

Règles rapides et efficaces - Intro

Toutes les merveilles ont été équilibrées sur du "15 points de victoire" environ. Pour le choix des ressources nécessaires à la construction des étages, je me suis laissé aller au feeling après avoir bien observé (et tenté pleins de calculs) les merveilles de base.

Atlantis

Ressource : vous recevez 2 pièces d'or pour chaque carte grise que vous posez.

A

Étage 2 : les cartes violettes coûtent une ressource de moins pour être construites. A la fin de la partie, chacune des cartes violettes vous rapporte 2 points de victoire supplémentaires.



B

Étage 1 : à la fin de la partie, chacune des cartes violettes vous rapporte 1 point de victoire supplémentaire.

Étage 2 : piochez 2 cartes violettes parmi celles inutilisées pour la partie en cours et jouez-en une pour 2 pièces d'or (au lieu de payer le coût de la carte), la 2^{ème} carte est écartée du jeu.

Étage 3 : semblable à l'étage 2.



Commentaire : j'aime les cartes violettes... La face B convient bien avec l'extension Leaders qui offre 3 guildes supplémentaires.

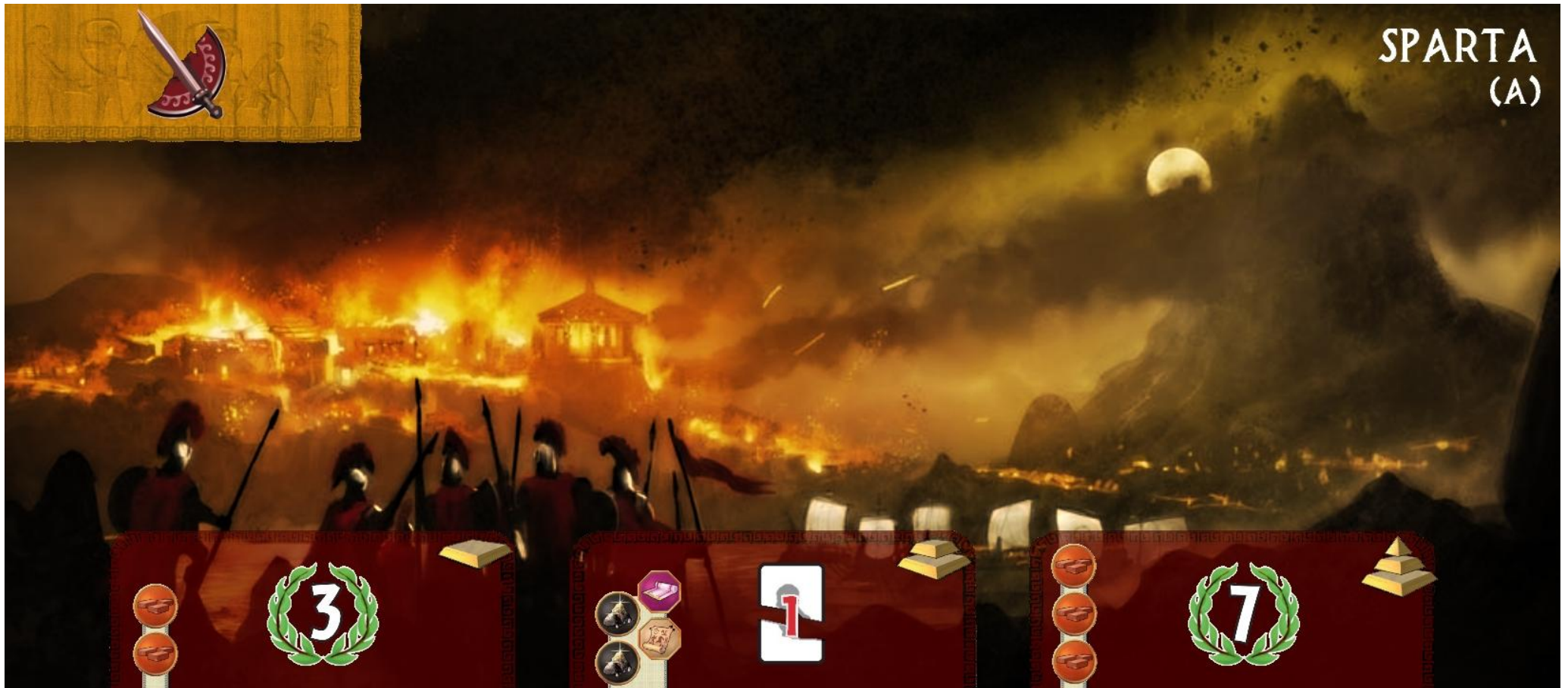
Sparte

Ressource : le demi-bouclier vous permet de remporter la victoire en cas d'égalité lors des conflits entre voisins.

A

Étage 2 : tous vos adversaires se défont d'un Leader en jeu de leur choix.

NB : le coût et le pouvoir sont honteusement copiés d'ici : <http://www.antoinebauza.fr/?p=1391>)



B

Étage 1 : toutes les constructions posées gratuitement, par chaînage, vous rapportent 1 jeton Défaite (cette action est obligatoire sauf si vous payez ces constructions au lieu de profiter de leur gratuité).

Étage 2 : tous vos adversaires se défaussent de 2 pièces et d'un jeton Victoire s'ils en ont (celui de leur choix, s'ils en ont avec des valeurs différentes).

Étage 3 : défaussez 5 jetons Défaite afin de recevoir 2 jetons Victoire de valeur 5. Vous ne pouvez pas échanger 10 jetons Défaite contre 4 jetons Victoire.



Commentaire : grisante à jouer en attaque comme qu'en défense. En attaque, on va tenter de profiter de l'étage 1 au moins 5 fois pour activer l'étage 3. En défense (mode "pleutre" pour Sparte) on ne jouera pas les rouges, et on tentera de construire même les gratuites afin d'activer l'étage 3 sans trop de jetons Défaite.

Helvetia

A

Ressources : un papyrus et la neutralité. Vos voisins ne vous attaquent pas (mais ils s'attaquent entre eux) et vous ne les attaquez pas.

Étage 2 : à la fin de la partie, vous recevez 15 points de victoire pour chaque série de trois cartes rouges de chaque âge.



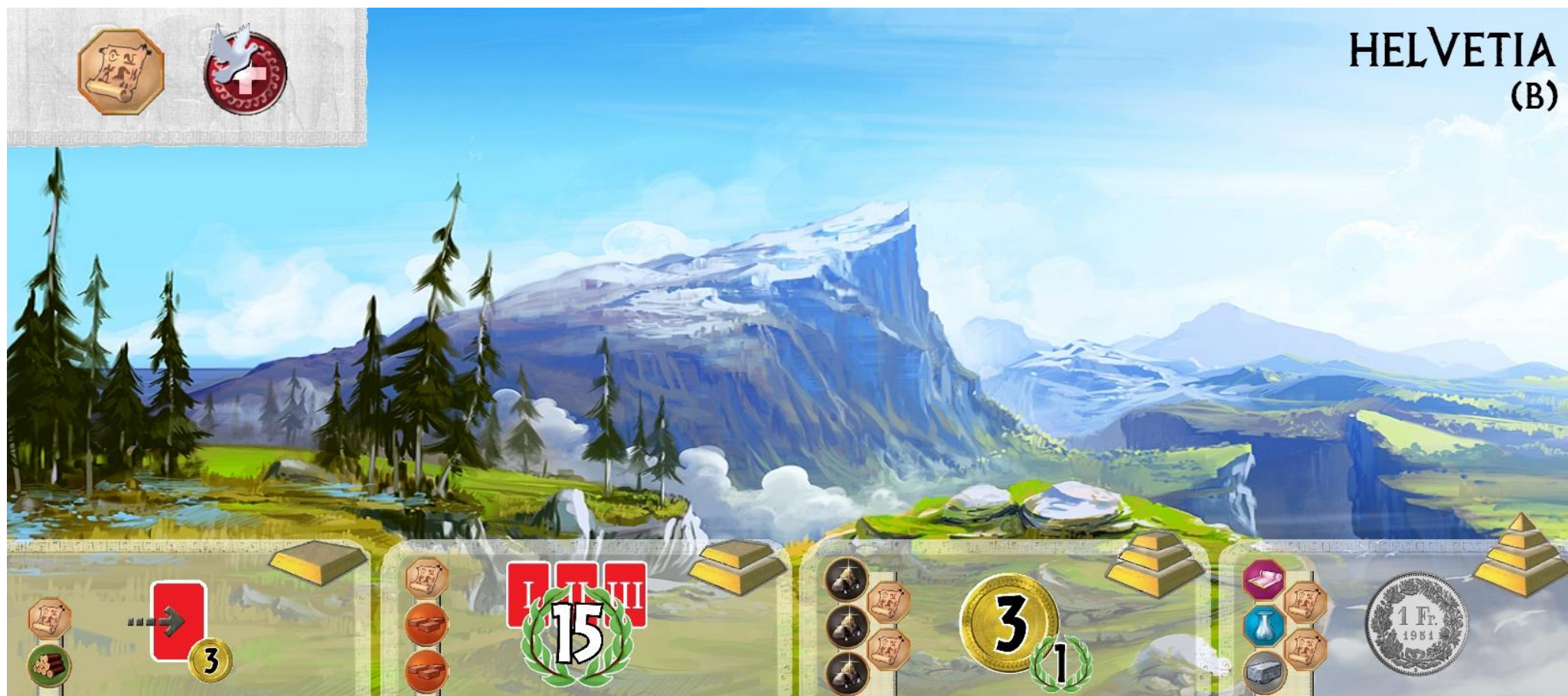
B

Étage 1 : chaque carte rouge que vous posez vous rapporte 2 pièces.

Étage 2 : à la fin de la partie, vous recevez 15 points de victoire pour chaque série de trois cartes rouges de chaque âge.

Étage 3 : à la fin de la partie, recevez 1 point de victoire pour 3 pièces.

Étage 4 : si vous gagnez la partie, les autres joueurs vous offrent généreusement 1 franc (ou 1 euro, c'est +/- pareil), si vous perdez, seul le vainqueur vous donne 1 franc.



Commentaire : ma carte est un amas de clichés : neutralité mais il nous faut une armée hors de prix, la stratégie de la thune avec les banques et la papyrasserie à tous les étages (papyrus). Il ne faut pas résumer ce beau pays à ça (il manque le chocolat, le vin valaisan et GameWorks, héhé). Les 15 points de victoire peuvent sembler excessifs, mais ils compensent le fait que vous n'aurez rien avec la guerre...