

Age of Mythology

Variante

Je vous propose ici une variante qui nous a vraiment permis d'apprécier un jeu que nous étions prêts à abandonner. Elle s'attaque à trois aspects:

1. Diminuer le chaos concernant les combats et les armées, puis rendre les batailles plus stratégiques.
2. Diminuer un peu la durée des parties.
3. Rééquilibrer les conditions de victoire en valorisant le fait de changer d'époque et en augmentant les chances de construire la merveille.

Evidemment, comme toute variante, elle ne s'adresse qu'à ceux qui croient que les éléments concernés posent problème !

La voici. Elle est assez longue, mais je vous assure qu'elle en vaut la peine. Elle est conçue pour 3 joueurs mais pourrait très bien être adaptée au jeu à 4 et plus.

AU DEPART.

- Les joueurs n'ont droit qu'aux unités d'une couleur dans chaque mythologie. Parmi ces 40 unités militaires (SANS COMPTER les villageois), ils en choisissent 20 (toutes catégories militaires) sans les montrer aux autres. Ils doivent choisir au moins une unité mortelle de chaque sorte.
- Ces 20 unités sont placées près du plateau dans ce que j'appelle RESERVE.
- Ils les garderont cachées pendant la partie. (optionnel), jusqu'à ce qu'elles soient recrutées.

- Chaque joueur prend UNE (et non deux) unité mortelle de chaque sorte (3 au total) qu'ils placent sur leur plateau (Holding area) dès le départ.
- En plus, le joueur GREC reçoit une HYDRE; le joueur NORSE reçoit une VALKYRIE; le joueur EGYPTIEN, un ANUBITE. (ces unités, comme les mortelles, sont prises parmi les 20 choisies, il faut donc les avoir sélectionnées pour y avoir droit)

REGLES DES COMBATS

- Les joueurs disposent, pour toute la partie, de ces seules 20 unités militaires. (Ceci n'affecte en rien les villageois).
- Toute unité perdue au combat est ELIMINEE du jeu, sauf si cette unité est tuée sans combattre (i.e. à l'aide d'une carte spéciale). Dans ce cas, elle retourne dans la RESERVE du joueur.

CHANGEMENT AUX CARTES ATTAQUE

- La valeur des cartes d'attaque eu égard au nombre d'unités impliquées dans chaque bataille est diminuée de moitié, en arrondissant au nombre supérieur.
EX: une carte ATTACK 7 permet de placer tout au plus 4 unités dans la bataille. Les

cartes normales (attaque 4) permettent donc d'impliquer 2 unités.

- Les joueurs qui n'aiment pas l'idée de ne combattre qu'avec 2 unités peuvent très bien fixer la limite inférieure à 3.

REGLE DE RENFORT MILITAIRE.

- Un joueur qui se retrouve avec moins de 5 unités au total (Holding + Réserve) peut à son tour ajouter à sa RESERVE des unités MORTELLES pour arriver à un total combiné de 5. Il pourra ensuite les recruter en jouant une carte.

TOUR FINAL.

C'est là que ça devient vraiment satisfaisant !)

- Le tour final (le 10e) n'a évidemment lieu que si les joueurs n'ont pas construit la merveille pendant les tours précédents.

- Lors du tour final, tous les joueurs auront été OYA à trois reprises (et pas plus) durant le jeu.

- On va donc mettre aux enchères la possibilité de choisir l'ordre du dernier tour.

- Pour ce faire, chaque joueur cache dans sa main un certain nombre de ressources (n'importe quelle parmi les 4 ressources de base)

- Le joueur ayant joué le plus de ressource choisit l'ordre de jeu de CHAQUE joueur.
Bris d'égalité: Or, Faveur, Bois,...

Lors du dernier tour...

- Chaque joueur ne peut attaquer qu'une seule fois chacun de ses 2 adversaires.

- Dans un combat, un joueur est forcé de présenter le nombre d'unité maximal indiqué sur la carte attaque (2 à 4, en somme, sauf cas spécial, la carte attaque la plus puissante étant un 8, et suivant la variante nous divisons par 2). Évidemment, il ne le fait que s'il dispose d'assez d'unités.

- **Les combats sont à mort.** Les capitulations sont proscrites, sauf pour un joueur ayant déjà PERDU, en DEFENSIVE, une bataille pendant le tour.

Q&A

Q) L'habileté de résurrection de l'Égyptien ne devient-elle pas trop puissante ?

A) Oui. Il convient de modifier les coûts de résurrection de la manière suivante:

- **Son Of Osiris:** 4 faveurs et 2 Or

- **Phœnix:** 3 faveurs et 1 Bois.

Q) Que faire des cartes de recrutement qui permettent de choisir des unités militaires ?

A) Il faut avoir ces unités en réserve. Par exemple, la carte Apollon du Grec permet de choisir deux Toxotes. Il faut que le Grec ait choisi des Toxotes parmi ces 20 unités. Même chose, je crois, avec les momies de l'Égyptien.

Q) Mais alors, question piège, que faire du POUVOIR des momies ?

A) Les momies sont mortes-vivantes, alors il est possible pour un joueur, quand sa

momie tue une unité ennemie, de piocher parmi ses momies abattues antérieurement dans un quelconque combat. Par contre, il ne peut jamais choisir parmi les unités non choisies au départ. Un Egyptien, s'il veut jouer avec les momies, doit donc en choisir quelques-unes au départ.

Q) Que faire de la carte spéciale qui permet de mettre autant d'unités qu'on le désire dans un combat ?

A) Elle ne pose problème qu'au 10e tour, car alors, un joueur ne peut pas capituler. On donne alors le droit à tout joueur de capituler après avoir perdu 5 unités.

Voilà, c'est un peu long, mais je vous assure que c'est vraiment bien. Les combats deviennent tendus, les choix sont difficiles.

Les avantages:

1. La merveille sera construite plus souvent, car les joueurs vont mettre moins d'argent pour l'achat des unités, et voudront davantage construire les unités HEROS puissantes qu'ils auront probablement choisies.
2. Le choix des unités ajoute une profondeur stratégique.
3. Les combats sont plus courts.
4. Pas de course effrénée à la création d'une immense armée dont la plupart des unités ne servent à rien.
5. Pas de victoire sur une "Largest Army" gonflée par une tonne d'unités mortelles.
6. Un dernier tour plus excitant, que les meneurs chercheront à éviter en construisant la merveille, mais qu'ils devront subir s'ils n'y arrivent pas...
7. Des batailles plus significatives ou les pertes sont un danger donne à chaque choix une plus grande importance.
8. Moins de chaos avec tous ces bouts de plastique difficiles à distinguer entre eux.

Un dernier détail: nous ne permettons aux joueurs de construire que 5 HOUSES au maximum.

Je vous propose un choix de 20 unités militaires pour chacune des 3 mythologies. Ces armées de base se rapportent à ma variante proposée plus bas. Elles peuvent servir pour une première partie, ou quand vous jouez avec des débutants.

GRECS

MORTALS

- 1 Hoplite
- 2 Hippokons*
- 3 Toxotes**

MYTH

- 1 Hydra
- 2 Cyclopes
- 2 Minotaurs
- 2 Manticores
- 1 Centaur
- 2 Medusas

HEROES

- 2 Classical
- 1 Heroic
- 1 Mythical

* Tueurs de Héros

** Pour profiter de la carte Apollo.

EGYPTIAN

MORTALS

- 1 Chariot Archer
- 3 Spearmen*
- 2 Eléphants

MYTH

- 3 Mummies**
- 2 Scorpion Men
- 2 Sphinxes
- 1 Phœnix***
- 1 Wadjet
- 1 Anubite

HEROES

- 2 Priests
- 1 Pharaoh
- 1 Son of Osiris

* Tueur de Héros

** Pour profiter de leur habilité spéciale

*** 1 seul, car il peut être ressuscité. COUT dans la variante: 3 Faveurs et 1 Bois.

NORSE

MORTALS

3 Jarls*

1 Throwing Axemen

2 Huskarls

MYTH

2 Nirdhoggs

2 Valkyries

2 Frost Giants

1 Troll

3 Dwarves**

HEROES

2 Classical

1 Heroic

1 Mythic

* Tueur de Héros

** Pour profiter de leur habilité spéciale

.....

Et voila. Avec ces armées de base, chaque mythologie dispose de 6 mortels, 10 unités mythiques, 4 héros.

Chacun dispose d'au moins une unité de chaque espèce.

Evidemment, je ne cherche pas a dire qu'il s'agisse la de la meilleure combinaison possible: ce sont des armées de base, balancées, égales.

Il devient beaucoup plus intéressant de pouvoir choisir ses unités au départ, comme le propose la variante 1.