

Variante SOLO

Mise en place

Votre chevalier va être confronté au chevalier arlequin, pour effectuer cette bataille il vous faut effectuer une mise en place standard du plateau de jeu, du domaine pour 2 ou 3 joueurs et de votre chateau.

Pour le chateau du royaume arlequin

- 1 plateau Château,
- 1 chevalier de chaque couleur restante qui seront les couleurs du royaume arlequin
- 1 Dès de chaque couleur arlequin et un Dès merlin
- 4 un serviteur porte-drapeau, porte-bouclier et maçon de couleur différente sélectionner au hasard ainsi qu'une dame d'honneur sélectionner au hasard parmi les 3 couleurs du royaume arlequin.
- 12 cartes quêtes
- 3 Batons (1 de chaque couleur)
- 4 point d'influence de chaque couleur
- 4 manoirs de chaque couleur

Sélectionner votre tuile de départ ainsi qu'une tuile de départ pour les 3 chevaliers du royaume arlequin. Effectué la mise en place en fonction de ces tuiles de départs pour chaque chevaliers. Les ressources des 3 chevaliers arlequin seront stockés dans le chateau arlequin.

Le royaume arlequin ne subit pas d'attaque de traite il ne faut donc pas mettre en place les traites pour son royaume.

Regles

A chaque début tour vous lancerez les 4 Dès du chevalier arlequin et les disposerez sur son chateau puis vous lancerez vos Dès. Vous jouerez ensuite les Dès du royaume arlequin dans cette ordre :

Commencer par le Dès du chevalier arlequin le plus proche de merlin dans les sens des aiguilles d'une montre et repeter cette operation pour chaque chevalier arlequin. Puis jouer merlin pour le royaume arlequin. Ensuite jouer votre tour normalement.

Règles de déplacement et de pose du royaume arlequin

Voici la regle de pose pour chaque case action du plateau :

- Case province : Déplacer le serviteur de la couleur du chevalier et effectuer l'action les matériaux seront stocker dans le royaume arlequin.

Un des 3 chevalier a 2 serviteurs dont 1 dame d'honneur. jouer en priorité la dame d'honneur, puis le serviteur disponible sur le plateau si l'autre serviteur est déjà placé sur une province déplacer la dame d'honneur.

-Case d'influence : prenez un matériau ou déplacer un serviteur d'une province où la couleur du chevalier a de l'influence sur une province dans cette ordre :

Sur la case où le chevalier est présent

Sur la province ou le nombre de point d'influence (tout royaume confondu) est le plus élevé

Sur la province la plus proche dans le sens horaire

- Excalibure / Graal : prendre excalibure ou le graal et une pomme

- Construire un manoir sur une ligne dont le royaume arlequin possède et dépense le matériau sur la zone la plus bénéfique pour le royaume arlequin en bloquant en priorité votre royaume.

Jouer MERLIN

Déplacer (sens horaire ou non) merlin sur la case la plus avantageuse pour le royaume arlequin. Si merlin est sur une case construire un manoir ou sur une case point de victoire jouer un baton du chevalier le plus proche dans le sens horaire si ce chevalier possède encore un baton.

Score et fin de partie

Pour votre royaume effectuer les calculs standard.

Pour le royaume arlequin

Pour les majorités regarder la couleur majoritaire dans la province ou le domaine si vous êtes majoritaire remporter les points de victoire normalement. Si une couleur du royaume arlequin est majoritaire il remporte les points de victoire pour le royaume arlequin (exemple 1 bleu (vous), 1 vert, 2 jaune) les jaunes gagnent et font remporter 4 PV au royaume arlequin.

Faites le même calcul pour les domaines.

En fin de partie effectuer les mêmes calculs et ajouter les points de victoires des 12 cartes quêtes sélectionnés au début de partie..