

Le jeu en solitaire se joue de la même manière que le jeu à 2 joueurs, à l'exception des points ci-dessous.

MISE EN PLACE

- Prenez un marqueur de score de deux couleurs non utilisées et placez-les sur la case 23 du *Classement de la colonie* (ou 22 si vous souhaitez augmenter la difficulté). Ces marqueurs sont désormais appelés *Timer*.
- Prenez un cube de chaque ressource et placez-en un sur les cases 21, 19, 17 et 15 du *Classement de la colonie* (ou 20, 18, 16 et 14 si vous avez placé les *Timer* sur la case 22). L'ordre dans lequel vous devez placer les différentes ressources dépend de leur disponibilité au *Magasin*. Voir exemple ci-contre.
- Prenez un cube de chaque ressource et placez-les à proximité des contrats publics. Après avoir révélé 2 cartes *Contrat* et les avoir classées en ordre croissant de points de notoriété (de la gauche vers la droite), placez 1 cube de la même ressource que celui situé sur la case 21 sur la première carte et 1 cube de la même ressource que celui situé sur la case 19 sur la deuxième carte.

Exemple : la carte Contrat de gauche permet de gagner 2 points de notoriété, celle de droite permet de gagner 3 points de notoriété. Sur la première, en continuant l'exemple du point précédent, vous devez placer 1 technologie et sur la deuxième, 1 plante.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- À la fin de votre tour de jeu, déplacez le *Timer* de votre choix en sens inverse sur la piste du *Classement de la colonie*.
- Si un des *Timer* arrive sur une case où une ressource est présente, vous devez :
 - placer cette ressource au *Magasin* suivant les mêmes règles que si vous aviez vendu cette ressource (vous ne gagnez ni crédit ni point de notoriété) ;
 - défausser la carte *Contrat* sur laquelle se trouve la même ressource (la ressource est également défaussée). Complétez l'offre avec une nouvelle carte *Contrat* et placez-y immédiatement un cube *Ressource*, s'il en reste, en suivant l'ordre des ressources au *Classement de la colonie*.

Exemple : si un des Timer arrive sur la case avec une technologie, vous devez alors placer cette ressource au Magasin et défausser la carte Contrat avec un cube correspondant. Placez ensuite un métal sur la nouvelle carte Contrat révélée.

Notes :

- si vous réalisez un contrat public sur lequel se trouve 1 cube ressource, défaussez simplement ce cube ressource. Lorsqu'un des *Timer* atteindra la case avec cette même ressource, vous n'aurez pas à défausser de contrat. Complétez alors l'offre avec une nouvelle carte contrat et placez-y immédiatement un cube ressource, s'il en reste, en suivant l'ordre des ressources au *Classement de la colonie*.
- l'espion vous permet en payant 1 crédit d'obtenir des contrats privés ou de reculer le *Timer* de votre choix d'une case. S'il est équipé de son module, vous ne devez plus payer de crédit.

FIN DE LA PARTIE

Si votre marqueur de score rejoint ou double le premier des *Timer* lorsque vous marquez des points de notoriété (notamment après **chaque** contrat réalisé) ou si, à la fin de votre tour, le premier des *Timer* rejoint votre marqueur de score, défaussez-le simplement. Désormais, vous ne pourrez plus avancer que le second des *Timer*. Lorsqu'une de ces deux situations se reproduit avec le second des *Timer*, la partie prend fin immédiatement. Comparez alors votre score avec le *Tableau d'honneur de la colonie* !



Exemple

Si le *Magasin* comporte 2 carburants, 1 métal et 1 plante, vous devez placer 1 technologie sur la case 21, 1 plante (ou 1 métal) sur la case 19, 1 métal (ou 1 plante) sur la case 17 et 1 carburant sur la case 15 du *Classement de la colonie*.

TABLEAU D'HONNEUR DE LA COLONIE

- MOINS DE 17 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
DÉBUTANT, VOUS MANQUEZ D'ENTRAÎNEMENT !
- 17 OU 18 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
ESPOIR, VOUS DEVEZ CONFIRMER !
- 19 OU 20 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
CONFIRMÉ, VOUS MÉRITEZ LE RESPECT !
- PLUS DE 20 POINTS DE NOTORIÉTÉ :
EXPERT, VOUS SUSCITEZ L'ADMIRATION DE TOUS !

Exemple

Pauline a actuellement 12 points de notoriété et le second des *Timer* (le premier a déjà été défaussé) est sur la case 14. Elle a la possibilité de réaliser 2 contrats : le premier lui rapporte 3 points de notoriété, le second 5 points de notoriété. Elle opte pour le second, ce qui lui permet d'atteindre le score de 17 points de notoriété. Sa partie prend fin immédiatement car son marqueur de score a doublé le *Timer* (elle ne peut donc pas réaliser son autre contrat).