Chestball : changements possibles

* Nom du jeu
* Affordance : les cases de départ colorées peuvent sembler être des points d’arrivée
* Cartes pouvant être jouées pendant le tour de l’autre (éphémères). Accélération peut en devenir un (éphémère ou non, le joueur choisit), autodéfense serait forcément éphémère.
* Jeton à utiliser une fois par partie pour gagner 5PA ? – **Abandonné, surtout avec le LLP à 1/30**
* Le dé : 1d12 avec 1\*8, 2\*9, 6\*10, 2\*11, 1\*12. 4 faces jaunes pour le forcing du coffre. Dans ce cas, le LLP devrait coûter 6 PA.
* La personne qui commence : tirée au sort, sauf s’il y a trois joueurs, auquel cas celui du milieu commence.
* Le sabotage doit coûter moins cher. (2, 1, ou gratuit, mais surtout pas éphémère) Virtuellement, on joue avec un coffre à 13 hp.
* Voir explication ci-dessous : le LLP va entraîner la fin du tour de son utilisateur.

40 cartes (avant la mise à jour) :  
- 10 transferts  
- 6 demolish  
- 6 construct  
- 3 rapido  
- 4 forcing  
- 3 pioches  
- 3 product  
- 2 sabotages  
- 2 défausses  
- 1 LLP

Cartes spé coffre : 7/40 = 10.5/60.

60 cartes (après la mise à jour) :  
- 15 transferts  
- 9 demolish  
- 9 construct  
- 4 rapido  
- 5 forcing  
- 5 pioches  
- 5 product  
- 2 sabotages  
- 2 défausses  
- 2 LLP  
- 2 autodéfenses (Gratuit : en cas de vol du coffre, conservation du coffre + l’ennemi perd 2PA (voire 3), ce qui peut mener à la fin de son tour).

Cartes spé coffre : 11/60. (Contre 10.5 avant. Les débuts de partie seront 5% plus longs)

Justifications :

- On garde le même taux de cartes grises pour l’architecture. Donc transfert\*1.5, demolish\*1.5, construct\*1.5.

- Deux défausses only, le taux passe donc de 1/20 à 1/30. C’est parce que la défausse devient plus utile avec l’apparition de la carte autodéfense et la mise à jour d’Accélération.

- Deux LLP, parce qu’il coûterait plus cher et passerait de 1/40 à 1/30 (et non 1/60). Problème : il sera plus facile de s’isoler avec le coffre, surtout si on a autodéfense.

- Les cartes de pioche/product passent de 9/60 à 10/60. Ainsi le deck s’écoulera un peu plus vite, ce qui est nécessaire vu qu’il y aura 1.5x plus de cartes pour autant de joueurs et uniquement 1.05x plus de PA. 1.05\*1.11/1.5 = vitesse d’écoulement du deck -23%. Comptons plutôt ~20% vu que 10% des tours offrent un PA gratuit = potentiellement une carte gratuite.

- 5 forcings et pas 6, déjà qu’en moyenne avec le nouveau dé, 5% des tours offrent un forcing de plus que précédemment. Surtout que le sabotage coûte moins cher, donc les joueurs qui l’ont et veulent forcer avec prudence peuvent se permettre un jet de plus avant de saboter.

- 4 accélérations, et pas 5. Le coût moyen des cartes en prend déjà un coup, on ne peut pas mettre trop de gratuites. Et de cette manière, les cartes éphémères sont exactement à 1/10. (4+2 sur 60)