



Extension I: La muraille de Chine

Matériel: 1 carte action (construction de muraille), 30 éléments de muraille (6 par couleur)

Toutes les règles du jeu de base sont conservées avec les ajouts / modifications suivants:

Préparation: Chaque joueur reçoit en plus de son matériel les 6 éléments de muraille de sa couleur et les place face cachée (le dos représente divers symboles) devant lui. La carte action est placée comme les autres cartes dans les différents groupes selon le nombre de joueurs. Elle peut être choisie comme les autres cartes.

Déroulement: Lorsqu'un joueur prend l'action "Construction de muraille", il choisit un de ses éléments de muraille et reçoit les rabais qui y sont inscrits: un sac de riz, une tuile fusée, un élément de palais, 2 yuan, 3 places sur l'échelle des personnages ou 3 PV. Il retourne ensuite la tuile muraille utilisée et la place au bas de la première tuile d'événement. Le prochain élément de muraille est placé à la suite etc... ainsi la grande muraille se construira au fur et à mesure sous l'échelle des événements (jusqu'à contenir un maximum de 12 éléments)

Score de la muraille: au deux tours où interviennent les invasions mongoles, une comptabilisation de la muraille se déroule une fois l'effet des invasions appliquée. Deux possibilités peuvent se présenter:

- La muraille atteint la case de l'actuelle tuile d'invasion. Dans ce cas chaque joueurs marque 1 PV par éléments de muraille de sa couleur.

- La muraille n'atteint pas la case de la tuile invasion. Dans ce cas le ou les joueurs qui n'ont construit aucun élément de muraille, respectivement qui ont le moins d'éléments de muraille, doivent renvoyer un personnage.

En plus, au terme de l'année, un troisième décompte a lieu. Pour celui-ci on prend en compte la dernière case de l'année. Si le mur atteint la 12e case des PV sont distribués, sinon, un personnage est renvoyé selon les critères donnés ci-dessus.

traduction Pierre Berclaz

référence:http://www.geniedelalampe.org/Jeux/Lesjeux/Traductions/alea_schatzkiste_annee_dragon_F.pdf

Extension II: les super événements

Matériel: 10 tuiles "super événement"

Les règles de base sont conservées en tenant compte des modifications / ajouts suivants. Les deux extensions peuvent se combiner.

Préparation: les 10 tuiles sont mélangées face cachée. Un d'elle (au hasard) est retournée et placée sur la 7e tuile d'événement. Les autres tuiles sont remises dans la boîte.

Le super événement retourné sera exécuté après l'événement normal mais avant le décompte du 7e tour.

Remarque: les joueurs peuvent en début de partie se mettre d'accord sur le nombre de super événements avec lesquels ils veulent jouer. Ceci peut être décidé avant ou après avoir retourné les tuiles événement de l'année.



Lampion: un décompte des personnage est réalisé comme au terme de la partie. Chaque joueur marque 2 PV par personnage dans ses palais.



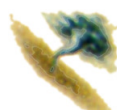
Boudha: un décompte des moines est effectué comme au terme de la partie: boudhas x étage = PV



Séisme: en débutant par le premier joueur, chaque joueur perd 2 éléments de palais de son choix (retour à la réserve). Selon la situation, le joueur devra renvoyer des personnages.



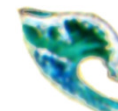
Eruption: les pions de score sur l'échelle des personnages sont remis à 0 mais sans modifier l'ordre actuel (le pion du premier est placé sur la pile etc...)



Tornado: en débutant par le premier joueur, tous les joueurs doivent défausser deux de leur carte personnage, donc les joueurs n'ont qu'une seule carte pour les mois 8 et 9 et sautent ainsi la 2e phase des mois 10, 11 et 12.

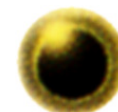


Aube: en débutant par le premier joueur, chacun choisit un personnage jeune (sans devoir jouer de



carte pour cela) et le place selon les règles de la phase 2. Le cas échéant, il déplace ensuite son pion sur l'échelle des personnages. *Attention: le personnage choisit ne peut pas être un des personnage déjà choisit par un autre joueur lors de l'aube.*

Tsunami: en débutant par le premier joueur, chacun compte ses yuan, ses sacs de riz et ses tuiles de fusées et en défausse la moitié, dans la combinaison de son choix (arrondi à l'entier inférieur). *Exemple: un joueur a 3 yuan, 2 riz, 2 fusée, soit un total de 7. Il doit rendre 3 éléments, par exemple 2 yuan et 1 fusée, ou 1 yuan et 2 riz, ou 1 de chaque...*



Crépuscule: l'événement sur lequel se trouve la tuile crépuscule est résolu une deuxième fois.



Attentat: tous les joueurs doivent rendre leurs privilèges – sans compensation. Les privilèges ne sont plus pris en considération pour la décompte qui suit.



Liberté: en débutant par le premier joueur, chacun choisit un groupe de personnage de son domaine et en obtient les avantages. *Exemple: un joueur choisit les paysans et reçoit un sac de riz pour chaque sac figurant sur ses paysans. Un autre joueur choisit les moines et reçoit les PV correspondants (boudhas x étages). Un autre choisit les intellectuels et gagne 1 PV par livre.*