



Version 1.0

Le défi royal

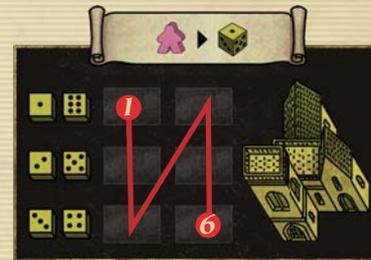
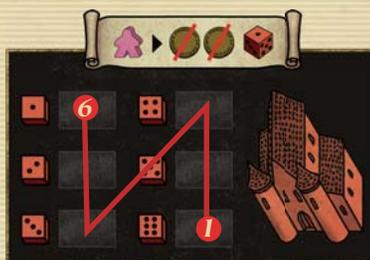
Version pour un joueur par Shadi Torbey

Vous jouez contre un joueur neutre, le Roy (prononcez « Rrouwé »). Le Roy joue sans argent et sans points d'influence. Mais il fera tout pour gagner plus de PV que vous... Les règles sont identiques aux règles standard pour deux joueurs, aux exceptions suivantes près :

Placement initial

- Le Roy utilise les habitants de 2 couleurs.
- Lancez 6 dés (2 rouges, 2 jaunes et 2 blancs); les 3 résultats les plus élevés indiquent où le Roy place 3 de ses habitants*; puis, placez 2 de vos habitants. Procédez ainsi trois fois, puis le Roy place 3 habitants sur les 3 derniers emplacements libres.

* NOTE: Les égalités se résolvent comme suit : Rouge > Jaune > Blanc. La valeur du dé n'est pas importante, le Roy se place sur la meilleure place de chaque bâtiment, définit comme ceci (la meilleure place en 1, la pire en 6):



- Mélangez les 6 cartes *Personnage*, et posez-les les unes au-dessus des autres, légèrement décalées afin que la partie inférieure des cartes reste visible. La carte la plus haute sera résolue en premier (quand le Roy fait un résultat de 8, voir ci-dessous).

Déroulement du jeu

- Le Roy et vous serez 1er joueur en alternance.
- Les événements négatifs n'affectent pas le Roy.
- Un événement qui implique le joueur neutre concerne le Roy (ses habitants et ses cubes).
- Le Roy n'élimine à chaque fois qu'un dé noir (le plus fort) du lot que vous lui donnez, et vous redonne le reste. Le Roy utilise son dé le plus fort pour éliminer ce dé noir.
- Le Roy range ses dés par valeur et par couleur (Rouge > Jaune > Blanc) pour plus de facilité:

Exemple:



- Vous alternez les tours avec le Roy. A votre tour, jouez exactement comme dans une partie à 2 joueurs. Vous pouvez acheter les dés du Roy.
- Le tour du Roy se passe comme suit: lancez deux dés noirs, la somme des 2 dés indique quelle action le Roy va accomplir à son tour (voit le tableau d'action en page II). Le prix indique combien de dés de son quartier le Roy retire. Il retire ces dés par ordre décroissant de valeur (le plus fort est en haut à gauche, le plus faible en bas à droite). **Important:** s'il n'y a plus ou pas assez de dés dans son quartier, le Roy joue malgré tout, et exécute l'entièreté de son action. Il n'arrête de jouer que s'il n'y a plus de dés sur le plateau.

Résultat	Action	Prix
2	Le Roy gagne 3 PVs	3 dés dont l'un des vôtres ¹
3	Le Roy gagne 2 PVs	2 dés dont l'un des vôtres ²
4	Le Roy place un habitant ³	1 dé
5	Le Roy remplit l'événement le plus à droite	X dés ⁴
6	Le Roy place un homme de métier ⁵	1 dé
7	Le Roy place 2 cubes dans la Cathédrale ⁶	2 dés
8	Le Roy rappelle un personnage ⁷	0 dé
9	Le Roy remplit l'événement le plus à droite	X dés ⁴
10	Le Roy place un habitant	1 dé
11	Le Roy gagne 2 PVs	2 dés dont l'un des vôtres ²
12	Le Roy gagne 3 PVs	3 dés dont l'un des vôtres ¹

Notes:

¹ Le Roy vous achète votre meilleur dé pour 6 deniers.

² Le Roy vous achète votre meilleur dé pour 4 deniers.

³ Son dé le plus élevé indique où (rouge = Palais, jaune = Hôtel de ville, Blanc = Évêché). S'il n'a plus de dés : Palais > Hôtel de ville > Evêché. S'il en a la possibilité, le Roy choisit toujours de chasser un de vos habitants.

⁴ Il dépense un dé par emplacement libre sur la carte Évènement.

⁵ Sur l'endroit qui rapporte le plus de points. En cas d'égalité, le moins cher. En cas d'égalité, Rouge > Jaune > Blanc.

⁶ Sur les meilleurs emplacements les plus bas. S'il n'y a plus de cases libres, le Roy gagne 2 PVs.

⁷ Le Roy et vous recevez immédiatement les points de la carte personnage située en haut de la colonne, puis elle est retirée du jeu. S'il n'y a plus de personnage, le Roy gagne 1 PV. Le Roy ne score pas pour l'or et les points d'influence

Fin de la partie

Le Roy et vous recevez les PVs pour les cartes personnage qui n'ont pas été décomptées en cours de partie.

Votre score est la différence entre vos PVs et ceux du Roy:

de -100 à 0: votre défaite ne mérite pas plus de commentaires. Vous êtes décapité.

de 0 à 5: ôtez ce sourire de votre visage. C'est pas mal mais le Roy avait la tête ailleurs.

de 6 à 10: ça reste quand même très moyen comme performance.

de 11 à 15: bien bien, ça commence à ressembler à quelque chose.

de 16 à 20: le Roy s'inquiète. Vous êtes décapité.

plus de 20: il est temps de se remettre au challenge solo d'Agricola....

Remarques:

- lorsque le percepteur est en jeu, gagnez 2 deniers par habitant appartenant au Roy à l'hôtel de ville au lieu de 1
- l'événement Maître d'oeuvre itinérant fait gagner 1 PV au Roy s'il lui permet de placer un cube à la Cathédrale.