

Kogge

Variante pour un joueur

1. Principe et But

Un joueur virtuel enchérit pendant la phase d'enchères pour le contrôle de l'échevin de la guilde.

Le joueur doit, lui, atteindre son but avant que l'échevin n'ait effectué 2 tours complets du plateau de jeu.

Le but fixé au joueur est d'avoir 5 points de développement, c'est son seul moyen de gagner.

2. Changement dans l'installation

Tirer au sort 3 tuiles « routes de commerce » et retirer si celles qui sont identiques pour en avoir 3 différentes.

Dans chaque centre de commerce correspondant à ces 3 tuiles, placer une tuile « Raub/Raid » des couleurs que vous ne choisissiez pas.

L'échevin peut aussi démarrer depuis un de ces trois centres.

Le reste de l'installation est ensuite fait normalement.

3. Changements dans le jeu

a) phase d'enchères

Pour le 1^{er} tour, le joueur enchérit en premier. Le joueur virtuel enchérit en tirant au sort une tuile « route de commerce » de la réserve.

Les marchandises sont placées dans les centres de commerce qui correspondent aux tuiles tirées ou mises.

Dans les autres tours de jeu, le joueur ne misera que s'il a gagné les enchères précédentes.

Si le joueur neutre (virtuel) a une tuile égale à celle ou une de celles du joueur, il en tire une autre et on compare.

b) phase de l'échevin

Si le joueur virtuel l'emporte, il déplace l'échevin de 2 villes. Autrement, le joueur décide d'un mouvement de 1 ou 2 centres de commerce. Le rôle du joueur neutre s'arrête là pour ce tour, il ne dispose pas d'un bateau virtuel.

Avant de déplacer l'échevin, il faut enlever les marchandises du centre de commerce qu'il quitte. Elles sont ensuite remises dans la réserve au centre du plateau.

c) phase d'actions

Seul le raid diffère légèrement. Quand le joueur effectue un raid, il ne peut vider les comptoirs adverses, inexistantes. Il vide la ville puis doit la quitter. Il choisit sa destination en fonction des tuiles de commerce disponibles mais ne peut se rendre dans un centre de commerce victime d'un précédent raid.

4. Jeu avancé

Les marchandises enlevées avant le déplacement de l'échevin ne sont pas remises dans la réserve mais ôtées du jeu.