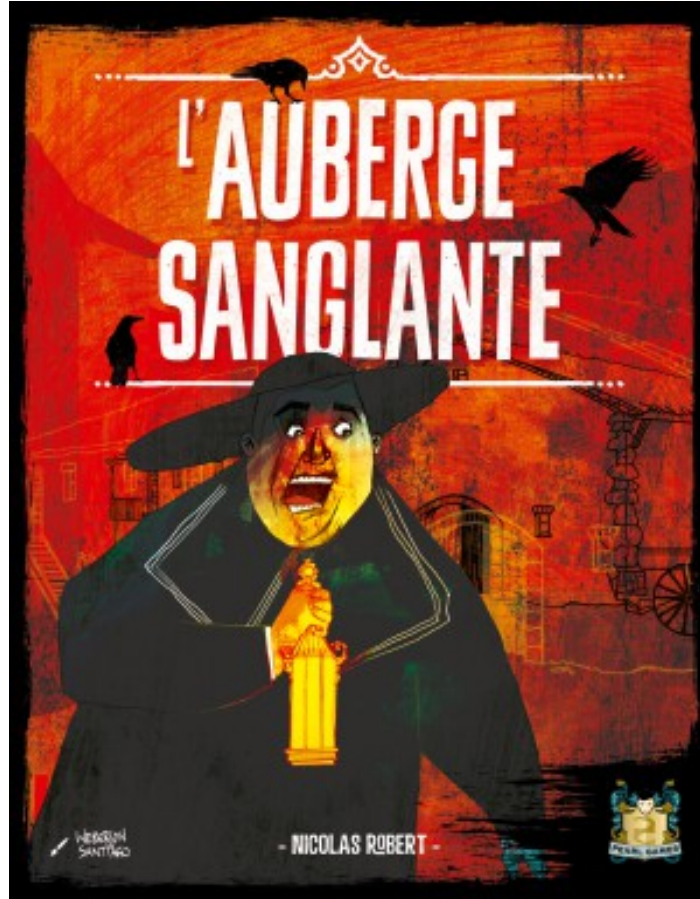


L'AUBERGE SANGLANTE

VARIANTE SOLO



Auteur : Nicolas Robert

Illustrateurs : Luis Francisco, Weberson Santiago

Editeur : Pearl Games

Votre fils, voyant le succès de votre petit manège dans l'auberge, a décidé de participer à sa façon à la tradition familiale. Au lieu de tuer les voyageurs, Maurice a décidé de les kidnapper pour les vendre au marché aux esclaves. Qui entre vous ou votre descendance arrivera à gagner cette petite compétition morbide !!!

Création : Sessionsolo / Thibault Bellet

Testeuse : Monkyky

MISE EN PLACE



La mise en place est identique à une partie à deux joueurs à l'exception des éléments suivants :

Constitution du deck de Maurice :

- Retirez les cartes force de l'ordre du paquet de cartes
- Triez le reste des cartes (hors paysan/paysanne) par valeur (8 - 12 - 18 - 26)
- Mélangez les cartes force de l'ordre et tirez autant de cartes que le nombre prévu dans le tableau niveau de difficulté (en fin de règles)
- Mélangez chaque Mini-Deck de valeur et tirez au hasard autant de cartes que le nombre prévu dans le tableau niveau de difficulté (en fin de règles)
- Mélangez tous les Mini-Deck ensemble sans rajouter les cartes force de l'ordre
- Tirez une carte au hasard du Deck ainsi constitué et mettez-la dans la chambre 1 de Maurice
- Constituez 2 ou 3 paquets (selon le niveau de difficulté choisi) d'un nombre égal de cartes et placez une carte force de l'ordre dans chaque paquet
- Mélangez chaque paquet individuellement et placez-les l'un par-dessus l'autre.

Le Deck de Maurice est prêt

- Placez le deck IA face cachée en haut du plateau de jeu avant la chambre 1 (1)

Constitution du deck du joueur solo :

- Remettez le reste des cartes force de l'ordre dans le deck des cartes restantes et mélangez longuement (NB :si vous jouez en mode normal ou difficile, retirez une carte au hasard du deck)
- Placez le deck joueur face cachée à gauche du plateau (2)

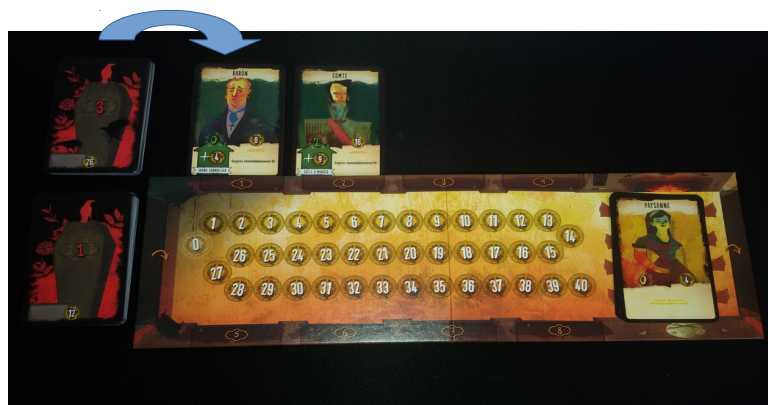
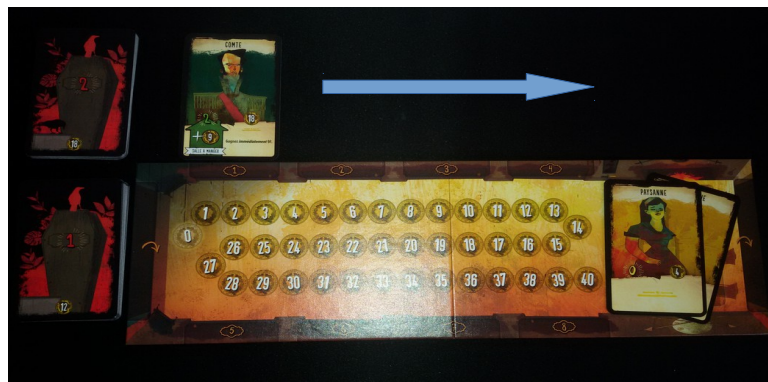
- Mettez votre marqueur sur la case 5 (vous ne démarrez pas avec un billet de 10F) (3)
- Prenez deux paysans (4)
- Prenez une carte aide de jeu (5)
- Mettez un jeton clé à votre couleur sur une chambre en bas du plateau et trois jetons clés blancs sur les trois autres chambres du bas du plateau
- Mettez 2 paysans au bistrot

TOUR DE JEU

Phase 1 : L'accueil des voyageurs

Maurice

Décalez toutes les cartes présentes dans les chambres de Maurice vers la droite et tirez une nouvelle carte du deck que vous mettez dans la chambre 1.



Si les 4 chambres sont occupées lors du déplacement des cartes vers la droite, le voyageur situé dans la chambre 4 se fait enlever et se retrouve dans la cave face cachée.



Joueur Solo

Vous jouez votre tour de façon identique à la variante solo intégrée au jeu de base en plaçant 4 voyageurs dans vos chambres.

Phase 2 : Les actions des joueurs

Maurice

Maurice n'effectue aucune action

Joueur Solo

Vous jouez vos actions de façon identique à la variante solo du jeu de base

Action Supplémentaire - Le coup de poignard

Voyant le petit manège de votre fils, vous essayez de le contrecarrer dans ses plans en tuant un des voyageurs installé dans une de ses chambres.

Défaussez de votre main 1 carte de chaque symbole (soit 4 cartes) pour tuer un voyageur installé dans une chambre de Maurice.

Mais attention, ce cadavre rejoint votre zone de jeu. Il va falloir l'enterrer maintenant.

Phase 3 : Fin de tour

✓ **L'enquête des forces de l'ordre**

Maurice

Vérifiez si un voyageur a été caché dans la cave de l'auberge. S'il n'y a pas de voyageur dans la cave, passez cette étape.

Si un voyageur est présent dans la cave, deux options se présentent :

- Un policier est présent dans une des chambres de Maurice

Le policier se pose des questions sur les agissements de Maurice. Il interpelle la personne dans la cave et ils partent tous les deux au poste de police. Mettez le policier et le voyageur dans la zone poste de police.



NB :Lors de la prochaine arrivée de voyageur, aucun voyageur ne se retrouvera dans la cave car la chambre trois sera comblée par le déplacement et le voyageur de la chambre 4 restera sur place.

- Aucun policier n'est présent dans les chambres de Maurice

Le voyageur dans la cave est envoyé par le tunnel vers le passeur qui le vendra sur le marché aux esclaves. Mettez le voyageur dans la zone Tunnel.



Joueur Solo

Si un policier est présent dans une de vos chambres et que vous avez un cadavre non enterré, il vous arrête et découvre votre folie. **VOUS PERDEZ LA PARTIE IMMEDIATEMENT**
Si aucun policier n'est présent, passez à l'étape suivante.

- ✓ **Le départ des voyageurs**

Maurice

Maurice ne perçoit aucun revenu

Joueur Solo

Vous percevez vos revenus de façon identique au jeu de base

- ✓ **Le paiement des salaires**

Maurice

Maurice ne paye aucun salaire

Joueur Solo

Paiement des cartes restantes dans vos mains comme dans le jeu de base.

Attention : Vous pouvez toujours effectuer l'action de blanchiment d'argent. Mais attention, une fois blanchi, l'argent ne peut plus être récupéré pour faire de la monnaie. Si vous devez dépenser un Franc et que vous êtes à zéro sur la piste, **VOUS PERDEZ LA PARTIE IMMEDIATEMENT**

CONDITION DE FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsque la dernière carte du Deck de Maurice est révélée. Effectuez le dernier tour de jeu jusqu'au paiement des salaires. Passez à la phase de décompte.

Maurice

Comptabilisez toutes les cartes voyageurs placées dans le Tunnel de Maurice tout au long de la partie

Joueur Solo

Identique à une partie Solo normale

CONDITION DE VICTOIRE

Vous remportez la partie si vous arrivez à avoir plus d'argent que Maurice à la fin de la partie ET à avoir enterré le nombre de voyageurs prévu lors du choix du niveau de difficulté. (voir en fin de règles)

CONDITIONS DE DEFAITE

- Subir une enquête des forces de l'ordre
- Ne pas pouvoir payer un de ses salaires
- Avoir moins d'argent que Maurice en fin de partie

NIVEAU DE DIFFICULTE

	NOMBRE DE CARTES FORCE DE L'ORDRE	CARTES VALEUR 8	CARTES VALEUR 12	CARTES VALEUR 18	CARTES VALEUR 26	NOMBRE DE CARTES HORS FORCE DE L'ORDRE DANS LE DECK DE MAURICE	NOMBRE DE CADAVRES A ENTERRER
FACILE	3	6	5	4	4	19	7 +
NORMAL	2	4	5	6	4	19	7 +
EXPERT	2	3	5	5	6	19	8 +

Afin d'ajuster le niveau de difficulté à votre goût, vous pouvez choisir de mettre plus ou moins de cartes force de l'ordre dans le deck de Maurice, d'ajuster le nombre de cartes par valeur ou d'enterrer plus ou moins de cadavres.