

Variante stratégique supprimant les cartes d'action

Proposée par Alain Trépanier (trepanier4@sympatico.ca)

Réalisation des actions

À son tour de jeu, le joueur commence par prendre ses revenus de mines, puis fait l'une des actions suivantes :

Coût des actions	
Action	Coût en ducats
Placer 1 frontière	1
Placer 2 frontières	3
Placer 3 frontières	6
Placer 1 chevalier	3
Placer 2 chevaliers	7
Expansion d'un de ses fiefs	4
Tenter une trahison	Spécial
Tenter une alliance	Spécial
Prendre 3 ducats	0
Revenu spécial	0

Le coût de l'alliance et la trahison s'établit en lançant un dé à six faces :

Alliance et Trahison	
Dé	Résultat de l'action
1	Echec (on passe son tour)
2	Echec (on passe son tour)
3	Payer 7 ducats
4	Payer 5 ducats
5	Payer 3 ducats
6	Payer 1 ducat

Le Revenu spécial dépend aussi d'un dé à six faces:

Revenu	
Dé	Valeur du revenu
1	Prendre 1 ducat
2	Prendre 2 ducats
3	Prendre 3 ducats
4	Prendre 4 ducats
5	Prendre 5 ducats
6	Placer 1 chevalier gratuitement et immédiatement (payer 1 ducat s'il est placé dans une forêt)

Placement des frontières

Lorsqu'on place des frontières, celles-ci doivent délimiter l'un de ses propres châteaux. Par contre, lorsque que tous les châteaux d'un joueur sont dans un fief il peut alors placer ses frontières n'importe où sauf dans un fief. Il n'est pas permis de créer des fiefs neutres en plaçant des frontières (ce qui n'est pas le cas pour l'expansion d'un fief).

A deux joueurs c'est différent:

On ne peut pas fermer un fief adverse sauf si ce faisant on en ferme un pour soi-même. De plus l'expansion permet en tout temps de fermer un fief adverse.

(A deux joueur ne prendre que 2 couleurs en tout, pas trois)

Lorsqu'un fief sans château est formé et que ce fief est adjacent à une zone neutre alors, il faut retirer les frontières qui les séparent.

Lorsqu'un fief sans château est formé et que ce fief n'est adjacent qu'à une seul couleur de fief et pas adjacent a une zone neutre alors, il faut retirer les frontières qui les séparent de l'un des fiefs (au choix du joueurs concerné).

Une alliance est brisée si un troisième tiers prend la case (via une expansion) qui marque l'alliance. Donc cette case doit être bien choisie lors de l'alliance.

Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement lorsque tous les châteaux sont dans un fief. À ce moment c'est le joueur qui a le plus de points qui gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur (qui est en égalité de points) le plus riche qui gagne. NB : la richesse ne donne ici aucun point de victoire. La partie prend aussi fin lorsqu'un joueur atteint le jeton du roi avec son jeton de point de victoire. C'est alors ce joueur le gagnant !

Sous-variante

Payez 1 ducat de plus pour faire alliance avec plus d'un fief adjacent au fief en question.

Bon jeu!

Alain Trépanier

trepanier4@sympatico.ca