

MEGA BLAST – MAG BLAST

Règles alternatives

RiSe dEAd

www.chez.com/risedead

- Changement de l'ordre du tour de jeu

Ce nouveau tour de jeu permet un jeu plus dynamique, et qui permet de se prémunir un peu des attaques des autres pendant leur tour.

1. Renforts
- 2.. Mouvements de vaisseau
3. Jeu des cartes Méga Blast
4. Défausse des cartes Méga Blast,
5. Pioche des cartes Méga Blast,

- Le jeu à deux : une alternative.

Le jeu peut devenir rapidement lassant à deux, la diplomatie étant hyper limité. En plus si on tombe sur un peuple daubé, on est vert (quand on joue Xxcha c'est pas grave d'être vert). Voici une petite variante qui permet d'éviter ce dernier problème.

Tous les peuples se jouent, les uns après les autres. Les deux joueurs indiquent sur une feuille de papier dans quel ordre ils veulent jouer les peuples. Si les deux joueurs ont choisi le même peuple au même moment, ce peuple ne joue pas cette partie. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de victoires. En cas d'égalité du nombre de , le gagnant est celui qui a descendu le plus de points de vaisseaux adversaires.

© RiSedEAd 2000.