VARIANTE « JEU EN ÉQUIPE »

4 60'



La variante « jeu en équipe » vous permet de découvrir une nouvelle manière de jouer à *Ancient Knowledge* pour des parties plus dynamiques à **4 joueurs**.

En équipe, jouez simultanément avec votre partenaire et comptabilisez vos points de victoire ensemble.

Ce feuillet décrit les éléments de jeu spécifiques à cette variante et sa mise en place. Les points expliqués sur ce feuillet sont les points de règles qui diffèrent du jeu de base uniquement.

MISE EN PLACE

Formez 2 équipes de 2 joueurs, et placez-vous à côté de votre coéquipier. Installez ensuite le jeu comme pour une partie à 4 joueurs (voir page 5 du livret de règles du jeu de base).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles restent inchangées, ajoutez simplement les règles suivantes :

DÉROULEMENT D'UN TOUR D'UNE ÉQUIPE

Les membres d'une même équipe jouent simultanément leur tour (selon les 3 phases habituelles). Lorsque les deux joueurs ont fini leur tour, c'est au tour de l'équipe adverse.

A. PHASE D'ACTION

Vous êtes libres de discuter avec votre partenaire pour synchroniser vos actions (notamment pour l'action Apprendre).

ÉCHANGER 1 CARTE

Pendant le tour de l'équipe adverse, vous pouvez échanger 1 carte de votre main avec votre partenaire. S'il accepte votre carte, il doit obligatoirement vous en donner une en échange. Si vous ne souhaitez pas échanger de carte, alors rien ne se passe. Avant de réaliser un échange, vous pouvez discuter des cartes que vous avez en main, sans toutefois les montrer.

EFFETS ET CIBLE

Les effets des cartes qui ciblent les adversaires ne ciblent que les joueurs de l'équipe adverse et jamais votre partenaire.

FIN DE LA PARTIE

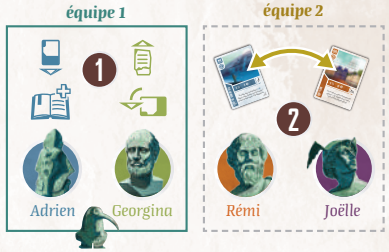
À la fin de la partie, additionnez les ✲ des membres de chaque équipe. L'équipe comptabilisant le plus de ✲ **est déclarée vainqueur**. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand score individuel fait remporter son équipe.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Adrien et Georgina forment l'**équipe 1** tandis que Rémi et Joëlle forment l'**équipe 2**.

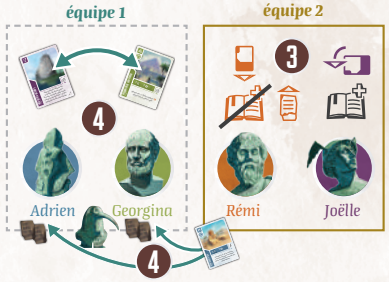
L'**équipe 1** a été désignée première joueuse. Adrien et Georgina commencent donc le premier tour de jeu en jouant simultanément 1.

Pendant le tour de l'**équipe 1**, Rémi et Joëlle en profitent pour s'échanger 1 carte de leur main 2.



C'est au tour de l'**équipe 2**.

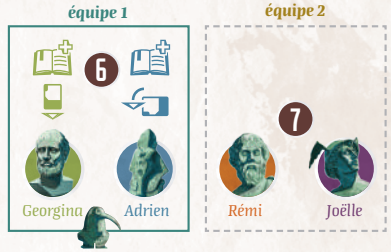
Rémi et Joëlle aimeraient récupérer tous les deux la même carte Connaissance. Ils se concertent et c'est finalement Joëlle qui utilise une action **APPRENDRE** pour récupérer la carte dans sa collection. Rémi décide de faire une autre action à la place 3.



Rémi joue la carte Sphinx de Gizeh sur sa frise et ajoute 2 sur les monuments d'Adrien et de Georgina grâce à son effet. Joëlle n'est pas affectée par l'effet de la carte 4.

Pendant le tour de l'**équipe 2**, Georgina aimerait échanger une carte avec Adrien. Ce dernier préférerait garder les cartes qu'il a en main actuellement mais il décide tout de même d'échanger une carte pour aider sa partenaire 5.

Plus tard dans la partie, durant le tour de l'**équipe 1**, Adrien n'est pas satisfait des cartes Connaissance disponibles. Georgina effectue en premier une action **APPRENDRE** afin de renouveler la disponibilité des cartes Connaissance d'une des tuiles. Maintenant qu'il possède plus de choix, Adrien effectue alors son action **APPRENDRE** 6.



Pendant le tour de l'**équipe 1**, Rémi et Joëlle peuvent échanger une carte mais ils décident de ne pas le faire pour ce tour-ci 7.

À la fin de la partie, chaque joueur compte ses points normalement puis les additionne avec son coéquipier.

Rémi et Joëlle remportent la partie !

