



THE  
GREAT  
WALL  
LA GRANDE MURAILLE

LIVRET DE RÈGLES  
POUDRE NOIRE

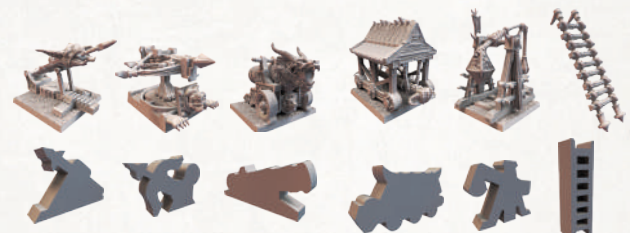
# EXTENSION POUDRE NOIRE

## LISTE DU MATÉRIEL

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



15 Soldats Spéciaux  
(3 pour chaque Clan)



6 Machines de Guerre

9 Engins de Siège



6 pions Clan  
du Serpent



12 cartes Horde



3 cartes Aide de  
Machine de Guerre



6 cartes Artéfact



5 cartes Aide de  
Soldat Spécial



12 cartes Tir de  
Machine de Guerre



12 cartes Conseiller



4 cartes Général



4 Tours



8 Feuilles  
d'Autocollants



L'extension *Poudre Noire* permet d'ajouter à vos parties les Soldats Spéciaux, de nouvelles Hordes et les Machines de Guerre. Les joueurs ont accès à de nouvelles options, mais la menace des envahisseurs est également plus grande. Cette extension peut être ajoutée à presque tous les modes de jeu (à l'exception des *Chroniques Anciennes*).

## MISE EN PLACE

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

- Placez le pion Temps sur sa face « +1 ».
- Chaque joueur prend ses Soldats Spéciaux (chaque Clan dispose de Soldats Spéciaux différents !) en plus de tous les autres éléments.
- Préparez le paquet Horde : commencez par retirer 3 types de cartes au hasard du paquet de Horde de base (soit un total de 9 cartes retirées). Puis ajoutez les 4 nouveaux types de Hordes de l'extension *Poudre Noire* (soit un total de 12 cartes ajoutées). Mélangez toutes les cartes Horde et placez le paquet au-dessus du plateau.
- Piochez un nombre de cartes Horde égal au nombre de joueurs +1 et placez-les normalement sur les sections de Muraille.
- N'installez pas de Barricades. Au lieu de cela, placez une Muraille de 1<sup>er</sup> niveau dans chaque section. Disposez les 4 Tours dans les zones indiquées sur le schéma (X).



- Mélangez les cartes Conseiller Poudre Noire dans le paquet Conseiller et distribuez 2 cartes au hasard à chaque joueur, face cachée.
- Chaque joueur Améliore 3 Contremaîtres au niveau 1 dans 3 Lieux de son choix.
- Mettez en place les Machines de Guerre. Dans l'ordre du Thé, chaque joueur place 1 Machine de Guerre sur 1 section de Muraille (X). Chacun des 3 types de Machines de Guerre doit être placé une fois. Les 3 figurines restantes sont placées à côté du plateau, avec les 3 cartes Aide de Machine de Guerre. Mélangez les cartes Tir de Roquette pour former le paquet Roquette et placez-le près du plateau.

Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie.


## TOURS

Les Tours sont de nouvelles structures défensives érigées afin d'offrir une meilleure visibilité sur les Hordes approchantes. Chaque Tour peut contenir un maximum de 1 Lancier.

Les joueurs peuvent placer 1 Lancier de leur réserve dans une Tour lorsqu'une des deux situations suivantes se produit :

- Quand un joueur construit un niveau de Muraille, il peut placer 1 Lancier dans une des Tours situées à côté de cette section de Muraille.
- Quand une carte Horde est Vaincue, le joueur qui revendique la carte peut placer 1 Lancier dans une des Tours situées à côté de la section où la carte Horde a été Vaincue.

Si la Tour est déjà occupée, le joueur peut renvoyer le Lancier qui l'occupe dans la réserve de son propriétaire et le remplacer par un Lancier de sa propre réserve.

Les Lanciers placés dans les tours affectent les effets de Brèche pour leur joueur propriétaire. En Hiver, à la fin de la phase d'Assaut, un joueur qui possède un Lancier dans une Tour gagne 2 Honneur pour chaque section de Muraille à côté de cette Tour qui n'a pas subi de Brèche. En contrepartie, ce joueur gagne  pour chaque section de Muraille à côté de cette Tour qui a subi une Brèche.

Quand une section de Muraille subit une Brèche, tous les Lanciers occupant des Tours à côté de cette section de Muraille sont immédiatement retirés (ils ne sont pas Tués et retournent dans la réserve du joueur).

## MACHINES DE GUERRE


Les joueurs peuvent utiliser des Machines de Guerre pour infliger de lourds dégâts aux Hordes attaquantes. Les Machines de Guerre occupent des sections de Muraille, et chaque section de Muraille peut abriter jusqu'à 2 Machines de Guerre.

Les joueurs Tireront avec une Machine de Guerre lorsqu'une de ces deux situations se produit :




- Quand un joueur construit une Machine de Guerre, il peut immédiatement Tirer avec celle-ci.
- Quand un joueur place un Lancier dans une Tour, il peut Tirer avec 1 Machine de Guerre qui occupe une section de Muraille à côté de cette Tour.

On distingue 3 types de Machines de Guerre : la Baliste, le Canon et le Lance-roquette. Chaque type dispose d'un effet spécifique et d'un coût de construction différent.




### LA BALISTE

- Coût de construction : 4 
- Coût de Tir : aucun
- Effet : infligez 2 Blessures comme indiqué sur la carte Tir de Baliste à n'importe quelle carte Horde située sur la section de Muraille de la Baliste.


### LE CANON

- Coût de construction : 2 , 2 
- Coût de Tir : 2 
- Effet : gagnez 1 Honneur. Infligez les Blessures indiquées sur la carte Tir de Canon à n'importe quelle carte Horde située sur la section de Muraille du Canon.

### LE LANCE-ROQUETTE


- Coût de construction : 4 
- Coût de Tir : 1  
- Effet : gagnez 2 Honneur. Choisissez 1 carte Horde située sur la section de Muraille du Lance-roquette. Piochez 1 carte du paquet Roquette et infligez toutes les Blessures indiquées sur cette carte.

Toute Blessure infligée par une Machine de Guerre qui recouvre un Point Vital contenant déjà une Blessure ou un emplacement n'existant pas sur la Horde affectée est perdue.

Tout Soldat qui occupe un Point Vital recouvert par une Blessure infligée par une Machine de Guerre est Tué. Il peut être Sauvé de la façon habituelle. Si ce Soldat appartient à un autre joueur, le joueur qui a tiré gagne  (même si le Soldat est Sauvé). Le joueur qui a tiré ne gagne que 1 pion Honte, quel que soit le nombre de Soldats d'autres joueurs qui sont Tués.

Les Machines de Guerre peuvent être construites dans le Campement des Constructeurs. Un joueur qui construit une Machine de Guerre gagne 4 Honneur et peut immédiatement Tirer avec celle-ci.

## NOUVEAUX SOLDATS

Les Soldats Spéciaux sont indiqués par le symbole .

### CLAN DU SINGE - MOINE GUERRIER

Coût : 2 , 1 

Effet : un Moine Guerrier recouvre 1 Point Vital et peut attaquer n'importe quelle carte Horde sur une section de Muraille donnée.

### CLAN DU PANDA - ARTIFICIER

Coût : 1 , 1 , 1 

Effet : lorsqu'il Attaque, un Artificier est placé dans un Poste de Tir et inflige 1 Blessure à 1 carte Horde au choix sur cette section de Muraille. Immédiatement après avoir Attaqué depuis la Muraille, un Artificier peut être placé sur la carte Horde de la première ligne, exactement comme un Lancier.



Si l'Artificier est laissé au Poste de Tir, il Attaquera également durant la phase de Tir d'Hiver et pourra toujours être placé sur une carte Horde après avoir attaqué.


### CLAN DU DRAGON - LANCE-FLAMME

Coût : 3 , 1 

Effet : un Lance-flamme ne peut Attaquer qu'une carte Horde de la première ligne. Quand il est placé sur un Point Vital, il inflige 1 Blessure à chaque Point Vital adjacent (pas en diagonale).

### CLAN DU SERPENT - ARBALÉTRIER

Coût : 2 , 2 

Effet : quand il Attaque, un Arbalétrier est placé sur un Poste de Tir et inflige 1 Blessure à 1 carte Horde au choix sur cette section de Muraille. Quand une Blessure est infligée, le joueur qui contrôle l'Arbalétrier place un pion spécial Clan du Serpent  sur le Point Vital au lieu d'un pion Blessure. Quand la carte Horde est vaincue, chaque pion Clan du Serpent sur cette carte compte comme 1 Soldat. Les pions Clan du Serpent protègent également contre le gain de pion Honte en cas de Brèche, et ne sont pas défaussés lorsqu'une Brèche est subie. Un Arbalétrier Attaque aussi durant la phase de Tir d'Hiver.

### CLAN DE LA TORTUE - CHAR

Coût : 2 , 2 , 2 

Effet : un Char ne peut Attaquer qu'une carte Horde de la première ligne. Il recouvre jusqu'à 4 Points Vitaux et peut être placé même s'il ne recouvre pas 4 points (parce que certains d'entre eux sont manquants), tant qu'il recouvre au moins 1 point et qu'il est placé dans la grille des Point Vitaux. Il peut aussi être placé sur des Points Vitaux déjà recouverts par des marqueurs Blessure (mais pas par d'autres Soldats), mais le joueur n'obtient pas de récompense pour ces emplacements. Le Char est immunisé contre les Machines de Guerre.

Les Artificiers et Arbalétriers ne donnent pas 2 Honneur quand une carte Horde est Vaincue sur la même section de Muraille.

## NOUVELLES CARTES HORDE

### BÉLIER

Capacité spéciale : après la phase d'Assaut, échangez le Bélier avec la carte Horde située sur la ligne supérieure suivante de la même section de Muraille. Si le Bélier atteint la première ligne, détruisez 1 niveau de Muraille de cette section.

### TRÉBUCHET

La carte Trébuchet ne peut être placée que dans la troisième ligne des emplacements Horde et ne peut jamais se rapprocher du Mur. Après la phase d'Assaut, détruisez un niveau de Muraille de cette section.

### ÉCHELLES DE SIÈGE

Si la carte Échelles de Siège se trouve dans la première ligne des emplacements Horde, la valeur de Défense de la Muraille est réduite à 0. De plus, si une Brèche est ouverte, tous les Soldats sur cette section de Muraille et dans la Zone de Repos sont Tués, et toutes les Machines de Guerre sur cette section sont détruites.

### ÉLITE

La carte Horde Élite n'a pas de capacité spéciale.

Les figurines Bélier, Trébuchet et Échelles de Siège sont placées sur leurs cartes Horde respectives.

## RÈGLES SPÉCIALES

1. Quand un niveau de Muraille est détruit, tous les Soldats qui occupent des emplacements de Tir sur cette section de Muraille sont déplacés vers la Zone de Repos correspondante.
2. Si tous les niveaux de Muraille sont détruits, les joueurs sont considérés comme vaincus et perdent immédiatement la partie.

## CRÉDITS

**Conception du Jeu :** Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz, 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, Jan Truchanowicz

**Livret de Règles :** Hervé Daubet, 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, Jan Truchanowicz

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

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

**Direction de la Production :** Michał Matłosz, Dawid Przybyła

**Adaptation Française :** Edge Entertainment

**Supervision de la gamme :** Hervé Daubet

**Traduction :** Serge Cirri

**Relecture VF :** Hervé Daubet et Gregory Penne

## REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :

Jimmy Durden, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz,

Marcin Szczerbaty, Jasiiek Thejester

Tous les contributeurs du Kickstarter qui nous ont aidés à faire de ce jeu une réalité.

Tous les gens qui ont investi leur temps et leurs efforts pour tester le jeu et participer à son développement.