

ZHANGGUO

The First Empire

始皇帝



Règles du jeu

Marco Canetta
Stefania Niccolini

David Sitbon
Ulric



Thème du jeu

221 avant J.C. Avec la défaite du royaume de Qi, les Royaumes Combattants (en chinois, “Zhanguo”) sont unifiés sous l’égide de Ying Zheng, roi de Qin. C’est la naissance du vaste empire de Chine, duquel le roi de Qin se proclame lui-même empereur, se choisissant comme nom Qin Shi Huangdi (littéralement, “le premier empereur de la dynastie Qin”).

Stratège doué et déterminé, mais également gouverneur rusé, le premier empereur ne gaspille pas de temps et après avoir unifié son empire militairement, il prend des mesures dont le but est de standardiser tous les éléments à la base de la société et de la culture chinoises. D’abord, il impose une écriture unique, afin d’éliminer les différentes langues et dialectes des régions de Chine et de permettre une communication claire entre tous les habitants de l’empire. Ensuite, il introduit une monnaie unique, pour favoriser le développement du commerce. Enfin, il établit un nouveau système de lois, égales pour tous, grâce auquel, entre autres, il unifie le système de poids et de mesures.

Il fait construire également des palais, des canaux et des routes, abolit le régime féodal et installe des gouverneurs dans les régions pour éviter tout chaos politique. Mais surtout, il lance les travaux de la plus grande construction humaine jamais réalisée : la Grande Muraille.

Pour un homme aussi ambitieux, une vie entière ne suffirait pas pour diriger un si vaste empire, si bien qu’il se voit devenir le maître du temps et de l’espace. Ainsi, l’empereur envoie des navires dans des contrées éloignées afin de trouver l’élixir de vie. Dans le même temps, en pragmatique incertain de la découverte de ce précieux breuvage, il fait construire un immense mausolée symbolisant son empire, avec des rivières et des mers faites de mercure. Et afin de le défendre pour l’éternité, il y déploie une immense armée de terre cuite ...

Ici prennent fin histoire et légendes, pour laisser place à la partie !

Aperçu et but du jeu

Au cours des 5 manches de la partie, vous devrez suivre les plans de l’Empereur en recrutant des Ouvriers pour construire de magnifiques Palais et contribuer à la réalisation de la Grande Muraille. Pour consolider la présence impériale, vous établirez des Gouverneurs dans les régions avec le soutien des Officiels. Vous enverrez un bateau dans une expédition à la recherche de l’élixir d’immortalité tant désiré par l’Empereur. En accomplissant tout cela, vous parviendrez à faire occuper une place de choix à votre famille au sein de l’armée de terre cuite, destinée à veiller sur l’Empereur jusqu’à la fin des temps.

Pour vous aider dans cette tâche, 6 cartes seront à votre disposition à chaque manche. Ces cartes représentent la volonté d’unification de l’Empereur dans les domaines de l’écriture, de la monnaie et de la loi: elles vous apporteront un soutien permanent pour le reste de la partie, à moins que vous ne les jouiez à la cour de l’Empereur afin d’obtenir son approbation quant à vos actions.

Lorsque vous serez en présence de l’Empereur à sa Cour, vous devrez savoir comment l’approcher, ou même vous en éloigner, car c’est seulement en vous tenant à la distance appropriée que vous pourrez obtenir son approbation.

A la fin de partie, le joueur ayant apporté la plus grande contribution à la cause de l’Empereur en marquant le plus de Points de Victoire (PV) sera déclaré vainqueur !

Matériel

Plateaux

- 1 plateau principal
(recto verso)



- 4 plateaux joueur



Tuiles & jetons

- 44 jetons Ouvrier



- 7 tuiles Muraille
(recto verso)



- 10 tuiles de Départ



- 6 tuiles Empereur



- 15 tuiles Palais



- 4 jetons 40/80 PV



Éléments en bois

- 1 compteur de manches



- 28 Gouverneurs
(7 par couleur)



- 24 Murailles
(6 par couleur)



- 24 Palais
(6 par couleur)



- 4 Bateaux
(1 par couleur)



- 1 plateau Cour



- 1 plateau Unification
(recto verso)



- 3 grands jetons
Unification de valeur 2
(Écriture x1, Monnaie x1, Lois x1)



- 39 jetons Unification
de valeur 1
(Écriture x13, Monnaie x13, Lois x13)



Cartes

- 120 cartes Unification



Lois x40 Monnaie x40 Écriture x40

- 30 cartes pour le mode Solo
(4 cartes Li Si, 2 cartes décompte recto-verso, 24 cartes Action)



- 20 cartes
Alchimiste

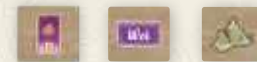


5 par joueur

- 5 cartes
Maître Alchimiste



- 9 jetons Mausolée



(Région x5, Muraille x3, Elixir x1, pour les parties en mode Avancé)

- 9 tuiles Mausolée



Région x5 Elixir x1 Muraille x3

- 12 tuiles Gouverneur
(dont 2 vides, pour les parties à 2 et 4 joueurs)



- 48 Officiels (Alchimiste x16, Architecte x16, Général x16)



- 4 aides de jeu (anglais / français)

Autres

- 2 livrets de règles
(anglais, français)

- 1 carnet de score



Mise en place

Mise en place générale (2-4 joueurs)

- 1A Placez le plateau principal au centre de la table, sur le côté correspondant au nombre de joueurs, tel qu'indiqué en bas à droite.
- 1B Placez le plateau Cour près du plateau principal.
- 1C Vous pouvez choisir de jouer avec le tableau Unification imprimé sur le plateau principal ou de jouer avec la tuile Unification recto-verso, de n'importe quel côté, que vous placez par-dessus le tableau imprimé sur le plateau principal.
- 2 Placez le compteur de manches sur la première case de la piste de manches.

- 3 Triez les 9 tuiles Mausolée par symbole (Elixir, Muraille et Région) et placez-les au hasard sur les emplacements correspondants du plateau principal. Remettez les jetons Mausolée dans la boîte : ils ne sont utilisés que pour le mode avancé.

MODE AVANCÉ: Avant de placer les 9 tuiles Mausolée, placez au hasard les 9 jetons Mausolée en haut à gauche de chaque emplacement du Mausolée (recouvrant ainsi les 9 symboles imprimés). Puis placez les tuiles Mausolée correspondant au type d'emplacement (une tuile Région sur une emplacement de Région, etc.)

- 4A Mélangez les 7 tuiles Muraille et placez-en une sur chacun des 6 emplacements de Muraille du plateau, face au hasard. Remettez la tuile inutilisée dans la boîte.

CONSEIL : Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez utiliser les Murailles de la couleur non-jouée pour occuper les cases de Murailles marquées d'un "4", qui ne seront pas disponibles pendant la partie.

- 4B Triez les 6 tuiles Empereur, puis :

- Dans une partie à 4 joueurs, placez-les sur leur section de Muraille correspondante face recto visible.
- Dans une partie à 3 joueurs, remettez une tuile au hasard dans la boîte, puis placez les 5 tuiles restantes sur leur section de Muraille correspondante face recto visible.
- Dans une partie à 2 joueurs, remettez deux tuiles au hasard dans la boîte, puis placez les 4 tuiles restantes sur leur section de Muraille correspondante face recto visible.

- 5 Mélangez les 15 tuiles Palais. puis placez-en une au hasard face visible sur chaque emplacement de Palais de chaque région (dans une partie à 3 joueurs, ne placez pas de tuile sur les emplacements marqués d'un "4"). Remettez les tuiles Palais inutilisées dans la boîte.

- 6 Dans une partie à 4 joueurs, mélangez les 2 tuiles Gouverneur vides avec 8 tuiles Gouverneur (les tuiles Gouverneur restantes sont remises dans la boîte) et placez-en 2 au hasard face visible dans chaque région.

Dans une partie à 3 joueurs, retirez du jeu les 2 tuiles Gouverneur vides. Puis, piochez 5 tuiles Gouverneur (les tuiles Gouverneur restantes sont remises dans la boîte) et placez-en 1 au hasard face visible dans chaque région. Ne placez pas de tuile Gouverneur sur les emplacements marqués d'un "4".

Dans une partie à 2 joueurs, mélangez les 2 tuiles Gouverneur vides avec 3 tuiles Gouverneur (les tuiles Gouverneur restantes sont remises dans la boîte) et placez-en 1 au hasard face visible dans chaque région.

- 7 Placez un nombre de cartes Maître Alchimiste égal au nombre de joueurs près du plateau principal. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

- 8A Triez les 120 cartes Unification par type (Écriture, Monnaie et Lois, 40 de chaque). Mélangez-les séparément et placez-les à côté du plateau, verso visible.

- 8B Prenez 9/11/13 jetons Unification (Écriture, Monnaie et Lois) (pour des parties à 2/3/4 joueurs respectivement) et placez-les à côté du plateau principal.

Dans les parties à 2 et 3 joueurs, remettez les jetons Unification inutilisés dans la boîte.

- 8C Placez les 3 grands jetons Unification (de valeur 2) sur leur emplacement dédié correspondant du plateau principal, dans la zone d'Unification.

- 9 Placez un jeton 40/80 PV par joueur à la fin de la piste de score.

- 10 Placez tous les Ouvriers près du plateau principal.

IMPORTANT: Les Ouvriers sont le seul composant qui n'est pas limité. Si vous veniez à manquer d'Ouvriers, remplacez-les par la solution qui vous convient le mieux.



Mise en place pour 3 joueurs







Mise en place des joueurs

- 1 Chaque joueur place son plateau personnel devant lui.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur (**Bleu**, **Jaune**, **Rouge** ou **Violet**), prend le matériel de cette couleur et le place sur les emplacements correspondants de son plateau personnel :



7 Gouverneurs , 6 Palais , 6 Murailles , 8 Soldats de Terre Cuite .

Le 9^e Soldat de Terre Cuite de chaque joueur est placé à l'entrée du Mausolée : il est considéré comme "débloqué".

4 Officiels de chaque type (**Alchimiste** , **Architecte** , **Général** ) sur leurs emplacements respectifs. Le verso des tuiles Officiel indique à quel joueur elles appartiennent.

1 ensemble de 5 cartes **Alchimiste**  (le symbole du joueur est indiqué en bas à gauche de la carte ) qui sont placées face cachée dans la réserve personnelle du joueur.

Enfin, chaque joueur prend 5 **marqueurs d'Agitation**  et les place sur la case 0 de la piste d'Agitation de chaque Région.

- 3 Chaque joueur place son **Bateau**  sur la position de départ de la route vers l'Élixir , ainsi que son marqueur de score sur la case 0 de la piste de Points de Victoire (PV).

- 4 Déterminez au hasard le 1^{er} joueur, puis placez son marqueur d'Ordre du Tour sur la 1^{re} case de la piste d'Ordre du Tour, située dans la zone d'Unification. Ensuite, placez les marqueurs d'Ordre du Tour des autres joueurs en sens horaire à partir du 1^{er} joueur.

- 5 Chaque joueur pioche simultanément 2 tuiles de Départ, **en choisit une** et gagne ce qui est indiqué dessus. Enfin, chaque joueur remet ses 2 tuiles piochées dans la boîte.

➡ Voir l'**Annexe 4** pour une explication détaillée des tuiles de Départ.

Note: tout le matériel situé devant les joueurs, y compris le dos des cartes qu'ils ont en main, doit être visible des autres joueurs.

Comment jouer

Une partie de Zhanguo dure 5 manches, chacune d'entre elle étant divisée en 3 phases, comme indiqué sur le plateau Cour :

• **Phase 1 : Piocher des Cartes** : les joueurs piochent 2 cartes de chaque deck (*Écriture, Monnaie et Lois*).

• **Phase 2 : Jouer des Cartes** : les joueurs effectuent leur tour en jouant une carte de leur main.

• **Phase 3 : Récompenses d'Unification** : Pour chacun des 3 domaines de l'Unification (*Écriture, Monnaie et Lois*), le joueur qui y a le plus contribué obtient une récompense.

Phase 1 - Piocher des Cartes

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche 2 cartes de chaque deck (*Écriture, Monnaie et Lois*), soit un total de 6 cartes, puis les ajoute à sa main.

Anatomie d'une carte



Recto

Chaque carte possède une capacité **A1** liée à l'une des 6 actions Cour **A2** et représente un des 3 aspects de l'Unification : *Écriture, Monnaie et Lois* **B**. Elle possède aussi un numéro d'activation unique, compris entre 1 et 120 **C**.

➡ Voir l'**Annexe 1** pour une explication détaillée des capacités des cartes.

Verso

La couleur et le symbole du dos des cartes correspondent à l'aspect de l'Unification indiqué au recto. Les nombres en bas de la carte indiquent l'intervalle de valeur dans lequel chaque aspect se situe :

les cartes *Écriture* sont numérotées de 1 à 40, les cartes *Monnaie* sont numérotées de 41 à 80 et les cartes *Lois* sont numérotées de 81 à 120.

IMPORTANT :

Lorsque cela lui est demandé, un joueur doit toujours montrer à ses adversaires le dos des cartes qu'il a en main.

Phase 2 - Jouer des Cartes

En commençant par le 1^{er} joueur, et **en procédant dans l'ordre du tour**, chaque joueur, l'un après l'autre, joue exactement 1 carte de sa main et effectue 1 action. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué les 6 cartes de leur main, mettant ainsi fin à la **Phase 2 - Jouer des cartes**.

Comment jouer une carte

A son tour, le joueur doit jouer 1 carte de sa main puis :

- Effectuer une **action Unification (A)** : il place sa carte dans l'une des 5 régions de son plateau personnel.

OU

- Effectuer l'une des 6 **actions Cour (B)** : il place sa carte dans la zone Empereur du plateau Cour. Les cartes jouées de cette manière sont placées l'une sur l'autre face recto visible, formant ainsi une pile.

A. Action Unification

Le joueur résout ces étapes dans l'ordre :

- Le joueur joue une carte de sa main dans une région de son choix de son plateau personnel.
- Il la glisse, face recto visible, sous son plateau (ou sous une carte précédemment placée), de manière à ce que seul le haut de la carte reste visible (avec sa capacité et son déclencheur).
- Il gagne 1/2/3 jetons Unification du type de la carte qu'il vient de placer (*Écriture, Monnaie ou Lois*), en fonction de s'il s'agissait de la 1^{ère}/2^e/3^e carte dans cette région.

IMPORTANT :

- Chaque région ne peut accueillir que 3 cartes au maximum. Après qu'un joueur a placé sa 3^e carte dans une région, il ne peut plus y placer de carte.
- Une fois placées, les cartes ne peuvent jamais être déplacées ou défaussées pendant la partie.
- S'il n'y a plus assez de jetons Unification du type correspondant, le joueur en prend le maximum possible (cela peut être 0).

Les cartes jouées via l'**action Unification (A)** améliorent les futures **actions Cour (B)** du joueur.

Pendant la **Phase 3 - Récompenses d'Unification** de chaque manche, le joueur ayant le plus contribué dans chacun des 3 aspects de l'Unification (c.à.d. celui ayant le plus de jetons Unification de chaque type) pourra obtenir une récompense en dépensant tous les jetons Unification de ce type qu'il possède.




Exemple : Stefania joue une carte *Écriture* à Zhao. Elle glisse la carte dans la zone correspondante de son plateau personnel **1**. Comme il s'agit de sa première carte dans cette région, elle gagne 1 jeton Unification du type de la carte, soit 1 jeton *Écriture* **2**.

Action Unification et Agitation

Quand un joueur effectue l'action Unification et qu'il place :

- sa 2^e carte dans une région, il doit augmenter l'Agitation dans cette région de 1.
- sa 3^e carte dans une région, il doit augmenter l'Agitation dans cette région de 2.

IMPORTANT :

Pendant la partie, l'action Unification, des capacités de cartes et des bonus peuvent engendrer une augmentation de l'Agitation dans une région. Le niveau d'Agitation de chaque région est indiqué par le marqueur d'Agitation .



Exemple : Plus tard dans la partie, *Stefania* joue une carte Monnaie à Wei **1**. Comme il s'agit de sa 2^{ème} carte dans cette région, elle doit y avancer son marqueur d'Agitation d'une case **2** pour gagner 2 jetons Unification du type de la carte, soit 2 jetons Monnaie **3**.

Pistes d'Agitation

Chacune des pistes d'Agitation est composée de 4 emplacements, représentant le maximum d'Agitation qu'une région peut supporter. L'emplacement le plus à gauche (case 0) de chaque piste représente le fait qu'il n'y a pas d'Agitation **A** et l'emplacement le plus à droite (case 3) représente le niveau maximum d'Agitation d'une région **B**.



L'Agitation augmente également lorsque le joueur effectue l'action Engager 2 Ouvriers, active certaines capacités de cartes et construit certains Palais. L'Agitation peut diminuer en effectuant l'action Installer 1 Gouverneur, en obtenant des bonus de Gouverneurs, des récompenses d'Unification et en activant certaines cartes (**voir Activer ses capacités de cartes**).

IMPORTANT :

Un joueur **NE PEUT JAMAIS** effectuer une action ou déclencher un effet (capacité de carte, tuile Palais, etc.) qui ferait augmenter l'Agitation d'une région au-delà de la case 3.



Exemple : *Stefania* joue une nouvelle carte sous son plateau personnel. Elle ne peut la placer ni à Wei (car cela augmenterait l'Agitation de 2, dépassant ainsi la limite autorisée), ni à Yan (pour la même raison). Elle peut cependant la placer à Chu, à Zhao ou encore à Qi.

B. Action Cour

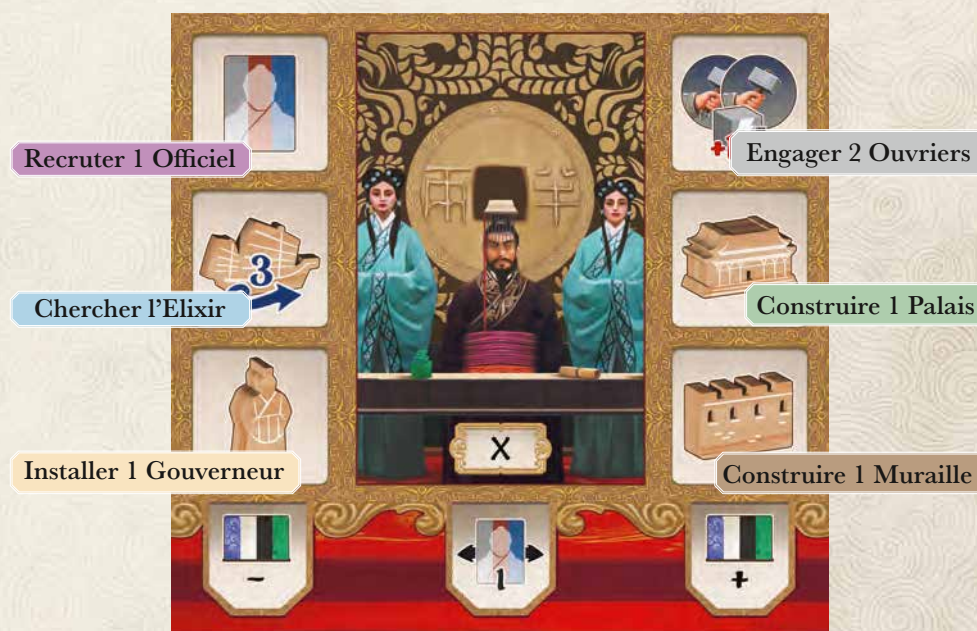
Quand un joueur effectue une action Cour, il résout ces 2 étapes dans l'ordre :

1. Effectuer l'une des 6 actions Cour,
2. Activer ses capacités de cartes.

1. Effectuer l'une des 6 actions Cour

Le joueur joue une carte de sa main dans la zone Empereur située en haut du plateau Cour. La première carte y est placée face recto visible sur l'emplacement correspondant. Les cartes suivantes seront placées par dessus, également face recto visible, formant ainsi une pile au cours de la partie.

Le joueur doit ensuite effectuer l'une des 6 actions Cour :



Le joueur doit choisir une action qu'il PEUT effectuer et DOIT la réaliser.

IMPORTANT :

N'importe quelle action Cour peut être effectuée avec n'importe quelle carte (peu importe son type, son numéro ou sa capacité). Le joueur place simplement une carte sur le dessus de la pile, déclare quelle action Cour il veut effectuer et la réalise.

Recruter 1 Officiel



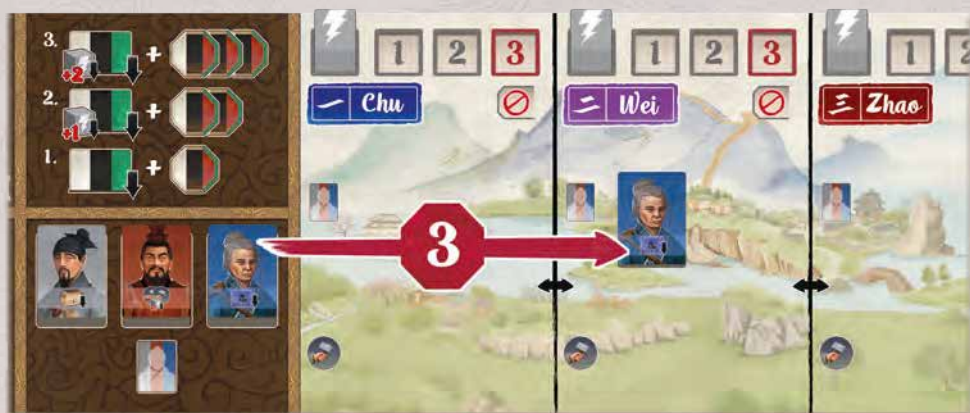
Le joueur doit choisir un Officiel de sa réserve (*Alchimiste*, *Architecte* ou *Général*) et le placer dans la région de son choix sur son plateau personnel. Il n'y a pas de limite au nombre d'Officiels (identiques ou différents) dans une même région.

IMPORTANT:

Les Officiels sont limités à la réserve de chaque joueur (4 de chaque type). Si un joueur a placé tous ses Officiels dans les régions de son plateau personnel, il ne peut plus effectuer cette action.

Chaque Officiel possède un rôle spécifique :

- L'*Alchimiste* est utile lorsqu'un joueur effectue l'action **Chercher l'Elixir**.
- L'*Architecte* est nécessaire pour effectuer l'action **Construire 1 Palais**.
- Le *Général* est nécessaire pour effectuer l'action **Engager 2 Ouvriers**.



Exemple : Stefania joue une carte à la Cour **1** et choisit une des 6 actions disponibles. Elle effectue l'action Recruter 1 Officiel **2** et décide d'envoyer un Alchimiste depuis sa réserve vers Wei **3**.

Chercher l'Elixir



Le joueur avance son Bateau de 3 cases, puis : si son Bateau atteint ou dépasse le joueur choisit l'une des options suivantes :

- Il débloque un de ses Soldats de Terre Cuite en le plaçant à l'entrée du Mausolée depuis son plateau personnel.

OU

- Il choisit l'une de ses cartes *Alchimiste* mises de côté et la place dans une région où se trouve au moins l'un de ses *Alchimistes*. Le joueur ne gagne aucun jeton Unification et cela ne déclenche aucune Agitation. La limite de 3 cartes maximum par région s'applique toujours.

Si son bateau atteint ou dépasse, il choisit 2 fois la même option ou 2 différentes.

Si son bateau atteint ou dépasse, le joueur choisit une carte *Maître Alchimiste* disponible près du plateau principal et l'ajoute à ses cartes *Alchimiste*. Une carte *Maître Alchimiste* est considérée comme étant une carte *Alchimiste* (mais plus puissante), et peut donc être jouée lorsque le bateau du joueur atteint ou dépasse.

➔ Voir l'**Annexe 1** pour une explication détaillée des cartes *Alchimiste* et *Maître Alchimiste*.

IMPORTANT :

Si le Bateau d'un joueur atteint la fin de la piste, tout mouvement supplémentaire est ignoré. Si le Bateau d'un joueur a déjà atteint la fin de la piste, ce joueur ne peut plus effectuer cette action.

A la fin de la partie, les joueurs marqueront des PV en fonction de la progression de leur Bateau et du nombre de cartes *Alchimiste* au-dessus de leur plateau personnel.



Exemple : Stefania joue une carte à la Cour et effectue l'action Chercher l'Elixir. Elle déplace son Bateau de 3 cases **1**, puis résout les bonus obtenus dans l'ordre. Elle choisit d'abord de jouer une de ses cartes *Alchimiste* dans une région où se trouve l'un de ses *Alchimistes* **2**, puis choisit l'un des *Maîtres Alchimistes* disponibles et l'ajoute à ses cartes *Alchimiste* **3**.

Installer 1 Gouverneur



Le joueur doit installer 1 Gouverneur dans une région. Il déclare dans quelle région il souhaite le faire, puis :

- Retire 1 Officiel de chaque type (*Alchimiste*, *Architecte* et *Général*) depuis cette même région et les replace dans sa réserve.
- Déplace un Gouverneur depuis son plateau personnel vers la région correspondante du plateau principal. Le Gouverneur est placé sur un espace disponible au choix du joueur (avec ou sans bonus) qui gagne immédiatement le bonus indiqué, le cas échéant. ➔ Voir l'**Annexe 3** pour une explication détaillée des bonus de Gouverneur.
- Réinitialise l'Agitation de cette région à 0 en déplaçant son marqueur sur la case 0 de la piste d'Agitation de cette région. Si son marqueur était déjà sur la case 0, le joueur saute cette étape.

IMPORTANT :

- Si tous les Gouverneurs d'un joueur ont été placés sur le plateau principal, ce joueur ne peut plus effectuer cette action.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Gouverneurs présents dans une même région. S'il n'y a plus de bonus à obtenir, placez votre Gouverneur dans la zone de Gouverneurs de cette région.

A la fin de la partie, les joueurs marqueront des PV dans les régions où ils ont installé plus de Gouverneurs que leurs adversaires.



Exemple : *Stefania* joue une carte à la Cour et effectue l'action *Installer 1 Gouverneur*. Elle dépense 3 Officiels différents à Wei, les remet dans sa réserve ①, puis replace le marqueur d'Agitation de cette région sur la case 0 ②. Enfin, elle place un de ses Gouverneurs sur un emplacement disponible de son choix dans la zone Wei du plateau central et gagne son bonus, le cas échéant ③.

Engager 2 Ouvriers



Le joueur engage 2 Ouvriers dans n'importe quelle région où se trouve un de ses *Généraux*. Il déclare dans quelle région il souhaite le faire, puis :

- Doit prendre 2 Ouvriers dans la réserve et les placer dans la région correspondante de son plateau personnel. S'il n'y a pas de *Général*, le joueur ne peut pas y engager d'Ouvriers. S'il y a 2 *Généraux* ou plus dans cette région, le joueur n'y engage toujours que 2 Ouvriers (et non 2 Ouvriers pour chaque *Général* dans cette région). Il n'y a pas de limite au nombre d'Ouvriers dans une même région.
- Doit augmenter l'Agitation dans cette région de 1.

IMPORTANT :

Comme un joueur ne peut pas effectuer une action qui ferait augmenter l'Agitation d'une région au-delà de la case 3, il ne peut pas engager 2 Ouvriers dans une région où son marqueur d'Agitation est déjà sur la case 3.



Exemple : *Stefania* joue une carte à la Cour et effectue l'action *Engager 2 Ouvriers*. Elle contrôle des généraux à Zhao et à Yan et décide d'augmenter l'Agitation à Zhao de 1 ① pour y engager ses 2 Ouvriers ②.







Construire 1 Palais



Le joueur construit un Palais dans n'importe quelle région où se trouve un de ses *Architectes*



. Il déclare dans quelle région il souhaite le faire, puis :

- Retire de son plateau personnel 2 Ouvriers de cette même région ainsi qu'un Ouvrier d'une autre région de son choix, en les remettant dans la réserve.
- Déplace un de ses Palais depuis son plateau personnel vers la zone de Palais de la région visée sur le plateau principal.
- Prend une tuile Palais  de cette région, si possible. S'il n'y a plus de tuiles Palais, le joueur saute cette étape.
- Prend un grand jeton Unification (de valeur 2) de son choix (,  ou ) depuis la zone d'Unification du plateau principal, si possible. S'il n'y a plus de grand jeton Unification, le joueur saute cette étape.
- Marque immédiatement **6 PV + des PV égaux à la valeur de la tuile Palais** prise, le cas échéant (voir l'**Annexe 3** pour une explication détaillée des tuiles Palais), puis remet la tuile Palais dans la boîte.

IMPORTANT :

• Si tous les Palais d'un joueur ont été placés sur le plateau principal, ce joueur ne peut plus effectuer cette action.

• Il n'y a pas de limite au nombre de Palais dans une région. S'il n'y a plus de tuile Palais à obtenir, placez votre Palais dans la zone de Palais de cette région .




Exemple : *Stefania* joue une carte à la Cour et effectue l'action Construire 1 Palais. Comme elle contrôle un Architecte à Qi, elle peut dépenser 2 Ouvriers depuis cette région, ainsi que 1 Ouvrier d'une autre région **1** pour construire un Palais à Qi.

Elle y prend une tuile Palais, puis y place un de ses Palais **2**.


Elle doit ensuite récupérer un grand jeton Unification, si possible, et décide de prendre celui de l'Écriture **3**. Enfin, *Stefania* marque 6 PV pour son Palais + 3PV grâce à la Tuile Palais récupérée **4**, avant de défausser cette dernière.

Construire 1 Muraille



La zone de Muraille du plateau principal comporte 3 sites de Murailles identifiables par ces symboles . Chaque site comporte 2 sections, chacune d'entre elles étant associée à une tuile Muraille placée pendant la mise en place. **Les Murailles ne sont pas associées aux régions.**

Le joueur construit une Muraille dans n'importe quelle section. Il déclare dans quelle section il souhaite le faire, puis :

- Place une Muraille depuis son plateau personnel vers la section choisie . Chaque section comporte un nombre d'emplacements égal au nombre de joueurs. Une seule Muraille peut être construite sur chaque emplacement et un joueur ne peut pas construire plus d'une Muraille dans la même section.
- Dépense 1, 2, ou 3 Ouvriers (en fonction du nombre de traits sur l'emplacement choisi) en les remettant dans la réserve. Si le joueur dépense 2 ou 3 Ouvriers, ceux-ci doivent provenir de régions différentes.
- S'il est le premier à construire sur une section, il prend la tuile Empereur du dessus de la pile de ce site, si possible, et seulement s'il avait placé au moins une carte au-dessus de son plateau personnel (c'est-à-dire après avoir effectué au moins une action Unification). Ensuite, il place la tuile Empereur choisie sur l'une des cartes qu'il avait précédemment placées au-dessus de son plateau personnel, modifiant ainsi la condition de déclenchement de cette carte. La carte choisie ne doit pas avoir de tuile Empereur déjà placée sur elle. S'il n'y a plus de tuile Empereur dans cette section, le joueur saute cette étape.



IMPORTANT :

Si toutes les Murailles d'un joueur ont été placées sur le plateau principal, ce joueur ne peut plus effectuer cette action.

A la fin de la partie, les joueurs marqueront des PV en fonction de la position de leurs Murailles et de comment ils réussiront à respecter les conditions de la tuile Muraille associée.

➡ Voir l'**Annexe 2** pour une explication détaillée des tuiles Muraille.



Exemple : *Stefania* joue une carte à la Cour et effectue l'action Construire 1 Muraille. Elle décide de construire une Muraille sur un emplacement : elle défausse 3 Ouvriers de trois régions différentes **1** puis place une de ses Murailles sur n'importe quelle case  disponible d'une section qui ne contient pas déjà une de ses murailles **2**. Enfin, comme elle est la première à construire sur ce site, elle récupère la tuile Empereur située entre les deux tuiles Muraille et choisit de la placer sur sa carte Alchimiste **3**.

2. Activer ses capacités de cartes

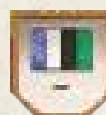
Après avoir résolu entièrement son action Cour (y compris les bonus obtenus par cette action), le joueur doit choisir l'une des options suivantes :


- A** Activer les capacités de cartes de son plateau personnel.
- B** Déplacer 1 Officiel sur son plateau personnel.
- C** Ne rien faire.

A Activer les capacités de cartes de son plateau personnel

Activer la capacité d'une carte nécessite que 2 conditions soient remplies :


1) La carte jouée à la Cour possède le **numéro d'activation approprié**.

 Pour activer les capacités déclenchées par les actions **Recruter 1 Officiel**, **Chercher l'Elixir** et **Installer 1 Gouverneur**, le numéro d'activation de la carte jouée à la Cour doit être **inférieur** à celui de la carte recouverte.

 Pour activer les capacités déclenchées par les actions **Engager 2 Ouvriers**, **Construire 1 Palais** et **Construire 1 Muraille**, le numéro d'activation de la carte jouée à la Cour doit être **supérieur** à celui de la carte recouverte.

2) Le joueur peut activer les capacités des cartes situées au-dessus de son plateau personnel et dont le déclencheur **correspond à l'action qu'il vient d'effectuer**.

Ces activations sont réalisées dans l'ordre souhaité par le joueur.

Exception : Le joueur qui joue la première action Cour de la partie peut décider de la valeur initiale  se trouvant sur le plateau Cour. Ainsi, ce joueur peut toujours décider d'activer ses capacités de cartes s'il le désire.


IMPORTANT :

- Le type (**Écriture, Monnaie et Lois**) et la capacité de la carte n'importe pas lorsqu'on joue une action Cour. Seul le numéro d'activation est important.

- Le numéro d'activation est utile uniquement pour déclencher les capacités de cartes glissées précédemment au-dessus de son plateau personnel.

- Une carte jouée à la Cour ne force pas le joueur à effectuer l'action qui correspond au déclencheur de la carte jouée.

Par exemple, un joueur peut **Construire 1 Muraille** en jouant une carte à la Cour ayant un déclencheur liée à l'action **Installer 1 Gouverneur**.

-  Si le marqueur d'Agitation d'une ou plusieurs régions est sur la case 3, le joueur **NE PEUT PAS** y déclencher les capacités de ses cartes. Ceci est rappelé sous la case 3 de chaque région du plateau personnel.



Exemple : *Stefania* veut construire un Palais afin de déclencher les effets de ses cartes. Pour ce faire, elle joue une carte de valeur supérieure à la carte précédemment jouée, comme indiqué sur le plateau Cour **1**, puis effectue l'action Construire 1 Palais **2**.

Après avoir effectué cette action dans son intégralité, elle peut déclencher les effets de ses cartes ayant un symbole Palais sur leur gauche, dans l'ordre de son choix. Elle décide de résoudre les effets de ses deux cartes situées à Wei **3**. Elle ne peut pas activer la carte située à Yan car le marqueur d'Agitation de cette région se trouve sur la case 3 **4**.



B Déplacer 1 Officiel sur son plateau personnel

Le joueur peut décider de déplacer l'un de ses Officiels vers une région adjacente (les régions Chu et Yan ne sont pas adjacentes), si :

- Le numéro d'activation de la carte jouée à la Cour est approprié, mais qu'il ne veut pas activer de capacité de carte.
- Le numéro d'activation de la carte jouée à la Cour est approprié, mais qu'il ne possède aucune capacité de carte correspondant à l'action effectuée.
- Le numéro d'activation de la carte jouée à la Cour **n'est pas approprié**.



Exemple : Stefania joue une carte à la Cour **1** afin d'effectuer l'action **Construire 1 Muraille** **2**. Après avoir résolu intégralement l'action, elle ne déclenche pas les potentiels effets de ses cartes Muraille car cette action nécessite d'avoir joué une carte de valeur **supérieure** à la précédente **3**. Elle peut cependant déplacer 1 Officiel **4** si elle le souhaite.

C Ne rien faire

Dans le cas où le joueur ne veut pas activer ses capacités de cartes et ne veut (ou ne peut) pas déplacer 1 de ses Officiels, il peut simplement décider de terminer son tour.

Fin de tour

Quand son tour se termine, le joueur peut placer **un ou plusieurs** Soldats de Terre Cuite depuis l'entrée du Mausolée vers une ou plusieurs tuiles Mausolée, s'il en remplit les conditions (voir **Mausolée et Soldats de Terre Cuite**).

Phase 3 - Récompenses d'Unification

La phase de Récompenses d'Unification commence après que tous les joueurs ont joué leurs 6 cartes pendant la **Phase 2 - Jouer des Cartes**.

Chaque manche, une récompense est offerte au joueur qui a le plus contribué à l'Unification (le joueur possédant le plus de jetons Unification d'un type donné) dans chacun des 3 domaines : **Écriture**, **Monnaie** et **Lois**.

Les Récompenses d'Unification sont résolues de haut en bas et leur ordre dépend du tableau d'Unification utilisé dans la partie. Les récompenses sont accordées selon :

- Le domaine de l'Unification (**Écriture**, **Monnaie** et **Lois**),
et
- La manche en cours (une partie dure 5 manches).

Résolvez les étapes suivantes dans cet ordre :



1) Récompenses d'Unification

• Les joueurs additionnent les valeurs de leurs jetons Unification correspondant au domaine de la 1^{ère} rangée. Les petits jetons sont de valeur 1, tandis que les grands jetons (gagnés en construisant un Palais) sont de valeur 2.

Pour être éligible à une Récompense d'Unification, un joueur doit posséder au moins 1 jeton Unification du type correspondant. Si aucun joueur ne possède de jeton Unification d'un type donné, la récompense n'est pas attribuée.

• **Le joueur possédant la plus haute valeur en jetons Unification pour le domaine de la 1^{ère} rangée** doit déclarer s'il accepte la récompense ou s'il passe (en cas d'égalité, voir Résolution des égalités plus bas). Pour l'accepter, il doit être en mesure de prendre la récompense entièrement.

S'il accepte la récompense, il doit remettre dans la réserve tous ses jetons Unification du type correspondant (les jetons de valeur 1 retournent dans la réserve et les jetons de valeur 2 retournent sur le plateau principal) et doit résoudre la récompense. Ensuite, il déplace son marqueur d'Ordre du Tour depuis sa position actuelle vers la case de la Récompense d'Unification qu'il vient d'obtenir.

S'il décide de passer (parce qu'il ne peut pas ou ne veut pas accepter la récompense), il garde ses jetons Unification, n'obtient aucune récompense et ne déplace pas son marqueur d'Ordre du Tour. Après avoir passé, c'est le joueur avec le second plus haut total qui a alors la possibilité de choisir d'accepter la récompense ou de passer. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur accepte la récompense ou que tous aient passé.

• Répétez la même procédure pour les 2 autres aspects de l'Unification.

IMPORTANT :

Il est possible qu'un joueur obtienne plus d'une Récompense d'Unification. Dans ce cas, ce dernier déplace son marqueur d'Ordre du Tour vers la récompense qu'il a obtenue en dernier.

Résolution des égalités : Les égalités sont résolues de la manière suivante : d'abord les marqueurs présents sur la piste d'Ordre du Tour, de haut en bas, puis les marqueurs présents dans la colonne correspondant à la manche en cours, de haut en bas également.



Stefania



Marco



Pauline

Exemple :

C'est la fin de la 4^e manche et chaque joueur va tenter d'obtenir les récompenses d'Unification correspondantes **1**. Pour la première rangée, c'est **Stefania** qui obtient le total le plus élevé en Écriture avec un total de 3, contre 1 pour **Marco**.

Stefania accepte la récompense en dépensant tous ses jetons Écriture, la résout, puis déplace son marqueur d'Ordre du Tour vers la case Récompense correspondante **2**. Pour la seconde rangée, c'est **Pauline** qui la remporte avec un total de 2, contre 1 pour **Marco**.

Pauline accepte la récompense en dépensant tous ses jetons Monnaie, la résout, puis déplace son marqueur d'Ordre du Tour vers la case Récompense correspondante **3**. Pour la dernière rangée, **Marco** et **Stefania** ont le même total de Lois.

Stefania n'est plus sur la piste d'Ordre du Tour (elle a déjà accepté une récompense cette manche-ci), **Marco** se voit proposer la récompense en premier. Mais il la refuse. Et **Stefania** peut alors à son tour décider de l'accepter ou non : elle accepte la récompense, dépense son jeton Lois, résout l'effet et déplace de nouveau son marqueur d'Ordre du Tour vers la nouvelle case récompense **4**.

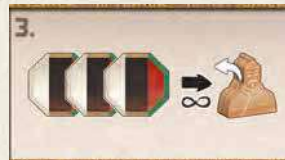


2) Nouvel ordre du tour

Après que les 3 aspects de l'Unification ont été vérifiés, déplacez tous les marqueurs d'Ordre du Tour encore présents sur la Piste d'Ordre du tour vers le haut si possible. Les marqueurs se trouvant sur les cases Récompense sont ensuite replacés sur la piste d'Ordre du Tour, en-dessous des précédents, selon l'ordre de résolution des égalités.



Exemple : Après avoir résolu les Récompenses d'Unification, comme le marqueur de **Marco** se trouve encore sur la piste d'Ordre du Tour, il déplace son marqueur en 1^{re} position **1**. Puis, selon l'ordre des marqueurs sur les cases Récompense, **Pauline** se place en 2^{me} position **2** et enfin **Stefania**, en 3^e position **3**.



3) Débloquer des Soldats de Terre Cuite

Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent débloquer des Soldats de Terre Cuite (voir **Mausolée et Soldats de Terre Cuite** plus bas) en dépensant 3 jetons Unification (ils peuvent panacher les types et les valeurs, par exemple en dépensant un grand jeton Unification dans le lot) pour chaque Soldat.

Après avoir débloqué un ou plusieurs Soldats, le joueur peut en placer un ou plusieurs sur les tuiles Mausolée dont il remplit la condition (voir **Mausolée et Soldats de Terre Cuite** plus bas).



Exemple : **Marco** est le premier à résoudre cette étape **1**. Il décide de débloquer 2 Soldats de Terre Cuite depuis son plateau personnel en dépensant 6 jetons Unification, puis les place dans la zone prévue du plateau principal **2**. Il en profite pour valider une Tuile Mausolée dont il avait précédemment rempli les conditions et y place un de ses Soldats nouvellement débloqués **3**.



4) Vérifier la limite de jetons Unification

- Les joueurs qui possèdent encore des grands jetons Unification (de valeur 2, gagnés en construisant un Palais) **doivent** les remettre dans la zone d'Unification du plateau principal.
- Dans l'ordre du tour, les joueurs possédant plus de 5 jetons Unifications de valeur 1 doivent remettre l'excédent de leur choix à la réserve jusqu'à ne plus en avoir qu'exactly 5.



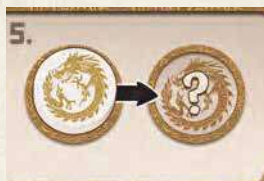
Stefania

Marco

Pauline

Exemple : Stefania possède un nombre de jetons Unification en dessous de la limite, mais doit défausser son grand jeton Unification en le remettant sur le plateau d'Unification.

Marco possède 6 jetons Unification et doit donc en défausser 1. Pauline, qui ne contrôle que 2 jetons, n'a rien à défausser.



5) Fin de la manche

- Déplacez le marqueur de manches d'une case vers la droite, puis commencez une nouvelle manche.
- Après la **Phase 3 - Récompenses d'Unification**, si le marqueur de manches est sur la case 5, la partie est terminée. Passez alors au décompte final.



Mausolée et Soldats de Terre Cuite

La zone du Mausolée sur le plateau principal est formée de 9 tuiles Mausolée où les joueurs sont récompensés par l'Empereur, qui leur permet d'y placer leurs Soldats de Terre Cuite.

Chaque fois qu'un joueur débloque un Soldat de Terre Cuite, il le prend sur son plateau personnel et le place à l'entrée du Mausolée.

A la fin de son tour ou après avoir accepté une Récompense d'Unification, le joueur peut placer un ou plusieurs Soldats de Terre Cuite au Mausolée, s'il en remplit les conditions. Pour chacun d'entre eux, le joueur place un Soldat de Terre Cuite sur l'emplacement libre le plus haut de la tuile (avec le plus de PV) et marque immédiatement les PV qui s'y trouvent. Un seul Soldat de Terre Cuite peut occuper chaque emplacement et un joueur ne peut pas placer plus d'un Soldat de Terre Cuite sur une même tuile Mausolée.

IMPORTANT :

- Les tuiles Mausolée indiquent une condition minimale : les joueurs peuvent excéder cette condition.
- Un joueur peut attendre un tour futur pour placer un ou plusieurs de ses Soldats de Terre Cuite.
- Dans une partie à 2 joueurs, ne placez pas de Soldat de Terre Cuite sur les emplacements "3+".

A la fin de la partie, les joueurs marqueront 10 PV pour chaque rangée et chaque colonne formée avec leurs Soldats de Terre Cuite, ainsi que des PV en fonction du nombre de Soldats de Terre Cuite qui se trouvent toujours à l'entrée du Mausolée.



Exemple : Pauline vient d'atteindre une condition pour valider une tuile Mausolée 1. Elle prend l'un de ses Soldats de Terre Cuite débloqués, le place sur l'emplacement le plus haut disponible de cette tuile Mausolée et marque ses PV 2.

Fin de partie

Après la 5^e manche, la partie est terminée. Les joueurs additionnent leurs PV dans les catégories suivantes :



1 PV marqués pendant la partie

Indiquez dans le carnet de score les PV que vous avez marqués pendant la partie.



2 Majorité de Gouverneurs dans chaque région

Chaque région est décomptée l'une après l'autre. Les PV sont donnés aux joueurs y possédant la majorité des Gouverneurs. Le joueur avec le plus de Gouverneurs dans une région gagne 10/15/20 PV dans les parties à 2/3/4 joueurs. En cas d'égalité, les PV sont divisés (arrondi à l'inférieur) entre les joueurs à égalité.



3 Cartes Alchimiste et progression du Bateau

Chaque joueur multiplie le nombre de cartes *Alchimiste* au-dessus de son plateau personnel par la plus haute valeur en PV atteinte par son Bateau.



4 Bonus du Mausolée

Les joueurs marquent 10 PV pour chaque ligne et chaque colonne formée par leurs Soldats de Terre Cuite (peu importe leur position sur chaque tuile Mausolée).



5 Murailles

Pour des raisons de clarté, les Murailles peuvent être décomptées dans l'ordre du tour. Quand une Muraille est décomptée, tournez-la sur le côté pour vous en rappeler.



6 Soldats de Terre Cuite restants

Les joueurs marquent 2/5/9 PV s'il leur reste 1/2/3+ Soldats de Terre Cuite à l'entrée du Mausolée (et non sur leur plateau personnel).

Additionnez tous ces PV : le joueur avec le plus haut total remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité remportent la partie ensemble.



	Stefania		
	62		
	22		
	6		
	20		
	19		
	2		
=	131		



Exemple : C'est la fin de la partie : chaque joueur note son score dans les différentes catégories du carnet de score. Le score de *Stefania* est de :

- 62 PV sur la piste de score **1**.
- 22 PV pour les majorités de Gouverneurs dans les régions : 7 PV à Wei car elle partage une majorité **2A** et 15 PV à Qi où elle est majoritaire **2B**.
- 6 PV pour ses cartes *Alchimiste* et la progression de son Bateau (3PV x 2 cartes *Alchimiste*) **3**.
- 20 PV de bonus du Mausolée : elle complète une ligne **4A** et une colonne **4B** avec ses Soldats de Terre Cuite.
- 19 PV de Murailles : 9 PV pour la première (3 PV x 3 régions différentes dans lesquelles elle a placé au moins 1 carte *Écriture*) **5A**, 6PV pour la seconde (3 PV x 2 régions différentes dans lesquelles elle contrôle au moins 1 *Architecte*) **5B** et 4 PV pour la troisième (2 PV x 2 régions différentes dans lesquelles elle a placé au moins 1 carte *Alchimiste*) **5C**.
- 2 PV pour son Soldat de Terre cuite se trouvant à l'entrée du Mausolée **6**.

Soit un total de 131 PV !

Mode solo

Le mode solo vous offre l'opportunité d'affronter Li Si, le premier ministre de l'Empereur.

MATÉRIEL

4 cartes Li Si



2 cartes Décompte recto-verso



24 cartes Action (5 cartes Unification, 4 cartes Elixir, 5 cartes Gouverneur, 5 cartes Palais, 5 cartes Muraille)



Mise en place de Li Si

Modifications de mise en place :

Une partie en solo est considérée comme une partie à 2 joueurs pour toutes les étapes de mise en place, exceptées les suivantes :

Choisissez le matériel de n'importe quelle couleur et un plateau joueur, puis placez ces éléments sur le plateau de Li Si :

- 7 Gouverneurs
- 6 Palais
- 6 Murailles
- 8 Soldats de Terre Cuite (Placez le Soldat de Terre Cuite restant à l'entrée du Mausolée.)
- Placez son marqueur de score sur la case 0 de la piste de score.
- Mettez de côté son marqueur d'Ordre du Tour pour le moment.

N'utilisez pas ses jetons Officiels et ses marqueurs d'Agitation.

Ensuite, choisissez quelle version de Li Si vous souhaitez affronter (il existe 4 versions, de difficulté progressive) et préparez son deck :



S'il s'agit de votre première partie de Zhanguo, nous vous recommandons de jouer contre **Li Si 1**. Il pourrait être assez aimable pour vous laisser gagner ...



Si vous avez déjà joué à Zhanguo, vous préférerez certainement jouer contre **Li Si 2** pour un défi plus important. Il devrait vous occuper pendant quelques parties !



Puisque vous maîtrisez désormais Zhanguo après avoir vaincu Li Si 1 et Li Si 2, nous pensons cette fois que **Li Si 3** sera un adversaire coriace pendant un certain moment.



Enfin, dans le cas où vous penseriez être le meilleur joueur de Zhanguo au monde, n'oubliez pas que **Li Si 4** est là pour vous rappeler que ce n'est pas le cas !

Prenez la carte Li Si qui correspond au défi que vous souhaitez relever :

- 1 Cette carte détermine quelles cartes Solo sont utilisées pour former le deck d'Actions de Li Si : prenez toutes les cartes Solo indiquées et mélangez-les pour former un **deck d'Actions de 9 cartes**.
- 2 La carte de Li Si détermine comment placer les 2 cartes Décompte pour calculer les PV de Li Si à la fin de la partie: Superposez-les de manière à ne laisser visible que la dernière ligne de décompte de la carte située en-dessous.
- 3 Placez le marqueur d'Ordre du Tour de Li Si sur la case indiquée par sa carte (1^{ère} ou 2^{nde} position). Placez votre marqueur d'Ordre du Tour sur l'autre case.
- 4 Placez le Bateau de Li Si sur la case indiquée par sa carte.
- 5 Débloquez un nombre de Soldats de Terre Cuite de Li Si (depuis son plateau joueur) égal au nombre indiqué sur sa carte et placez-les à l'entrée du Mausolée.



Mise en place de Li Si 1

Comment jouer

Li Si joue différemment d'un joueur physique, car il n'effectue jamais d'action **Recruter 1 Officiel** ou **Engager 2 Ouvriers**. De plus, il effectue ses actions à l'aide d'un deck de 9 cartes Action, qui dépend de la version de Li Si que vous affrontez.

Phase 1 - Piocher des cartes

Au début de chaque manche, distribuez 2 cartes de chaque aspect de l'Unification (**Écriture**, **Monnaie** et **Lois**) à Li Si et **mélangez-les face cachée pour former son deck d'Unification**.

Phase 2 - Jouer des cartes

Les joueurs jouent leurs cartes à tour de rôle en commençant par le premier joueur, comme dans les parties multijoueurs. Lorsque c'est au tour de Li Si, piochez la première carte de son deck d'Actions, résolvez-la et placez-la dans sa défausse.

➡ Voir plus bas pour une explication détaillée de toutes les cartes Action de Li Si.

Phase 3 - Récompenses d'Unification

Li Si tente de remporter toutes les Récompenses d'Unification possibles (il ne gagne rien, mais il vous empêche de les remporter).


Donc s'il peut en remporter une, il dépense tous les jetons Unification de cet aspect et place son marqueur d'Ordre du Tour sur la récompense, comme un joueur le ferait dans une partie multijoueur.

A la fin de la phase, s'il possède encore 3 jetons Unification ou plus, il les dépense, en commençant par les grands jetons Unification de valeur 2 et en poursuivant avec ceux de l'aspect dont il possède le plus de jetons, débloquant ainsi le plus de Soldats de Terre Cuite possible.

Enfin, reconstituez le deck d'Actions de Li Si en remélangant sa défausse dans celui-ci.

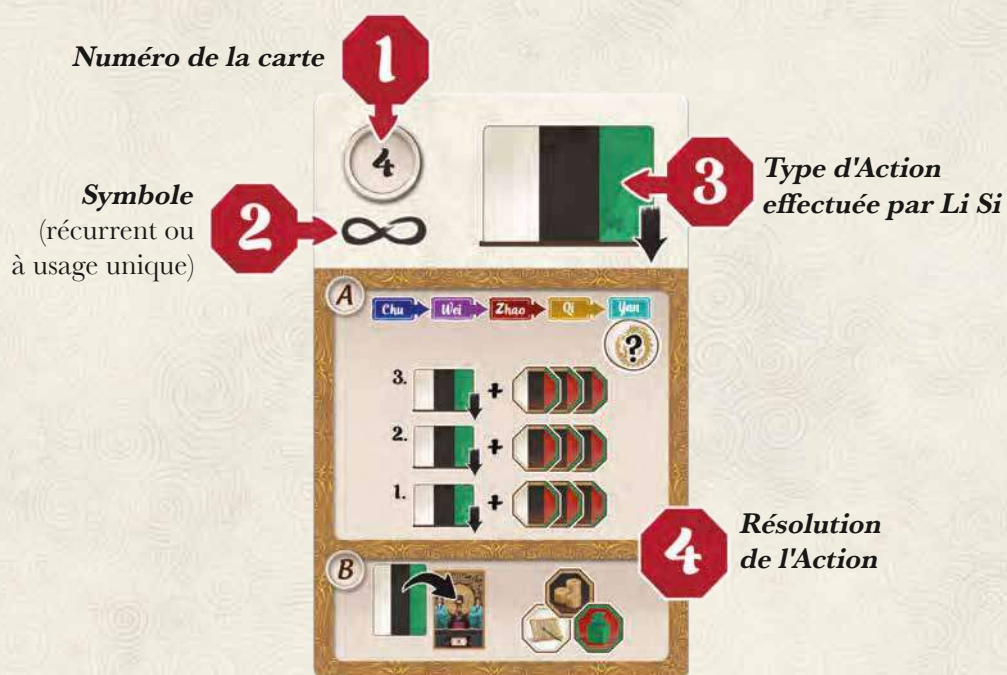
🌀 Décompte de fin de partie

Procédez au décompte de fin de partie comme dans le jeu multijoueur, en appliquant les modifications suivantes pour Li Si :

• **Cartes Décompte** : Pour le décompte des majorités de Gouverneurs, de la progression du Bateau et des Murailles, Li Si marque les PV indiqués sur ses cartes décomptes. Pour le décompte des tuiles Palais, reportez les PV obtenus dans la catégorie .



➡ Voir les cartes **Décompte de Li Si** plus bas pour davantage de détails.

Anatomie d'une carte Action de Li Si

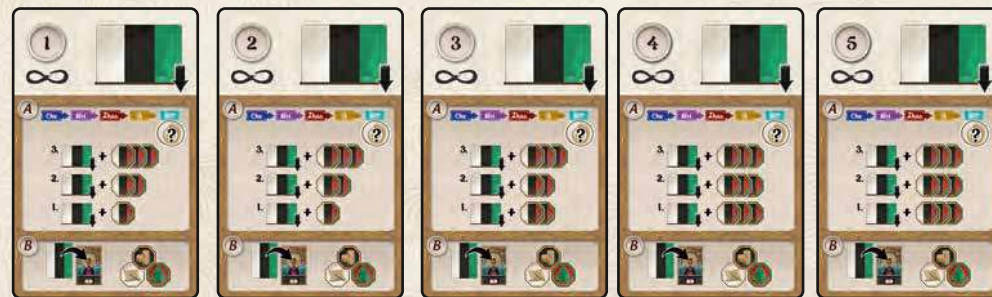


S'il existe plusieurs options sur une carte, Li Si résout toujours celle se trouvant le plus haut, si possible. Si ce n'est pas possible, Li Si résout l'action immédiatement en-dessous, et ainsi de suite.

IMPORTANT :

Après avoir été jouées, les cartes avec un symbole  sont immédiatement **retirées** de la partie : elles ne sont jamais placées dans la défausse et ne sont donc jouées qu'une seule fois par partie. Les cartes avec le symbole  sont placées dans la défausse et seront remélangées dans le deck d'Actions de Li Si à la fin de la manche.

Unification (1-5)

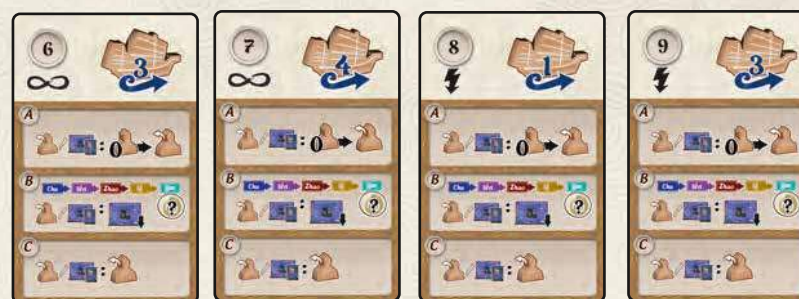



A) Placez la première carte du deck d'Unification de Li Si sur le premier emplacement disponible de son plateau joueur, en commençant par Chu jusqu'à la région correspondant à la manche actuelle (Chu correspond à la 1^{ère} manche, Wei à la 2^{ème} manche, etc.). Ainsi, placez d'abord des cartes à Chu, puis quand 3 cartes se trouvent à Chu, placez des cartes à Wei, etc. Li Si gagne le nombre de jetons Unification indiqué, en fonction de la position de la carte dans la région (1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème}).


SINON

B) Si la région correspondant à la manche en cours est déjà remplie (3 cartes s'y trouvent déjà), jouez la carte Unification à la Cour de l'Empereur. Li Si gagne alors 1 jeton Unification de chaque type, si possible.


Chercher l'Elixir (6-9)




Avancez le Bateau de Li Si du nombre de case indiqué en haut à droite de la carte Action, puis vérifiez combien de symboles  ont été atteints ou dépassés pendant ce déplacement :


A) S'il n'y a aucun Soldat de Terre Cuite de Li Si à l'entrée du Mausolée, Li Si en débloquent un pour chaque symbole  atteint ou dépassé.


SINON

B) S'il y a au moins un Soldat de Terre Cuite de Li Si à l'entrée du Mausolée, alors pour chaque symbole  atteint ou dépassé pendant le déplacement, placez une carte **Alchimiste** au hasard dans la région correspondant à la manche en cours.

SINON

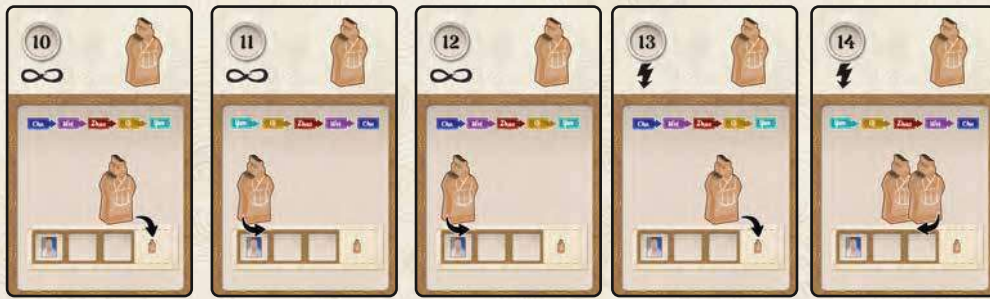
C) Si l'action ci-dessus ne peut pas être effectuée car Li Si ne possède plus de carte **Alchimiste**, ou si la région correspondant à la manche en cours est déjà remplie (avec 3 cartes), alors Li Si débloquent un Soldat de Terre Cuite pour chaque symbole  atteint ou dépassé pendant ce déplacement.

Clarification : il peut arriver que le Bateau de Li Si atteigne 2 symboles  et n'ait qu'un seul emplacement de carte disponible. Dans ce cas, il place d'abord la carte **Alchimiste**, puis débloquent un Soldat de Terre Cuite.

Dans le cas très rare où tous les Soldats de Terre Cuite de Li Si ont été débloqués, atteindre ou dépasser les symboles  reste sans effet.

Quand le Bateau de Li Si atteint ou dépasse , il prend une carte **Maître Alchimiste** au hasard et l'ajoute à ses cartes **Alchimiste**.

Installer 1 Gouverneur (10-14)



- Vérifiez la condition du Mausolée en commençant par la région la plus à gauche sur la carte Action. Si la condition de cette région n'est pas remplie (c'est-à-dire que Li Si n'a pas ou ne peut pas y placer de Soldat de Terre Cuite), placez le/les Gouverneur(s) dans cette région comme indiqué. Sinon, vérifiez la condition pour la région suivante, etc.
- Li Si ne gagne jamais ce qui est indiqué sur les tuiles bonus Gouverneur.




Placez un Gouverneur de Li Si sur la première case bonus libre en partant de la gauche.



Placez deux Gouverneurs de Li Si sur les deux premières cases bonus libres en partant de la droite.



Placez un Gouverneur de Li Si dans la zone  de cette région.

Si la carte 14 est dans le deck de Li Si : si toutes les conditions du Mausolée concernant les Gouverneurs sont remplies, alors Li Si installe son dernier Gouverneur dans la première région (selon l'ordre de priorité indiqué sur la carte) où il ne remporte pas de majorité. Néanmoins, les 2 Gouverneurs installés par le biais de cette carte 14 doivent toujours l'être dans la même région.


IMPORTANT :

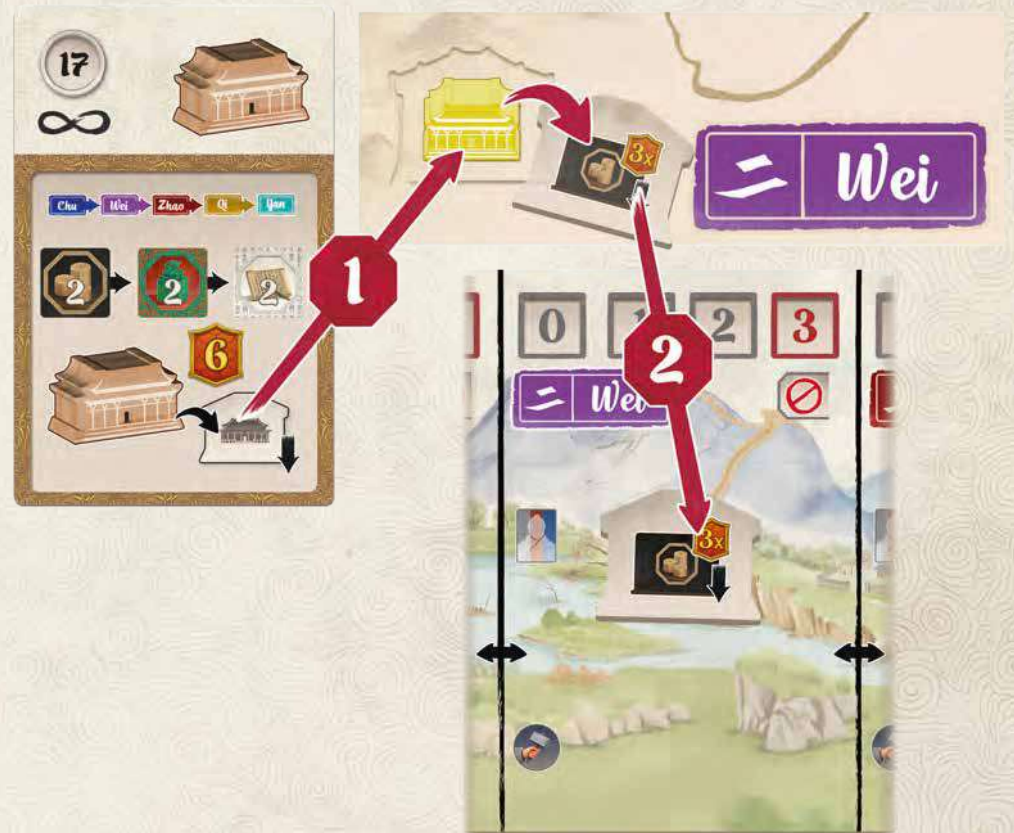
Si il n'y a plus de case disponible, le Gouverneur est placé dans la zone  de cette région.



Construire 1 Palais (15-19)



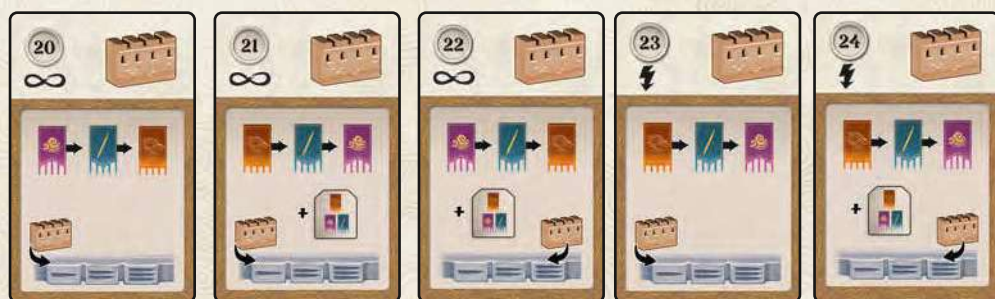
- Vérifiez la condition du Mausolée en commençant par la région la plus à gauche sur la carte Action. Si la condition de cette région n'est pas remplie (c'est-à-dire que Li Si n'a pas ou ne peut pas y placer de Soldat de Terre Cuite), placez un Palais dans cette région. Sinon, vérifiez la condition pour la région suivante, etc.
- Li Si marque immédiatement 6 PV, puis gagne un grand jeton Unification selon l'ordre indiqué par la carte, si possible.
- Retirez la tuile Palais, si possible et si indiqué sur la carte par . Placez-la sur le plateau personnel de Li Si, dans la région correspondante. Elle fera marquer des PV à Li Si en fin de partie.




Exemple : Li Si construit un Palais à Wei. Il récupère la Tuile palais **1** qu'il place dans la zone Wei de son plateau personnel **2**.

Si la carte 18 ou 19 est dans le deck de Li Si : si toutes les conditions du Mausolée concernant les Palais sont remplies, alors Li Si construit son dernier Palais dans la première région indiquée par l'ordre de priorité défini sur la carte.

Construire 1 Muraille (20-24)



• Vérifiez la condition du Mausolée en commençant par le site de Muraille le plus à gauche sur la carte Action. Si la condition de ce site n'est pas remplie, placez une Muraille dans la section la plus à gauche (ou la plus à droite, selon ce qui est indiqué par la flèche). Sinon, vérifiez la condition pour le site suivant, etc. Comme n'importe quel joueur, Li Si ne peut construire qu'une Muraille par section. Si Li Si a déjà construit une Muraille dans la section indiquée, il construit dans l'autre section du site.

• S'il y a une tuile Empereur sur le site et seulement si c'est indiqué sur la carte de Li Si par , alors celui-ci la prend et la retire immédiatement du jeu.



Placez une Muraille sur la première case libre en partant de la droite, puis Li Si récupère une tuile Empereur et la retire de la partie, si possible.



Placez une Muraille sur la première case libre en partant de la gauche, puis Li Si récupère une tuile Empereur et la retire de la partie, si possible.



Placez une Muraille sur la première case libre en partant de la gauche. Li Si ne récupère pas de tuile Empereur.

Si la carte 23 ou 24 est dans le deck : si toutes les conditions du Mausolée concernant les Murailles sont remplies, alors Li Si construit sa dernière Muraille dans la dernière section où il n'en a pas construit.

Soldats de Terre Cuite et Mausolée

Dès que Li Si remplit les conditions d'une tuile Mausolée, il la valide en plaçant l'un de ses Soldats de Terre Cuite situés à l'entrée du Mausolée sur l'emplacement disponible le plus haut et marque immédiatement ses PV.

S'il ne dispose pas de Soldat de Terre Cuite à l'entrée du Mausolée, il la validera dès qu'il aura débloqué un Soldat de Terre Cuite. Dans le cas très rare où Li Si aurait rempli les conditions de plus de tuiles Mausolée qu'il n'a de Soldats de Terre Cuite à l'entrée du Mausolée, choisissez laquelle il valide.

Cartes de décompte de Li Si



Carte Décompte A

Muraille : Li Si marque 2/4/6 PV par Muraille en fonction de l'emplacement de celle-ci.

Palais : Li Si marque les PV de chaque tuile Palais qu'il a construit dans la région correspondante.

Gouverneur : Li Si marque 10 PV pour chaque région dans laquelle il a le plus de Gouverneurs. En cas d'égalité, Li Si et vous marquez chacun 5 PV, comme dans une partie à 2 joueurs.



Carte Décompte B

Muraille : Li Si marque 4/6/8 PV par Muraille en fonction de l'emplacement de celle-ci.

Palais : Li Si marque les PV de chaque tuile Palais qu'il a construit dans la région correspondante.

Gouverneur : Li Si marque 10 PV pour chaque région dans laquelle il a le plus de Gouverneurs. Il y remporte toutes les égalités. Dans chaque région où il remporte les égalités, Li Si marque 10 PV et vous n'en marquez aucun.



Carte Décompte C

Muraille : Li Si marque 5/7/9 PV par Muraille en fonction de l'emplacement de celle-ci.

Palais : Li Si marque les PV de chaque tuile Palais qu'il a construit dans la région correspondante.

Elixir : Li Si multiplie le nombre de cartes *Alchimiste* qu'il a placées au-dessus de son plateau personnel par la plus haute valeur en PV atteinte par son Bateau.



Carte Décompte D

Muraille : Li Si marque 3/5/7 PV par Muraille en fonction de l'emplacement de celle-ci.

Palais : Li Si marque les PV de chaque tuile Palais qu'il a construit dans la région correspondante.

Elixir : Li Si multiplie le nombre de cartes *Alchimiste* qu'il a placées au-dessus de son plateau personnel par la plus haute valeur en PV atteinte par son Bateau +2.



Exemple de décompte de Palais : Li Si a placé une tuile Palais à Wei qui lui fait remporter 3PV par carte Monnaie dans cette région **1**, soit un total de 6PV **2**.

Annexes



Annexe 1 Capacités des cartes

Cartes Écriture / Monnaie / Lois



Avancez votre Bateau d'une case.



Recrutez un Officiel (**Alchimiste**, Architecte ou **Général**) dans la région où se trouve la carte.



Déplacez un de vos Ouvriers vers une région adjacente.



Effectuez jusqu'à 2 déplacements d'Officiels (2 déplacements avec le même Officiel ou 1 déplacement avec 2 Officiels).



Réduisez de 1 l'Agitation dans n'importe laquelle de vos régions.



Gagnez un jeton Unification de votre choix.



Gagnez 1 PV pour chaque carte **Alchimiste** jouée au-dessus de votre plateau personnel.



Gagnez 1 PV pour chacun de vos Gouverneurs/Murailles/Palais sur le plateau principal.



Augmentez de 1 l'Agitation dans la région où se trouve la carte pour gagner les jetons Unification indiqués.



Augmentez de 1 l'Agitation dans la région où se trouve la carte pour engager 1 Ouvrier dans cette région.



Augmentez de 1 l'Agitation dans la région où se trouve la carte pour gagner 1 PV pour chaque carte **Écriture** / **Monnaie** / **Lois** jouée au-dessus de votre plateau personnel.

Cartes Alchimiste



Engagez 1 Ouvrier dans la région où se trouve la carte. Cela ne provoque pas d'Agitation.



Recrutez un Officiel de votre choix (**Alchimiste**, Architecte ou **Général**) dans la région où se trouve la carte.



Réduisez de 1 l'Agitation dans la région où se trouve la carte, puis réduisez de 1 l'Agitation dans n'importe quelle région.



Effectuez jusqu'à 3 déplacements d'Officiels.



Augmentez de 1 l'Agitation dans la région de la carte pour gagner 2 jetons Unification de votre choix.

Cartes Maître Alchimiste



Gagnez 2 PV pour chaque carte **Alchimiste** / **Maître Alchimiste** dans la région où se trouve la carte.



Débloquez un de vos Soldats de Terre Cuite.



Gagnez 1 PV pour chacun de vos Soldats de Terre Cuite sur une tuile Mausolée.



Augmentez de 1 l'Agitation dans la région de la carte pour engager 2 Ouvriers dans cette région.



Gagnez des PV égaux au numéro de la manche en cours.

Annexe 2 Tuiles Muraille



Gagnez 2/3/4 PV pour chaque région dans laquelle se trouve au moins un Architecte.



Gagnez 2/3/4 PV pour chaque région dans laquelle se trouve au moins un **Alchimiste**.



Gagnez 2/3/4 PV pour chaque région dans laquelle se trouve au moins un **Général**.



Gagnez 2/3/4 PV pour chaque région dans laquelle se trouve au moins un Ouvrier.



Gagnez 2/3/4 PV pour chaque région dans laquelle vous avez placé au moins 2 cartes du même type (**Écriture**, **Monnaie**, **Lois** ou **Alchimiste**).



Gagnez 2/4/6 PV pour chaque série de cartes **Écriture** + **Monnaie** + **Lois** + **Alchimiste** au-dessus de votre plateau personnel.



Gagnez 1/2/3 PV pour chaque région dans laquelle vous avez construit au moins 1 Palais.



Gagnez 1/2/3 PV pour chaque région dans laquelle vous avez placé au moins 1 Gouverneur.



Gagnez 1/2/3 PV pour chaque région dans laquelle vous avez placé au moins une carte **Écriture**.



Gagnez 1/2/3 PV pour chaque région dans laquelle vous avez placé au moins une carte **Monnaie**.



Gagnez 1/2/3 PV pour chaque région dans laquelle vous avez placé au moins une carte **Lois**.



Gagnez 1/2/3 PV pour chaque région dans laquelle vous avez placé au moins une carte **Alchimiste**.



Gagnez 1/2/3 PV pour chaque région sans Agitation (marqueur sur la case 0).



Gagnez 2/3/4 PV pour chaque région dans laquelle vous avez autant ou davantage d'Officiels que le niveau d'Agitation. Il doit y avoir au moins un Officiel dans cette région.



Placez une carte **Alchimiste** dans n'importe quelle région au-dessus de votre plateau personnel. Vous n'avez pas besoin d'avoir déjà un **Alchimiste** dans cette région / Gagnez 1 PV pour chaque carte **Écriture** placée au-dessus de votre plateau personnel.




Effectuez jusqu'à 3 déplacements d'Officiels / Gagnez 1 PV pour chaque carte **Lois** placée au-dessus de votre plateau personnel.



Débloquez un de vos Soldats de Terre Cuite / Effectuez jusqu'à 2 déplacements d'Ouvriers.



Engagez 1 Ouvrier dans n'importe quelle région. Cela ne provoque pas d'Agitation / Avancez votre Bateau de 2 cases. Si vous atteignez ou dépassez , résolvez-le comme d'habitude. Si vous atteignez la fin de la piste au cours de ce déplacement, ignorez les déplacements excédentaires. Si votre Bateau se trouvait déjà à la fin de la piste avant d'obtenir la récompense, vous ne pouvez pas la réclamer.



Recrutez 2 **Généraux** dans la même région / Engagez 1 Ouvrier dans n'importe quelle région. Cela ne provoque pas d'Agitation.



Recrutez 2 **Architectes** dans la même région / Gagnez 1 PV pour chaque carte **Monnaie** placée au-dessus de votre plateau personnel.

Tuiles Palais



Gagnez 3 PV pour chacune de vos cartes **Écriture/Monnaie/Lois/Alchimiste** dans la région où vous avez construit votre Palais.



Augmentez de 1 l'Agitation dans la région où vous avez construit votre Palais pour gagner 2 PV pour chacune de vos cartes (peu importe leur type) dans cette région. Vous ne pouvez pas prendre cette tuile si votre marqueur d'Agitation dans cette région est déjà sur la case 3.


Annexe 3 Tuiles Gouverneur & Tuiles Palais

Tuiles Gouverneur



(x2) Aucun bonus. Ces tuiles sont utilisées uniquement pour les parties à 2 et 4 joueurs.



Gagnez 1 PV pour chaque Palais que vous avez construit / Avancez votre Bateau de 3 cases. Si vous atteignez ou dépassez , résolvez-le comme d'habitude. Si vous atteignez la fin de la piste au cours de ce déplacement, ignorez les déplacements excédentaires. Si votre Bateau se trouvait déjà à la fin de la piste avant d'obtenir la récompense, vous ne pouvez pas la réclamer.



Gagnez 1 PV pour chaque Muraille que vous avez construite / Effectuez jusqu'à 4 déplacements d'Officiels.



Réduisez l'Agitation de 1 dans 2 régions différentes / Gagnez 1 PV pour chaque carte **Alchimiste** jouée au-dessus de votre plateau personnel.



Débloquez un de vos Soldats de Terre Cuite / Recrutez 2 **Alchimistes** dans la même région.

Annexe 4 Tuiles Départ



Recrutez 1 **Général** et 1 **Alchimiste/Architecte/Général** à Chu.



Recrutez 1 **Général** à Chu, puis augmentez de 1 l'Agitation dans la région indiquée pour gagner les 2 jetons Unification indiqués.



Recrutez 1 **Général** à Chu, puis avancez votre Bateau de 2 cases.



Recrutez 1 **Général** à Chu, puis augmentez de 1 l'Agitation à Chu pour débloquer un Soldat de Terre Cuite et avancer votre Bateau de 1 case.



Recrutez 1 **Général** à Chu, puis augmentez de 1 l'Agitation à Chu et Yan pour engager un Ouvrier à Chu.



Recrutez 1 **Général** à Chu, puis augmentez de 1 l'Agitation à Wei, Zhao et Qi pour placer une de vos cartes **Alchimiste** dans la zone Chu de votre plateau personnel.

Annexe 5 Tableaux d'Unification




Écriture :

- 1 Recrutez un Officiel de votre choix (**Alchimiste**, Architecte ou **Général**) à Chu.
- 2 Placez une de vos cartes **Alchimiste** dans n'importe quelle région de votre plateau personnel. Vous n'avez pas besoin d'avoir déjà un **Alchimiste** dans cette région.
- 3 Installez gratuitement 1 Gouverneur à Chu ou Wei. Gagnez le bonus éventuel et réinitialisez l'Agitation à 0 dans cette région, si possible.
- 4 Débloquez 2 Soldats de Terre Cuite.
- 5 Construisez 1 Palais gratuitement dans n'importe quelle région. Gagnez 6 PV, prenez une tuile Palais et marquez ses PV, si possible. **Ne prenez pas** de grand jeton Unification.



Monnaie :

- 1 Recrutez 2 **Généraux** à Chu.
- 2 Avancez votre Bateau de 4 cases. Si vous atteignez ou dépassez , résolvez-le comme d'habitude. Si vous atteignez la fin de la piste au cours de ce déplacement, ignorez les déplacements excédentaires. Si votre Bateau se trouvait déjà à la fin de la piste avant d'obtenir la récompense, vous ne pouvez pas la réclamer.
- 3 Engagez 2 Ouvriers dans la même région (cela ne déclenche pas d'Agitation).
- 4 Installez gratuitement 1 Gouverneur à Zhao ou Qi. Gagnez le bonus éventuel et réinitialisez l'Agitation à 0 dans cette région, si possible.
- 5 Débloquez 1 Soldat de Terre Cuite. Placez un de vos Soldats de Terre Cuite débloqués sur n'importe quelle tuile Mausolée où vous n'en avez pas encore placé, peu importe si vous en remplissez les conditions ou non.



Lois :

- 1 Recrutez 2 Architectes à Chu.
- 2 Engagez 2 Ouvriers à Wei (cela ne déclenche pas d'Agitation).
- 3 Réinitialisez à 0 l'Agitation dans 3 régions au maximum : placez les marqueurs d'Agitation concernés sur la case 0.
- 4 Construisez 1 Muraille gratuitement. Gagnez une tuile Empereur, si possible.
- 5 Installez gratuitement 1 Gouverneur dans n'importe quelle région. Gagnez le bonus éventuel et réinitialisez l'Agitation à 0 dans cette région, si possible.




Lois :

- 1 Recrutez un Officiel de votre choix (**Alchimiste**, Architecte ou **Général**) à Chu.
- 2 Réinitialisez à 0 l'Agitation dans 2 régions au maximum : placez les marqueurs d'Agitation concernés sur la case 0.
- 3 Engagez 2 Ouvriers dans la même région (cela ne déclenche pas d'Agitation).
- 4 Placez un de vos Soldats de Terre Cuite débloqués sur n'importe quelle tuile Mausolée où vous n'en avez pas encore placé, peu importe si vous en remplissez les conditions ou non.
- 5 Construisez 1 Muraille gratuitement. Gagnez une tuile Empereur, si possible.




Écriture :

- 1 Avancez votre Bateau de 3 cases. Si vous atteignez ou dépassez , résolvez-le comme d'habitude. Si vous atteignez la fin de la piste au cours de ce déplacement, ignorez les déplacements excédentaires. Si votre Bateau se trouvait déjà à la fin de la piste avant d'obtenir la récompense, vous ne pouvez pas la réclamer.
- 2 Recrutez 1 **Général** et 1 Architecte à Wei.
- 3 Recrutez 2 Officiels de votre choix dans la même région.
- 4 Installez gratuitement 1 Gouverneur à Zhao ou Qi. Gagnez le bonus éventuel et réinitialisez l'Agitation à 0 dans cette région, si possible.
- 5 Construisez 1 Palais gratuitement dans n'importe quelle région. Gagnez 6 PV, prenez une tuile Palais et marquez ses PV, si possible. **Ne prenez pas** de grand jeton Unification.



Monnaie :

- 1 Engagez 1 Ouvrier dans n'importe quelle région (cela ne déclenche pas d'Agitation).
- 2 Recrutez 2 **Alchimistes** dans la même région.
- 3 Placez jusqu'à 2 de vos cartes **Alchimiste** dans n'importe quelles régions de votre plateau personnel. Vous n'avez pas besoin d'avoir déjà un **Alchimiste** dans ces régions. Vous pouvez placer ces 2 cartes dans la même région.
- 4 Construisez 1 Muraille gratuitement. Gagnez une tuile Empereur, si possible.
- 5 Avancez votre Bateau de 7 cases. Si vous atteignez ou dépassez , résolvez-le comme d'habitude. Si vous atteignez la fin de la piste au cours de ce déplacement, ignorez les déplacements excédentaires. Si votre Bateau se trouvait déjà à la fin de la piste avant d'obtenir la récompense, vous ne pouvez pas la réclamer.



Création et mode solo :

Marco Canetta & Stefania Niccolini

Illustrations :

David Sitbon & Ulric Maes

Graphismes :

Ulric Maes

Développement :

Marco Canetta & Stefania Niccolini & Matthieu Verdier

Écriture des règles :

Matthieu Verdier

Production :

Emmanuel Beltrando

Remerciement Spécial:

Alexandre Figuière



Monnaie :

- 1 Recrutez 2 Architectes à Chu.
- 2 Engagez 2 Ouvriers à Wei (cela ne déclenche pas d'Agitation).
- 3 Recrutez 2 Officiels de votre choix (**Alchimiste**, Architecte ou **Général**) dans la même région.
- 4 Débloquez 2 Soldats de Terre Cuite.
- 5 Construisez 1 Muraille gratuitement. Gagnez une tuile Empereur, si possible.




Lois :

- 1 Engagez 1 Ouvrier dans n'importe quelle région (cela ne déclenche pas d'Agitation).
- 2 Recruter un Officiel de votre choix (**Alchimiste**, Architecte ou **Général**) dans n'importe quelle région.
- 3 Placez jusqu'à 2 de vos cartes **Alchimiste** dans n'importe quelles régions de votre plateau personnel. Vous n'avez pas besoin d'avoir déjà un **Alchimiste** dans ces régions. Vous pouvez placer ces 2 cartes dans la même région.
- 4 Installez gratuitement 1 Gouverneur à Zhao ou Qi. Gagnez le bonus éventuel et réinitialisez l'Agitation à 0 dans cette région, si possible.
- 5 Construisez 1 Palais gratuitement dans n'importe quelle région. Gagnez 6 PV, prenez une tuile Palais et marquez ses PV, si possible. Ne prenez pas de grand jeton Unification.



Écriture :

- 1 Recrutez 2 **Généraux** à Chu.
- 2 Avancez votre Bateau de 4 cases. Si vous atteignez ou dépassez , résolvez-le comme d'habitude. Si vous atteignez la fin de la piste au cours de ce déplacement, ignorez les déplacements excédentaires. Si votre Bateau se trouvait déjà à la fin de la piste avant d'obtenir la récompense, vous ne pouvez pas la réclamer.
- 3 Engagez 2 Ouvriers dans la même région (cela ne déclenche pas d'Agitation).
- 4 Construisez 1 Muraille gratuitement. Gagnez une tuile Empereur, si possible.
- 5 Installez gratuitement 1 Gouverneur dans n'importe quelle région. Gagnez le bonus éventuel et réinitialisez l'Agitation à 0 dans cette région, si possible.

