

# Age of Mythology

## Variante pour 2 joueurs – Ajouter une I.A.

### Mise en place pour l'IA

#### 1) Choix du peuple

Choisissez un peuple au hasard, comme la règle normale.

#### 2) Le plateau

Placez 2 maisons, 1 entrepôt, 1 carrière, 1 mur, 1 tour.

Placez 8 ressources de chaque type.

Le nombre normal d'unités militaires.

#### 3) Choix des tuiles de ressource

Choisissez un des "vrais" joueurs pour commencer la partie bien choisie de ressource de l'installation. Le joueur choisit une ressource pour l'IA APRÈS QU'il ait fait son propre choix. (exemple: Le joueur 1 choisit une ressource pour lui, puis une ressource pour l'IA. L'autre joueur choisit alors deux ressources, puis une pour le l'IA. Enfin, le joueur 1 choisit une propre pour lui, et ceci termine le premier round du choix des ressources.) L'IA ne passera pas à moins qu'il n'y ait aucune place de libre pour ajouter une nouvelle ressource sur son plateau.

#### 4) Les cartes

Mélanger les cartes Random.

Les cartes Permanent ne sont pas utilisées.

### Déroulement du jeu

A son tour, l'IA pioche la première carte Random. Si c'est une action que l'IA peut faire, alors il le fait. Sinon, il repioche.

Si la carte pioché est « Next Age » et qu'il ne peut pas l'utiliser, la carte est remélangée dans la pioche.

#### 1) Points de victoire

Quand l'IA place un cube de victoire, utilisez la règle suivante ; lancez un dé : 1 = Won last Battle / 2 = Largest Army / 3 = Most Buildings / 4-6 = Wonder.

#### 2) Combats

##### 2.1) Attaque

L'IA n'attaque que s'il a AU MOINS le nombre d'unités indiquées sur la carte. L'IA attaque alors le joueur dans l'âge le plus avancé. En cas d'égalité, lancez un dé.

Le joueur qui n'est pas attaqué prend les décisions pour l'IA (choix des unités...).

Avant le combat, lancez secrètement un dé; ce sera le nombre d'unités qu'il perdra avant de battre en retraite.

Lancez un dé pour savoir quelle zone il attaque : 1-2 = ressources / 3-4 = ville / 5-6 = production.

Si au début d'un tour, il y a 4 points de victoire ou plus sur la carte « Won the last battle », la prochaine action de l'IA sera une « Attack 4 sur un joueur choisi aléatoirement. Cette attaque se produit sans jouer de carte Random.

## **2.2) Défense**

Vous ne pouvez attaquer l'IA que s'il a AU MOINS le nombre d'unités indiquées sur la carte pour se défendre.

Vous ne pouvez attaquer que la ville ou la production, JAMAIS les ressources.

Avant le combat, lancez secrètement un dé; ce sera le nombre d'unités qu'il perdra avant de battre en retraite.

Le joueur qui n'est pas impliqué prend les décisions pour l'IA (choix des unités...).

## **2.3) Pouvoir des Dieux**

L'IA utilise le pouvoir quand il attaque si cela paraît logique de l'utiliser.

Encore une fois, il l'utilise contre le joueur le plus avancé dans les âges.

## **3) BUILD**

L'IA construit d'abord les bâtiments qui produisent des ressources, si possible, ou autant de bâtiments qu'il peut selon le nombre indiqué sur la carte.

Laissez de la place pour le « Siege Engine Workshop » et la Merveille. S'il n'y a plus que de la place pour ces deux bâtiments, et qu'il n'est pas possible de les construire, piocher une nouvelle carte.

Si l'IA commence une action avec suffisamment de ressources pour construire la Merveille, il la construit automatiquement, sans jouer de carte « Build ».

## **4) GATHER**

Tant qu'il y a des ressources disponibles, il les collecte. Sinon, piochez une nouvelle carte.

## **5) EXPLORE**

Tant qu'il y a des emplacements vides. Sinon, piochez une nouvelle carte.

## **6) TRADE**

Egalise le nombre de ses différents cubes. S'ils sont déjà en nombre égal, piochez une nouvelle carte.

## **7) RECRUIT**

Construit toujours autant d'unités qu'indiquées sur la carte. Si ce n'est pas possible, les plus forts d'abord, ou décidez par un lancer de dé.

## **8) NEXT AGE**

Si ce n'est pas possible, la carte est remélangée dans la pioche, et piochez une nouvelle carte.

## **Contrôle de l'IA**

Les joueurs déterminent avec le dé (pair / impair) qui a le contrôle initial de l'IA quand il doit recruter, construire, ou collecter des ressources.

*Exemple : si l'IA pioche une carte "Recruit 5", le joueur A lance le dé et choisit pair et B impair. C'est impair qui sort, B recrute donc la première unité. Puis c'est au joueur A de choisir la deuxième unité, et ainsi de suite...*

Ceci permet un jeu bien plus équilibré entre les deux joueurs et rend l'IA plus « vrai ».