

# STEPHENSON'S ROCKET

## Variante pour 2 joueurs

(proposée par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>)

Lorsque l'un des deux joueurs émet un veto, il n'y a plus un seul tour de jeu (comme dans les règles de base), mais les joueurs vont pouvoir surenchérir l'un sur l'autre :

- . on ne peut proposer que 2 actions au maximum;
- . au delà de ces 2 actions, on peut augmenter son offre par multiples de 2.000\$ (on suppose que la valeur d'une action = 2.000\$) ;
- . si l'on ne possède qu'une seule action, on peut rajouter de l'argent à son offre uniquement après avoir proposé cette action ;
- . si l'on possède au moins 2 actions, on est obligé de les proposer avant de rallonger l'offre avec de l'argent.

### Exemple 1 :

*Joueur A* : 1 action

*Joueur B* : 3 actions

- ✓ *A* émet un veto et propose son unique action ;
- ✓ *B*, s'il veut rester en course, est obligé de proposer 2 actions ;
- ✓ *A*, s'il veut surenchérir, doit proposer son action, 2.000\$ pour l'équivalent de la 2<sup>ème</sup> action de *B*, puis encore au moins 2.000\$ (2.000\$ exactement ou un multiple de 2.000\$) pour que son offre soit supérieure à celle de son adversaire ;
- ✓ Et ainsi de suite...

### Exemple 2 :

*Joueur A* : 1 action

*Joueur B* : 3 actions

- ✓ *B* émet un veto et propose une action ;
- ✓ *A*, s'il veut rester en course, est obligé de proposer son unique action accompagnée d'au moins 2.000\$ (ou d'un multiple de 2.000\$, 6.000\$ par exemple) ;
- ✓ *B*, s'il veut surenchérir, doit proposer 2 de ses actions (il n'a pas le droit d'en proposer 3), et autant de fois qu'il faut 2.000\$ pour dépasser l'offre proposée par *A* (si *A* a offert 1 action + 6.000\$, *B* doit au moins proposer 2 actions + 6.000\$, puis *A* donne 1 action + 10.000\$, etc.) ;
- ✓ Et ainsi de suite...