Peloponnes Heroes and Colonies
» Version Solo

Mise en place: la mise en place est la même que pour le jeu à deux joueurs. Le joueur reçoit une Colonie, un Héros et une Civilisation au hasard et positionne ses jetons et sa figurine sur les emplacements appropriés selon son Héros et sa Colonie de départ.
Utilisez pour le second joueur virtuel, que nous appellerons **Angelos**, une autre couleur. Selon son rang, donnez-lui une Civilisation et/ou un Héros ainsi que 3 Trèfles.

Angelos
- est protégé de toutes les catastrophes sauf des Perses,
- ne paye pas de ressource pour les Bâtiments,
- ne paye pas de pièce pour les tuiles,
- ne reçoit pas de revenu,
- ne doit pas nourrir ses Citoyens,
- n'utilise **pas** la capacité spéciale de son Héros,
- choisit une tuile qu'il reçoit: celle avec le plus de Points de Prestige et en cas d'égalité celle avec le plus de Citoyens. Si l'égalité persiste, celle la plus à droite de la rangée.
- choisit une tuile qu'il perd lors du conflit interne : celle avec le moins de Citoyens (minimum 1) et en cas d'égalité, celle avec le moins de Points de Prestige. Si l'égalité persiste, celle la plus à droite de la rangée.

Rang simple Soldat: en tant que simple soldat, **Angelos** ne reçoit **pas** de Civilisation et **pas** de Héros, mais seulement 3 Trèfles et commence avec « 0 » point de Force.
Rang sous officier: en tant que sous-officier, **Angelos** reçoit une Civilisation au hasard, 3 Trèfles et commence avec « 0 » point de Force.
Rang officier: en tant qu'officier **Angelos** reçoit un Héros * au hasard, 3 Trèfles et commence avec « 0 » point de Force, à moins d'une indication contraire de son Héros.
Rang général: en tant que général, **Angelos** reçoit une Civilisation et un Héros * au hasard, 3 Trèfles et commence avec « 0 » point de Force, à moins d'une indication contraire de son Héros.
** selon son Héros, Angelos reçoit encore :*
Sisyphe : + 1 Trèfle ; Hector + Andromède + Tantale : +2 Trèfles ; Ulysse + Penelope : +3 Trèfles ; Dédale + Ariane : +4 Trèfles.

Déroulement: comme dans le jeu à 2 joueurs, on révèle 5 tuiles à chaque tour: 2 placées l'une à côté de l'autre dans une rangée et les 3 autres dans la rangée de la tuile conquête.
Le joueur peut acquérir une des tuiles exposées pour son prix d'achat minimum (en bas à gauche de la tuile) et étendre sa civilisation. De plus, comme dans les règles de base de *Heroes and Colonies*, il lui est possible d'augmenter sa Force en payant les ressources adéquates.

Ensuite, **Angelos** choisit une tuile et la pose devant lui :

Si le joueur a pris une tuile dans la rangée conquête, **Angelos** en prend une dans l'autre rangée, comme expliqué ci-dessus.

Si le joueur a pris une tuile dans la rangée normale **ou passé, Angelos** prend une tuile dans la rangée conquête, comme expliqué ci-dessus. De plus, dans ce cas, il avance sur la piste de Force d'autant de points de Prestige qu'indiqués sur la tuile.

Conflits: **Angelos** prend part à tous les conflits et doit aussi diviser sa Force par deux en cas de victoire !

Il apporte son soutien au joueur en cas d'attaque perse, mais ne peut pas enrôler de mercenaires en cas de victoire !

Angelos participe à tous les conflits internes à chaque approvisionnement : il emporte toujours les égalités contre le joueur, sauf si celui-ci a la colonie « Milet ».

Si **Angelos** est plus faible, le joueur reçoit un Trèfle et un Citoyen. **Angelos** doit défausser une tuile présentant au moins un Citoyen (en haut à droite de la tuile).

Si **Angelos** est plus fort, il reçoit un Trèfle ainsi qu'un Citoyen du joueur: pour le matérialiser, on place une pièce de la réserve sur l'emplacement de la couleur d'**Angelos**, sans augmenter sa Force. Cela comptera comme un point de Population supplémentaire en fin de partie.

Décompte et gagnant: En fin de partie, les points du joueur sont déterminés comme à l'habitude et comparés à ceux d'**Angelos**. Pour gagner, le joueur doit avoir plus de points qu'**Angelos**.

Pour **Angelos**, on compte tous les Citoyens en haut à droite de ses tuiles (3 points de Population chacun),
un point de Prestige par pièce sur son emplacement de couleur reçu lors des conflits internes,
tous les points de Prestige des tuiles ainsi qu'un point de Prestige pour 3 pièces indiquées en haut à droite de ses tuiles.

Tout comme le joueur, **Angelos** peut affecter ses Trèfles comme il le souhaite afin d'optimiser son score.
La plus petites des deux valeurs (points de Prestige, points de Population) détermine le score des joueurs.

Traduction : Bénédicte Bill
© Irongames 2017