

Kaivai – Règles V2 + 2 joueurs

Traduction issue du post de Helge Ostertag sur le forum de Spielbox du 05 décembre 2006 à 11h04 (<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=158470&t=158470>) et de sa traduction en anglais de Kai Peters sur le forum de Boardgamegeek du 26 janvier 2007 à 09h59 (<http://www.boardgamegeek.com/thread/148095>).

Modifications dues à la nouvelle version des règles de base

Il n'y a plus que 8 tours de jeu (précédemment 10).

Tous les jetons d'influence qui sont joués lors de l'évaluation des îles-villages doivent retourner à la réserve (même si la majorité n'est pas gagnée).

A chaque fois que vous choisissez l'action PECHER, vous obtenez un poisson automatiquement pour chaque bateau à côté de l'île-village du Dieu des pêcheurs (au lieu d'avoir des dés supplémentaires !). Lancez les dés uniquement pour les cottages de pêcheur (anciennement tombeaux des Dieux) sur cette île-village.

Résumé de la variante pour 2 joueurs

Chaque joueur reçoit une couleur, une troisième couleur est utilisée comme joueur neutre.

Positionner un marqueur enchère sur la valeur "5" pour la couleur neutre avant le début de la partie.

En outre, un pion de cette couleur est placé sur les trois champs action suivants : CONSTRUIRE (*BAUEN*) - PECHER (*FISCHE*) - VENDRE (*VERKAUFEN*).

Un cottage de la couleur neutre est posé comme septième champ action à côté des autres champs action. Il représente l'action CHANGER D'ENCHÈRE (on peut la choisir comme chaque autre action dans la phase actions, elle autorise à poser un marqueur influence de la réserve sur l'enchère que la couleur neutre utilisera dans la prochaine phase d'enchères). Si l'action CHANGER D'ENCHÈRE est à nouveau utilisée pendant le même tour, simplement déplacer ce marqueur influence.

Début de la partie : Les deux joueurs enchérissent comme d'habitude (en tenant compte de la couleur neutre !). Le joueur avec l'enchère la plus élevée place ses deux cottages de départ en premier, en outre chaque joueur ***doit*** (clarification de Helge ostertag dans les deux mêmes posts) en plus placer un cottage de la couleur neutre.

DEPLACEMENT DU DIEU DES PÊCHEURS : Le joueur avec l'enchère la plus basse le déplace. Si l'enchère du joueur neutre était plus basse que la sienne, le joueur doit placer le dieu de pêcheur sur une île-village sur laquelle se trouve un cottage de la couleur neutre.

PHASE ACTIONS : A chacun de ses tours, le joueur neutre place un marqueur influence sur le champ action construire, pêcher ou vendre. Selon la position de son enchère dans le tour, il suit la séquence suivante :

- Enchère neutre la plus haute : D'abord construire, puis pêcher, puis vendre, puis construire etc.

- Enchère neutre moyenne : D'abord pêcher, puis vendre, puis construire, puis pêcher etc.

- Enchère neutre la plus basse : D'abord vendre, puis construire, puis pêcher, puis vendre etc.

Le joueur neutre n'exécute pas réellement l'action, il la rend simplement plus chère.

VENDRE : Le joueur obtient de l'argent pour toute livraison aux cottages des couleurs autres que la sienne.

CELEBRER : Le joueur obtient des points de victoire pour les poissons sur les cottages neutres en plus des siens. A chaque fois qu'un cottage neutre fait partie d'une célébration, le joueur actif ***doit*** (clarification de Helge ostertag dans les deux mêmes posts) placer un cottage neutre dans n'importe quelle île-village.

ENCHERES : L'enchère du joueur neutre est déplacée selon le marqueur d'influence de sa feuille (voir l'action CHANGER D'ENCHÈRE ci-dessus).