

Variante solo de Tipperary

Idée : Sevan Kirder Hegetschweiler ; Texte : Nicolas Straccia

INSTALLATION

-Choisissez une ville natale et installez les éléments du jeu conformément aux règles pour une partie de 2 à 4 joueurs, avec une seule modification : lorsque vous installez les tuiles paysage en les plaçant deux par deux dans chacune des cinq zones du plateau de jeu, assurez-vous d'organiser les 10 tuiles paysage en deux anneaux distincts, un anneau intérieur avec 5 tuiles (plus près du plateau de jeu) et un anneau extérieur avec 5 autres tuiles (un peu plus vers l'extérieur).

-Définissez la difficulté pour atteindre le marqueur « Plus grand troupeau » en déterminant un minimum de moutons nécessaire :

Facile = 12+

Moyen = 15+

Difficile = 18+

Légendaire = 20+

COURS DE JEU

Phase de placement

Faites tourner la roue, choisissez la tuile de paysage souhaitée dans la zone du plateau de jeu avec les armoiries de votre ville natale et placez la tuile paysage dans votre paysage conformément aux règles de placement.

Phase de mouton

Après avoir placé votre tuile de paysage sélectionnée, vérifiez la taille de votre plus grand troupeau. Si vous avez au moins autant de moutons que nécessaire par rapport à votre niveau de difficulté, prenez le marqueur « Plus grand troupeau » et placez-le à côté de votre paysage. Cela vaudra 5 points bonus pendant le décompte final.

Fin du tour

Après la phase de mouton, préparez-vous pour le prochain tour en suivant ces étapes dans l'ordre :

1. Enlevez et défaussez les 4 tuiles paysage de l'anneau extérieur issues des 4 zones où vous n'avez pas choisi votre tuile à la phase de placement
2. Utilisez les cinq tuiles paysage restantes pour former un nouvel anneau extérieur.
3. Installez 5 nouvelles tuiles paysages issues du sac pour former l'anneau intérieur.

Important ! Vous jouerez un total de 12 tours. Le dernier tour commencera avec seulement 5 tuiles sur le plateau de jeu (les phases 2 et 3 ci-dessus ne seront pas effectuées).

FIN DU JEU

Après la phase de mouton du 12ème tour, placez toutes les tours acquises selon les règles habituelles et procéder au décompte final.

SCORING

Après avoir joué le dernier tour, comptez votre score en suivant la règle du jeu normale. Si vous avez atteint le marqueur du plus grand troupeau, comptez ces 5 points bonus également.

Gardez une trace de vos meilleurs scores ! Pour mesurer votre niveau d'amélioration, défiez-vous sur cette liste de réalisations :

< 70 points = Tourbière infestée

71-80 points = Tour tragique

81-90 points = Prairie douce

91-100 points = Cercle de pierres inébranlable

101-110 points = Mouton voyant

111+ points = Whisky merveilleux