

## **Aménagement règle solo « Mémoire 44 ».**

( règles définitives établies en toute modestie le 22 avril 2009 après plus de 148 parties jouées qui, s'apparentant plutôt à des réussites, n'égalent certes jamais une véritable partie à deux joueurs.)

Pour une partie solo, il est primordial de jouer ce qui paraît être le mieux pour le camp en cours d'activation et que l'on se doit de représenter en toute honnêteté. Le nombre de carte de chaque scénario demeure inchangé et la carte à activer doit toujours être choisie en son âme et conscience. Petite précision également sur le choix du camp qui est seulement « pronostiqué » en début de partie par le jet d'un dé : résultat pair = Alliés ; résultat impair = Axe . Il faut bien comprendre en effet vous ne devez aucunement vous identifier à l'un des deux camps en début de partie pour la bonne raison que c'est le chapitre No 2 à venir basé sur la règle solo en fin de partie, qui décidera du camp vainqueur).

### **1) règle solo de base en début et en cours de partie**

A la place des chevalets qui ne sont pas utilisés, les cartes dévolues à l'Axe et aux Alliés seront toujours placées devant chaque camp, en piles faces cachées. Le choix des cartes s'opère en les retournant une à une et en activant tout simplement celle qui paraît la meilleure. Il est toutefois important de souligner que lorsqu'une première carte a déjà été retournée et non jouée et dès lors qu'une deuxième carte a été, elle aussi retournée, cette première carte ne pourra être choisie à nouveau qu'après tirage de « trois dés spéciaux » ( \* ) (définition décrite ci dessous en encadré). Ceci revient à dire qu'il est plus judicieux d'activer une carte qui paraît être intéressante avant de retourner la ou les cartes suivantes qui risquent, elles, d'être moins bonnes . En effet une bonne carte que l'on a laissé passer risque par la suite de ne pas pouvoir être activée lors de ce même tour à cause d'un résultat négatif au «trois dés spéciaux ». Il est de plus à noter qu'il est interdit de tenter l'activation, aux dés spéciaux, d'une seconde carte qui serait strictement identique à celle qui à déjà subi un résultat négatif.

Il est, enfin, très important de signaler qu'il est très risqué de retourner la dernière carte qui possède un statut spécial. Elle est , en effet , considérée comme le « recours ultime », c'est à dire qu'elle devra être obligatoirement jouée même si c'est une carte peu intéressante. Cette dernière carte (face cachée) devra également être obligatoirement jouée en cas de 2 résultats négatifs, coup sur coup.

Après qu'une carte ait été activée, il faut immédiatement la remplacer par une carte du talon en la plaçant face cachée sous la pile de son camp ou s'il n'y a plus de pile, en reformer une nouvelle. Une exception cependant pour les deux cartes prélevées à la suite de l'activation d'une « carte reconnaissance » qui seront, elles, placées faces cachées et en décalé sur la pile (ou en croix pour être plus clair). C'est l'une de ces deux cartes qui pourra être choisie en priorité au prochain tour.

( \* ) **Définition des « trois dés spéciaux »** : Il s'agit de trois dés dont les faces représentant les « deux », les « trois », les « quatre » et les « cinq » sont peintes en blanc et ou les faces représentant les « un » et les « six » sont peintes en rouge. C'est après tirage des 3 dés que :

- l'obtention d'une majorité de dés blanc ( 2 ou 3 ) indiquera un résultat positif.
- l'obtention d'une majorité de dés rouge ( 2 ou 3 ) indiquera un résultat négatif.

**( Bonne partie et à suivre pour un deuxième chapitre.....) si vous le voulez bien !**

**Signé : PERCEMONT ( le petit fils du grand PERCEVAL )**