SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche

Version 1.1

Le défi royal

Version pour un joueur par Shadi Torbey

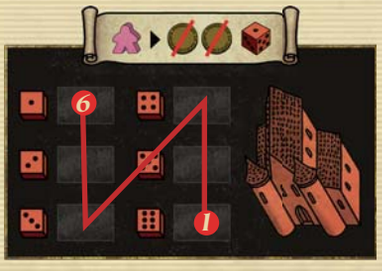
Vous jouez contre un joueur neutre, le Roy (prononcez « Rrouwé »). Le Roy joue sans argent et sans points d'influence. Mais il fera tout pour gagner plus de PV que vous... Les règles sont identiques aux règles standard pour deux joueurs, aux exceptions suivantes près :

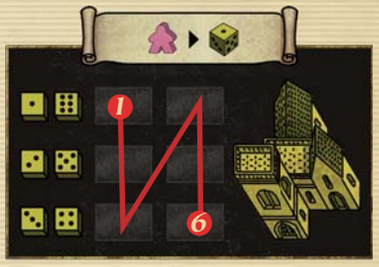
Placement initial

- **Le Roy utilise les habitants de 2 couleurs. Les habitants gris ne sont pas utilisés.**
- 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, définie 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. Le premier joueur est choisi arbitrairement en début de partie.
- 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 range ses dés par valeur et par couleur (*Rouge > Jaune > Blanc)* pour plus de facilité :

Exemple :



Le dès le plus fort est en haut à gauche, le plus faible en bas à droite

- 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.
- 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 force. **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. Si vous n'avez plus de dé, il utilise les siens sans vous payer.

[2] Le Roy vous achète votre meilleur dé pour 4 deniers. Si vous n'avez plus de dé, il utilise les siens sans vous payer.

[3] Son dé le plus fort indique où (rouge = Palais, jaune = Hôtel de ville, Blanc = Évêché). Le Roy choisit toujours de chasser un de vos habitants. Si ce n'est pas possible, il choisit l'option qui pousse un de vos habitants vers la position la plus à droite. Si ce n'est pas possible, il passe au bâtiment suivant en respectant l'ordre Palais > Hôtel de ville > Evêché > Palais > .... Si ce n'est toujours pas possible, il ne fait rien. Si le Roy n'a plus de dé, il commence par essayer de se placer au Palais.

[4] Il dépense un dé par emplacement libre sur la carte Événement.

[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 dépense 2 dés pour gagner 2 PVs. S'il n'y a qu'une case libre, il dépense 2 dés pour placer 1 cube et gagner 1PV.

[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, ca 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....

Précisions pour certaines cartes :

- le **Percepteur** vous permet de gagner 2 deniers par habitant appartenant au Roy à l'hôtel de ville au lieu de 1,
- la **Dîme** vous permet d'utiliser gratuitement de 1 à 3 dés jaunes appartenant au Roy (vous pouvez combinez ces dés avec les vôtres en respectant la limitation de 3 dés par lot),
- l'événement **Maître d'oeuvre itinérant** fait gagner 1 PV au Roy s'il lui permet de placer un cube à la Cathédrale.