

OFFRANDES

RÈGLES POUR
2 JOUEURS

MISE EN PLACE.

Dans la version 2 joueurs d'Offrandes, le personnage du garde n'est pas utilisé. Il faut donc défausser la tuile Garde et ne pas tenir compte de son échelle. Vous pouvez aussi laisser les drachmes dans la boîte.

Les joueurs placent donc 6 pions à leur couleur sur les premières cases des 6 autres personnages sur les trois plateaux.

Seuls 8 autels sur les 11 du plateau temple seront accessibles à 2 joueurs. Placer un pion, d'une couleur non utilisée dans cette partie, sur 3 autels : un de valeur + 5 (premier groupe), un à + 10 (deuxième groupe) et un à + 20 (quatrième groupe).



PHASE PRÉLIMINAIRE.

En commençant par le premier joueur, les joueurs doivent choisir chacun leur tour, un par un, 3 personnages et avancer leurs pions d'une case sur les échelles des personnages.

Comme à 3, 4 ou 5 joueurs, le tour de jeu comporte 4 phases.

PHASE 1 : OBTENTION DES PERSONNAGES.

A 2 joueurs, les personnages ne s'obtiennent pas par des enchères mais grâce à un choix entre deux lots.

A chaque tour de jeu, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, va proposer deux lots à son adversaire qui en choisira un et lui laissera l'autre. Les joueurs vont donc systématiquement gagner 4 personnages à chaque tour. La règle pour l'occupation de la dernière case de chaque échelle est la même qu'à 3, 4 ou 5 joueurs.

Détermination des lots.

Le joueur, qui doit composer les lots, prend en main les 6 tuiles personnages, les mélange et en défausse deux, face cachée. Il regarde les 4 tuiles qui lui restent et forme 2 lots de 2 personnages. Il pose ces deux lots sur la table en montrant à son adversaire un des deux personnages de chaque lot. L'adversaire voit donc deux tas comprenant chacun une tuile personnage face visible et une tuile personnage face cachée. Il choisit parmi les deux lots celui qui lui convient, prend les tuiles concernées devant lui et avance ses pions d'une case sur l'échelle des deux personnages obtenus. Le joueur ayant composé les lots reçoit celui qui reste et avance ses pions d'une case sur l'échelle des deux personnages concernés.



PHASE 2 : CORRUPTION.

A 2 joueurs, on ne perd jamais les personnages acquis (sauf bien évidemment le dernier de chaque échelle).

Le joueur possédant le plus grand nombre de corrupteurs peut avancer le pion de son choix sur l'échelle d'un des 5 autres personnages. Il prend ainsi un personnage supplémentaire ce tour-ci. En cas d'égalité aucun joueur ne prend de personnage supplémentaire.

PHASE 3 : OFFRANDES.

Cette phase se passe exactement de la même façon qu'à 3, 4 ou 5 joueurs.

PHASE 4 : REVENUS.

Le marqueur premier joueur change de main et on commence un nouveau tour. Il n'y a pas de distribution de drachmes.

Les conditions de fin de partie et le décompte des autels sont les mêmes qu'à 3, 4 ou 5 joueurs.