

San Marco

Un jeu de Alan R. Moon
et Aaron Weissblum

Variante pour 2 joueurs

Variante réalisée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Matériel

Chacun des 2 joueurs choisit 2 couleurs de nobles, pour lesquelles il reçoit le matériel habituel (25 nobles, 1 pont et 2 pions Prestige par couleur). Les 2 couleurs de chaque joueur sont indépendantes et doivent être jouées comme telles. Les scores en cours de partie sont comptabilisés séparément, tandis que le score global en fin de partie tient compte des 2 couleurs ainsi que de leur différence de points (cf. Décompte final).

Aménagement des règles de base

Toutes les règles du jeu à 4 joueurs s'appliquent avec les quelques modifications suivantes :

- ① Lors du choix des couples Donneur/Sélectionneur, le meneur de jeu est obligé d'être Donneur pour l'une de ses couleurs et Sélectionneur pour l'autre, sachant que les 2 couleurs doivent se trouver dans un couple différent. À lui de placer le plus judicieusement possible les 4 pions Prestige (les 2 siens ainsi que ceux de son adversaire) sur la plaque des Donneurs/Sélectionneurs.
- ② La première fois que le Doge entre en jeu sur un quartier, le joueur qui le place doit obligatoirement ne marquer des points de victoire (PV) que pour une seule de ses 2 couleurs (la couleur qui marque des PV est laissée au choix du joueur).

Exemple : Joueur 1 : nobles Noirs et Blancs / Joueur 2 : nobles Jaunes et Bleus

Si le joueur 1 place le Doge, lors de sa mise en jeu, pour marquer des PV là où ses nobles Noirs sont majoritaires, il doit veiller à ce que ses nobles Blancs ne marquent aucun PV. Ses nobles Blancs ne peuvent être en aucun cas les seuls majoritaires en second dans le quartier actuel du Doge (pour cela, des nobles d'une couleur adverse doivent être majoritaires en second ou être à égalité avec les nobles Blancs du joueur 1 afin que ce dernier ne marque pour ces couleurs).

- ③ Lors de la traversée des ponts par le Doge, si un joueur joue pour l'une de ses 2 couleurs (les Noirs, par exemple) et fait emprunter au Doge un pont de son autre couleur (les Blancs, par exemple), il doit reculer le marqueur de la couleur jouée (les Noirs) de 1 PV, sans toutefois avancer le marqueur de son autre couleur (il n'y a pas d'échange de PV comme c'est le cas lors de la traversée d'un pont adverse).

- ④ Dès qu'un joueur atteint 10 points de pénalité (PP) dans l'une de ses couleurs, 3 situations peuvent se présenter :

- ✓ Si, à la fin du tour en cours, les 2 joueurs ont chacun 1 seule couleur ayant atteint les 10 PP, il y a encore un dernier tour de jeu entre les 2 couleurs encore en course (la manche s'achève après ce dernier tour).
- ✓ Si, à la fin du tour en cours, seule cette couleur du joueur a atteint 10 PP, il y a encore un dernier tour de jeu (pour terminer la manche) entre la couleur restante du joueur et les 2 couleurs de l'adversaire selon les règles du jeu à 3 joueurs, sachant toutefois qu'aucun des 2 joueurs ne peut être à la fois Donneur (pour sa 1^{ère} couleur) et 1^{er} Sélectionneur (pour sa 2^{nde} couleur), ou 1^{er} Sélectionneur et 2nd Sélectionneur (le Donneur choisissant toujours son tas de cartes en dernier).
- ✓ Si, à la fin du tour en cours, les 2 couleurs du joueur ont atteint 10 PP et que le joueur adverse n'a atteint les 10 PP dans aucune de ses couleurs, ce dernier joue encore un tour entre ses 2 couleurs uniquement (tout le bénéfice lui revient donc) et met ainsi fin à la manche.

Décompte final

Chaque joueur fait la moyenne des PV de ses 2 couleurs, en arrondissant inférieurement. À ce nombre, il enlève 1 PV par tranche de 5 PV séparant ses 2 couleurs. Le joueur avec le plus fort total est vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de PV dans sa couleur la plus faible qui gagne.

- Exemple :*
- . Le joueur 1 possède 55 PV pour une couleur et 66 PV pour l'autre
 - . Le joueur 2 possède 57 PV pour une couleur et 61 PV pour l'autre
 - . La moyenne du joueur 1 est de 60 PV (60,5 arrondi inférieurement)
 - . La moyenne du joueur 2 est de 59 PV exactement
 - . Le joueur 1 enlève 2 PV à son décompte car 2 tranches pleines de 5 PV séparent ses 2 couleurs (66-55=11)
Il finit donc avec 58 PV au total
 - . le joueur 2 est donc vainqueur avec 59 PV puisque aucun PV ne lui est enlevé (seuls 4 PV séparent ses 2 couleurs)