

Challenge 11 : LES FÊTES DE FIN D'ANNÉE

13/12/2021

Difficulté :



La Champagne se trouve dans une situation économique excellente. Les récoltes ont été bonnes cette année, les foires ont rapporté gros, et peu de conflits sont à déplorer, de sorte que les défenses ont pu être améliorées. Les Comptes de Champagne tiennent à en faire profiter les barons et baronnes les plus méritant(e)s qui seront invités à festoyer. Celles et ceux qui auront le mieux contribué à l'essor de leurs terres au niveau militaire, économique et religieux auront même le privilège de choisir les récompenses.



MISE EN PLACE



Disposez les 9 tuiles places de aléatoirement. Placez à côté de l'aire de jeu les 8 tuiles Banquets et Raids face Banquets visible.



VARIANTE SOLO

A partir de la troisième journée, avant l'étape 2 (Résoudre l'événement) de chaque demi-journée, on vérifie la position du dé noir :

- Si le dé noir est placé sur une place rouge et que vous avez construit au moins 3 bâtiments (prestige et fonction compris) dans votre quartier rouge, désignez une tuile banquet. Vous pouvez profiter de son effet jusqu'à la fin de la demi journée en cours..
- Si le dé noir est placé sur une place jaune et que vous avez construit au moins 3 bâtiments (prestige et fonction compris) dans votre quartier jaune, désignez une tuile banquet. Vous pouvez profiter de son effet jusqu'à la fin de la demi journée en cours.
- Si le dé noir est placé sur une place blanche et que vous avez construit au moins 3 bâtiments (prestige et fonction compris) dans votre quartier blanc, désignez une tuile banquet. Vous pouvez profiter de son effet jusqu'à la fin de la demi journée en cours.

Lors de la phase 1 (Lancer les dés) de chaque demi-journée, lancez les dés normalement.



DÉROULEMENT (2 à 4 joueurs)

RÈGLE SPÉCIALE :

A partir de la troisième journée, avant l'étape 2 (Résoudre l'événement) de chaque demi-journée, on vérifie la position du dé noir :

- Si le dé noir est placé sur une place rouge, le joueur ayant construit le plus de bâtiments (prestige et fonction compris) dans son quartier rouge désigne une tuile banquet. Jusqu'à la fin de la demi-journée en cours, tous les joueurs peuvent bénéficier de l'effet de cette tuile banquet

Si plusieurs joueurs ont construit le même nombre de bâtiments dans leurs quartiers rouges, le joueur possédant le plus d'influence remporte l'égalité (si l'égalité subsiste, personne ne profite de cet effet).

- Si le dé noir est placé sur une place jaune, le joueur ayant construit le plus de bâtiments (prestige et fonction compris) dans son quartier jaune désigne une tuile banquet. Jusqu'à la fin de la demi-journée en cours, tous les joueurs peuvent bénéficier de l'effet de cette tuile banquet.

Si plusieurs joueurs ont construit le même nombre de bâtiments dans leurs quartiers jaunes, le joueur possédant le plus de deniers remporte l'égalité (si l'égalité subsiste, personne ne profite de cet effet).

- Si le dé noir est placé sur une place blanche, le joueur ayant construit le plus de bâtiments (prestige et fonction compris) dans son quartier blanc désigne une tuile banquet. Jusqu'à la fin de la demi-journée en cours, tous les joueurs peuvent bénéficier de l'effet de cette tuile banquet.

Si plusieurs joueurs ont construit le même nombre de bâtiments dans leurs quartiers blancs, le joueur possédant le plus de connaissances remporte l'égalité (si l'égalité subsiste, personne ne profite de cet effet).

Lors de la phase 1 (Lancer les dés) de chaque demi-journée, lancez les dés normalement.

Scores à battre sur la variante solo : (Première partie/Meilleur score)

Alain : 81/81 ♦ Xavier : 63/74 ♦ Sébastien : 70/70

