

Variantes

*Ces règles peuvent être employées individuellement ou combinées
Convenir quelles règles doivent être utilisées avant de commencer le jeu, elles sont
toutes facultatives*

Variante de préparation rapide

Introduction

Quelques joueurs peuvent trouver le jeu trop long à installer, en particulier le temps requis pour les diagrammes de bastion. Si tous les joueurs sont d'accord, on peut jouer la variante suivante qui réduit le temps d'installation en simplifiant l'installation des diagramme de bastion, en contrepartie on déséquilibre la demande pour quelques ressources à chaque bastion (voir l'exemple correspondant ci-dessous). L'installation de la carte et des ressources de départ demeurent inchangées - de même que le placement des jetons ressources à moins que la variante additionnelle ne soit également utilisée, qui réduit encore plus le temps d'installation en enlevant les jetons de départ.

Initialisation des diagrammes de bastion (modification)

Pour chaque bastion calculez l'itinéraire le plus court du bastion au Cercle de Pierres. Placez tous les jetons ressources dans la colonne correspondante du diagramme de bastion. Ainsi si le bastion est adjacent (à 1 tuile) mettez les marqueur de bastion pour chaque ressource dans la première colonne (la valeur 1), si le bastion est à 2 tuiles mettez les marqueurs de bastion dans la deuxième colonne (valeur 2), à 3 tuiles dans la troisième colonne (valeur 4), etc... Si un bastion est à plus de 5 tuiles mettez les marqueur dans la dernière colonne (valeur 8).

Ceci signifie que la demande pour toutes les ressources sera la même à un bastion, indépendamment de la distance de chaque ressource la plus proche du bastion - à la place la distance du bastion au Cercle de Pierre fixe la demande initiale.

Utiliser cette variante rapide d'installation sur la carte pré créée dans le jeu Celtic Trader donne les diagrammes de bastion dans l'exemple

Placement des jetons ressources : (Variante additionnelle)

Tuile de camp Romain



Pour les joueurs qui détestent le tri des jetons de départ; ne triez pas les jetons de départ - mettez à la place tous les jetons qui seront utilisées pendant la partie (c'est-à-dire en enlevant les pièces de rechange) dans le sac et piochez-en **18+le nombre de joueurs** comme jetons de départ (par exemple dans une partie à 4 joueurs piochez 22 jetons). Les jetons de ressource sont placés sur les repères de ressource de manière normale - si plus de ressources que le nombre de repères sont piochées augmenter la demande à un bastion (que vous déterminez aléatoirement). Les articles piochés doivent être placés sur n'importe quelle tuile avec un repère vide de ressource, puis le reste sur la tuile **camp Romain** (Roman Camp).

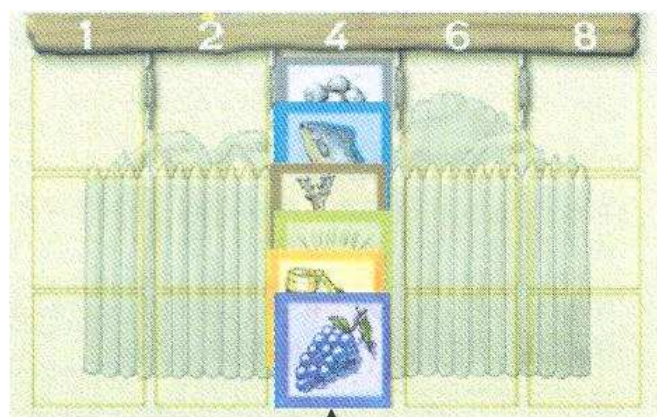
N'importe quelle article de départ sur la carte peut être récupéré en se déplaçant sur la tuile (ça n'arrête pas le mouvement), mais chaque joueur ne peut prendre qu'un article par tour. Les articles utilisés sont défaussés normalement.

Les jetons piochés d'ordres, de druide, de cycle et de Romanisation sont ignorées et remis dans le sac une fois que l'installation est complète (ne piochez pas de jeton de remplacement). Retirez chaque jeton Romain pioché de la partie jusqu'à ce que le nombre correct de Romains ait été enlevé selon la fiche de préparation (par exemple dans une partie à 4 joueurs, enlevez-en 2), les jetons Romains additionnels sont ignorés et remis dans le sac. Si pas assez de jetons Romains étaient retirés de la partie alors recherchez dans le sac et enlevez le nombre correct de jetons Romains.

Pour diminuer l'avantage de l'ordre du tour, le premier joueur obtient **1 PV**, le deuxième joueur obtient **2 PV**, le troisième joueur **3 PV**, etc. Ces PV sont placés sur la fiche de chaque joueur au début de la partie.

Exemple de mise en place rapide d'un diagramme de bastion

La demande de chaque ressource dépend de la distance entre le bastion et le **Cercle de Pierres**. Par exemple le bastion de Belgae est à 3 tuiles du Cercle de Pierres - ainsi toutes les ressources sont dans la troisième colonne ('4'). Ainsi les bastions Belgae, Cantii, Parisi et Regni ont une demande à '4', le bastion Icenii à '2' et le bastion Dumnonii à '1'. Comparez ceci aux diagrammes de bastion du jeu Celtic Trader dont les demandes initiales de chaque ressource dépendent de la distance de la ressource au bastion (comme dans les règles du jeu Celtic Quest).



Bastions Belgae, Cantii, Parisi & Regni

Autres variantes

- Distribuez les cartes de rôle au hasard et gardez les cachées **[uniquement jeu Celtic Trader]**
- Ne piochez pas de carte destinée **[pas de carte rôle dans le jeu Celtic Trader]**
- Les cartes de destinée sont vendues aux enchères, piochez autant de cartes de destinée que de joueurs dans la partie, les joueurs enchérissent des PV (soustraits de leurs PV finaux) pour leur choix de carte de destinée **[carte de rôle dans le jeu Celtic Trader]**
- Au lieu de forcer les joueurs à placer les jetons ressources piochés sur la carte si un repère de ressource adéquat est vide les joueurs ont maintenant le choix de l'endroit, sur la carte OU augmenter la demande pour la ressource à un bastion au choix du joueur puis défausser le jeton.

- Retirer 1 jeton de chaque ressource de la partie.
 - Chaque joueur démarre avec une amélioration de capacité (au choix du joueur).
 - Jouer avec les cartes de destinée face visible.
 - Chaque Romain devant être déplacé par un joueur peut être défaussé ou déplacé (au choix du joueur).
Les jetons cristal défaussés sont remis dans la boîte à la place.
 - N'enlevez aucun jeton Romain au début de la partie. Si vous utilisez cette variante n'utilisez pas la carte destinée ROMAIN (ROMAN) - le jeu est susceptible de finir avec l'invasion romaine.
 - Chaque joueur pioche 2 cartes de quête au début de la partie, en choisit une et remet l'autre dans la pioche (mélangez la pioche des quêtes une fois que tous les joueurs ont remis une quête).
 - Chaque joueur commence la partie avec 2 cartes de quête – On ne peut piocher une nouvelle quête que si les 2 quêtes initiales ont été accomplies.
 - Ne piochez aucune quête au début de la partie - les joueurs devront visiter un bastion ou le Cercle de Pierres pour obtenir leur première quête.
 - Retirez de la partie les jetons articles (or, pain, élixir et Lyre) après utilisation.
 - Ajoutez tout ou partie des jetons 'pièces de rechange' (articles, ressources, Romanisations, ordres, etc..) dans le sac.
 - Jouez sans les cartes destinée ROMAIN (ROMAN) et VEINARD (LUCKIEST)
- [règles avancées du jeu Celtic Quest]**
- Chaque joueur pioche juste 1 carte destinée au début **[règles avancées du jeu Celtic Quest]**
 - Créez vos propres cartes destinée, rôle ou quête en utilisant les cartes vierges.

Exemples de jeu et clarifications

Les exemples de mouvement et de livraison de ressource s'appliquent aux jeux Celtic Quest et Celtic Trader. L'exemple 2 de livraison de ressources ne s'applique qu'au jeu Celtic Quest.

Mouvement - Exemple 1

Pour le joueur A la ressource cerfs est à 3 points de mouvement, pour le joueur B elle est à 1 point de mouvement.

Note : Le cerf sur la tuile en bas gauche (minerai/cerf) ne peut être atteint par *aucun* joueurs.

Si le joueur A a une capacité de mouvement de 4 et une capacité de charge de 2/1 il peut se déplacer de 1 tuile, prendre le blé, se déplacer encore de 2 tuiles et prendre le cerf ce qui termine son mouvement - parce qu'il a récupéré une deuxième ressource. Si le cerf n'était pas récupéré le joueur pourrait avoir continué à se déplacer vers la tuile 'B', un total de 4 points de mouvement.

Si le joueur B a également une capacité de mouvement de 4 mais une capacité de charge de 2/0 il pourrait se déplacer de 3 tuiles vers la



Ressource
inaccessible – Aucune
route connectée

tuile de blé/minerai et les prendre tous les deux, finissant son mouvement. Le nombre de points de mouvement exigé est 3 parce qu'il ne peut pas se déplacer de la route avec le cerf sur le pont.

Mouvement - Exemple 2

Le joueur A ne peut pas se déplacer au bastion Parisi en utilisant juste 1 point de mouvement car le jeton Romain est sur la route et le bloque. Soit le joueur A se déplace jusqu'au Romain (où se trouve le joueur B) puis se déplacera plus loin de son prochain tour, soit il se déplace vers le bastion Parisi à l'aide de l'autre route, par l'intermédiaire de l'autre tuile (en tout 2 points de mouvement).

Le joueur B peut se déplacer normalement car il débute son tour sur un jeton Romain - il peut déplacer ce jeton Romain à un autre endroit s'il le souhaite. Se déplacer au bastion Parisi ne coûterait aucun point de mouvement au joueur B car il est déjà sur la tuile.



Livraison de ressources - Exemple 1

En assumant que toutes les demandes soient identiques à celles du début de partie du jeu Celtic Trader (voir les diagrammes de bastion de Belgae et de Cantii).

Le joueur C a amélioré son commerce (trading) trois fois (bonification +4), et transporte deux jetons poissons. Il finit son mouvement au bastion Belgae. Il pourrait livrer les deux poissons pour 20 PR, il déplacerait alors le marqueur de poissons de deux cases vers la gauche sur le diagramme du bastion Belgae (à la colonne 2).

Le joueur D a amélioré son commerce (trading) une fois (bonification +1), et transporte un jeton de cerf et un jeton de poisson. Il finit son mouvement au bastion Cantii. Il pourrait livrer les deux ressources pour 9 PR, il déplacerait alors le marqueur de cerfs d'une case vers la gauche sur le diagramme du bastion Cantii (à la colonne 4), le marqueur poisson ne se déplaçant pas car il est déjà dans la colonne 1.

Exemple pour le joueur C :
 Chaque poisson rapporte 6 PR (diagramme) + 4 PR (bonus de commerce) = 10

Exemple pour le joueur D :
 Le cerf rapporte 6 PR (diagramme) + 1 PR (bonus de commerce) = 7
 Le poisson rapporte 1 PR (diagramme) + 1 PR (bonus de commerce) = 2
 Total 7 + 2 = 9

Livraison de ressources - Exemple 2 (uniquement pour le jeu Celtic Quest)

En assumant que toutes les demandes soient identiques à celles du début de partie du jeu Celtic Trader (voir les diagrammes de bastion de Parisi et de Regni).

La joueuse C a amélioré son commerce (trading) une fois (bonification +1), a un anneau dans sa poche et transporte du tissu et du minerai. Elle finit son

Tissu : 6 PR (diagramme) + 1 PR (bonus de commerce) = 7

Minerai : 2 PR (anneau) + 1 PR (diagramme) + 1 PR (bonus de commerce) = 4

mouvement au bastion Parisi. Elle pourrait livrer le tissu, le minerai et défausser l'anneau pour gagner 11 PR. Elle déplacerait alors le marqueur de tissu d'une case vers la gauche sur le diagramme du bastion Parisi (à la colonne 4), mais le marqueur minerai du bastion Parisi ne se déplace pas car il est déjà dans la colonne 1.

Le joueur D n'a pas amélioré son commerce (bonification 0) et transporte un jeton cerf, un jeton raisin, un jeton blé et possède la quête de la harpe (Harp). Il finit son mouvement au bastion Regni. Il pourrait livrer le raisin pour 4 PR et garder le reste, prêt à terminer la quête de la harpe (Harp) quand il ira au Cercle de Pierres (la quête de la harpe exige un jeton cerf et un jeton blé). Ou livrez chacun des trois jetons pour 10 PR (4 pour le raisin, 4 pour le cerf et 2 pour le blé 2), ou choisir une autre combinaison.

Dès que le raisin est livré, déplacez le marqueur de raisin sur le diagramme du bastion Regni vers la gauche (à la colonne 2)

La joueuse E a amélioré son commerce (bonification +2) et transporte deux jetons poissons. Elle finit son mouvement au bastion Regni. Elle pourrait livrer les deux poissons pour 8 PR, elle déplacerait alors le marqueur de poissons d'une case vers la gauche (à la colonne 1) au bastion Regni bien que deux poissons aient été livrés, la colonne 1 est la plus basse vers laquelle le marqueur peut aller, ainsi il n'est déplacé qu'une fois. Elle obtient la valeur pleine (4) pour chacun des deux poissons livrés.

*Poisson : 2 PR (diagramme) + 2 PR (bonus de commerce) = 4
Deux poissons livrés : $4 \times 2 = 8$*

Conquérir des bastions - Clarification

Les bastions peuvent être Romanisés (convertis en villes romaines) de deux manières :

- Piocher la tuile "Romanisation"
 - Chaque route du bastion a un jeton romain sur elle
- Quand un bastion est Romanisé retirez de la partie un jeton Romain de la tuile (s'il y en a) et défaussez tous les autres jetons Romaine. Retournez alors la tuile pour montrer la ville Romaine. Enfin retirez de la partie le diagramme de bastion et les marqueurs correspondants.

Chaque ville Romaine a un endroit pour un jeton Romain (garnison), s'il n'y a pas de garnison les joueurs peuvent se déplacer à travers une ville Romaine mais le commerce n'y est plus possible.

Jetons de Romanisation



Les bastions Cantii et Regni ont besoin de 2 jetons Romains pour être conquis, Belgae et Parisi 3, Dumonii et Icenii 4

Cartes de destinée

Trois des destinées avancées se fondent sur les PV gagnés par les actions d'autres joueurs. Le ROMAIN (ROMAN) obtient des PV pour les bastions fermés et pour les tuiles qui restent non enchantées. L'ACOLYTE obtient des PV pour les tuiles enchantées, ainsi il gagnera des PV à chaque fois qu'un joueur accomplit une quête. L'ENCHANTEUR (ENCHANTER) gagne d'autant plus de PV que le diagramme de sortilège est avancé, ainsi il gagnera des PV à chaque fois qu'un cristal est livré. Le VEINARD est difficile à bien jouer – Vous devez prévoir quelles cartes de destinée restent dans la pioche et développer une stratégie qui maximisera vos PV. En cas de doute il est toujours intéressant d'augmenter son commerce et ses PV.