

HUNNS

CHALLENGE SOLO



INTRODUCTION

Partez à la conquête de richesses et prouvez votre valeur devant le grand Khan roi des Huns.

Pour cela, il vous faudra gagner le plus grand nombre de Points de Victoire avant la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Séparez les cartes par couleur pour obtenir 5 paquets.

Retirez les cartes 3+ et 4 de chaque paquet.

Mélangez chaque paquet et positionnez-les en ligne face cachée au milieu de la table (**EQUIPEMENT**, **RAZZIA**, **MERCENAIRE**, **FLEAU** et **TRESOR**).

Disposez 20 cubes Richesse par couleur sous chaque paquet de couleur.

Lancez les dés.

En fonction du dé de couleur et de sa valeur, placez au-dessus de chaque paquet de couleur un nombre de cube Richesse par couleur correspondant à la valeur du dé (*par exemple pour un dé vert de valeur 2, placez deux cubes verts au-dessus du paquet **MERCENAIRE***).

Ces cubes représenteront la valeur du dé qui permettra de piocher une carte à votre adversaire (*dans l'exemple ci-dessus, si un dé vert de valeur 2 est placé devant les cubes Richesse, votre adversaire pioche une carte*).

Pour votre adversaire ou vous-même, vous piocherez toujours une seule carte quelle que soit la valeur du dé.

Placez au-dessus des cubes Richesse (*ceux placés au-dessus de chaque paquet*) la pioche des cartes Chariot et les 4 cartes Chariot révélées.

Dans un sac placez 5 cubes Richesse de chaque couleur.

Au tour de votre adversaire, il piochera un cube Richesse ; ce cube Richesse définira la couleur du dé qu'il prendra et l'action qu'il réalisera (*idem pour prendre une nouvelle carte Chariot*).

Voir placement ci-dessous.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Lancez les dés et placez les devant les richesses de la même couleur.

Votre adversaire est toujours le premier joueur.

Piochez un cube Richesse dans le sac. Il s'agit de la couleur du premier dé pris par votre adversaire.

Si la valeur du dé correspondant aux nombres de cubes placés au dessus des cartes, il pioche la première carte.

Votre adversaire n'applique pas les effets des cartes. Il doit seulement compléter les cartes **MERCENAIRE** ou vous donner une carte FLEAU (*les cartes FLEAU n'ont aucune incidence pour lui en fin de partie*).

Si la valeur du dé ne correspond pas, il pille des richesses.

En priorité, il place les cubes Richesse sur ses cartes Chariot et en deuxième choix sur ses cartes **MERCENAIRE**.

Les Richesses en surplus sont remises dans la Réserve (*les Richesses peuvent être réparties sur les cartes Chariot mais cela ne s'applique pas pour les cartes **MERCENAIRE***).

Puis à votre tour de choisir un dé et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand à la fin d'une manche (*quand tous les dés ont été joués*), il n'y a plus de Richesses d'une couleur ou un paquet de cartes est vide.

Comptez vos points de victoire.

VARIANTE : LA COLERE DE KHAN

Une idée de Titibo | Session Solo

Attribuez trois Chariots à votre adversaire.

Comme pour votre adversaire, vous prendrez un nouveau Chariot en fonction d'un cube Richesse pioché dans le sac.

Votre adversaire vous attribuera les cartes FLEAU faces cachées et elles seront révélées qu'en fin de partie (le nombre de cases sur les cartes FLEAU seront des points négatifs en fin de partie).

Votre adversaire fuit les cartes FLEAU et elles n'auront aucune incidence pour lui en fin de partie.

Votre adversaire pourra compléter ses cartes **MERCENAIRE** avec différentes Richesses mais vous devrez compléter les vôtres avec un seul type de Richesses.

Pour vous chaque case non recouvertes sur vos cartes **MERCENAIRE** seront des points négatifs en fin de partie.

Votre adversaire gagne 1PV pour chaque cartes **EQUIPEMENT**.

CREDITS

Un jeu de Fneup

Illustré par Anthony Wolff

Edité par La Boite De Jeu

Challenge Solo par Sylvain | SoloGames