

THE ADVENTURERS

Pierres de discorde

Un variante proposée par
LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

L'HISTOIRE

Le prestige, la richesse sont autant de motivations pour tout faire et tout risquer dans le temple. Le vol est une pratique courante et répréhensible entre aventuriers lors de l'exploration d'un temple. Il n'y a pas de petit profit !

Et comme le danger est constant, il est difficile de surveiller les agissements de ses collègues aventuriers. Éviter la proximité est la meilleure assurance contre le vol ou le meilleur moyen de voler.

MISE EN PLACE

Placez autant de pierres (à vous de choisir comment les représenter: un caillou, un cube, ...) que de joueurs sur la case centrale à la sortie de la salle des murs.

MODIFICATIONS DES RÈGLES DE BASES

Toutes les règles du jeu de base restent d'application, s'ajoutent les règles suivantes:

Lors de son tour et pour une action:

- un joueur peut ramasser une pierre sur sa case et la placer dans son sac à dos. Le joueur place la pierre sur sa carte Aventurier et non avec ses trésors. La pierre compte comme un trésor pour le niveau de charge du joueur.

C'est le point de départ pour le voleur, le roublard. Mais le poids de la pierre est bien réel !

- un joueur peut échanger l'une de ses pierres, si elle est sur sa carte Aventurier, avec un trésor de l'un des adversaires présents sur la même case. Le joueur tire une carte au hasard parmi les trésors de son adversaire (qui lui présente ses cartes face cachée) et lui donne en échange une pierre que son adversaire place avec ses trésors ou à l'écart de sa carte Aventurier s'il n'a pas de trésor.

L'échange est subtil et habile. L'aventurier volé ne se rend compte de rien !

Quand un joueur prend un nouveau trésor, il peut se rendre compte au moment de le placer dans son sac à dos de l'échange. Et par conséquent, il place la ou les pierres sur sa carte Aventurier. Cela ne lui coûte pas d'action.

Ce n'est que lorsque l'on prend un nouveau trésor que l'on se rend compte de l'escamotage. Il y a des voleurs dans le temple ! Il va falloir se délester de cette surcharge inutile ou la refiler à d'autres.

- un joueur peut se délester d'une seule pierre à la fois que si elle est sur sa carte Aventurier. Il la pose sur la case sur laquelle il se trouve.

Et oui, l'Aventurier a connaissance de sa surcharge et à hâte de s'en délester.

FIN DE LA PARTIE

La ou les pierres sorties du temple ne rapportent et ne coûtent rien.

C'est déjà assez pénible de les avoir transporté.