



THE GREAT WALL

LA GRANDE MURAILLE

LIVRET DE RÈGLES VERSION 2.0

LISTE DU MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU



FIGURINES

Selon votre version du jeu, votre boîte contiendra des meeples ou des figurines



32 Clercs
(8 par joueur)



40 Lanciers
(10 par joueur)



16 Archers
(4 par joueur)



8 Cavaliers
(2 par joueur)

CARTES



24 cartes Horde



24 cartes Stratégie
(en 4 couleurs)



1 carte Stratégie
du Clan du Roseau



20 cartes Tactique



5 cartes Artéfact



44 cartes Conseillers



13 cartes Général



2 cartes Général
du Clan du Roseau



12 cartes Événement



12 cartes Requête
de l'Empereur



24 cartes
Horde Coop



8 cartes
Général Coop



12 cartes
Tactique Coop



1 carte
Général Solo



6 cartes
Stratégie Solo

AUTRES



4 Écrans de Joueur
(1 par joueur)



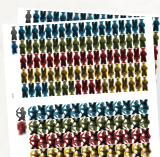
3 × Muraille 1^{er} Niveau



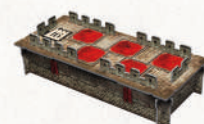
9 × Barricades



3 × Muraille 2^e Niveau



2 × Feuilles
d'Autocollants



3 × Muraille 3^e Niveau

PIONS



4 marqueurs Piste Thé
(en 4 couleurs)



4 marqueurs Honneur
(en 4 couleurs)



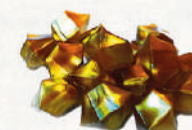
5 pions universels Honneur
recto verso



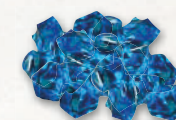
50 × pions Bois



50 × pions Pierre



50 × pions Or



50 × pions Chi



30 × marqueurs Blessure



50 × pions Honte



1 × pion Temps
recto verso

INTRODUCTION

The Great Wall est un jeu de plateau fantastique inspiré par l'histoire de la Grande Muraille de Chine, la dynastie Song et les conquêtes de Gengis Khan. Certains des personnages, événements et inventions militaires sont historiques, tandis que d'autres ont été légèrement modifiés pour mieux correspondre au thème du jeu.

La Grande Muraille se dressait déjà pendant la dynastie Zhou, bien des années avant les troubles actuels. À l'époque, il s'agissait d'une simple série de murs et de forts qui protégeait le pays contre les invasions de tribus nomades. La muraille a survécu à de nombreuses guerres et batailles et été agrandie, reconstruite et réparée à maintes reprises...

Bien plus tard, durant les X^e et XI^e siècles, pour se défendre des invasions Jurchen Jin, la dynastie des Song du Nord a construit les sections de la Grande Muraille, localisées dans ce qui constitue aujourd'hui les provinces de Shanxi et de Hebei. Malgré le travail des Song, le mur n'a pas tenu, les forçant à se retirer au sud. Les formidables fortifications appartenaient maintenant à leurs ennemis.

Cent ans plus tard.

Se servant de la Grande Muraille érigée par ses prédécesseurs, la dynastie Jin a tenté de repousser l'invasion de Mongols venus du nord. Mais la dynastie Song, à présent nommée Song du

Sud, conserve ses rancunes envers les Jin. Les Song se sont alliés avec les Mongols pour écraser leur ancien ennemi. Ils n'ont cependant pas prévu la soif insatiable de leurs « alliés », et doivent maintenant faire face à leur tour à la horde mongole.

C'est ici que commence notre histoire...

Les règles de mise en place suivantes ne s'appliquent que pour les parties à 3 ou 4 joueurs en mode compétitif. Retirez les éléments suivants du jeu :

Retirez ces cartes « Clan du Roseau » : elles ne sont utilisées que lors des parties à 2 joueurs.



Retirez ces cartes « Stratégie Solo » (bleu-vert) et la carte Général Solo : elles ne sont utilisées que lors des parties en solitaire.



Symbole Coop

Retirez du jeu les cartes (Général, Horde ; Événement, Requête de l'Empereur et Tactique) qui portent le symbole  : elles ne sont utilisées que lors des parties en mode coopération.



MISE EN PLACE

Pour une partie à 2 joueurs, voir la mise en place page 15. Pour une partie en solo, voir la mise en place pages 16 et 17. Pour une partie en coopération, voir la mise en place page 18. Pour une partie à 3-4 joueurs, lisez ce qui suit.

1. Placez le **plateau principal** au centre de l'aire de jeu, avec la face correspondant au nombre de joueurs visible (indiqué sur la piste Temps, dans le coin supérieur gauche du plateau).

- Pour une partie à 3 joueurs :

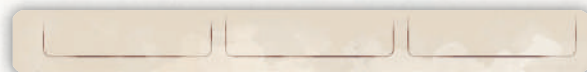
- Pour une partie à 4-5 joueurs :

(La boîte des Récompenses est requise pour les parties à 5 joueurs).

2. Placez le **pion Temps**, face vierge visible, dans l'emplacement de la piste Temps correspondant au nombre de joueurs.

Dans une partie à 2 joueurs, placez-le sur le symbole 3 joueurs.

3. Mélangez toutes les cartes Artéfact et placez-en 1 face visible au hasard dans chacun des 3 emplacements Artéfact (situés dans le coin supérieur gauche du plateau. Remettez les cartes restantes dans la boîte).



3 Emplacements Artéfact

4. Mélangez toutes les cartes Horde pour créer le paquet Horde et placez-le, face cachée au-dessus du symbole Paquet Horde (en haut du plateau).



Symbole Paquet Horde

5. Piochez la 1^{re} carte du paquet Horde et placez-la, face visible, dans l'emplacement **Horde le plus bas** de chaque section de Muraille.

Seulement dans une partie à 4 joueurs : ajoutez 1 carte Horde en appliquant les instructions suivantes : piochez la 1^{re} carte du paquet Horde, puis placez-la, face visible, dans la section de Muraille donnée par l'indicateur d'Invasion, au dos de la prochaine carte Horde **au sommet du paquet**.



Exemple : cet indicateur spécifie de placer la carte Horde dans la section de Muraille la plus à gauche, car le symbole se trouve dans la case de gauche. Placez toujours les cartes Horde dans l'emplacement Horde libre le plus proche de la Muraille (c'est-à-dire l'emplacement vide le plus bas).

6. Placez 1 Barricade sur chaque emplacement de Barricade.



7. Mélangez toutes les cartes Tactique pour créer le paquet Tactique face cachée que vous placez dans l'emplacement correspondant (dans la moitié inférieure droite du plateau principal).



Tactique, recto

Défausse Tactique

Paquet Tactique face cachée

8. Chaque joueur choisit un Clan et prend tous les éléments de jeu de la couleur correspondante (selon votre version du jeu, votre boîte contiendra des meeples ou des figurines).

- 10 Lanciers
- 8 Clercs
- 4 Archers
- 2 Cavaliers
- 1 Écran
- 1 Marqueur Honneur (points)
- 1 Marqueur Thé
- 6 Cartes Stratégie

18



17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

-8

-9

-10

-11

-12

-13

-14

-15

-16

-17

-18

-19

-20

-21

-22

-23

-24

-25

-26

-27

-28

-29

-30

-31

-32

-33

-34

-35

-36

-37

-38

-39

-40

-41

-42

-43

-44

-45

-46

-47

-48

-49

-50

-51

-52

-53

-54

-55

-56

-57

-58

-59

-60

-61

-62

-63

-64

-65

-66

-67

-68

-69

-70

-71

-72

-73

-74

-75

-76

-77

-78

-79

-80

-81

-82

-83

-84

-85

-86

-87

-88

-89

-90

-91

-92

-93

-94

-95

-96

-97

-98

-99

-100

-101

-102

-103

-104

-105

-106

-107

-108

-109

-110

-111

-112

-113

-114

-115

-116

-117

-118

-119

-120

-121

-122

-123

-124

-125

-126

-127

-128

-129

-130

-131

-132

-133

-134

-135

-136

-137

-138

-139

-140

-141

-142

-143

-144

-145

-146

-147

-148

-149

-150

-151

-152

-153

-154

-155

-156

-157

-158

-159

-160

-161

-162

-163

-164

-165

-166

-167

-168

-169

-170

-171

-172

-173

-174

-175

-176

-177

-178

-179

-180

-181

-182

-183

-184

-185

-186

-187

-188

-189

-190

-191

-192

-193

-194

-195

-196

-197

-198

-199

-200

-201

-202

-203

-204

-205

-206

-207

-208

-209

-210

-211

-212

-213

-214

-215

-216

-217

-218

-219

-220

-221

-222

-223

-224

-225

-226

-227

-228

-229

-

Identifiez et prenez toutes les cartes Général et Conseiller.

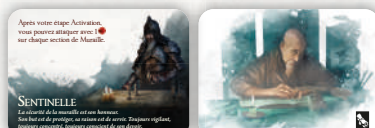
9. Mélangez toutes les cartes Général et distribuez-en 2 à chaque joueur, face cachée. *Remettez les autres dans la boîte.*



Général, recto

Général, verso

10. Mélangez toutes les cartes Conseiller pour créer le paquet Conseiller, que vous placez face cachée près du coin inférieur droit du plateau principal (*il ne possède pas d'emplacement dédié*).



Conseiller, recto

Conseiller, verso

11. Distribuez 2 cartes Conseiller, face cachée, à chaque joueur (*en les piochant depuis le sommet du paquet*).
12. Chaque joueur regarde les 4 cartes qu'il a reçues, puis *simultanément*, chacun choisit 1 Général qu'il place devant lui face visible. *Les Généraux non choisis sont remis dans la boîte.*



13. Chaque joueur choisit 1 Conseiller qu'il place **face visible**, à la droite de son Général. Il s'agit de son **Conseiller Actif**.

14.  Le Conseiller restant est placé **face cachée**, sous la carte Général, en tant que **Conseiller Assistant**, en laissant visible le symbole au dos de sa carte (*indiqué ci-contre*).

15. Créez un stock pour chacun des éléments suivants :
- Ajoutez 10 pions Honte par joueur (*remettez les autres dans la boîte*).
 - Ajoutez tous les pions Bois, Pierre, Or, Chi et Blessure, ainsi que tous les pions universels Honneur (*en carton*).
 - Ajoutez toutes les Murailles, organisées par niveau.

16. Le bas de chaque carte Général contient une partie « Mise en Place ». En fonction des indications qui s'y trouvent :



- Chaque joueur prend *dans le stock* le nombre indiqué pour chaque ressource, puis place celles-ci derrière son Écran.
- Chaque joueur pioche le nombre de cartes Tactique  indiqué (*il les prend du sommet du paquet et les ajoute à sa main*).
- La valeur de Thé  affichée indique l'ordre du Thé (*ignorez-la jusqu'à l'étape 19*).

17. Piochez les 4 premières cartes du paquet Conseiller et constituez la piste Conseiller en plaçant chaque carte face visible dans un des emplacements indiqués au bas du plateau principal.



Piste Conseiller

18. Chaque joueur place son marqueur Honneur dans la première case (*affichant un dragon*) de la piste Honneur (*située sur le bord du plateau*).



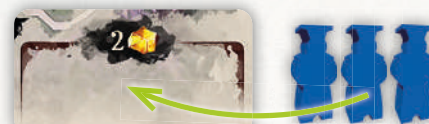
19. Chaque joueur place son marqueur Thé sur la case de la piste Thé, en fonction de la valeur de Thé indiquée au bas de sa carte Général. Les marqueurs sont empilés dans l'ordre numérique, la plus haute valeur sur le dessus de la pile, et la plus basse en dessous.



 65  40  2

Exemple : si Bleu, Rouge et Jaune possèdent les valeurs de Thé indiquées ci-dessus sur leur carte Général, les marqueurs seront empilés comme sur l'image.

20. Chaque joueur place 3 de ses Clercs dans la case Clerc du plateau principal (*dans le coin inférieur droit, à droite de la piste Conseiller*).



Case Clerc du plateau principal

La mise en place est terminée !

Symboles Importants

- Bois
- Pierre
- Or
- Chi
- Bois, Pierre ou Or
- N'importe quelle Ressource
- Contremaître Bois
- Contremaître Pierre
- Contremaître Or
- Contremaître Chi
- N'importe quel Contremaître
- Clerc
- Lancier
- Archer
- Cavalier
- Soldat
- Honneur
- Blessure
- Pion Honte
- Carte Horde
- Carte Conseiller
- Carte Conseiller Assistant
- Carte Tactique
- Carte Stratégie
- Thé
- Muraille
- Valeur de Défense
- Puissance Offensive
- Barricade
- Nombre de Joueurs

Déroulement du Jeu : Une partie se joue sur une série d'Années, chacune divisée en quatre Saisons : Printemps, Été, Automne et Hiver. Vous devez accumuler le plus d'Honneur (*points*) pour gagner la partie !
La première Année de la partie, le Printemps et l'Été sont sautés.

Le Printemps est une phase de maintenance, dans laquelle le pion Temps va progresser et où de nouvelles cartes Conseiller et Horde seront placées.

Pendant l'Été, vous pouvez collecter les revenus de vos Contremaîtres et payer pour défausser des pions Honte. Vous pouvez également récupérer des cartes Stratégie utilisées ou gagner de l'Honneur à la place.

Pendant l'Automne, vous jouez une carte Stratégie, déplacez des Clercs d'un Lieu à un autre. Certains Lieux sont Activés. On dénombre 10 Lieux différents. Par conséquent, il peut se passer beaucoup de choses en Automne ! Vous pouvez Attaquer des Hordes, Collecter des Ressources supplémentaires ou améliorer la Défense de la Muraille (*entre autres choses*).
Pour plus de détails sur les actions des Lieux, voir pages 11 à 14.

Pendant l'Hiver, les Archers peuvent tenter d'éliminer des Hordes avant qu'elles n'atteignent la Muraille. À la **fin de l'Hiver**, la partie peut se terminer si une ou plusieurs conditions sont remplies :

- Les 3 Murailles sont construites au niveau 3 (*ou 2 Murailles dans une partie à 2 ou 3 joueurs*).
- La réserve de pions Honte est vide.
- Le pion Temps a **atteint le bout** de la piste Temps (*il a été déplacé dans le dernier emplacement au cours du Printemps de la même Année*).

Si aucune des conditions ci-dessus n'a été remplie, l'Année en cours se termine, et une nouvelle commence avec le Printemps !

À présent certains concepts importants vont être détaillés. Vous devez les connaître avant de vous lancer dans le premier tour de jeu.

(D'autres concepts clés seront présentés lors des Saisons, lorsqu'il sera pertinent de le faire.)

PISTE THÉ

La piste Thé représente l'état de la relation entre les généraux et l'Empereur – elle affecte l'ordre des joueurs.

La pile des marqueurs Thé des joueurs est appelée **ordre du Thé**.

Lorsqu'un effet de jeu implique plus d'un joueur (*et que l'ordre de joueurs revêt une quelconque importance*), les joueurs concernés **effectuent leurs actions dans l'ordre du Thé**, en commençant par le joueur au sommet de la pile, puis en descendant vers le bas.



Exemple : dans cet exemple, Bleu va jouer en premier lorsqu'il effectue une action quelconque, ce sera ensuite Rouge, puis Jaune.

La Maison du Thé (*voir page 14*) permet d'altérer l'ordre du Thé.

Départager les égalités

Si, pour un effet quelconque, des joueurs sont à égalité, l'**avantage** va à celui placé **le plus haut** sur la piste Thé.

VOTRE GÉNÉRAL



Votre général possède une capacité unique dont la force est déterminée par **le nombre** de ses Conseillers Assistants (*indiqués par le symbole ci-contre*). Elle est donc basée sur le nombre de **SYMBÔLES** Conseiller Assistant visibles.

Exemple : si votre Général possède la capacité suivante :
*Vous gagnez 2 Honneur pour **chacun** de vos Conseillers Assistants.*

2



Dans une telle situation, vous gagneriez 4 Honneur.

CARTES CONSEILLER

Chaque fois que vous gagnez une nouvelle carte Conseiller, vous devez immédiatement – et de façon permanente – choisir d'en faire soit un **Conseiller Actif**, soit un **Conseiller Assistant**.

A. Conseiller Actif :

- Placez-le, face visible, à la droite de votre Général. Il s'agit du seul moyen de disposer de la capacité du Conseiller.

B. Conseiller Assistant :

- Placez-le, face cachée, sous la carte de votre Général, en conservant le symbole au verso visible.



PIONS HONTE

Vous avez démerité aux yeux de l'Empereur...



Pion Honte

Comment gagner des pions Honte

- A. Pour chaque Horde qui ouvre une Brèche** (page 8) : Si vous n'avez aucun Soldat sur cette Horde, gagnez 1 pion Honte.
- B. Quand un Lieu doté du symbole Honte**  **est Activé** : Si vous êtes le **seul** joueur à y posséder des Clercs (*quel qu'en soit leur nombre*), gagnez 1 pion Honte.

Où les Placer

Quand vous gagnez 1 pion Honte, vous devez **immédiatement** le placer dans l'un des emplacements suivants :

- A.** Sous un Soldat disponible de votre réserve qui ne possède pas déjà un pion Honte.
 - Les Soldats dotés d'un pion Honte ne peuvent pas être utilisés de quelque façon que ce soit.
 - À la fin de la partie, perdez 5 Honneur pour chacun de vos Soldats dotés d'un pion Honte.
- B.** Dans tout emplacement Honte non occupé d'une carte Horde revendiquée.
 - Les cartes Horde dotées de 1 ou 2 pions Honte rapportent zéro Honneur à la fin de la partie.



-5 Honneur pour chaque



Le dos d'une carte Horde possède 2 emplacements Honte

Quand vous gagnez un pion Honte

- Si la réserve de pions Honte est vide, perdez immédiatement 5 Honneur (*au lieu de gagner le pion Honte*).
- Si vous ne pouvez pas placer ce pion (*sous un Soldat ou au dos d'une Horde revendiquée*), retirez ce pion Honte du jeu (*remettez-le dans la boîte*) et perdez immédiatement 5 Honneur.

Se Débarrasser de la Honte

Pendant l'Été, vous pouvez défausser 2 Chi pour défausser 1 pion Honte (*de n'importe où vers la réserve*). Vous pouvez le faire autant de fois que le souhaitez ou pouvez.

« **Retirer**  » : Cette formulation indique que le pion Honte est remis dans la réserve (*excepté lors d'un Raid, comme détaillé dans le paragraphe Raid, au Printemps*).

RÈGLES GÉNÉRALES

Confidentialité : Tout ce qui se trouve derrière votre Écran, vos cartes en main et les paquets face cachée doivent demeurer confidentiels. Tous les autres éléments du jeu sont visibles par l'ensemble des joueurs, y compris les cartes Stratégie défaussées.

Cartes Stratégie défaussées : Elles sont consultables par tous les joueurs. Elles doivent être placées en éventail, face visible, au-dessus du plateau, de façon à demeurer visibles par l'ensemble des joueurs.

Soldat : Le terme Soldat désigne tout meeples/figurine qui n'est pas un Clerc.

Honneur vs Points : L'Honneur constitue l'appellation thématique des points que vous gagnez lors de la partie.

Payer : Lorsque vous payez quelque chose, vous devez posséder les ressources requises et les défausser dans le stock.

Remplacer par une Blessure : Chaque fois qu'un Soldat est retiré d'une carte Horde (*quelle qu'en soit la raison*), placez un marqueur Blessure dans le Point Vital qu'il occupait (*ignorez cette règle lorsque la Horde est Vaincue*).

Ressources : Les Ressources ne sont pas limitées. Si le stock est vide, utilisez n'importe quel substitut.

CLERCS ET TYPES DE LIEUX

Pour Activer les Lieux – voir Automne, page 8-9.

On distingue deux types de Lieux :

Les Lieux Standard :

- Ils sont dotés d'emplacements qui peuvent chacun accueillir 1 Clerc (*si le Lieu ne possède plus aucun emplacement libre, vous ne pouvez pas y placer de Clerc*).
- Un Lieu Standard n'est Activé que lorsque **tous ses emplacements** sont occupés par des Clercs.

Les Lieux Spéciaux :

- Ils ne contiennent qu'un seul grand emplacement qui peut accueillir un **nombre quelconque** de Clercs.
- Les **Lieux Spéciaux** peuvent être Activés du moment qu'ils accueillent **au moins 1 Clerc**.

Lorsqu'il vous est demandé de déplacer un Clerc (*généralement grâce à une carte Stratégie*), vous disposez de deux options :

- Prenez-en un de votre **réserve personnelle** et placez-le sur le plateau, dans un Lieu de votre choix.
- Déplacez l'un de vos Clercs **déjà placés** sur le plateau (*occupant déjà un Lieu*) jusqu'à dans un autre Lieu.

Exception : Vous ne pouvez pas faire sortir un Clerc d'un **Lieu Standard** dont tous les emplacements sont occupés, peu importe à qui ces Clercs appartiennent (*lorsqu'un Lieu est plein, il est « verrouillé »*).

ACTIVATION AVANCÉE

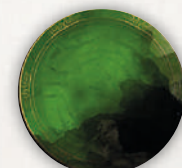
Une Activation de Lieu Spécial se trouvant, entre autres, sur la carte Stratégie Despotisme.

Une **Activation Avancée** fonctionne de la même façon qu'une Activation « normale » (*voir Étape Activation, en Automne, page 8 et 9*), à deux exceptions près :

- Le joueur **ne gagne pas** de pion Honte s'il est le seul à occuper le Lieu (*voir « Pions Honte : Comment gagner des pions Honte », colonne de gauche*).
- Une Activation Avancée peut être effectuée dans un **Lieu Standard** dont tous les emplacements de Clerc ne sont pas occupés (*les Lieux Spéciaux sont Activés normalement*).



Emplacement de Lieu Standard



Emplacement de Lieu Spécial



Pour rappel les emplacements de Lieu Standard dont tous les emplacements de Clerc ne sont pas occupés (voir page de droite).

DÉROULEMENT DU JEU

PRINTEMPS

Sautez le Printemps lors de la première Année !

Au Printemps, de nouvelles hordes barbares envahissent les plaines qui s'étendent au-delà de la Grande Muraille et se préparent à lancer leur assaut.

Leur invasion se déroule comme suit :

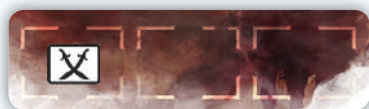
- 1. Avancer la piste Temps :** Déplacez le pion Temps jusqu'à l'emplacement suivant sur la piste Temps.
- 2. Placer de nouvelles cartes Horde :** Placez autant de nouvelles cartes Hordes sur le plateau que le nombre **au-dessus** du pion Temps.



Exemple : ici, placez 3 cartes Horde.

Lorsque vous placez de nouvelles Hordes, piochez les cartes une par une et suivez les étapes ci-dessous afin de déterminer leur placement. Les Hordes sont placées dans la case Horde libre la plus proche de la Muraille.

- Commencez par remplir les sections de Muraille **libres** (qui ne contiennent pas de carte Horde), de gauche à droite.
- Une fois que chaque section de Muraille est dotée de 1 carte Horde (ou plus), la carte Horde suivante est placée en suivant l'**indicateur d'Invasion** qui figure au dos de la carte au sommet du **paquet Horde** (pas celle que vous êtes en train de placer).



Exemple : ici, l'indicateur d'Invasion indique que la carte Horde doit être placée dans la section de Muraille de gauche (le symbole est situé dans la case de gauche).

Raid : Si vous devez placer une carte Horde sur une section de Muraille pleine (contenant déjà 3 cartes Horde), défaussez cette carte Horde, puis prenez dans la réserve de pions Honte un nombre de pions égal au nombre de joueurs et retirez-les de la partie (remettez-les dans la boîte). S'il reste moins de pions que requis, retirez-les tous.

- 3. Mettre à jour la piste Conseiller :** Défaussez les 2 cartes Conseiller les plus à gauche (sur la piste Conseiller), puis faites avancer les 2 qui restent vers la gauche et placez 2 nouvelles cartes à leur droite (face visible, piochées dans le paquet Conseiller). (Les indications sur le plateau font office de rappel.)



ÉTÉ

Sautez l'Été lors de la première Année !

En Été, les Généraux se préparent pour l'assaut et mobilisent leurs forces.

- 1. Revenus des Contremaîtres :** Pour chacun de vos Contremaîtres, gagnez le nombre de Ressources indiqué au-dessus de leur emplacement (voir page 11 pour plus de détails sur les Contremaîtres).



Exemple : si vous avez un Contremaître dans cet emplacement, gagnez 2 Or.

- 2. Défausser des pions Honte :** Dans l'ordre du Thé, Chaque joueur peut payer 2 Chi pour défausser 1 pion Honte (de n'importe où vers la réserve). Vous pouvez le faire autant de fois que le souhaitez ou pouvez.
- 3. Défausser les cartes Stratégie :** Défaussez toutes les cartes Stratégie de la piste Stratégie, et placez-les dans la défausse dans le coin supérieur droit du plateau (indiquée par le).
- 4. Récupérer des cartes Stratégie :** Dans l'ordre du Thé, chaque joueur doit choisir **une** des options suivantes :
 - Prenez **toutes** vos cartes Stratégie dans la défausse et ajoutez-les à votre main, *ou*
 - Gagnez 2 Honneur pour **chacune de vos** cartes Stratégie dans la défausse.

Note : La carte Stratégie « Trahison » reste dans la défausse de façon permanente (voir la carte « Trahison » pour plus de détails).

AUTOMNE

Résolvez les cartes Stratégie, Activez les Lieux et vainquez les Hordes !

- 1. Choisir la carte Stratégie :** Chaque joueur choisit 1 carte Stratégie (de sa main) qu'il place **face cachée** devant lui. Une fois que tout le monde a choisi, toutes les cartes sont révélées en même temps.
- 2. Déterminer l'ordre :** Dans l'ordre du Thé, chaque joueur place sa carte Stratégie dans un emplacement libre de la piste Stratégie (situé sur le bord supérieur droit du plateau principal).

Les cartes sont résolues l'une après l'autre, par ordre numérique, en commençant par la carte située dans l'emplacement « 1 ».



Lors d'une partie à 4 joueurs, ignorez l'emplacement contenant ce symbole :

- 3. Résolvez les cartes dans l'ordre de la piste Stratégie :**

Lorsque votre carte est résolue, vous êtes considéré comme étant le « joueur Actif » et c'est « votre tour ».

Lors de la résolution de votre carte Stratégie, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

A. Effets des cartes : De haut en bas, résolvez les effets de chaque cadre (sur la carte Stratégie). Chaque cadre doit être totalement résolu avant de passer au suivant – cependant, chaque action est optionnelle.

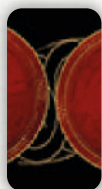
De nombreux effets « Autres Joueurs » permettent de déplacer 2 Clercs vers des Lieux différents. Dans un tel cas, les 2 Clercs **ne peuvent pas être déplacés vers le même Lieu**, mais ils peuvent provenir du même Lieu, d'un Lieu différent et/ou d'une réserve de Clercs.

B. Étape Activation : Une fois les effets de votre carte résolus, regardez quels Lieux doivent être Activés. Le **joueur Actif** choisit leur ordre de résolution (que ses Clercs occupent le Lieu ou non).

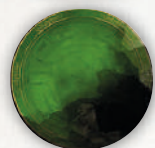
Les cadres dotés d'un fond sombre ne sont résolus que par le propriétaire de la carte.



Les cadres nommés « Autres Joueurs » sont résolus par chaque autre joueur, dans l'ordre du Thé.



Un Lieu Standard n'est Activé que si **tous ses emplacements sont occupés** par des Clercs (la corde qui relie ces emplacements fait office de rappel).



Un Lieu Spécial est Activé s'il est occupé par au moins 1 Clerc.

Quand un Lieu est Activé

Dans l'ordre du Thé : Chaque joueur qui possède des Clercs dans le Lieu en résout les effets. Ensuite, tous les Clercs présents dans le Lieu sont renvoyés dans leurs réserves respectives. Si vous possédez plusieurs Clercs dans le Lieu, résolvez-en les effets combinés en même temps. Les Clercs sont renvoyés qu'ils aient été utilisés ou non. Quand un Lieu est Activé, vous pouvez décider de ne pas en résoudre l'effet (quelle que soit votre raison). Vous devez néanmoins renvoyer tous vos Clercs dans votre réserve une fois le Lieu résolu.

Dans une partie à 2 joueurs, les Clercs du Clan du Roseau ne sont pas retirés.

Lorsqu'un Lieu doté du symbole Honte est Activé : Si vous êtes le seul joueur à y posséder un Clerc (ou plusieurs), gagnez 1 pion Honte.

C. Défaite des Hordes : Regardez si des Hordes sont Vaincues. Vérifiez les cartes **une par une**, de gauche à droite, une rangée à la fois, en commençant par la rangée du bas la plus proche de la Muraille, puis en vous éloignant de la Muraille. Résolvez toutes les étapes du paragraphe « Défaite des Hordes » (page 10), puis passez à l'étape suivante, ci-après.

D. Carte suivante : La carte suivante dans l'ordre numérique est résolue (revenez à l'étape « A. Effets des cartes », ci-contre).

Si vous n'avez plus de cartes à résoudre : L'Automne se termine.

Passez à l'Hiver (ci-dessous). Pour l'instant, laissez les cartes sur la piste Stratégie.

HIVER

Pendant l'Hiver, la dernière ligne de défense est activée :

les Archers présents aux emplacements de Tir tirent sur les Hordes en approche.

Après quoi les Hordes tentent de prendre les Murailles d'Assaut.

1. Phase de Tir :

a. Étape Tir : En commençant par la section de Muraille la plus à gauche, dans l'ordre du Thé : chaque Archer situé dans un **emplacement de Tir** doit placer un marqueur Blessure sur une Horde au choix de sa section de Muraille (si possible).

b. Étape Défaite des Hordes : Effectuez toutes les étapes du paragraphe « Défaite des Hordes » (voir page 10), puis passez à la Phase d'Assaut (ci-dessous).

2. Phase d'Assaut :

En commençant par la section de Muraille la plus à gauche, vérifiez si la Muraille tient ou si la Horde ouvre une Brèche :

- **Valeur de Défense** : Partez de la défense de base de la Muraille et ajoutez-y 2 pour chaque Barricade construite dans cette Section.
- **Puissance Offensive** : Additionnez la Puissance Offensive de toutes les cartes Hordes situées dans cette Section. N'oubliez pas de prendre en compte les capacités spéciales de chaque Horde, qui peuvent influencer sur cette étape.

Pour chaque section de Muraille, **comparez** la valeur de Défense de la Muraille avec le total de Puissance Offensive.

- Si la valeur de **Défense est supérieure ou égale** au total de Puissance Offensive, la Muraille tient (rien ne se passe).
- Si le **total de Puissance Offensive est supérieur** à la valeur de Défense, chaque carte Horde située dans cette section de Muraille ouvre une Brèche (voir Brèche, page 10).

Une fois chaque section de Muraille résolue, défaussez **toutes** les Barricades.

3. Vérification de Fin de Partie : Si l'une ou plusieurs des conditions suivantes sont remplies (seulement en Hiver, lors de cette étape), la partie **se termine immédiatement** (allez directement au paragraphe Fin de la Partie, page 15).

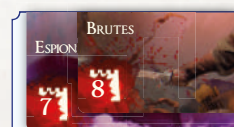
- Les 3 Murailles sont construites au niveau 3 (ou 2 Murailles dans une partie à 2 ou 3 joueurs).
- La réserve de pions Honte est vide.
- Le pion Temps se trouve sur le dernier emplacement de la piste Temps.

Si aucune des conditions ci-dessus n'a été remplie, l'Année en cours se termine, et une nouvelle commence avec le Printemps.

Les Clercs restent dans les Lieux qu'ils occupent et ne sont pas renvoyés dans la réserve de leur propriétaire tant que leur Lieu n'est pas Activé.



Exemple :
ici la valeur de Défense est de 14.



Exemple :
ici, le total de Puissance Offensive est de 15.

DÉFAITE DES HORDES



Points Vitaux

Toute Horde dont **tous** les **Points Vitaux** sont recouverts (par des Soldats ou des Blessures) est Vaincue.

Pour chaque Horde Vaincue, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Chaque joueur qui possède au moins 1 Soldat sur la Horde Vaincue gagne 2 Honneur.
2. Chaque joueur gagne 2 Honneur pour chacun de ses Archers (dans un emplacement de Tir) de cette section de Muraille.
3. Vérifiez quel joueur a recouvert le plus de Points Vitaux avec ses Soldats (ignorez les Blessures et départagez toute égalité avec l'ordre du Thé). Ce joueur revendique la carte Horde Vaincue et la place, face cachée, devant son Écran après que les Soldats ont été tués lors de l'étape suivante. Une Horde Vaincue qui ne contient aucun Soldat est défaussée lors de l'étape 6 ci-dessous (personne ne la revendique).
4. **Tuez les Soldats présents sur la carte Horde Vaincue :** Voir Tuer des Soldats, plus bas. Quel que soit le nombre de Soldats tués, c'est le joueur qui avait couvert le plus de Points Vitaux **avant** que les Soldats ne soient tués qui revendique la carte Horde.
5. **Les Soldats qui n'ont pas été tués sont renvoyés dans la Zone de Repos de la même section de Muraille.** Tous les marqueurs Blessure situés sur la carte Horde Vaincue sont remis dans le stock.
6. Comme indiqué lors de l'étape 3 ci-dessus, un joueur revendique la carte Horde Vaincue.
7. Si cette section de Muraille contient d'autres cartes Horde, rapprochez-les de la Muraille.

*Note : Les Hordes sont Vaincues lors des étapes Défaite des Hordes, en Automne et en Hiver (voir page 9). Une Horde n'est **pas** automatiquement et immédiatement Vaincue dès que tous ses Points Vitaux sont recouverts.*

Chaque Horde Vaincue est considérée comme un événement se déclenchant de façon indépendante.

Cela a son importance pour les cartes Tactique (voir page 14).

TUER DES SOLDATS

Quand une Horde est Vaincue, **chaque joueur** perd un nombre Soldats placés sur la carte égal à la valeur de **Mortalité** (le nombre indiqué sous le pion de la piste Temps).

Exemple : sur la gauche, la valeur de Mortalité sous le pion Temps indique 2. Chaque joueur doit Tuer 2 de ses Soldats présents sur la carte.

- Les Soldats **Tués** sont renvoyés dans la **réserve de leur propriétaire**, à moins d'être Sauvés (voir ci-après).

Sauver des Soldats

Chaque fois qu'un Soldat est tué, vous pouvez payer 2 Chi pour le « Sauver » et le placer dans la Zone de Repos de leur section de Muraille respective.

Veuillez noter que les Soldats Sauvés ne se pas considéré comme « Tués » en ce qui concerne les mécanismes ou les effets de jeu ! Lorsque des Soldats sont Tués, ils meurent tous au même moment (il ne s'agit pas d'occurrences séparées d'une carte Horde à une autre). Cela signifie que ces Soldats (et possiblement des Archers) peuvent tous être Sauvés par une seule carte Tactique « Retraite » Augmentée.

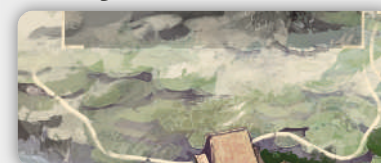
BRÈCHE

Lorsque les Hordes ouvrent une Brèche dans une section de Muraille, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Gagner de la Honte :** Chaque joueur gagne 1 pion Honte pour **chaque** carte Horde sur cette section de Muraille qui ne contient **aucun** de ses Soldats.
2. **Tuer des Soldats sur chaque carte Horde sur cette section de Muraille :** Voir Tuer des Soldats, colonne de gauche.
 - Les **Soldats** qui ne sont **pas Tués** restent sur la **carte Horde**.
 - Tous les **Soldats** présents sur une section de Muraille qui subit une Brèche sont **Tués**.
3. **Remplacer par une Blessure :** Chaque Soldat retiré d'une carte Horde (quelle qu'en soit la raison, qu'il soit Tué ou Sauvé) est remplacé sur ce même Point Vital de la carte par un marqueur Blessure.
4. **Tuer des Archers :** Tous les Archers situés dans des emplacements de Tir de cette section de Muraille sont Tués (les Soldats présents dans la Zone de Repos de la Section concernée ne sont pas affectés).

ZONES DE REPOS

Les Soldats qui se trouvent ici sont prêts au combat et attendent les ordres. Ils sont également à l'abri des Brèches.



Chaque section de Muraille possède sa propre Zone de Repos.

- Les Soldats Sauvés sont toujours placés dans la Zone de Repos de leur section de Muraille respective.
- Les Soldats situés dans une Zone de Repos peuvent être déplacés vers une autre Zone de Repos (voir Centre Logistique, page 13).
- Depuis une Zone de Repos, les Soldats ne peuvent Attaquer que des Hordes situées sur la même section de Muraille (les Archers doivent d'abord être positionnés dans des emplacements de Tir).



LIEUX DE PRODUCTION

Gagnez des Ressources.

Quand un Lieu de Production est Activé, chacune des étapes suivantes est résolue dans l'ordre, l'une après l'autre, chacune séparément dans l'ordre du Thé (*tous les joueurs collectent d'abord des Ressources dans l'ordre du Thé, puis améliorent leur Contremaître dans l'ordre du Thé, etc.*). Chaque étape doit être totalement résolue avant de passer à la suivante.

1. Collecte de Ressources
2. Amélioration de contremaître (optionnel)
3. Don de 1 Ressource (optionnel)

1. Collecte de Ressources

Pour **chacun de vos Clercs** présents dans le Lieu, gagnez 1 Ressource du stock.

- Si vous possédez un **Contremaître** dans le Lieu, gagnez un nombre de Ressources supplémentaires égal au chiffre de la case que celui-ci occupe.



Exemple : si vous avez un Contremaître dans cette case, gagnez 2 Or supplémentaires.

- Si vous ne possédez **aucun Clerc** dans un Lieu, vous ne gagnez **pas** de Ressources liées à ce Lieu, *que vous y possédiez un Contremaître ou non.*

2. Amélioration de Contremaître (optionnel)

Si vous avez gagné des Ressources du Lieu Activé, vous pouvez Améliorer votre Contremaître une fois. Si vous ne possédez pas de Contremaître dans ce Lieu, vous pouvez en placer un en tant « qu'Amélioration ».

Si vous ne possédez pas de Contremaître dans ce Lieu :

1. Payez 2 Ressources (du type indiqué à côté de la case Contremaître la plus à gauche).



Exemple : à la Scierie, vous devez payer 2 Chi pour placer votre Contremaître au niveau 1.

2. Choisissez un **Soldat quelconque** (pas un Clerc) de votre réserve et placez-le dans la case Contremaître la plus à gauche. *Cette action est quand même considérée comme une « Amélioration ».*

Si vous possédez un Contremaître dans ce Lieu :

3. Payez le coût indiqué pour déplacer votre Contremaître vers la case suivante vers la droite.
 - Ce coût est indiqué sur la droite de la case actuelle du Contremaître (*entre la case actuelle et celle de destination*).



Exemple : ici, le joueur Jaune doit payer 3 Chi pour Améliorer son Contremaître et le déplacer vers le niveau 2.

3. Don de 1 Ressource (optionnel)

Si vous avez gagné des Ressources du Lieu Activé, vous pouvez faire un Don.

Si vous décidez de faire un Don :

- Placez **1 Ressource** (du type que vous venez juste de recevoir) dans l'**Entrepôt**, puis gagnez immédiatement 2 Honneur.



Notez les flèches de « rappel de Don » (A) sur le plateau principal. Elles pointent vers l'Entrepôt (B). Notez également que vous ne pouvez **pas faire de Don de Chi**. Il n'y a donc pas de « rappel de Don » (*au Temple, l'étape Don est toujours sautée*).

CONTREMAÎTRES

Une fois que vous placez un Soldat en tant que Contremaître, vous ne pouvez plus le récupérer.

- Chaque joueur ne peut détenir qu'un seul Contremaître dans chaque Lieu de Production.
- Les cases Contremaîtres peuvent accueillir les Contremaîtres de plusieurs joueurs.

NIVEAU DE CONTREMAÎTRE

Le Niveau d'un Contremaître est égal au nombre de Ressources supplémentaires qu'il produit.



Exemple : un Contremaître dans cette case est considéré comme étant « Niveau 2 ».

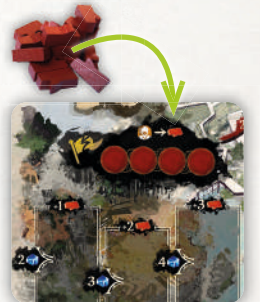
À QUOI SERVENT LES CONTREMAÎTRES ?

- **Pendant l'Été**, vous gagnez le Revenu de vos Contremaîtres : pour chacun de vos Contremaîtres, vous gagnez les Ressources indiquées au-dessus de leur case.

Exemple : si vous avez un Contremaître dans la case ci-dessus, vous gagnez 2 Or.

- Les Contremaîtres vous permettent de gagner des Ressources supplémentaires lorsque vous Collectez des Ressources dans un Lieu de Production

Il y a 4 Lieux de Production : chacun produit un type de ressources (comme indiqué sur le Lieu).



La Scierie produit du Bois.



La Carrière produit de la Pierre.



La Mine d'Or produit de l'Or.



Le Temple produit du Chi.

LIEUX

CASERNE

Prenez des Soldats dans votre réserve et placez-les sur le champ de bataille.

Quand ce Lieu est Activé, vous pouvez, **dans l'ordre du Thé**, Recruter 1 Soldat (d'un type de votre choix) pour **chacun de vos Clercs** présents dans ce Lieu.

Quand vous Recrutez un Soldat, vous devez :

1. Choisir 1 Soldat de **votre réserve** (quel que soit son type) pour **chacun de vos Clercs** présents dans ce Lieu.
2. Payer le coût de chaque Soldat choisi.
3. Chaque fois que vous **Recrutez** un Soldat, choisissez une option :
 - **Attaquez** immédiatement avec ce Soldat (voir *Attaque*, colonne de droite), **OU**
 - Placez-le dans une **Zone Repos** au choix (parmi les 3 disponibles).

Clarifications : Si vous possédez plusieurs Clercs dans le Lieu Activé, tous les Soldats sont recrutés en même temps. Cela signifie que tout « bonus de recrutement » n'est déclenché qu'une seule fois. Chaque Soldat Recruté peut Attaquer une Horde au choix ou être placé dans n'importe quelle Zone de Repos. Chaque Soldat Recruté peut être d'un type différent.



Le Coût est indiqué sur le plateau principal. Par exemple, 1 Archer coûte 2 Chi et 1 Bois.



Les Soldats situés dans une Zone de Repos ne peuvent Attaquer que la Horde de leur section de Muraille (ceux dans la colonne directement au-dessus de leur position).

Les Lancers ne peuvent Attaquer que la Horde de leur section de Muraille la plus proche (A). Les Cavaliers peuvent être placés sur une QUELCONQUE Horde de leur section de Muraille (B).

Les Archers peuvent placer des Blessures sur des Hordes de leur choix de leur section de Muraille (C).

ATTAQUE



Quand il Attaque, un Soldat fraîchement Recruté à la Caserne agit en fonction de son type :

Lancier :

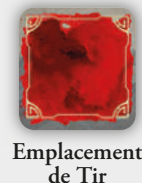
- Placez-le sur un quelconque Point Vital libre d'une Horde **directement adjacente à la Muraille** (dans l'emplacement le plus bas sur l'image de gauche).
- Quand vous placez un Lancier sur une carte Horde, gagnez immédiatement la récompense indiquée sur le Point Vital que vous recouvrez.

Cavalier :

- Placez-le sur 2 Points Vitaux libres adjacents (pas en diagonale) de n'importe quelle carte Horde.
- Quand vous placez un Cavalier sur une carte Horde, gagnez immédiatement les récompenses indiquées sur les deux Points Vitaux que vous recouvrez.

Archer :

- Placez-le sur n'importe quel emplacement de Tir libre, puis placez 1 marqueur Blessure sur un quelconque Point Vital libre d'une carte Horde au choix sur cette section de Muraille. (Vous ne gagnez jamais de récompenses de quoi que ce soit que vous couvrez avec un marqueur.)



En dehors du Recrutement, certains autres effets vous permettent d'effectuer une ATTAQUE. Les Soldats Attaquent comme indiqué ci-dessus, avec les restrictions suivantes :

- Les Soldats qui occupent déjà un Point Vital ne peuvent plus Attaquer ou être retirés du Point Vital qu'ils occupent.
- **SEULS** les Soldats situés dans des **ZONES DE REPOS** et emplacements de Tir peuvent Attaquer grâce au mot-clé **Attaque**.

Quand il Attaque depuis une Zone de Repos, un Soldat agit en fonction de son type :

Lancier :

- Placez-le sur un Point Vital libre de la carte Horde **la plus proche** (dans la première rangée) sur sa section de Muraille.

Cavalier :

- Placez-le sur 2 Points Vitaux libres **adjacents** (pas en diagonale) de n'importe quelle carte Horde sur sa section de Muraille.

Archer :

- Placez-le sur n'importe quel **emplacement de Tir** libre de sa section de Muraille, puis placez 1 marqueur Blessure sur un quelconque Point Vital libre d'une carte Horde au choix sur sa section de Muraille. (Vous ne gagnez jamais de récompenses de quoi que ce soit que vous couvrez avec un marqueur.)

Pour Attaquer avec un Archer **déjà situé dans un emplacement de Tir** :

- Placez 1 marqueur Blessure sur un quelconque Point Vital libre d'une carte Horde **au choix** sur sa section de Muraille. L'Archer reste sur l'emplacement de Tir. (Vous ne gagnez jamais de récompenses de quoi que ce soit que vous couvrez avec un marqueur.)

CAMPEMENT DES CONSTRUCTEURS

Bâtissez des Murailles et des Barricades pour vous défendre contre la Horde !



Quand ce Lieu est Activé, pour **chacun de ses Clercs** présents, chaque joueur peut, **dans l'ordre du Thé**, effectuer une des options suivantes :

CONSTRUIRE UNE BARRICADE

1. Payez une combinaison au choix de 2 Bois/Pierre/Or. Placez une Barricade dans n'importe quel emplacement de Barricade libre et gagnez 2 Honneur.



Barricades

Des constructions temporaires améliorant la Défense de leur section de Muraille.

Chaque Barricade ajoute 2 à la valeur de Défense de sa section de Muraille.

CONSTRUIRE UN NIVEAU DE LA MURAILLE

1. Choisissez une Zone de Muraille libre ou une Muraille de niveau 1 ou 2 (le coût est indiqué sur le niveau actuel).
2. Payez le coût indiqué en dépensant une combinaison au choix de Bois/Pierre/Or.
3. Gagnez autant d'Honneur que le coût.
4. Placez le niveau de Muraille nouvellement construit au sommet du précédent.

(L'ordre de construction de la Muraille est le suivant : Libre, Niveau 1, Niveau 2 et enfin Niveau 3, comme indiqué sur l'image ci-dessus.)

QUAND VOUS PAYEZ POUR DES MURAILLES OU DES BARRICADES :



Entpôt

Les Ressources présentes dans l'Entpôt **doivent** être utilisées en priorité. Ensuite, vous pouvez compléter avec des Ressources de votre réserve, si nécessaire.

Clarifications : si vous possédez plusieurs Clercs dans ce Lieu, effectuez toutes vos options simultanément. Les Barricades/Murailles peuvent être placées dans des Zones de Muraille différentes.

Vous pouvez choisir la même option plusieurs fois. Si une Muraille est placée sur des Archers, ces derniers sont déplacés au sommet de la nouvelle Muraille (sans effet supplémentaire).

CENTRE LOGISTIQUE

Déplacez des Soldats... sans Attaquer.



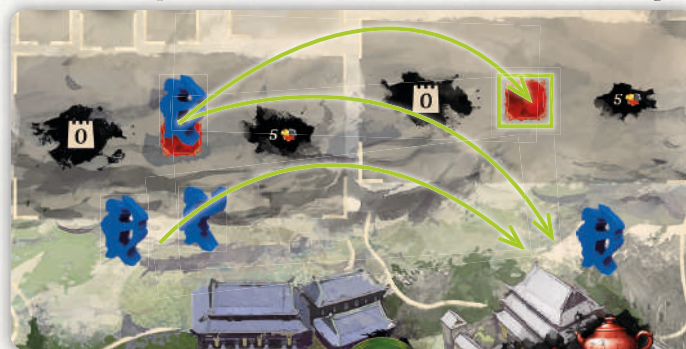
Lorsque ce Lieu est Activé, chaque joueur peut, pour **chacun de ses Clercs** présents et dans l'ordre du Thé, effectuer une fois l'action suivante :

Déplacer des Soldats :

1. Choisissez **une** section de Muraille.
2. Déplacez un nombre au choix de vos Soldats depuis les emplacements de Tir et/ou la **Zone de Repos** de cette section de Muraille vers **une** autre section de Muraille (*emplacements de Tir et/ou Zone de Repos*). **Cet effet ne permet pas d'Attaquer.**

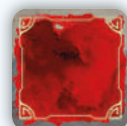
Veillez prendre en compte les limitations relatives aux Archers :

- **Archers dans un emplacement de Tir** : Ils peuvent être déplacés vers des emplacements de Tir libres et/ou la Zone de Repos, *dans la combinaison de votre choix. Ils ne placent pas de Blessures.*
- **Archers dans la Zone de Repos** : Ils ne peuvent pas être déplacés vers des emplacements de Tir (*seulement dans la Zone de Repos*).



Seulement d'une Zone de Repos à une autre.

Les Zones de Repos sont situées directement sous l'emplacement de la Muraille.



Emplacement de Tir

Exemple : lors d'un déplacement depuis la Section gauche de la Muraille vers la section droite : l'Archer situé dans l'emplacement de Tir peut se déplacer vers l'emplacement de Tir libre ou vers la Zone de Repos. L'Archer et le Lancier qui se trouvent dans la Zone de Repos ne peuvent être déplacés que vers l'autre Zone de Repos.

Clarifications : Seuls les Archers peuvent occuper des emplacements de Tir. Vous ne pouvez pas interagir avec des cartes Horde quand vous déplacez des Soldats : ce n'est ni un « Recrutement » ni une « Attaque ». Si vous possédez plusieurs Clercs dans ce Lieu, vous pouvez déplacer des Soldats qui ont déjà bougé ce tour-ci.

LA MAISON DU THÉ

Changez l'ordre du déroulement des actions !

Si vous possédez un ou plusieurs Clercs dans ce Lieu lorsqu'il est activé, effectuez l'action suivante, **dans l'ordre du Thé** :

1. Déplacez votre marqueur Thé **une fois** (en le plaçant sur le marqueur Thé directement au-dessus du vôtre).



Exemple : dans la pile de marqueurs Thé ci-dessus, Rouge bouge son marqueur en premier, et le place au-dessus de celui de Jaune.

Ensuite, Bleu (qui était initialement sous Rouge dans l'ordre du Thé), place son marqueur au-dessus de celui de Jaune.

- Si tous les emplacements de Clerc sont occupés par le même joueur : ce joueur place directement son marqueur au sommet de la pile.
- Si le marqueur Thé d'un joueur se trouve déjà **au sommet** de la pile, ses Clercs n'ont **aucun effet**. Il est le premier à activer le Lieu, car il est au sommet de la pile de marqueurs Thé. Dans l'ordre du tour, il ne peut donc pas faire monter son pion, puisqu'il est déjà au sommet. Il renvoie quand même ses Clercs à sa réserve, même s'il n'a bénéficié d'aucun effet.

L'AMBASSADE DE L'EMPEREUR

Obtenez de nouveaux Clercs et Conseillers.



Quand ce Lieu est Activé, pour **chacun de vos Clercs présents** et dans **l'ordre du Thé**, vous pouvez effectuer **une** des options suivantes :

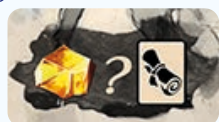
Embaucher un Clerc

1. Payer 2 Or pour prendre un Clerc (dans le stock) et l'ajouter à votre réserve.

Embaucher un Conseiller

1. Payez un montant d'Or égal au nombre total de Conseillers (à la fois Actifs et Assistants) que vous aurez **après** avoir Embauché celui-ci.
2. Prenez la carte Conseiller de votre choix sur la piste Conseiller (face visible sous le plateau principal) et placez-la immédiatement en tant que Conseiller Actif ou Assistant (voir page 6).
3. Chaque fois qu'un Conseiller est retiré de la piste, les Conseillers restants sont immédiatement décalés vers la gauche pour remplir toute case libre, puis une nouvelle carte est piochée du paquet Conseiller pour occuper l'emplacement vacant.

Clarifications : Si vous possédez plusieurs Clercs dans ce Lieu, résolvez toutes vos options d'affilée, individuellement, et l'une après l'autre. Il n'y a pas de limite au nombre de Conseillers (à la fois Actifs et Assistants) qu'un joueur peut posséder. Si vous embauchez plusieurs Conseillers, remplissez la piste après chaque achat.



Exemple : quand vous embauchez un troisième Conseiller, vous payez 3 Or.

ACADÉMIE DE LA GUERRE

Gagnez des cartes Tactique.



Quand ce Lieu est Activé, pour **chacun de vos Clercs présents** et dans **l'ordre du Thé**, piochez la première carte du paquet Tactique :

Clarifications : Lorsque vous devez piocher, si le paquet est épuisé, remélangez la défausse pour créer un nouveau paquet, puis continuez de piocher normalement.

CARTES TACTIQUES



Vous pouvez avoir un maximum de **5 cartes Tactique** en main. Si vous dépassez cette limite, défaussez des cartes de votre choix jusqu'à redescendre à 5. Chaque carte Tactique précise **le moment** (condition de déclenchement) où elle peut être jouée. Vous pouvez jouer des cartes Tactiques pendant le tour de **n'importe quel** joueur.

Quand vous jouez une carte Tactique, choisissez **un** des cadres et appliquez-en l'effet (vous ne pouvez jamais choisir les deux). Si vous choisissez le cadre « Effet Augmenté », vous devez en payer intégralement le coût. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas choisir ce cadre.

Chaque joueur ne peut jouer qu'**une seule** carte Tactique par « condition de déclenchement ».

- Lors d'une Brèche, pour **chaque section de Muraille** – toutes les Hordes et tous les Soldats qui s'y trouvent – meurent en même temps. Il s'agit d'**une seule et même condition de déclenchement** (chacune des Hordes présentes dans la Section du Muraille ne constitue pas une occurrence distincte). Voir Tuer des Soldats, page 10.
- Lors de la **Défaite des Hordes** (page 9 et 10), chaque Horde Vaincue est considérée comme une **condition de déclenchement distincte**. Par conséquent, **tous les Soldats** qui sont tués sur chaque carte Horde constituent une condition de déclenchement distincte.

FIN DE LA PARTIE

Lors de l'étape de Vérification de Fin de Partie (*pendant l'Hiver, page 9*), si l'une ou plusieurs des conditions de Fin de Partie suivantes sont remplies, la partie se **termine** :

- Les 3 Murailles sont construites au niveau 3 (*ou 2 Murailles, dans les parties à 2 ou 3 joueurs*).
- La réserve de pions Honte est vide.
- Le pion Temps **se trouve sur** le dernier emplacement de la piste Temps.

DÉCOMPTE FINAL D'HONNEUR

Pour calculer votre Honneur final (*points*), suivez les étapes ci-dessous, **dans l'ordre** :

1. Perdez 5 Honneur pour chaque **pion Honte sous vos Soldats**. *Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 0 Honneur de cette façon. Si vous le deviez, laissez votre marqueur Honneur à « 0 ».*
2. Gagnez l'Honneur de toutes vos cartes Horde revendiquées qui ne contiennent **pas de pion Honte**.
3. Calculez et gagnez l'Honneur que vous recevez des 3 Artéfacts.

Le joueur qui possède le plus d'Honneur est considéré comme le plus grand Général de tous les temps ! En cas d'égalité, l'ordre du Thé détermine le gagnant.

MODE 2 JOUEURS

Le mode 2 Joueurs requiert l'utilisation du Clan du Roseau, dont les règles sont détaillées colonne de droite. Dans une partie à 2 joueurs, le Clan du Roseau, une troisième faction contrôlée par le système de jeu, est introduite. Le mode 2 joueurs peut être utilisé soit en partie standard soit en mode Coop.

- Quand vous jouez avec seulement 2 joueurs, considérez qu'il s'agit d'une partie standard à 3 joueurs (*le Clan du Roseau tenant le rôle du 3^e joueur*) et effectuez la mise en place avec les changements suivants :

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au milieu de l'aire de jeu avec le côté 3 joueurs  face visible. Placez une Barricade dans chacun des emplacements Horde de la section de Muraille la plus à gauche. Cette Section ne sera pas utilisée dans les parties à 2 joueurs. Ces Barricades ne sont **jamais retirées** du plateau.
4. Retirez de la partie toutes les cartes Horde dont le dos affiche la section de Muraille la plus à gauche. Utilisez les cartes restantes pour créer le paquet Horde.
5. Piochez 1 carte Horde pour chacune des 2 sections de Muraille disponibles.
6. Placez 6 Barricades, une par emplacement de Barricade des 2 sections de Muraille disponibles.
8. Chaque joueur choisit un Clan et reçoit normalement les éléments de jeu de la couleur associée.
 - Prenez également la carte Stratégie et la carte Général du Clan du Roseau, et placez-les, face visible, entre vous et votre adversaire.
 - Attribuez le marqueur Thé, 3 Clercs et tous les Lanciers de n'importe quel Clan non utilisé au Clan du Roseau. *Rangez le reste des éléments de ce Clan non utilisé dans la boîte – ils ne seront pas utilisés au cours de cette partie.*



- Placez 1 Clerc du Clan du Roseau dans chacun des 3 Lieux suivants : Scierie, Carrière et Mine d'Or.

15. Ne placez que **20 pions Honte** dans la réserve de pion Honte.

19. Empilez normalement les 3 marqueurs Thé, mais placez **le Clan du Roseau au bas de la pile**.

RÈGLES DU CLAN DU ROSEAU

Le Clan du roseau ne peut **jamais** :

- Gagner de l'Honneur, des pions Honte, des cartes Hordes ou des Ressources, ni tenir le compte de ces éléments (*les Ressources qu'il gagne sont immédiatement placées dans l'Entrepôt*).
- Sauver ses Soldats de la mort.
- Placer des Soldats dans les Zones de Repos (*s'ils doivent l'être, ils sont renvoyés dans la réserve du Clan du Roseau à la place*).
- Gagner ou perdre des Clercs (*il en conserve 3 pour toute la partie*).

RÈGLES GÉNÉRALES DES LIEUX

- Si un Clerc du Clan du Roseau est **le seul** Clerc sur un Lieu Spécial, ce Lieu n'est **pas Activé**.
- Après l'Activation d'un Lieu contenant un Clerc du Clan du Roseau, les joueurs retirent leurs Clercs normalement, mais le Clerc Roseau n'est **pas retiré** (*il reste dans le Lieu*).

RÈGLES DES CARTES STRATÉGIE ET DES CLERCS

- Le Clan du Roseau n'a qu'une seule carte Stratégie qu'il joue chaque Automne.
- Quand il est plus haut que les joueurs sur la piste Thé, le Clan du Roseau place toujours sa carte Stratégie dans le **premier emplacement disponible** de la piste Stratégie (*afin qu'elle soit Activée le plus tôt possible*).
- Le joueur situé le plus haut dans l'ordre du Thé est considéré comme étant le **Suzerain**, et il « contrôle » les actions du Clan du Roseau. Lors du tour du Clan du Roseau, le joueur situé le plus haut dans l'ordre du Thé devient le Suzerain.
- Les Clercs du Clan du Roseau sont déplacés normalement par le Suzerain, dans l'ordre du Thé. Toutefois, un Lieu ne peut jamais accueillir plus de 1 Clerc du Clan du Roseau.
- La carte « Trahison » **ne peut pas** être utilisée pour copier la carte Stratégie du Clan du Roseau.

ACTIVATION DE LIEUX SPÉCIFIQUES

Quand un Lieu est Activé, le Suzerain (le joueur situé le plus haut dans l'ordre du Thé) résout les effets de tout Clerc du Clan du Roseau qui s'y trouve.

Scierie, Carrière, Mine d'Or

- Le Clan du Roseau fait Don à l'Entrepôt de 1 unité de la Ressource qu'il vient de collecter.

Temple

- Le joueur Actif défause 1 de **ses propres** pions Honte (*aucun effet si le joueur Actif ne possède pas de pion Honte, ou si le Clan du Roseau est le joueur Actif*).

Ambassade de l'Empereur

- Le Suzerain défause 1 carte Conseiller de son choix sur la piste Conseiller. Décalez les cartes restantes vers la gauche et remplissez la piste normalement.

Campement des Constructeurs

- Le Clan du Roseau construit 1 Barricade gratuitement. Le Suzerain la place dans l'emplacement de Barricade libre de son choix.

Caserne

- Le Clan du Roseau Recrute 1 Lancier. Le Suzerain choisit un Point Vital éligible à Attaquer avec ce Lancier. *S'il n'y a aucun Point Vital éligible, le Lancier est renvoyé à sa réserve sans effet. Ignorez la zone recouverte par ce Lancier.*

Académie de la Guerre et Centre Logistique

- Aucun effet.

MODE SOLO

INTRODUCTION

Important : avant de jouer en mode Solo, familiarisez-vous avec le mode 2 joueurs, car le Clan du Roseau est également utilisé en mode Solo.

Le mode Solo ajoute Qin Jiushao, un nouveau Général contrôlé par le jeu.

Le mode Solo ne peut être utilisé qu'avec le jeu standard.

MISE EN PLACE

Préparez le jeu normalement, à l'exception des changements suivants :

1. Placez le plateau au milieu de l'aire de jeu avec le côté 3 joueurs visible.
 - a. Placez une Barricade dans chacun des emplacements Horde de la section de Muraille la plus à gauche. Cette Section ne sera pas utilisée dans les parties en solo. Ces Barricades ne sont pas retirées à la fin de l'Hiver.
4. Retirez de la partie toutes les cartes Horde dont le dos affiche la section de Muraille la plus à gauche. Utilisez les cartes restantes pour créer le paquet Horde.
5. Piochez 1 carte Horde pour chacune des 2 sections de Muraille disponibles.
6. Placez 6 Barricades, une par emplacement de Barricade des 2 sections de Muraille disponibles.
8. Choisissez un Clan et recevez normalement les éléments de jeu de la couleur associée. Attribuez les éléments d'un Clan inutilisé au Clan du Roseau, comme décrit dans le jeu à 2 joueurs. Attribuez également les éléments d'un autre Clan inutilisé à Qin Jiushao – 8 Clercs, tous les Soldats, les marqueurs Thé et Honneur, ainsi que les 6 cartes Stratégie Solo.
 - a. Mélangez les cartes Stratégie Solo pour créer un paquet Stratégie Solo et placez-le, face cachée, à côté des éléments de Qin Jiushao.
 - b. Prenez 2 Cavaliers et 2 Lanciers de la réserve de Qin Jiushao et placez-les en tant que Contremaîtres de niveau 1 dans chaque Lieu de Production.
9. Mélangez toutes les cartes Général, et prenez 2 cartes Général au hasard.
 - a. Placez la carte de Qin Jiushao (*Général du mode Solo*) à côté des éléments qui lui sont associés.
 - b. Prenez 1 unité de chaque ressource et 1 marqueur Blessure. Placez-les aléatoirement sur les emplacements de la piste Lieu sur la carte de Qin Jiushao – 1 pion par emplacement.

10. Mélangez toutes les cartes Conseiller et piochez 2 cartes Conseiller au hasard.

- a. Placez ces 2 cartes Conseillers sous la carte de Qin Jiushao – ce sont les premiers Conseillers Assistants de Qin Jiushao.

15. Préparez une réserve de pions Honte constituée de 10 pions Honte.

18. Placez le marqueur Honneur de Qin Jiushao dans l'emplacement « 0 » de la piste Honneur, à côté du vôtre.

19. Vous commencez toujours au sommet de la piste Thé. Le second joueur est toujours Qin Jiushao et le Clan du Roseau est le dernier.

20. Placez 3 de vos Clercs dans la case Clerc du plateau de jeu. Placez également 1 Clerc du Clan du Roseau dans chacun des 3 Lieux suivants : Scierie, Carrière et Mine d'Or.

OBJECTIF DU JEU

Le but du jeu est de vaincre le système de jeu grâce à l'Honneur, comme dans une partie standard.

ÉLÉMENTS DE QIN JIUSHAO

CARTE DE QIN JIUSHAO

Piste Lieu – Qin Jiushao ne collecte aucune Ressource.

On utilise à la place la piste Lieu située sur la carte Général de Qin Jiushao pour indiquer le niveau de chacune de ses Ressources (*la case la plus à gauche indiquant le plus haut niveau possible*). Chaque Ressource sur la piste correspond à un Lieu produisant cette Ressource.

Qin Jiushao essaie toujours de collecter la Ressource la plus basse (*la plus à droite*) sur la piste Lieu, et enverra donc ses Clercs dans le Lieu produisant cette Ressource. Le marqueur Blessure est lié à la Caserne. Quand le marqueur Blessure se trouve dans la case la plus basse de la piste, Qin Jiushao envoie ses Clercs à la Caserne.

Après l'Activation d'un Lieu contenant 1 ou plusieurs des Clercs de Qin Jiushao, déplacez le pion correspondant dans l'emplacement le plus haut de la piste Lieu. Déplacez les autres pions d'une case vers la droite. Chaque case de la piste Lieu ne peut jamais contenir plus d'un pion.

CARTES STRATÉGIE DE QIN JIUSHAO

Bien qu'elles portent le même nom que les cartes standard, les cartes Stratégie de Qin Jiushao sont dotées d'effets nouveaux et différents, prenez donc garde à y être attentif. Le joueur bénéficie encore de tout bonus octroyé par les cartes Qin Jiushao sur la piste Stratégie (*par exemple, si Qin Jiushao a joué Économie et que le joueur choisit Despotisme, le joueur peut déplacer 2 Clercs supplémentaires*).

RÈGLES DU MODE SOLO RÈGLES D'OR

1. Qin Jiushao ne gagne jamais de pion Honte.
2. Qin Jiushao n'utilise pas de Conseiller Actif.
3. Qin Jiushao ne Sauve jamais ses Soldats et ne les laisse jamais dans les Zones de Repos. Quand l'un de ses Soldats est Tué ou quand une carte Horde contenant ses Soldats est Vaincue, tous les Soldats défaussés sont replacés dans la réserve de Qin Jiushao.
4. Qin Jiushao n'utilise jamais ses propres Ressources. Il ne peut par conséquent pas payer pour améliorer des Contremaîtres, Embaucher des Conseillers, construire des Murailles et Barricades ou Recruter des Soldats. Notez qu'il peut utiliser des Ressources de l'Entrepôt pour construire des Murailles.
5. Qin Jiushao gagne de l'Honneur de chaque source possible, comme un joueur normal. Il y a cependant quelques exceptions à cette règle, décrites dans les prochaines sections.
6. Quand Qin Jiushao construit une Muraille, il choisit la section de Muraille désignée par l'indicateur d'Invasion actuel. Si cette section de Muraille est entièrement construite, il construit alors une Muraille dans l'autre Section. Les Ressources de l'Entrepôt sont défaussées normalement et Qin Jiushao gagne de l'Honneur.

JOUER DES CARTES STRATÉGIE

Chaque Automne, le joueur choisit sa carte Stratégie normalement. Piochez ensuite la première carte du paquet Stratégie de Qin Jiushao – ce sera la carte jouée par Qin Jiushao cet Automne. Qin Jiushao, comme le Clan du Roseau, remplit toujours le premier emplacement disponible sur la piste Stratégie.

DÉPLACER LES CLERCS DE QIN JIUSHAO

Qin Jiushao déplace ses Clercs en fonction de l'effet de sa carte Stratégie. Quand il déplace des Clercs pendant le tour du joueur ou celui du Clan du Roseau, Qin Jiushao déplace 2 de ses Clercs dans les 2 Lieux *différents* produisant le moins de Ressources sur la piste Lieu. Si un Clerc ne peut pas être déplacé dans le Lieu choisi (*par exemple parce qu'il est déjà plein*), il se déplace dans le Lieu suivant, dans l'ordre de la piste Lieu.

Si tous les Clercs de Qin Jiushao sont déjà sur le plateau, prenez un Clerc situé dans le Lieu le plus haut sur la piste et placez-le dans le Lieu indiqué.

Qin Jiushao n'envoie jamais ses Clercs dans d'autres Lieux que les Lieux de Production et la Caserne.

QIN JIUSHAO ACTIVATION DE LIEU

Quand un Lieu de Production contenant un ou plusieurs de ses Clercs est Activé, Qin Jiushao gagne, pour chacun de ses Clercs présents, autant d'Honneur que le niveau du Contremaître du Lieu (*par exemple, quand un Lieu de Production contenant 2 Clercs de Qin Jiushao et un Contremaître*

de niveau 2 est Activé, Qin Jiushao gagne 4 Honneur). Qin Jiushao ne fait jamais de Don de Ressource.

Quand la Caserne est Activée, Qin Jiushao Recrute un Lancier pour chacun de ses Clercs dans ce Lieu.

Après l'Activation d'un Lieu, déplacez le pion correspondant dans la case la plus haute de la piste Lieu. Déplacez les autres pions d'une case vers la droite.

Quand il Active des Lieux pendant son tour, Qin Jiushao Active toujours les Lieux où se trouvent ses Clercs en premier, dans l'ordre indiqué sur la piste Lieu – du plus haut au plus bas. L'ordre d'Activation de tous les autres Lieux est au choix du joueur.

Si Qin Jiushao dispose de plusieurs Lieux éligibles à Activer (*par exemple, à cause de l'effet de la carte Despotisme de Qin Jiushao*), il Active le Lieu le plus haut possible (*en bref, il envoie ses Clercs dans des Lieux du plus bas au plus haut, mais Active les Lieux du plus haut au plus bas*).

ATTAQUER ET BLESSER AVEC LES SOLDATS DE QIN JIUSHAO

Quand Qin Jiushao Recrute un Soldat, il Attaque toujours la Horde située sur la section de Muraille désignée par l'indicateur actuel d'Invasion, si possible.

Si le Lancier ne peut pas Attaquer de Horde sur la section de Muraille indiquée, il est envoyé sur l'autre section de Muraille. Si le Lancier ne peut pas Attaquer sur la Seconde section de Muraille, il n'est pas Recruté.

Quand il inflige des Blessures, Qin Jiushao cible toujours la carte Horde la plus proche de la Muraille. Les Points Vitaux sont recouverts de haut en bas et de gauche à droite.

Qin Jiushao gagne 2 Honneur pour chaque Blessure infligée, quelle que soit la récompense de l'emplacement, ou si la Blessure est infligée par un Lancier ou un Archer.

QIN JIUSHAO SUZERAIN

Quand Qin Jiushao devient le Suzerain du Clan du Roseau (*soit en étant le joueur Actif soit en étant plus haut sur la piste Thé que le joueur humain*), il suit essentiellement les règles qui s'appliquent à ses propres Clercs et Soldats.

Quand il déplace des Clercs du Clan du Roseau, Qin Jiushao essaie de les placer dans les Lieux les plus bas possible. Il déplace d'abord les Clercs du Clan du Roseau depuis les Lieux qu'il n'utilise pas lui-même. Si ce n'est pas possible, il choisit des Clercs du Clan du Roseau dans des Lieux plus hauts et les déplace dans des Lieux plus bas.

Quand Qin Jiushao est le Suzerain, les Soldats du Clan du Roseau Attaquent en suivant les règles des Soldats de Qin Jiushao. Important : Qin Jiushao ne tire jamais aucun bénéfice des Actions du Clan du Roseau !

AUTRES RÈGLES

Mettre à jour la piste Conseiller : lors de l'étape 3 du Printemps, au lieu de défausser les 2 Conseillers les plus à gauche, placez l'un d'entre eux, au choix, sous la carte Qin Jiushao en tant que Conseiller Assistant et défaussez l'autre (*si vous souhaitez augmenter la difficulté de la partie, placez les deux*).

DÉCOMPTE DES ARTÉFACTS

À la fin de la partie, Qin Jiushao gagne toujours 20 Honneur pour chaque carte Artéfact.

CARTE STRATÉGIE TRAHISON

Quand vous jouez la carte Trahison, vous pouvez copier la carte Stratégie de Qin Jiushao, mais ses effets devront être résolus en utilisant la carte Stratégie de joueur du même nom !

FIN DE LA PARTIE

Les conditions de fin de partie sont les mêmes que dans le jeu standard, à une exception près : si la réserve de pions Honte est vide, la partie s'achève et le joueur perd.

À la fin de la partie, faites le décompte final d'Honneur comme dans le jeu standard. Si le joueur a plus d'Honneur que Qin Jiushao, il est considéré comme le gagnant.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Les joueurs cherchant un défi supplémentaire peuvent placer le marqueur d'Honneur de Qin Jiushao dans la case « 50 » de la piste Honneur lors de la mise en place. Pour un défi encore plus difficile, donnez à Qin Jiushao un pion Honneur universel côté « 100H ».

MODE COOP

BUT DU JEU

L'objectif du jeu est d'exaucer un certain nombre de Requêtes de l'Empereur, en fonction du nombre de joueurs :

- 6 Requêtes pour une partie à 2 joueurs
- 7 Requêtes pour une partie à 3 joueurs
- 9 Requêtes pour une partie à 4 joueurs
- 9 Requêtes pour une partie à 5 joueurs

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Préparez le jeu normalement, à l'exception des changements suivants :

2. Le pion Temps doit être placé avec son côté +1 visible (*permet de rappeler de placer 1 Horde supplémentaire au Printemps de chaque année*).
3. Les cartes Artéfact ne sont pas utilisées, laissez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Requête de l'Empereur et placez-les en un paquet face cachée près du plateau. Piochez 3 cartes et placez-en 1 sur chaque emplacement de carte Artéfact.
4. Les cartes Horde standard ne sont pas utilisées, laissez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Horde Coop et placez-les en un paquet Horde face cachée, dédié au mode Coop.
5. Piochez un nombre de cartes Horde égal au nombre de joueurs +1, et placez-les normalement sur les sections de Muraille.
7. Mélangez les cartes Tactique Coop avec les cartes Tactique standard pour créer le paquet Tactique, puis placez-le, face cachée, dans l'emplacement paquet Tactique du plateau.
9. Mélangez les cartes Général Coop avec les cartes Général standard, puis distribuez normalement 2 cartes à chaque joueur.

21. (*Nouvelle étape*) Mélangez les cartes Événement Coop pour créer le paquet Événement, puis placez-le face cachée près du plateau.

REQUÊTES DE L'EMPEREUR

En mode Coop, les cartes Requête de l'Empereur fournissent des objectifs que les joueurs doivent remplir pour gagner la partie. Les cartes Requête de l'Empereur actives sont placées face visible dans les emplacements Artéfact du plateau. Note : vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes Requête actives en même temps.

Chaque Année, juste avant la vérification de Fin de Partie, les joueurs peuvent exaucer des Requêtes. Par exemple, si la carte Requête requiert de Sacrifier des Soldats ou de défausser des Ressources, vous ne pouvez le faire qu'à ce moment (*pas plus tôt dans l'Année*).

Si une Requête requiert que tous les joueurs Sacrifient quelque chose, ils doivent tous le faire en même temps, et chacun doit remplir les conditions séparément (*vous ne pouvez pas partager des Ressources ou Tuer un Soldat pour votre partenaire*). Quand vous avez rempli toutes les conditions d'une carte Requête de l'Empereur, défaussez-la. Les paiements ne peuvent ni être repoussés, ni être étalés sur plusieurs Années : une condition requise doit être entièrement payée en un seul versement.

SACRIFICE

Le Sacrifice est une Action unique, liée à l'accomplissement des Requêtes de l'Empereur. Sacrifier signifie « retirer de la partie ». Les éléments Sacrifiés ne peuvent plus revenir en jeu.

ÉTAPE REQUÊTE

L'étape Requête prend place à la toute fin de chaque Année, pendant l'Hiver, juste avant de révéler une nouvelle carte Événement.

Chaque joueur gagne 1 pion Honte pour chaque Requête de l'Empereur encore sur le plateau, puis place de nouvelles cartes Requête de l'Empereur face visible dans chaque emplacement d'Artéfact libre.

Les Requêtes de l'Empereur non résolues restent sur le plateau jusqu'à ce qu'elles soient exaucées ou que la partie s'achève.

ÉVÉNEMENTS

Les cartes Événement génèrent des effets aléatoires qui affectent le jeu. Juste après l'étape Requête à la fin de chaque Année, pendant l'Hiver, révélez un nouvel Événement et résolvez ses effets. Les Événements fournissent un mélange d'effets ponctuels et passifs.

Les effets passifs des cartes Événement ne sont jamais annulés, ils sont appliqués jusqu'à la fin de la partie !

ÉTAPE ÉVÉNEMENT

Chaque Année, à la fin de l'Hiver (*après l'étape Requête*), révélez 1 carte Événement.

- Si la carte Événement dispose d'un effet immédiat, résolvez-le immédiatement.
- L'effet passif de la carte Événement persiste tout au long de la partie. Les cartes Événement ne sont pas défaussées. Placez-les l'une à côté de l'autre, afin que leurs effets soient toujours visibles.

RÈGLES SPÉCIALES

CARTES STRATÉGIE

Comme dans les parties standard, les cartes Stratégie sont choisies en secret et révélées simultanément. Cependant, une fois qu'elles sont révélées, les joueurs peuvent planifier leurs actions de concert et parler librement de l'ordre des cartes sur la piste Stratégie.

PISTE THÉ

Les Actions des Clercs ne sont plus dictées par la piste Thé. Les joueurs décident collectivement de leur ordre. Cependant, l'ordre du Thé s'applique toujours lorsqu'une Horde est Vaincue : si deux joueurs ou plus ont recouvert le même nombre de Points Vitaux, la carte Horde est revendiquée par le joueur le plus haut dans l'ordre du Thé.

PIONS HONTE

En mode Coop, les joueurs ne peuvent pas dépenser de Chi pour défausser les pions Honte pendant l'Été. Au lieu de cela, un joueur peut choisir de perdre 10 Honneur pour défausser un pion Honte. Ceci peut être fait à des moments spécifiques :

- Immédiatement lorsque vous gagnez un pion Honte.
- Durant l'Été, normalement.

En mode Coop, les pions Honte ne peuvent pas être placés dans les emplacements Honte des cartes Horde.

PAS DE RÉCUPÉRATION DE CARTES

L'étape « Récupérer des cartes Stratégie » en Été n'est plus présente ; les joueurs ne peuvent Récupérer des cartes Stratégie que lorsqu'ils construisent des Murailles.

CONSTRUIRE UNE MURAILLE

Quand un joueur construit une partie de Muraille, il peut Récupérer 1 de ses cartes Stratégie de la pile de défausse.

CARTES HORDE SUPPLÉMENTAIRES

Pendant le Printemps, quand vous placez les cartes Horde, placez 1 carte de plus que le nombre indiqué sur la piste Temps. Le côté +1 du pion Temps sert de rappel pour cette règle.

GAGNER DE L'HONNEUR DES HORDES

Le joueur qui revendique une carte Horde gagne immédiatement l'Honneur de celle-ci (*plutôt que de le gagner à la fin de la partie*).

RÈGLES À 2 JOUEURS

Lors de la mise en place, préparez le paquet Requête de l'Empereur. Remettez dans la boîte les cartes suivantes : *Des guerriers pour la garde de l'Empereur, Escorte royale pour les représentants de l'Empereur, La gloire revient à l'Empereur, Narguez-les et triomphez*. Piochez également 2 Requêtes au lieu de 3. Le troisième emplacement n'est pas utilisé.

DÉROULEMENT DU JEU EN MODE COOP HIVER

1. Phase de Tir
2. Phase d'Assaut
3. Étape Exaucement de Requête
4. Vérification de Fin de Partie
5. Étape Requête de l'Empereur
6. Étape Événement

Il n'y a pas de changement au déroulement du Printemps, de l'Été et de l'Automne.

FIN DE LA PARTIE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent exaucer le nombre indiqué de Requêtes de l'Empereur, en fonction du nombre de joueurs. Si cette condition est remplie lors de la vérification de Fin de Partie, les joueurs gagnent. La condition de fin de partie consistant à construire des Murailles ne s'applique pas en mode Coop.

Si un joueur doit gagner un pion Honte et que la réserve est vide, tous les joueurs perdent IMMÉDIATEMENT la partie. Les joueurs perdent également si la partie se termine parce que le pion Temps arrive dans le dernier emplacement de la piste Temps lors de la vérification de Fin de Partie.

CRÉDITS

Conception du Jeu : Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz, et Łukasz Włodarczyk

Direction Artistique : Marcin Świerkot

Direction des Tests et Développement : Ernest Kiedrowicz,

Tests et Développement : Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski et Jan Truchanowicz

Livret de Règles : Hervé Daubet et Łukasz Krawiec

Rédaction : Andrzej Betkiewicz

Relecture VO : Hervé Daubet, Jonathan Bobal avec l'aide inestimable de nos contributeurs.

Conception Graphique : Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun et Jan Truchanowicz

Illustrations : Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek et Pamela Łuniewska

Graphismes 3D : Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski et Jakub Ziółkowski

Direction de la Production : Michał Matłosz et Dawid Przybyła

LIVRET 2.0

Écriture : Jonathan J. Bobal, Wojciech Frelich et Ernest Kiedrowicz

Conception Graphique : Jonathan J. Bobal, Patrycja Marzec

Relecture : Justin Nnorom

Traduction : Hervé Daubet

Relecture VF : Olivier Prévot

INDEX

Structure Générale du Livret de Règles :

Liste du Matériel, 2

Éléments retirés lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, 3

Mise en place du Mode Compétitif à 3 ou 4 joueurs, 4, 5

Aperçu du jeu et concepts de base, 6, 7

Déroulement du Jeu, 8, 9, 10, 11

- Printemps, 8
- Été, 8
- Automne, 8, 9
- Hiver, 9

Lieux, 12, 13, 14

Mode 2 joueurs, 15

Fin de la partie, 15

Mode Solo, 16, 17

Mode Coop, 18, 19

Mode Coop, 18, 19

Termes :

Archer, 9, 12, 13

- Attaque, 12
- Déplacer des Soldats, 13
- Emplacement de Tir, 9, 12

Barricade, 4, 9, 13

- Construire une Barricade, 13
- Défausser toutes les Barricades, 9
- Emplacements de Barricade, 4
- Payer des Barricades, 13
- Valeur de Défense, 9

Blessure, 7, 9, 10, 12

- Archer, 9, 12
- Attaque, 12
- Brèche, 10
- Phase de Tir, 9
- Remplacer par une Blessure, 7, 10

Brèche, 10

Carte Conseiller, 6, 8, 14, 17

- Conseiller Actif, 6
- Conseiller Assistant, 6
- Embaucher un Conseiller, 14
- Mettre à jour la piste Conseiller, 8, 17

Carte Horde, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17

- Blessures, 7, 9
- Capacité, 12
- Défaite des Hordes, 8, 9, 10
- Honneur, 10, 12, 15
- Honte, 7
- Ouvrant une Brèche, 9, 10
- Placer de nouvelles cartes Horde, 8
- Points Vitaux, 10, 12
- Puissance Offensive, 9
- Puissance, 12
- Récompense, 12, 17
- Sauver des Soldats, 10
- Soldats Tués, 10

Carte Stratégie, 8

Cartes Artéfact, 15

Cartes Tactique, 10, 14

Cavalier, 12

Clan du Roseau, 9, 15, 16, 17

Clerc, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14

- Collecter des Ressources, 11
- Dans des Lieux, 7
- Déplacement, 6, 7
- Embaucher, 14
- Exception de l'Ambassade de l'Empereur, 14
- Réserve, 7

Collecter des Ressources, 11

Contremaître, 8, 11

- Amélioration, 11
- Niveau, 11
- Revenus, 8, 11
- Don de 1 Ressource, 11

Étape Activation, 9

Étape Requête, 18

Événements, 18

Général, 5, 6

- Capacité spéciale, 6
- Ressources et cartes Tactiques de départ, 5
- Valeur de Thé de départ, 5

Honneur, 8, 10, 11, 12, 13, 15

- D'un Don, 11
- D'une Attaque, 12
- D'une carte Horde, 12
- D'une construction de Barricade, 13
- De la construction d'une partie de la Muraille, 13
- Défaite des Hordes, 10
- Des Artéfacts, 15
- Des cartes Stratégie défaussées, 8
- Des pions Honte, 7
- Score final d'Honneur, 12, 15

Honte, 7

Invasion, 8

- Indicateur d'Invasion, 4, 8

Joueur Actif, 8

Lancier, 12

Lieux, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

- Académie de la Guerre, Gagner des cartes Tactique, 14
- Activer les Lieux, 7, 8, 9
- Ambassade de l'Empereur, Embaucher des Clercs et des Conseillers, 14
- Campement des Constructeurs, Construire des murailles et des Barricades, 13
- Caserne, Recruter des Soldats et Attaquer, 12
- Centre Logistique, Déplacer des Soldats SANS Attaquer, 13
- Collecter des Ressources, 11
- Déplacer des Clercs vers un Lieu, 7, 9
- Lieux de Production du Bois, de la Pierre, de l'Or et du Chi, 11

- Maison du Thé, Changer l'ordre des joueurs, 14

- Standard et Spéciaux, 9

- Mortalité, 10

- Muraille, 12, 13, 15

- Construire une partie de la Muraille, 13

- Fin de partie, 15

- Sections, 12

- Phase d'Assaut, 9

- Calculer la Puissance Offensive et la valeur de Défense, 9

- Résoudre l'Assaut, 9

- Phase de Tir, 9

- Piste Temps, 8, 9

- Faire avancer la piste Temps, 8

- Fin de la partie, 9

Piste Thé, 6, 14

Point Vital, 10

Puissance Offensive, 9, 12

Qin Jiushao, 16, 17

Raid, 7, 8

Requêtes de l'Empereur, 18

Ressources de départ, 5

Ressources, 11

- Lieux de Production du Bois, de la Pierre, de l'Or et du Chi, 11

Sacrifice, 18

Sauver, 10

Soldat, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

- Archer, 9, 12, 13
- Attaque, 12
- Déplacer des Soldats, 13
- En tant que Contremaître, 11
- N'est pas un Clerc, 7
- Recouvrir un Point Vital, 10
- Recrutement, 12
- Remplacer par une Blessure, 7, 10
- Sauver, 10
- Score final, 15
- Tué, 10

Suzerain, 15, 17

Tuer, 10

Vérification de Fin de Partie, 9

Zone de Repos, 10, 12, 13

