

Variante solo pour le jeu Shakespeare:

William Shakespeare vs Robert Greene

Robert Greene était un pamphlétaire qui, à l'aube de sa mort, a déversé sa bile sur Shakespeare en l'accusant de plagiat.

Matériel : Pour jouer, préparez le plateau pour une configuration 2 joueurs et munissez-vous de 4 dés :

- 1 dé 4 faces qui servira pour déterminer le recrutement effectué par Robert
- 1 dé 8 faces qui servira pour la valeur de récupération des costumes
- 1 dé blanc 6 faces pour la valeur des décors
- 1 dé noir 6 faces pour l'avancée sur les pistes de répétition.

Déroulement : Robert joue **TOUJOURS le premier** et ses pions sur les pistes répétitions se trouvent sous les nôtres.

Au tour 0 (recrutement initial) : placez les 4 cartes « Personnages disponibles » et lancez uniquement le d4. Suivant le résultat du dé, Robert recrute le personnage en question, placez-le sur sa face « Figurant » du côté des acteurs sur le plateau de Robert. S'il s'agit d'un orfèvre, placez-le en tant que tel du côté de ses « Artisans »

Dans les tours suivants, jetez les 4 dés et procédez comme suit :

- Effectuer le recrutement comme au tour 0,
- Prenez la **valeur de costumes correspondant au dé à 8 faces** en prenant toujours les jetons de plus forte valeur (par exemple si le dé indique 8 et que les jetons disponibles sont : 1-2-2-3-5, récupérez pour Robert 5+3 plutôt que 3+2+2+1) et placez ces jetons sur les acteurs de manière décroissante. Habillez **en premier** Falstaff, puis Shakespeare et enfin les figurants)
- Prenez les **décors de manière similaire à l'aide du dé blanc 6 faces** et appliquez les effets sur la piste d'ambiance. Si Robert gagne une pièce, placez-la sur son plateau, s'il doit gagner une plume, ce sera sur la piste jaune. **Remarque : Pour Robert, la symétrie du décor n'est pas à respecter.**
- La valeur du dernier dé détermine l'avancée sur les pistes de répétition : 1 avancez sur la piste rouge, 2 sur la jaune, 3 sur la bleue, 4 sur les pistes rouge et jaune, 5 sur les jaune et bleue, 6 sur les 3 pistes.

- **Orfèvre :** si 2 jetons « or » sont disponibles, **Robert** en récupère automatiquement un (d'abord celui sur les décors s'ils sont différents), il prend les 2 s'il a récupéré un orfèvre lors d'une phase de recrutement.
- Pour la résolution de la phase d'ambiance, si Robert est amené à reculer d'une plume sur un piste où il a avancé, l'ordre à adopter est rouge, bleu, jaune.

Pour les PV liés au nombre de cylindres joués : A l'issue de votre tour, si vous en avez joué :

- 1 ou 2, vous marquez 1 PV,
- 3, personne ne marque de PV,
- 4, Robert marque 1 PV sauf s'il possède 2 orfèvres auquel cas personne ne marque,
- 5, Robert marque un PV.

Lors de chacune des phases de « Répétitions en costume »

- les plumes blanches recueillies par Robert le font avancer sur la piste jaune, si ce n'est plus possible sur la piste bleue.
- Robert n'est pas pénalisé d'un point de victoire si ses pions se trouvent sur les 3 premières cases de chaque piste.
- Robert récupère la première carte du paquet « Objectifs de la Reine »

Lors du décompte final, Robert ne doit pas payer sa troupe et il marque un PV par tranche de 3 pièces qu'il possède.

Bon jeu

Arapeo

