

# SCÉNARIO SOLO Noël



Tous les peuples ont leurs fêtes : le hanami, les bacchanales, Samain... qui sont toutes belles à leur façon.

Mais il y a des fêtes que tous célèbrent, et ce quelles que soient leurs origines !

Les sapins de Noël s'illuminent, l'odeur de pain d'épices embaume l'air et l'on entonne des chants dans toutes les langues ! Décorez la mine aux couleurs de Noël et profitez de l'ambiance des fêtes !

## MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE :

Suivez les règles habituelles, mais appliquez les changements suivants :

1. Utilisez 2 plateaux Progrès au choix et le plateau imprimé ci-contre.
2. Quand vous formez le paquet Événement, n'utilisez que des cartes de type **IMMÉDIAT** et **SPECIAL**.

## MODIFICATIONS DES RÈGLES :

1. Chaque fois que vous gagnez des , placez les jetons gagnés sur les bords de la carte Mine active (ou de votre plateau Surface, si cela est dû à l'un de ses effets), entre 2 chariots (qu'ils soient complétés ou non). Chaque carte peut accueillir jusqu'à 6 jetons (cela vaut aussi pour les cartes **IV** : considérez que leur bord inférieur a 2 chariots). Votre plateau Surface, lui, peut accueillir jusqu'à 7 jetons (de part et d'autre de chaque chariot).



- 1 Vous ne pouvez placer les jetons que sur les zones mises en valeur ici.
- 2 Le  est placé sur 3 cartes.
- 3 Le  est placé sur 2 cartes.
- 4 Le  n'est placé que sur 1 carte.

2. S'il n'y a pas de place pour tous les jetons sur la carte ou le plateau, remplacez le surplus dans la réserve.
3. Les jetons placés sur les cartes ne peuvent pas être déplacés ou échangés avec ceux de la réserve, sauf pour l'effet spécial **SUSPENDRE LES GUIRLANDES**.
4. Si vous gagnez des jetons grâce à une carte Événement **IMMÉDIAT**, vous pouvez les placer sur la carte Mine de votre choix ou sur votre plateau Surface.
5. Le plateau Progrès ci-contre a un nouvel effet : **Piochez et ajoutez 1 I**. Quand vous le résolvez, piochez 1 carte **I** et ajoutez-la à votre mine sans l'activer.
6. L'effet spécial **SUSPENDRE LES GUIRLANDES** mentionné en bas à droite est considéré comme imprimé sur votre plateau Surface : il peut être résolu à la place de l'un des 3 effets de base. Il vous permet d'échanger vos jetons de faible valeur avec moins de jetons de plus grande valeur afin de gagner plus de points en fin de partie.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Gagnez le plus possible de . À la fin de la partie, comptabilisez tous vos  selon les règles suivantes :

- gagnez 1  par  ;
- pour chaque carte dans votre mine, gagnez autant de  que la valeur des jetons présents sur cette carte (un jeton placé sur 2 cartes vous fait donc gagner 2 fois des points).

Après avoir calculé votre score final, comparez votre score final au tableau donné ci-contre, et essayez de faire mieux à chaque fois.

	Grade
≤ 70	Père Fouettard
71-85	Scrooge
86-100	Lutin débutant
101-120	Roi mage
≥ 121	Père Noël



# ELECTRICITE

Prenez tous les jetons  de n'importe quelle carte et échangez-les avec des jetons ayant la même valeur au total. Placez ensuite les nouveaux jetons sur la même carte.

## SUSPENDRE LES GUIRLANDES (LUMINEUSES)

Prenez tous les jetons  de n'importe quelle carte et échangez-les avec des jetons ayant la même valeur au total. Placez ensuite les nouveaux jetons sur la même carte. Par exemple, retirez 5  d'une carte et placez-y 1  de la réserve.

