

# LEGACY OF YU

COPYRIGHT 2022 GARPHILL GAMES  
WWW.GARPHILL.COM

AUTEUR : SHEM PHILLIPS  
ART ET CONCEPTION GRAPHIQUE : SAM PHILLIPS  
RÉDACTION DU LIVRE DE RÉCITS : BENEDICT HEWETSON  
TRADUCTION FRANÇAISE : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES  
RELECTURES : ARNYANKA / PIXIEGAMES

## Introduction

Sous le règne de l'empereur Yao, les habitants de la Chine ancienne étaient constamment victimes d'inondations meurtrières le long du Fleuve Jaune. Désireux de mettre un terme à ces dévastations, Yao a chargé Gun, l'un de ses fonctionnaires, de concevoir un plan. Suite à 9 ans de tentatives infructueuses à l'aide de barrages et de digues, le mandat de Gun prit fin de façon douteuse. Après son décès, Yu hérita de l'œuvre de son père. Tirant les leçons des échecs de Gun, Yu entreprit de construire une série de canaux pour diriger le fleuve en crue vers les champs voisins et des voies d'eau plus petites.

## La campagne

*Legacy of Yu* est un jeu de campagne non linéaire, solo et entièrement réinitialisable, dans lequel vous incarnez le héros légendaire de la dynastie Xia, Yu le Grand. Votre tâche consiste à construire les canaux avant l'Inondation imminente, tout en défendant votre colonie grandissante contre les tribus Barbares voisines. À chaque partie, des récits seront introduits et de nouveaux éléments de jeu seront ajoutés. La campagne comporte un système d'autoéquilibrage qui s'adapte à vos résultats et elle se termine quand vous avez gagné ou perdu 7 parties.

Dans la plupart des jeux de campagne, une partie d'introduction est généralement proposée pour vous familiariser avec les mécaniques. Ce n'est pas le cas de *Legacy of Yu*. À la place, vous devrez vous lancer directement dans la campagne et avoir confiance en vous. Surtout, ne vous inquiétez pas si vous perdez vos premières parties. Cela vous aidera tout de même à débloquer de nouveaux éléments et à progresser dans l'histoire.



**N'ouvrez le Livre de Récits que lorsque l'on vous le demande !** Chaque fois que le jeu vous demande de résoudre un effet montrant la Tortue d'Or avec un nombre, consultez immédiatement l'entrée correspondante dans le Livre de Récits. Lisez attentivement l'entrée et suivez ses instructions. Veillez à ne pas lire d'autres entrées qui pourraient partager la même page.



**Ne regardez le Deck de Récits que lorsque l'on vous le demande !** Chaque fois que le jeu vous demande de trouver certaines cartes, recherchez-les attentivement dans le Deck de Récits. Toutes les cartes sont numérotées avec une Pierre Grise dans leur coin inférieur droit. Veillez à ne pas regarder de trop près les autres cartes lorsque vous parcourez le Deck de Récits.

## But du jeu

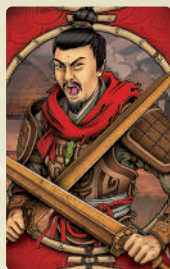
Si les éléments peuvent varier d'une partie à l'autre, l'objectif reste le même : terminer les Canaux avant qu'il ne soit trop tard ! Vous gagnez la partie si vous parvenez à construire les 6 sections de Canal et à survivre jusqu'à la fin du tour en cours. Vous pouvez perdre la partie de 3 façons différentes :

- L'Inondation : si l'Inondation se déplace sur une section de Canal non construite ou sort du Plateau (sur la droite).
- Les Barbares : s'il y a 7 Barbares le long du côté supérieur du Plateau.
- Les Dégâts : si vous devez détruire une carte Villageois, mais que vous n'en avez plus aucune à détruire.

Matériel



30 Cartes  
Villageois



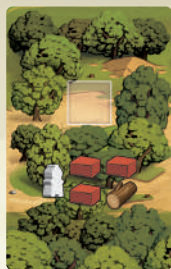
16 Cartes  
Barbare



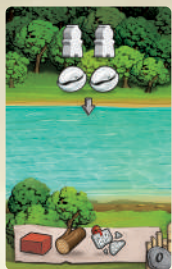
7 Cartes  
Victoire



7 Cartes  
Défaite



6 Cartes  
Hutte



10 Cartes  
Canal



1 Deck de Récits  
(71 Cartes)



34 Ouvriers  
(10 x Blancs, 6 x chaque autre couleur)



3 Fermes 4 Avant-Postes 4 Huttes

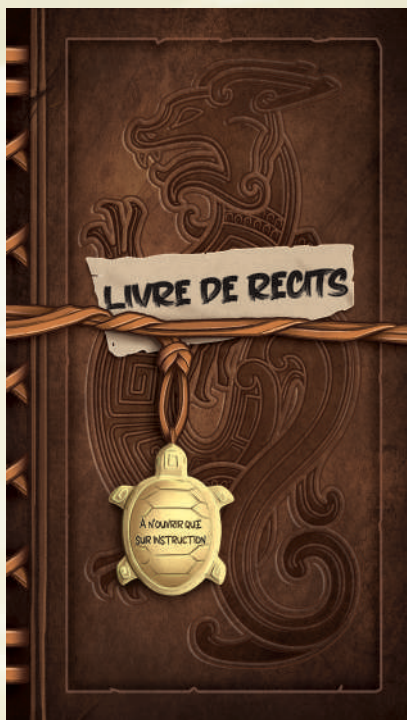


9 Argiles 9 Bois 9 Provisions 12 Cauris

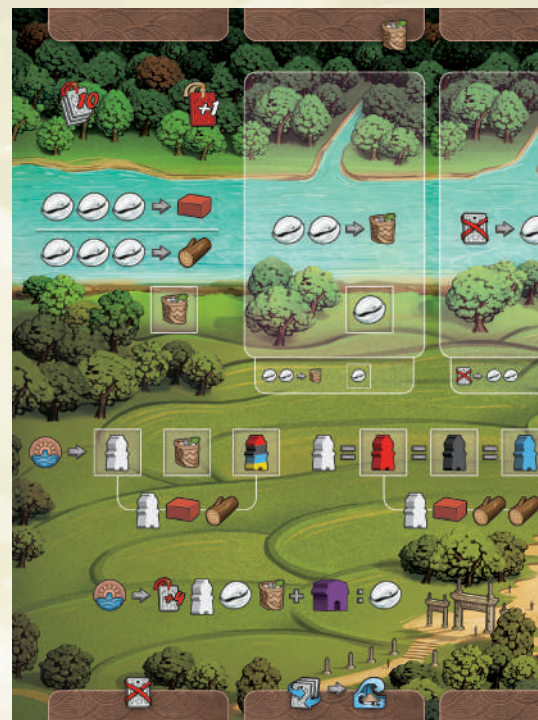


1 Barge

1 Inondation



1 Livre de Récits



1 Plateau

**Important ! Ne regardez pas dans le Livre ou le Deck de Récits. Veillez à ne pas mélanger le Deck de Récits.**



MISE EN PLACE

## Mise en place de la campagne

Avant votre première partie, prenez les cartes Victoire et Défaite. Placez les 2 cartes dorées face cachée. Mélangez ensuite les 6 cartes Victoire bleues face cachée et placez-les sur la carte Victoire dorée. Faites de même pour les 6 cartes Défaite noires, en les plaçant sur la carte Défaite dorée. Une fois que vous avez préparé ces 2 pioches, vous n'aurez plus besoin de répéter cette étape pendant toute la durée de la campagne.

Ne vous inquiétez pas si les cartes sont mélangées lors de la mise en place ou du rangement du jeu entre les parties. Veillez simplement à ce que les cartes dorées soient toujours dessous et que les autres soient placées aléatoirement par-dessus. Leur ordre n'aura pas d'importance entre les parties.



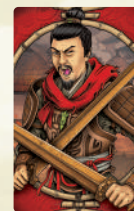
## Mise en place d'une partie

Pour chaque partie, suivez les étapes ci-dessous :

1. Placez le Plateau devant vous.
2. Mélangez les cartes Villageois. Placez-en 10 face cachée en dessous du 2<sup>e</sup> emplacement depuis la gauche, au bas du Plateau. C'est votre pile Villageois Prêts. L'emplacement à sa gauche est votre pile Villageois Épuisés. Placez les cartes Villageois restantes face cachée à gauche du haut du Plateau pour former la pioche Villageois. Laissez un espace à proximité pour la défausse Villageois. Pour chaque emplacement au-dessus du Plateau, à l'exception de celui situé le plus à droite, révélez et placez face visible 1 carte Villageois du haut de la pioche Villageois.
3. Mélangez les cartes Barbare et placez-les face cachée à droite du haut du Plateau pour former la pioche Barbares. Laissez un espace à proximité pour la défausse Barbares. Révélez et placez face visible 1 carte Barbare du haut de la pioche Barbares à l'emplacement le plus à droite au-dessus du Plateau.
4. Séparez les cartes Canal en 3 piles face cachée selon les numéros de Jade indiqués au dos de celles-ci. Mélangez les cartes Canal numérotées « 1-2 Jades ». Parmi ces cartes, révélez et placez-en une face visible sur chacun des 2 emplacements les plus à gauche de la rivière qui traverse la moitié supérieure du Plateau. Faites de même avec les cartes Canal numérotées « 3-4 Jades » et placez-en une face visible sur chacun des 2 emplacements centraux. Répétez l'opération avec les cartes Canal numérotées « 5-6 Jades » pour les 2 emplacements de la rivière les plus à droite. Rangez toutes les cartes Canal restantes dans la section « Huttes & Canaux » de l'insert de la boîte.



5. Mélangez les cartes Hutte et placez-en une face cachée sur chacun des 4 emplacements délimités de la colonie dans la zone inférieure droite du Plateau. Rangez toutes les cartes Hutte restantes dans la section « Huttes & Canaux » de la boîte sans les regarder. Ne regardez pas le verso des cartes Hutte avant d’y être autorisé (en construisant des Huttes durant la partie).
6. Placez les 3 Fermes, les 4 Avant-Postes et les 4 Huttes sur leurs emplacements respectifs comme illustré ci-dessous. Placez l’Inondation à l’extrémité gauche de la rivière. Placez la Barge sur la carte Canal la plus à gauche.
7. Placez tous les Ouvriers et les Ressources (Cauris, Argiles, Bois et Provisions) dans une Réserve Principale à proximité. Placez également le Livre et le Deck de Récits à côté. Vous pouvez aussi placer le Livret de Règles à gauche du Plateau, car sa dernière page fait office d’aide de jeu.



Lors de votre progression dans la campagne, de nouveaux éléments devront être intégrés à la partie. Leur mise en place sera expliquée au fur et à mesure qu'ils seront révélés.



## Structure d'un tour

*Legacy of Yu* se joue en une série de tours qui suivent tous la même structure :

1. Récolter ;
2. Effectuer des Actions ;
3. Replacer la Barge (si utilisée) ;
4. Subir des Attaques ;
5. Rafraichir la Rangée de Cartes.

Vous effectuerez ces phases, tour après tour, jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez la partie. Avant de découvrir les phases et les actions spécifiques, il est important de connaître quelques règles et concepts clés :

### Les couleurs des Ouvriers

Si une action nécessite un Manœuvre (Ouvrier blanc), alors un Ouvrier blanc doit être utilisé. En d'autres termes, l'icône « Ouvrier blanc » ne signifie pas « n'importe quel Ouvrier ». De même, si une action nécessite un Ouvrier d'une couleur spécifique, il doit être de cette couleur. Les Avant-Postes construits vous permettent de traiter une couleur comme une couleur différente (voir page 11).

### Détruire des cartes Villageois

Si une action ou un effet vous demande de détruire une carte Villageois (généralement lors de la construction du Canal ou des attaques des Barbares), c'est toujours la carte Villageois du dessus de votre pile Villageois Prêts. Elle est retirée de la pile et placée face visible dans la défausse Villageois (pas dans votre pile Villageois Épuisés). Si vous devez détruire (ou piocher) des cartes Villageois dans votre pile Villageois Prêts, mais que vous n'en avez plus ni dans votre pile Villageois Prêts, ni dans votre pile Villageois Épuisés, vous perdez immédiatement la partie à cause des Dégâts.

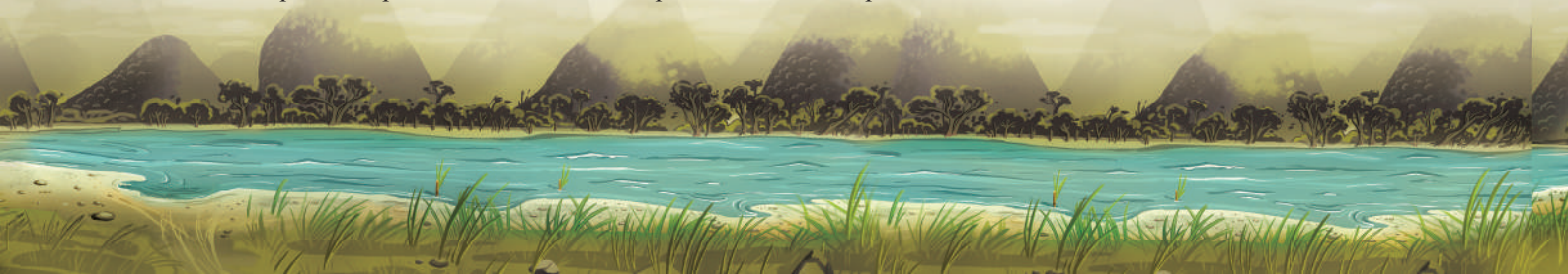
### Piocher des cartes dans la pile Villageois Prêts quand elle est vide

Si vous devez piocher ou détruire une carte Villageois de votre pile Villageois Prêts, mais que celle-ci est vide, mélangez immédiatement la pile Villageois Épuisés pour former une nouvelle pile Villageois Prêts et avancez l'Inondation d'un emplacement vers la droite, le long de la rivière. Si elle avance sur un emplacement où le Canal a déjà été construit (la carte Canal placée à cet endroit lors de la mise en place a déjà été retirée), rien ne se passe. Si elle se déplace sur une carte Canal encore présente ou en dehors du Plateau (sur la droite), vous perdez immédiatement la partie.

Conseil : au début de chaque tour, vérifiez combien de cartes Villageois il reste dans votre pile Villageois Prêts. Cela vous donnera une idée du nombre de tours dont vous disposez avant que l'Inondation ne se déplace.

### Les pioches Villageois et Barbares

Si vous devez piocher dans une de ces piles alors qu'elle est vide, mélangez simplement toutes les cartes de la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche. Cela ne fait pas avancer l'Inondation.





## 1. Récolter

Gagner des Ouvriers et des Ressources, et piocher des cartes Villageois pour préparer le tour.

À chaque Récolte, vous gagnez simplement tous les objets associés à l'icône Récolter. Vous remettez également tous les Ouvriers présents sur les Huttes dans votre réserve. Au premier tour, vous ne gagnez généralement que les objets indiqués ci-dessous :



Dans ce cas, vous piochez 4 cartes Villageois de votre pile Villageois Prêts, gagnez 1 Manœuvre (Ouvrier blanc), 1 Cauri et 1 Provision. Le dernier élément de cette ligne indique également que vous gagnez 1 Cauri pour chaque Avant-Poste que vous avez construit. Au fur et à mesure que vous jouez, d'autres objets seront ajoutés à vos Récoltes. Ils peuvent provenir de Fermes construites ou de cartes Villageois glissées sous le Plateau.

Dans les tours suivants, vous pouvez avoir des Ouvriers sur les emplacements Hutte du Plateau. Ceux-ci sont remis dans votre réserve à chaque Récolte. Comme expliqué à la page 13, c'est un moyen d'utiliser vos Ouvriers sans avoir à les dépenser en les remettant dans la Réserve Principale.

Prenez dans votre main toutes les cartes Villageois que vous piochez de votre pile Villageois Prêts. Placez tous les Ouvriers et Ressources devant vous, c'est votre réserve. Il n'y a pas de limite de main, ni de limite au nombre d'Ouvriers et de Ressources que vous pouvez posséder dans votre réserve. Cependant, vous êtes limité par le matériel physique du jeu. Si vous avez besoin d'un Ouvrier ou d'une Ressource qui n'est plus disponible, vous ne le/la prenez tout simplement pas. Il existe cependant un moyen d'échanger, à tout moment, des objets. C'est une façon de rendre des Ouvriers ou des Ressources disponibles alors qu'ils/elles ne l'étaient plus (voir page 12).

Dans cet exemple, vous obtiendriez les éléments suivants :

- 5 cartes Villageois de votre pile Villageois Prêts ;
- 3 Ouvriers : 1 blanc, 1 bleu et 1 de n'importe quelle couleur (sauf un blanc) ;
- 2 Provisions ;
- 3 Cauris ;
- Vous devriez également récupérer le Manœuvre (Ouvrier blanc) et le Combattant (Ouvrier rouge) des Huttes pour les remettre dans votre réserve.

Note : la carte Villageois visible sur la pile Villageois Épuisés ne rapporte rien lors de la Récolte.





## 2. Effectuer des Actions

Utiliser les cartes Villageois de votre main, et effectuer des actions en dépensant des Ressources et des Ouvriers.

C'est dans cette phase que vous passerez la plupart de votre temps pendant la partie. Il existe un grand nombre d'actions différentes qui peuvent être entreprises. La plupart des actions peuvent être effectuées un nombre illimité de fois, à condition que vous disposiez des Ressources ou des Ouvriers nécessaires. Cette phase se poursuit jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter. Vous pouvez conserver autant d'Ouvriers et de Ressources que vous le souhaitez entre les tours. Cependant, vous ne pouvez pas conserver de cartes Villageois dans votre main. Elles doivent toutes être utilisées d'une manière ou d'une autre à chaque tour.

Les cartes Villageois peuvent être utilisées de 4 façons différentes :

- Elles peuvent être jouées de votre main vers votre pile Villageois Épuisés pour gagner les objets indiqués dans le coin supérieur gauche (seulement ceux sur le fond marron). La carte Villageois représentée ici fournit 1 Argile si elle est jouée de cette manière.
- Elles peuvent être défaussées de votre main vers la pile de défausse Villageois (et non sur votre pile Villageois Épuisés) pour gagner tous les objets indiqués dans le coin supérieur gauche (ceux sur le fond marron et ceux sur le fond rouge). Défausser des cartes Villageois de votre main n'est pas quelque chose que vous voulez faire trop souvent, mais cela peut être un excellent moyen de gagner ces objets supplémentaires dont vous avez tant besoin. La carte Villageois représentée ici fournirait 1 Argile et 1 Provision si elle était défaussée.
- Elles peuvent être glissées sous le Plateau pour améliorer la Récolte de vos prochains tours. Vous commencez la partie avec un seul emplacement disponible pour y placer une carte Villageois. Chaque Hutte que vous construisez ouvre un emplacement supplémentaire. Chaque emplacement ne peut contenir qu'une seule carte Villageois. Une fois positionnées là, les cartes Villageois y restent jusqu'à la fin de la partie. Dans cet exemple, la carte Villageois glissée sous le Plateau fournira 1 Provision et 1 Cauri à chaque Récolte.
- Enfin, elles peuvent être utilisées pour leur icône de Nourriture (Viande, Poisson, Blé ou Lait) indiquée à gauche de chaque carte (sur le fond clair). Ces icônes sont ignorées tant que leur utilisation n'a pas été expliquée par des événements révélés dans le Livre de Récits.





Vous pouvez utiliser les Ouvriers et les Ressources pour différentes actions, dont celles listées ci-dessous :

- Construire le Canal (max. 1 fois par tour) ;
- Attaquer des Barbares ;
- Recruter ou rejeter des Villageois ;
- Construire des Fermes, des Avant-Postes et des Huttes ;
- Utiliser des Huttes ;
- Commercer ;

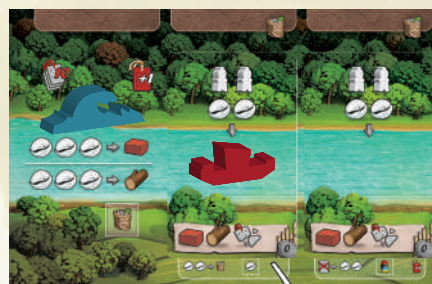


D'autres actions peuvent être ajoutées à cette liste au fur et à mesure que vous progressez dans la campagne.

### Construire le Canal

Pour construire la prochaine section de Canal, la Barge doit être posée sur la carte Canal la plus à gauche. Si la Barge n'est pas à cet endroit, c'est parce que vous avez déjà construit une section de Canal ce tour-ci (et vous ne pouvez le faire qu'une fois par tour). Si la Barge est là, suivez les étapes ci-dessous pour construire la prochaine section de Canal :

1. Dépensez les Ouvriers et les Cauris indiqués en haut de la carte Canal en les remettant dans la Réserve Principale.
2. Déplacez la Barge hors du Plateau. Il y a un emplacement pour la poser au dos du Livret de Règles si vous l'utilisez.
3. Retirez la carte Canal du Plateau, en la mettant de côté pour le moment.
4. Résolvez les effets indiqués en bas de la carte Canal, de gauche à droite. Il s'agit souvent de gagner de l'Argile ou du Bois, de détruire des cartes Villageois ou de se référer à une entrée du Livre de Récits. Détruire des cartes Villageois de cette façon représente la tâche dangereuse et parfois mortelle que constitue la construction des Canaux.
5. Rangez la carte Canal dans la section « Huttes & Canaux » de l'insert de la boîte, à moins qu'une entrée du Livre de Récits ne spécifie le contraire.



### Attaquer des Barbares

Si vous n'êtes pas vigilant, les Barbares prendront d'assaut votre colonie à chaque tour. Pour attaquer un Barbare, suivez les étapes ci-dessous :

1. Dépensez les Provisions indiquées sur le Plateau, en dessous de l'emplacement où se trouve la carte Barbare ciblée.
2. Dépensez les Ouvriers indiqués sur le côté gauche de la carte Barbare.
3. Gagnez les récompenses indiquées sur le côté droit de la carte Barbare.
4. Placez la carte Barbare Vaincu dans la défausse Barbares.

Dans l'exemple ci-dessous, il y a 2 Barbares au-dessus du Plateau. Le premier Barbare nécessite 2 Provisions, 2 Cavaliers (Ouvriers noirs) et 1 Archer (Ouvrier jaune). Vous gagnerez 2 Cauris et 1 Argile si vous le battez. La seconde Barbare nécessite 3 Provisions, 2 Archers (Ouvriers jaunes) et 1 Combattant (Ouvrier rouge). Vous gagnerez 3 Cauris si vous la battez.

Si vous vainquez un Barbare sur lequel est illustrée une Tortue Dorée, consultez l'entrée correspondante dans le Livre de Récits. Lisez attentivement son contenu et suivez ses instructions.



### Recruter ou rejeter des Villageois

Au-dessus du Plateau se trouvent un certain nombre de cartes Villageois que vous pouvez recruter ou rejeter. Lorsque vous faites l'une ou l'autre de ces actions, vous devez payer les Provisions indiquées sur le Plateau de jeu, en dessous de l'endroit où se trouve la carte Villageois choisie. À chaque tour, la carte Villageois la plus à gauche est toujours gratuite.

**Recruter :** placez la carte Villageois Recruté dans votre pile Villageois Épuisés. Vous ne gagnez pas d'autres récompenses grâce à cette action.

**Rejeter :** placez la carte Villageois dans la défausse Villageois et gagnez les objets indiqués dans le coin supérieur gauche (uniquement ceux sur le fond marron).

### Construire des Fermes, des Avant-Postes et des Huttes

Afin de répondre aux exigences de la construction du Canal et de la défense de votre colonie, vous devrez construire des Bâtiments. Pour construire un Bâtiment, vous devez avoir un site de construction disponible. Il s'agit des emplacements carrés situés juste au-dessous de la rivière. Vous commencez avec un seul site de construction, mais vous en débloquentez d'autres au fur et à mesure que vous construisez le Canal. Si vous n'avez pas de sites de construction disponibles, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Lorsque vous construisez un Bâtiment, suivez les étapes ci-dessous :

1. Dépensez les Ouvriers, l'Argile et le Bois nécessaires.
2. Déplacez le Bâtiment que vous construisez vers n'importe quel site de construction disponible et gagnez tous les objets que vous recouvrez avec ce Bâtiment.

La position de l'Inondation n'a aucun effet sur la construction des Bâtiments. Dans l'exemple ci-dessous, vous n'avez qu'un seul site de construction disponible. La construction d'un Bâtiment à cet endroit rapportera immédiatement 1 Ouvrier de la couleur de votre choix (sauf blanc). Les sites de construction n'ont pas besoin d'être remplis de gauche à droite.

Les Fermes coûtent 1 Ouvrier, 1 Argile et 1 Bois. Vous pouvez les construire dans n'importe quel ordre. Elles vous fournissent des Ouvriers ou des Provisions supplémentaires à chaque Récolte.

Les Avant-Postes coûtent 1 Ouvrier, 1 Argile et 3 Bois. Vous pouvez les construire dans n'importe quel ordre. Ils vous fournissent des Cauris supplémentaires à chaque Récolte. Ils vous permettent également de traiter certains Ouvriers comme des Ouvriers de couleur différente. Dans cet exemple, chaque Ouvrier blanc, rouge ou bleu peut être utilisé comme un Ouvrier blanc, rouge ou bleu. Ainsi, vous pouvez utiliser un Ouvrier bleu pour construire un Bâtiment ou des Ouvriers bleus et blancs pour attaquer un Barbare.

Les Huttes coûtent 1 Ouvrier, 3 Argiles et 1 Bois. Vous devez les prendre de gauche à droite. Elles vous fournissent de nouveaux emplacements pour placer des Ouvriers et pour glisser des cartes Villageois sous le Plateau. Quand vous construisez une Hutte, retournez la carte Hutte correspondante et résolvez ses effets, puis rangez-la dans la section « Huttes & Canaux » de l'insert de la boîte, à moins qu'une entrée du Livre de Récits ne spécifie le contraire.

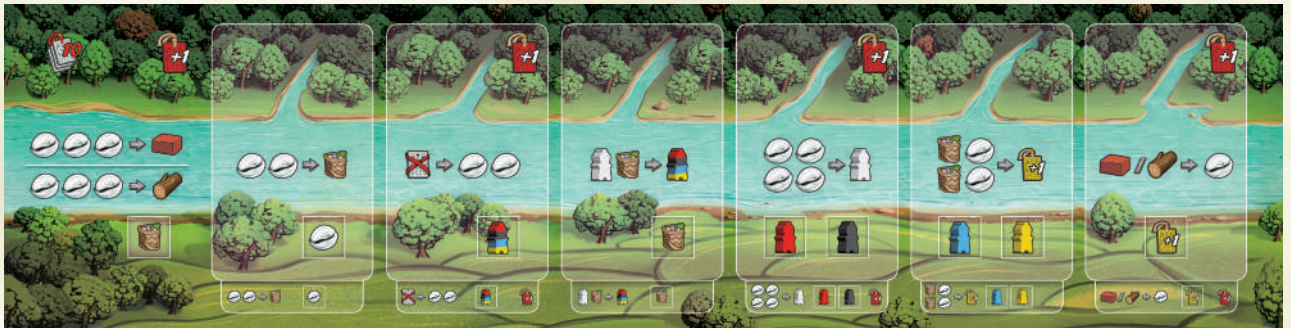


### Commercer

Le long de la rivière sont imprimés un certain nombre d'échanges. Vous pouvez utiliser chaque échange autant de fois que vous le souhaitez, à n'importe quel moment de la partie (pas seulement pendant la phase Effectuer des Actions). Cela peut être un bon moyen de contourner les restrictions du matériel. Par exemple, si vous avez besoin de collecter 3 Cauris, mais qu'il n'y en a que 2 de disponibles, vous pouvez dépenser 2 Cauris que vous remettez dans la Réserve Générale pour gagner 1 Provision (le 2<sup>e</sup> échange indiqué sur la rivière), rendant ainsi les 3 Cauris disponibles pour la collecte. La position de l'Inondation n'a aucun effet sur le commerce.

Vous commencez la partie avec un seul échange possible, mais d'autres seront disponibles au fur et à mesure que vous construirez le Canal. En suivant la rivière de gauche à droite, chaque échange permet de :

- Dépenser 3 Cauris pour gagner 1 Argile ou 1 Bois.
- Dépenser 2 Cauris pour gagner 1 Provision.
- Placer 1 carte Villageois de votre main dans la pile Villageois Épuisés pour gagner 2 Cauris (vous ne gagnez aucun autre avantage avec cette carte).
- Dépenser 1 Manœuvre (Ouvrier blanc) et 1 Provision pour gagner 1 Ouvrier de n'importe quelle couleur.
- Dépenser 4 Cauris pour gagner 1 Manœuvre (Ouvrier blanc).
- Dépenser 2 Provisions et 2 Cauris pour piocher la première carte Villageois de la pioche Villageois et l'ajouter à votre main.
- Dépenser 1 Argile ou 1 Bois pour gagner 1 Cauri.



### Utiliser des Huttes

Vous pouvez placer des Ouvriers de votre réserve sur les emplacements Hutte. À chaque Récolte, les Ouvriers placés sur les Huttes retourneront dans votre réserve. Chaque emplacement Hutte ne peut contenir qu'un seul Ouvrier et sa couleur n'a pas d'importance. Vous commencez la partie avec un seul emplacement Hutte, mais d'autres seront disponibles au fur et à mesure que vous construirez des Huttes. Placer des Ouvriers sur des emplacements Hutte offre une variété de récompenses immédiates qui sont très similaires à celles obtenues lors de chaque Récolte.



### 3. Replacer la Barge (si utilisée)

Quand vous avez fini vos actions, il est temps de faire quelques remises à zéro rapides avant le prochain tour.

Si vous n'avez pas construit le Canal lors de ce tour, la Barge devrait toujours être sur le Plateau. Sautez cette phase. Dans le cas contraire, vous devez remettre la Barge sur le Plateau. Placez-la sur la carte Canal la plus à gauche encore sur le Plateau. S'il n'y a plus de cartes Canal sur le Plateau, sautez également cette phase, la partie est presque terminée.

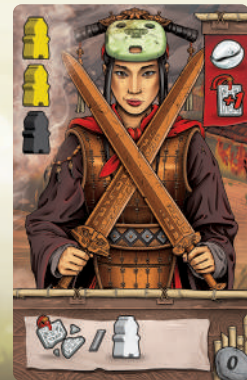


### 4. Subir des Attaques

Les Barbares attaquent ! Allez-vous les corrompre ou prendre des dégâts pour défendre votre colonie ?

Pour chaque carte Barbare encore au-dessus du Plateau, vous devez résoudre les effets indiqués en bas de la carte. La plupart des cartes Barbare auront l'option de subir des dégâts en détruisant des cartes Villageois du dessus de votre pile Villageois Prêts (que vous placez dans la défausse Villageois), ou de payer un pot-de-vin en Ouvriers ou en Ressources à la Réserve Principale. Si vous ne pouvez pas ou si vous choisissez de ne pas payer le pot-de-vin, vous devez subir les dégâts (détruire 1 carte Villageois par Dégât). Lorsque vous corrompez un Barbare avec des Ouvriers, considérez que vous les envoyez négocier avec les Barbares. Ils reviendront peut-être dans votre village à un moment donné, n'est-ce pas ? Croisez les doigts...

Ce Barbare détruira 1 carte Villageois ou coûtera 1 Manœuvre (Ouvrier blanc) pour être corrompu.






## 5. Rafraichir la Rangée de Cartes

Remplir tous les emplacements vides au-dessus du Plateau de jeu avec des cartes Barbare et Villageois.

Pour rafraichir la Rangée de Cartes, suivez les étapes ci-dessous :

1. S'il reste des cartes Villageois au-dessus du Plateau, faites-les glisser le plus loin possible vers la gauche.
2. Calculez le nombre de cartes Barbare qui devront être ajoutées en additionnant toutes les icônes « Piocher une carte Barbare » visibles le long de la rive supérieure de la rivière. 
3. Si nécessaire, faites glisser les cartes Barbare restantes vers la gauche pour libérer suffisamment d'emplacements à leur droite afin de placer les cartes Barbare qui doivent être ajoutées. Dans de rares cas où des cartes Villageois vous gênent, défaussez la carte Villageois la plus à gauche et répétez l'étape 1 (considérez que les Barbares chassent les Villageois).
4. Piochez du haut de la pioche Barbare autant de cartes Barbare que définies au point 2 pour compléter les emplacements libérés au point 3 en plaçant ces cartes face visible, de droite à gauche. Si après cette étape, il reste des emplacements libres entre les cartes Barbare, faites glisser celles-ci le plus loin possible vers la droite pour combler ces emplacements. Si la pioche Barbare est épuisée quand vous devez piocher des cartes Barbare, mélangez simplement la défausse Barbare pour former une nouvelle pioche.
5. Dans la plupart des cas, il restera quelques emplacements vides entre les cartes Villageois et les cartes Barbare. Remplissez ces emplacements de gauche à droite en révélant les cartes du haut de la pioche Villageois. Si la pioche Villageois est épuisée quand vous devez en piocher des cartes Villageois, mélangez simplement la défausse Villageois pour former une nouvelle pioche.

Si à ce moment-là, il y a 7 cartes Barbare au-dessus du Plateau, vous perdez immédiatement la partie, vaincu par les Barbares, même si vous veniez de terminer le Canal. Souvent, lors de votre dernier tour, vous chercherez à terminer le Canal tout en éliminant le plus de Barbares possible.

Dans cet exemple, vous devez faire glisser la carte Villageois restante vers l'extrême gauche. Il y a assez de place pour ajouter les 2 cartes Barbare nécessaires de droite à gauche. Après les avoir placées, il y a maintenant un espace vide entre les 3 cartes Barbare. La carte Barbare la plus à gauche doit être glissée d'un emplacement vers la droite. Enfin, révélez 3 nouvelles cartes Villageois pour remplir tous les emplacements vides restants entre les cartes Barbare et Villageois.



## Fin de la partie

La partie se termine quand vous gagnez ou vous perdez la partie. Vous avez gagné si vous avez construit avec succès les 6 sections de Canal et que vous avez survécu aux Barbares à la fin du tour en cours. Vous pouvez perdre la partie de 3 façons différentes :

- L'Inondation : si l'Inondation se déplace sur une section non construite du Canal ou sort du Plateau (côté droit).
- Les Barbares : s'il y a 7 Barbares le long du côté supérieur du Plateau.
- Les Dégâts : si vous devez détruire une carte Villageois, mais que vous n'en avez plus aucune à détruire.



Si vous gagnez la partie, retournez la première carte de la pioche Victoires. Cela vous permettra de lire 1 entrée du Livre de Récits.

Si vous perdez la partie, retournez la première carte de la pioche Défaites. Vous devrez lire 1 ou 2 entrées du Livre de Récits. Si vous avez perdu à cause de l'Inondation, lisez l'entrée du haut. Si vous avez perdu à cause des Barbares ou des Dégâts, lisez celle du bas.

Si vous avez retourné une carte Victoire ou Défaite dorée, vous avez terminé la campagne. Cette carte vous indiquera comment lire 1 dernière entrée du Livre de Récits.

## Entre les parties

Pour conserver votre progression entre les parties, veillez à ranger les cartes dans les sections correspondantes de l'insert de la boîte. Au cours de la campagne, diverses cartes seront ajoutées à la partie depuis le Deck de Récits, alors que d'autres devront être rangées dans la section « Récits » de l'insert de la boîte. Les cartes placées dans cette section ne seront plus utilisées pour la campagne en cours (ne vous souciez pas de les trier pour l'instant).

Les Ouvriers et les Ressources ne sont pas reportés d'une partie à l'autre. Lors de la mise en place de votre prochaine partie, toutes les cartes Villageois restantes dans votre main ou dans vos piles Villageois Prêts/Epuisés sont à nouveau mélangées avec toutes les autres cartes Villageois. De même, tous les autres éléments sont remis à zéro à chaque partie, comme les cartes Canal, les cartes Hutte, les Bâtiments, etc. En d'autres termes, à part les conséquences et ajustements inscrits sur votre carte Victoire ou Défaite, la situation finale d'une partie en cours n'a aucun effet sur votre prochaine partie.

## Réinitialiser la campagne

*Legacy of Yu* est entièrement réinitialisable. Cela vous permet de jouer à plusieurs campagnes ou de prêter le jeu à un ami pour qu'il en profite. Pour réinitialiser la campagne, séparez toutes les cartes en utilisant la valeur inscrite sur leur Pierre Grise. Le Deck de Récits doit être trié dans l'ordre croissant (la plus petite valeur sur le dessus). Les cartes de valeur « 0 » sont les cartes de départ. Que vous gagniez ou perdiez une campagne, vous n'aurez vu qu'environ 40 à 60 % du contenu caché. Combiné avec le caractère aléatoire de la révélation des cartes Victoire/Défaite, cela rend chaque campagne unique.



Manœuvre



Combattant



Cavalier



Lancier



Archer

Ouvrier de  
n'importe quelle  
couleur (sauf blanc)Ouvrier de  
n'importe quelle  
couleur

Bois



Argile



Provision



Cauri



Récolter

Avancer l'Inondation de 1  
emplacement vers la droite,  
le long de la rivière

Votre pile Villageois Prêts

Mélanger votre pile Villageois  
Épuisés pour former une  
nouvelle pile Villageois PrêtsVotre pile Villageois Épuisés /  
Épuiser : placer 1 carte Villageois  
de votre main dans la pile  
Villageois ÉpuisésDétruire : placer la première  
carte de votre pile Villageois  
Prêts dans la défausse VillageoisPiocher la première carte de  
votre pile Villageois Prêts  
Note : toujours obligatoirePiocher la première carte de la  
pioche Villageois (dans votre  
main, sauf indication contraire)Révéler la première carte de la  
pioche BarbaresNuméro de référence dans le  
Livre de Récits

Numéro de référence de carte

## Structure d'un tour

**1. Récolter****2. Effectuer des Actions****3. Replacer la Barge  
(si utilisée)****4. Subir des Attaques****5. Rafraichir la  
Rangée de Cartes**

D'autres icônes seront révélées par le Livre de Récits. Si vous n'êtes pas sûr de leur signification, la plupart des cartes comportent un numéro de référence qui vous rappelle où trouver les règles dans ce même Livre de Récits.



Viande, Poisson, Blé et Lait : vous devez ignorer ces icônes sur les cartes Villageois jusqu'à ce que leur utilisation soit expliquée par des événements révélés dans le Livre de Récits.