

# Superstore 3000

## Mode Solo : Le Défi de l'Architecte

Proposé par [Gus&Co](#)

### Introduction

En tant qu'architecte spatial prometteur, vous devez prouver votre valeur en créant le centre commercial le plus performant possible. Le Conseil Intergalactique du Commerce vous évaluera selon des critères stricts et des objectifs changeants.

### Mise en Place

*Configuration standard :*

- Votre entrée principale avec 3 visiteurs
- 3 crédits de départ
- Une attraction personnelle

*Spécificités solo :*

- Piochez 3 cartes "Défi de l'Architecte" (voir section Défis)
- Mettez en place le DAB 3000 normalement
- Préparez le compteur de tours (12 tours)

*Défis de l'Architecte*

Au début de la partie, piochez 3 défis parmi :

- **Vertical** : Marquez 2 points bonus par niveau au-dessus du 8e étage
- **Harmonie** : Marquez 3 points par groupe d'au moins 4 boutiques adjacentes de même type
- **Service Client** : Marquez 2 points par client satisfait sur les 4 premiers niveaux
- **Efficacité** : Marquez 1 point par crédit non dépensé en fin de partie
- **Attractions** : Marquez 4 points bonus par attraction construite
- **Spécialisation** : Choisissez un type de commerce en début de partie, marquez 3 points par boutique de ce type

### Tour de Jeu

Chaque tour se déroule en deux phases :

### 1. Phase Action

Effectuez une action comme dans le jeu normal :

- Construire
- Prendre de l'argent

### 2. Phase Automatique

Après votre action :

1. Retirez la tuile la plus chère du DAB 3000
2. Faites glisser les tuiles vers le haut
3. Complétez avec une nouvelle tuile

## Règles Spéciales

### Limitations de Construction

- Vous ne pouvez avoir que 2 entrées avec des clients insatisfaits à la fois
- Les attractions communes coûtent 2 crédits supplémentaires

### Objectifs Dynamiques

À chaque fin de tour pair (2, 4, 6, 8, 10) :

- Marquez -1 point par client insatisfait
- Gagnez 1 crédit par groupe de 3 clients satisfaits

## Fin de Partie

La partie se termine après 12 tours ou si une des conditions standard est remplie.

### Calcul du Score Final

1. Points standards :
  - Groupes de boutiques connectées
  - Clients satisfaits
  - Points des attractions
2. Points des défis relevés
3. Bonus/Malus :
  - -2 points par client insatisfait
  - +1 point par niveau atteint au-dessus du 5e étage

### Niveaux de Réussite

- 0-30 points : Architecte Stagiaire
- 31-45 points : Architecte Confirmé
- 46-60 points : Architecte Expert
- 61+ points : Grand Architecte Stellaire

## Variantes Mode Solo

### Mode Campagne

Enchaînez 3 parties avec des contraintes croissantes :

1. **Première Mission** : Règles de base
2. **Seconde Mission** : Commencez avec 1 crédit de moins
3. **Mission Finale** : Les attractions coûtent 3 crédits supplémentaires

### Mode Rush

- Limitez-vous à 8 tours
- Commencez avec 5 crédits
- Marquez le double de points pour les clients satisfaits

### Mode Expert

- Les tuiles du DAB 3000 coûtent +1 crédit
- Vous devez construire au moins une boutique de chaque type tous les 3 tours
- Les attractions rapportent -2 points

### Conseils Stratégiques

- Planifiez vos extensions en fonction de vos défis
- Gérez attentivement vos crédits : chaque crédit peut être crucial
- Privilégiez la satisfaction rapide des clients pour éviter les malus
- Construisez de manière compacte pour maximiser les groupes

Une variante solo proposée par [Gus&Co](#)

Novembre 2024