

AFFRONTER SEUL LES TÉNÈBRES

Avec cette variante, vous pouvez jouer à *Thunderstone* en solitaire.
Il y a trois niveaux de difficulté croissante : normal, guerrier et cauchemar !

NIVEAU NORMAL

On effectue la mise en place du jeu de base mais on ne remplit pas les rangs du Hall du Donjon.

Un tour de jeu se fait comme dans le jeu de base. Vous pouvez visiter le Village, entrer dans le Donjon, ou vous Reposer comme d'habitude. Mais après chaque tour, les monstres quittent les profondeurs du Donjon pour aller au Village !

Après votre premier tour, révélez la première carte Monstre et placez-la au rang 3 du Hall du Donjon. À la fin de chaque tour, révélez une carte Monstre que vous placez au rang 3 en poussant vers l'avant les autres monstres du Hall, en utilisant la même méthode que lorsque vous complétez le Hall du Donjon. Si le Hall du Donjon est plein, ajouter un nouveau monstre va expulser le monstre de rang 1 qui attaque alors le Village ! Placez cette carte Monstre face cachée dans une pile spéciale, la pile de score des monstres. C'est votre adversaire pour cette partie : votre objectif est de marquer plus de points de victoire (PV) que la valeur en points de victoire des monstres de cette pile à la fin du jeu.

Affronter les monstres va donc modifier la sortie des monstres du donjon selon vos résultats au combat. Perdre un combat contre un monstre : si vous attaquez un monstre et que vous n'arrivez pas à le battre, il n'est pas renvoyé au bas du paquet. On l'ajoute à la pile de score des monstres, puis on complète normalement le Hall du Donjon. Comme vous avez retiré un monstre du Hall, aucun monstre n'ira rejoindre le Village à ce tour.

Gagner un combat contre un monstre : si vous attaquez un monstre et que vous le battez, ajoutez-le à votre pile de défausse comme d'habitude et complétez normalement le Hall du Donjon. Quand vous gagnez un combat, il n'y a donc pas de monstre venant s'ajouter à la pile de score des monstres. Comme récompense de cet acte de bravoure, à la fin du **prochain** tour on ne révèle pas de nouveau monstre.

Le jeu se termine comme d'habitude quand la *Thunderstone* atteint le rang 1. Si vous battez le monstre devant la *Thunderstone*, vous pouvez la prendre et l'ajouter à votre score.

Additionnez les PV de votre paquet comme d'habitude. Additionnez les points dans la pile de score des monstres. Si votre total est plus fort que celui de la pile de score des monstres, vous avez sauvé le Village de la destruction et vous avez gagné la partie ! Sinon... il vaut mieux ne pas penser aux conséquences...

Note : dans toutes les versions du jeu en solitaire, les cartes qui déplacent les monstres dans les rangs du donjon, comme *Bannir*, *Enchanteur Elfe*, et *Bâton de Mage* ne sont pas autorisées ! N'utilisez pas ce type de cartes quand vous jouez en solitaire.

NIVEAU GUERRIER

On joue selon les règles du niveau normal avec les changements suivants :

1. On retire la moitié des cartes de chaque niveau des piles de cartes Héros au début du jeu (il n'y a donc que trois héros de niveau 1, deux de niveau 2 et un de niveau 3 pour chaque type). On retire aussi la moitié des cartes de chaque pile de cartes Village (il ne reste que 4 cartes dans chaque pile). Vos ressources pour le combat sont amoindries !
2. Si vous battez un monstre valant moins de 2 XP, les monstres avanceront normalement à la fin de votre tour. Vous n'avez un répit que lorsque vous battez un monstre valant au moins 2 XP.

NIVEAU CAUCHEMAR

Ce niveau utilise les règles du niveau guerrier à une exception près : les monstres avancent vers le Village aux tours où vous ne les attaquez pas.