

TWISTS-4

Introduction

Ce mémo recueille des idées de "twists" comme tentatives de réponses aux manques ou faiblesses rapportés par le jury de la sélection au concours de LudiNord 2025.

Nouvelles mécaniques

Mise en place

En début de partie, après que la désignation du premier joueur et le choix des couleurs des joueurs, mais avant le premier tour, les cartes de positions, autres que celles des montagnes, sont mélangées faces cachées. Chaque joueur en reçoit une face cachée, mais qu'il peut consulter. Cette carte, appelée "carte personnelle", pourra être jouée une seule fois, soit verso pour le "trésor", soit verso pour la "chevauchée".

Trésor

Après avoir lancer le dé de bonus en début de tour, le joueur peut jouer sa carte personnelle pour forcer le dé à la valeur de son choix. La carte personnelle est ensuite défaussée face cachée.

Cet usage de "trésor" n'est pas compté dans les deux actions possibles de son tour de jeu.

Chevauchée

Un officier est déplacé à la position indiquée par la carte personnelle, qui est ensuite défaussée face cachée. Si le baron est déplacé vers une tuile contenant un baron adverse, alors les deux barons échangent leurs positions.

Cet usage de la "chevauchée" est compté comme "déplacement d'officier" ; c'est donc une des deux actions possibles du tour de jeu.

Révision de la mécanique de capture de donjon

Le coût de la "capture de donjon" a été jugée trop faible par certains testeurs. Une évaluation plus juste conduit à la mécanique suivante :

- **engager 12 troupes** pour capturer un donjon adverse (soit le double d'une opération en deux temps) ;
- **défausser 3 troupes** (qui correspondent à la construction du nouveau donjon) ;
- **renvoyer 9 troupes en réserve.**
- La justification est que 3 troupes sont nécessaires pour détruire le donjon adverse et que 3 troupes sont nécessaires pour construire le nouveau donjon, mais que cette opération de capture en 1 seul ordre aux troupes fait économiser au Baron en moyenne de l'ordre de 3.15 tours de jeu (pour un scénario moyen de capture depuis le centre vers un bord de plateau, soit 3 tuiles de distance) qui aurait permis de recruter en moyenne $2 \times 3.15 = 6.3$ troupes. Lors de ces opérations d'aller-retour et de construction, le Baron aurait pu recruter 0.84 troupes en moyenne. La différence de recrutement de troupes est donc $6.3 - 0.84 = 5.46$ troupes. Donc, en demandant d'engager 6 troupes supplémentaires, le coût de capture d'un donjon reste juste, sachant que la distance de 3 tuiles entre le Baron et le donjon est un scénario moyen.

Révision de la limitation de recrutement

La limitation à 6 troupes dans une tuile qui empêche de passer un ordre de recrutement est artificielle. Il est donc suggérée de supprimer cette limitation. Ceci est encouragé par la révision de la mécanique de capture de donjon, qui réclame une accumulation accrue de troupes. En effet, 6 tours de jeu sont nécessaires pour accumuler 12 troupes nécessaires à une capture.

Révision des confrontations de chevaliers

Dans une tuile, les chevaliers se neutralisent mutuellement par mêlées chromatiques :

- Chaque mêlée regroupe automatiquement le maximum de couleurs distinctes et non répétées de chevaliers d'une tuile.
- La couleur bloquante d'une tuile est celle du chevalier qui n'est pas dans une mêlée (sachant qu'il faut être à minima deux pour faire une mêlée !)

Pour une partie à 2 joueurs, rien n'est changé.

Mais les parties à 3 et 4 joueurs sont impactées ; en effet, il est plus difficile pour 2 joueurs d'en bloquer un troisième.