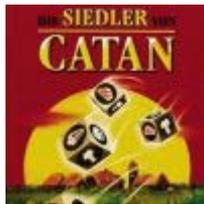


# Das Würfelspiel Plus

## Une variante signée : Klaus Teuber



### Würfelspiel Plus -- Klaus Teuber -- 2-4 joueurs

Chaque joueur obtient un des nouvelles feuilles Plateau (disponible sur le *site de Catane*).

Les 6 dés du jeu de base sont utilisés, ainsi que 2 marqueurs en bois (ou des routes des Colons de Catane) et un crayon. La plupart des règles sont identiques. Voici les changements :

Le joueur qui commence le jeu lance seulement 3 dés. Ensuite, chaque joueur lance 1 dé supplémentaire, jusqu'à ce que chacun des 6 soit en jeu. Après celle, tout le monde continue à employer chacune des 6 dés chaque tour comme d'habitude.

Comme dans le jeu de base, vous lancez les dés trois fois et construisez avec les ressources obtenues des routes, villes, chevaliers et colonies. cette fois, le but du jeu est d'être le premier à atteindre 10 points de victoire (PV).

Chaque colonie donne un PV, chaque ville 2 PV. Les routes et les chevaliers ne donnent aucun PV. Les PV pour une ville ou une colonie réalisée sont indiqués en cochant une (ou deux) des petites cases en haut à droite de la feuille du joueur, ainsi qu'en remplissant le symbole correspondant sur la carte, comme d'habitude. De cette façon, tout le monde peut facilement voir les PV de chacun.

Les règles de construction diffèrent du jeu de base : n'importe quelle colonie ou ville reliée par la route peut être construite, l'ordre n'a pas d'importance. De même, les chevaliers peuvent être construits dans n'importe quel ordre.

Les ressources joker fonctionnent comme dans l'original ; vous biffez un chevalier que vous avez construit et changez une dé en une ressource donnée. Les jokers des 2 hexagones de désert peuvent être utilisés pour n'importe quelle ressource. Cependant, il est maintenant nécessaire d'avoir construit deux chevaliers sur un de ces hexagones, afin d'employer le joker de cet hexagone.

Le premier joueur qui construit sa route jusqu'à la case identifiée par une croix a la plus longue route et obtient un marqueur placé sur la section de la « plus longue route » de sa feuille. Avoir la plus longue route donne au joueur 2 PV. Mais si un autre joueur construit une plus longue route, il obtient le marqueur de la « plus longue route » et les 2 PV. Comme d'habitude, c'est la plus longue route continue qui compte.

Le joueur qui construit 3 chevaliers en premier obtient la plus grande armée. Là encore, un marqueur est placé sur la case de la « plus grande armée » de sa feuille, lui donnant 2 PV supplémentaire. Dès qu'un autre joueur a une plus grande armée, il obtient le marqueur et les 2 PV supplémentaires.

Le premier joueur à atteindre 10 PV remporte la partie.