

Mise en place

Préparez votre partie normalement, à l'exception des points suivants :

- Retirez la carte *Rôle* de la Chercheuse de la partie. Ce rôle ne peut pas être sélectionné pour une partie Solo.
- Distribuez-vous 3 cartes *Rôle*, alignez-les devant vous et prenez les pions correspondants. Vous dirigez une équipe de 3 rôles, qui utilisent tous trois votre (seule) main de cartes. Placez le pion marron (qui correspond à la Chercheuse) sur la carte *Rôle* la plus à gauche afin d'indiquer quel rôle jouera le premier tour. Remettez les cartes *Rôle* inutilisées dans la boîte.
- Lorsque vous préparez les éléments de jeu destinés aux joueurs, retirez les cartes *Événement* du paquet *Joueur*, puis mélangez toutes les cartes *Ville*. Distribuez-vous 3 cartes *Ville* pour former votre main de départ, et placez les 3 cartes suivantes face visible sur le côté du plateau : elles forment les « Archives ». Ensuite, mélangez les 5 cartes *Événement* dans le reste des cartes *Ville*.

Déroulement de la partie

Les parties Solo se passent comme les parties normales. Vous jouez vos 3 rôles sur le plateau un par un, comme des joueurs enchaîneraient leurs tours. La notion de sens horaire devient « de gauche à droite », en déplaçant le pion marron sur le rôle avec lequel vous jouez.

Votre main de cartes vous sert pour les 3 rôles. Votre limite de cartes en main est toujours de 7, mais vous pouvez utiliser les Archives pour augmenter cette limite.

Toutes les autres règles (étapes du tour de jeu, actions – sauf *Partager des connaissances*, mais aussi conditions de victoire et de défaite) s'appliquent normalement.

Archives

Les Archives sont une zone située à côté du plateau dans laquelle vous pouvez stocker des cartes *Ville*. Certaines y sont placées pendant la mise en place, mais l'action *Partager des connaissances* vous permet d'y placer des cartes supplémentaires, et de les en retirer (voir page suivante).

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez stocker dans les Archives.

Partager des connaissances

Au lieu d'effectuer l'action *Partager des connaissances* comme lors d'une partie normale, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

- Faire passer la carte Ville indiquant la ville où vous êtes de votre main aux Archives
- Faire passer la carte Ville indiquant la ville où vous êtes des Archives à votre main

Exemple d'action *Partager des connaissances*

Vous vous trouvez à Hô-Chi-Minh-Ville. Si vous avez la carte d'Hô-Chi-Minh-Ville en main, vous pouvez la placer dans les Archives. Ou alors, si la carte d'Hô-Chi-Minh-Ville se trouve dans les Archives, vous pouvez l'en retirer pour la placer dans votre main.

Parties Solo et Extensions

Vous pouvez utiliser les règles Solo avec presque toutes les extensions pour Pandemic. Lorsque vous jouez avec des extensions, retirez les éléments suivants de vos parties :

- Épidémiologiste (Rôle, **Au Seuil de la Catastrophe**, **In Vitro**)
- Bioterroriste (Rôle, **Au Seuil de la Catastrophe**) et le défi du Bioterroriste
- Agente de Liaison (Rôle, **In Vitro**)
- Livraison d'échantillon (Événement, **État d'Urgence**)
- Vétérinaire (Rôle, **État d'Urgence**) et le Défi des Arrière-pays

Lorsque vous jouez avec des extensions, effectuez la mise en place de leurs éléments comme pour une partie à plusieurs joueurs. Mélangez toutes les cartes Événement et piochez-en 5 à garder. Remettez les autres dans la boîte. Tout effet renvoyant à « un joueur » ne s'adresse qu'à un rôle. Par exemple, l'*Interdiction de Vols Commerciaux* (**Au Seuil de la Catastrophe**) reste en jeu devant le rôle qui était actif lorsqu'elle a été jouée, puis elle est défaussée quand son tour suivant commence.

Lorsque vous jouez avec l'Archiviste (**Au Seuil de la Catastrophe**), la limite de 8 cartes en main est valable pendant tous vos tours.