

Age of Mythology

Variante pour 2 joueurs

Les règles sont celles décrites dans le livret excepté :

- 1) **Commencez sans unité militaire.**
- 2) **Commencez avec 2 villageois.** Ceci permet de rendre la production plus interactive et compétitive en début de partie. Et l'excédent de ressources compense le fait de commencer sans unité militaire.
- 3) **Aucune attaque n'est autorisée avant qu'un joueur n'entre dans l'Age Classique.** Ensuite, tout le monde peut attaquer. (Ceci évite une fin de jeu frustrante et prématurée).
- 4) **Exploration avancée**
En explorant, l'explorateur pioche des tuiles comme dans le jeu normal. Il a alors la possibilité d'affiner la recherche, en échangeant n'importe laquelle de ces tuiles de production avec le même nombre de tuiles de la pioche. Enfin il choisit une tuile de production comme le jeu normal. (Ceci donne un meilleur avantage pour l'explorateur).
- 5) **Les combats suivent le jeu normal sauf :**
 - a) L'attaquant révèle en premier ses unités (le défenseur obtient l'avantage / évite de devoir cacher toutes les unités tout en choisissant) [NB : La révélation des cartes durant les combats est encore faite simultanément]
 - b) Bataille limitée aux X combats, où X est le nombre d'unités indiquées sur la carte d'attaque. (par exemple limitez à 4 combats dans une attaque 4). (Batailles plus rapides / Issue du combat connue avec moins de pertes).
 - c) Un joueur gagne si son adversaire se retire, perd toutes ses unités OU gagne la majorité des combats (par exemple 3-1 dans une attaque standard 4).
 - d) Si une bataille finit par une égalité, alors personne ne gagne (par exemple 2-2 dans une attaque 4). Les points de victoire pour Last Battle Won ne sont pas attribués.
 - e) Ajoutez le « 5 » en tant que touche, en plus du « 6 » (une préférence personnelle qui rend les combats moins aléatoires).
- Suggestion:** gardez une trace du résultat des combats et du total des combats en utilisant un dé pour le défenseur et un autre pour l'attaquant (Cela marche pour la plupart des batailles; En de rares occasions, un deuxième dé peut être nécessaire).
- 6) **Utilisez également un dé dans votre « Holding area » pour se souvenir de l'âge dans lequel vous êtes :** de 1-Ancient à 4-Mythical.