé.



La défausse doit permettre à l'adversaire de légende d'agrandir une coalition.



La défausse doit contenir au moins un Seigneur avec une Perle.



La défausse doit contenir au moins un Seigneur militaire (rouge).



La défausse doit contenir un Seigneur à 6 Points d'Influence.

## Les bonus de PI



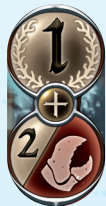
En fin de partie, votre adversaire de légende gagne 1 PI par paire de Perles en sa possession.



En fin de partie, votre adversaire de légende gagne 1 PI par Lieu sous son contrôle.



En fin de partie, votre adversaire de légende gagne autant de PI que son Seigneur le plus influent.



En fin de partie, votre adversaire de légende gagne 1 PI + un bonus de 2 PI par Seigneur militaire présent dans sa Chambre Sénatoriale.

## Les pouvoirs spéciaux



Pour prendre le contrôle d'un Lieu, votre adversaire de légende n'a besoin que de 2 clefs, quelle que soit leur forme.



Quand votre adversaire de légende ajoute un Seigneur militaire dans sa Chambre Sénatoriale, il vous oblige, lors de votre prochain tour, à agrandir votre Chambre Sénatoriale en prenant uniquement le premier Seigneur de la pioche.