

Scénario solo pour le jeu Orléans : Le Voyage vers Tours

LE VOYAGE VERS TOURS - Scénario solo pour Orléans - Difficulté I

But du scénario

Le but du scénario (solo) est d'accompagner **3 membres de votre famille à Tours** tout en y délivrant **3 jetons Marchandise** de chaque type.

Matériel nécessaire

Le jeu de base Orléans est nécessaire, un nouveau plateau dédié au scénario '**Le Voyage vers Tours**' est fourni et remplace le plateau des « Actes de bienfaisance ».



Le plateau additionnel '**Le voyage vers Tours**' est placé à côté du plateau personnel du joueur et contient :

- les 14 évènements qui vont rythmer le scénario
- les éléments à fournir pour remporter le scénario (3 tuiles **Citoyen** et 3 unités de chacune des 5 marchandises)
- 2 actes de bienfaisance (**Canalisations** et **La consécration des chevaliers**)
- la tuile **Diligence** que l'on peut activer avec **un jeton Chevalier et 3 pièces** pour effectuer un déplacement du pion Marchand par une route ou une voie fluviale
- un pion marqueur de manche (par exemple un comptoir) est placé sur le chiffre du premier évènement (1-Grève).

Note : le plateau des « Actes de bienfaisance », les tuiles évènements et les comptoirs du jeu de base sont inutilisés dans ce scénario.

Scénario solo pour le jeu Orléans : Le Voyage vers Tours

Mise en place

Déployez et placez le grand plateau au centre de la table. Le joueur reçoit :

- un sac en tissu
- un plateau personnel à sa couleur choisie
- les jetons personnages à sa couleur (fermier, batelier, artisan et marchand) sont placés sur le marché de son plateau personnel
- les cubes marqueurs à sa couleur placés sur la première case de chaque piste de personnage, ainsi que sur la piste de développement
- 3 pièces de valeur 1
- le pion marchand à sa couleur est placé **sur la ville de Nevers**
- une tuile lieu déjà disponible sur le plateau additionnel dédié : **la diligence**

Tous les jetons **Marchandise** sont disposés au hasard face visible sur les cases du plateau voyage prévues à cet effet (routes et fleuves) comme pour une partie à 4 joueurs. Les jetons **Marchandise** restants sont triés par type et disposés face visible sur les cases appropriées de la réserve (sur la gauche du plateau de jeu).

Placez 7 tuiles **Citoyen** : 4 sur les espaces dédiés du plateau de jeu, 2 sur le plateau additionnel '**Le voyage vers Tours**' et **un dernier dans la ville d'Orléans du plateau voyage**.

Disposez les tuiles de niveau I et II parmi lesquelles retirez les tuiles suivantes : Sacristie, les Bains publics et la Trésorerie.

8 jetons **Personnage** neutres Fermier (non à la couleur d'un joueur) et 5 jetons **Personnage** neutres de chaque autre profession sont placés sur les bâtiments appropriés du plateau.

4 jetons **Technologie** sont disponibles sur l'emplacement dédié de l'artisan. Mettez les pièces près du plateau de jeu, à portée de main.

Déroulement du jeu

Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu de base avec les changements suivants :

- le jeton Marchand du joueur démarre à Nevers (au lieu de Orléans)
- si le joueur déplace son jeton Marchand sur le plateau voyage et que son trajet contient 2 jetons Marchandise, il peut prendre les deux
- si le joueur déplace son jeton Marchand sur la ville Orléans, il peut prendre la tuile Citoyen s'y trouvant
- la phase 2 « Recensement » du tour de jeu n'est pas jouée
- les événements sont affichés directement selon la position du jeton marqueur de manche du plateau additionnel '**Le Voyage vers Tours**' et s'appliquent pour la manche en cours selon la phase de jeu correspondante ou bien résolus en phase 6 « Evènement » comme dans le jeu de base pour ceux déclenchant un effet immédiat (moisson, revenus, sécheresse, pirates, émeutes, peste, contrôle technologique)
- en fin de manche (phase 7), avancez le pion marqueur de manche d'une case

Scénario solo pour le jeu Orléans : Le Voyage vers Tours

Description des Evénements

 <p>1- Grève : aucun artisan ne peut être recruté durant cette manche</p>	 <p>8- Moisson : payez 2 jetons Nourriture ou 10 pièces avec une torture par pièce manquante</p>
 <p>2- Croisade : aucun chevalier ne peut être recruté durant cette manche</p>	 <p>9- Contrôle technologique : payez 2 pièces par jeton Technologie utilisé. S'il manque une pièce, retourner une roue technologique.</p>
 <p>3- Moisson : payez 1 jeton Nourriture ou 5 pièces avec une torture par pièce manquante</p>	 <p>10- Revenus : vous recevez un nombre de pièces égal à votre niveau de développement</p>
 <p>4- Sécheresse : retirez 4 jetons céréales du plateau voyage à votre convenance vers la réserve</p>	 <p>11- Pirates : retirez tous les jetons Laine et Brocart des voies fluviales du plateau voyage vers la réserve</p>
 <p>5- Bandits de grands chemins : le déplacement par la route n'est pas disponible durant cette manche (déplacement fluviale autorisé)</p>	 <p>12- Émeutes : rendez un jeton Chevalier (du sac ou du plateau personnel) ou 5 pièces à la réserve</p>
 <p>6- Amnistie : les personnages recrutés peuvent immédiatement être affectés à des actions durant cette manche</p>	 <p>13- Rupture de la roue de la diligence : le déplacement par la diligence n'est plus disponible pour cette manche</p>
 <p>7- Peste : idem au jeu de base : retirer le jeton Personnage pioché du sac (à moins qu'il soit de votre couleur)</p>	 <p>14- Moisson : payez 3 jetons Nourriture ou 15 pièces avec une torture par pièce manquante</p>

Objectif

Voyagez jusqu'à Tours avec les 3 tuiles **Citoyen** et livrez 3 jetons **Marchandise** de chaque type (céréales, fromage, vin, laine et brocart). Le pion marchand doit se trouver à Tours avec les ressources qui doivent être livrées en même temps. Vous devez récupérer 3 tuiles **Citoyen** avant de pouvoir livrer les jetons **Marchandise**.

Actes de bienfaisance

Deux « Actes de bienfaisance » différents sont disponibles sur le plateau additionnel sur lesquels vous pouvez envoyer des jetons **Personnage** en activant la Mairie du plateau personnel (ou la tuile lieu La Poudrière) :

- **canalisations** : la récompense par jeton Personnage placé est une pièce ou un point de développement plus la tuile **Citoyen** si l'acte est complété
- **consécration des chevaliers** : la récompense par jeton Personnage placé est une pièce plus la tuile **Citoyen** si l'acte est complété

Fin du scénario

Le jeu se termine par une victoire si l'objectif est atteint **à la fin d'une manche (après avoir appliqué l'Événement Moisson si manche 14)**. S'il n'est pas atteint avant la fin de la 14^{ème} manche, la partie est perdue !

Variante du scénario pour augmenter la difficulté : faites apparaître les Événements dans un ordre aléatoire, en évitant les émeutes en 1 et en plaçant la grosse moisson (-3) entre les manches 8 et 14.