

TREK¹² AMAZONIE



2 – MANUEL DU BAROUDEUR SOLO



Ce mode de jeu vous présente toutes les règles pour jouer seul, en « Solo », à **TREK 12 – AMAZONIE**.

Maintenant que vous vous êtes familiarisé avec les règles de base et que vous avez fait quelques *Explorations*, il est temps de se lancer de nouveaux challenges !

Seul à la maison, dans le train ou en pirogue ? Attrapez vos jumelles et la tapette à mouches, et préparez-vous à affronter Max, un aventurier hors du commun vivant au cœur de l'Amazonie.

*C'est lorsque vous avez chaussé vos pantoufles que vous rêvez d'aventure.
En pleine aventure, vous avez la nostalgie de vos pantoufles.*

Thornton Wilder

BUT DU JEU en Solo

Votre objectif est d'être un meilleur explorateur...
que Max : il vous suivra à la trace et se jouera
(sûrement) des difficultés avec plus d'aisance que
vous !



PANTHERA ONCA
JAGUAR

Préparer son sac


- ⇒ Prenez l'équipement nécessaire à une *Exploration* comme décrit dans le *Manuel de l'Aventurier*.
- ⇒ Lors de la mise en place, prenez toujours deux fiches : une pour vous et une pour Max.
Il faudra malgré tout écrire pour lui... Il est trop occupé à dresser sa grenouille de compagnie !
- ⇒ Reportez les numéros des lignes d'*Observation* sur celles de Max.
En cours de partie, vous devrez reporter les Observations effectuées par Max.


COMMENT JOUER en Solo

1 - Pour vous, rien ne change !

Remplissez votre fiche tel qu'expliqué dans le *Manuel de l'Aventurier*.

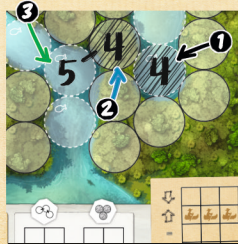
2 - Max vous suit à la trace.

Max joue **toujours** sur la **même case** que **vous** et remplit cette case avec la **valeur maximale** .

 **EXEMPLE SOLO**





Vous




Max

Appliquez immédiatement les conséquences de votre choix : *Sentiers* et/ou *Zone*. Puis reportez les *Observations*.

- *  : Max ne noircit jamais le  des cases *Fleuve*.
- * Si la case remplie par Max peut appartenir à plusieurs *Sentiers* différents, vous choisissez pour Max.

3 - Décompte final.

Calculez vos points normalement comme décrit dans le *Manuel de l'Explorateur*. Pour Max, calculez ses *Sentiers*, *Zones* et *Observations* de la même façon. Puis placez une  dans chaque case orpheline de sa *Surface de jeu*.

MAIS CE N'EST PAS TOUT !



Max est un explorateur aguerri. Il bénéficie même de «petits» bonus spécifiques...

Quand c'est le cas, ils sont expliqués dans une section avec ce logo.

Certains sont permanents et s'appliquent à chacune de vos *Explorations Solo* (voir ci-dessous). D'autres s'ajouteront lors de l'aventure. Collez-les aux emplacements prévus...



JAMAIS EN DANGER !



Contrairement à vous, à la fin de chaque *Exploration*, Max reçoit un bonus de **+5** points pour chaque coche dans la zone **DANGER !**

