

TIANXIA

The title 'TIANXIA' is rendered in a bold, black, stylized font with a gold outline. It is set against a background of a sword with a red hilt and a silver blade, which is positioned horizontally behind the letters. The sword is flanked by a gold, ornate crest or shield.

LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

CONTEXTE HISTORIQUE

La Période des Royaumes Combattants est une époque charnière dans l'histoire de la Chine, marquée par des guerres sans fin, d'importantes réformes administratives et militaires ainsi que par la consolidation du pouvoir parmi des états rivaux. Le jeu se déroule aux environs de 260 av. J.-C., à une époque où les sept royaumes belligérants (Yan, Zhao, Han, Wei, Qi, Chu et Qin) mènent une lutte acharnée, aussi bien entre eux que contre la menace des peuples nomades venant du nord, les Xiongnu.

Bien que des tronçons de la Grande Muraille de Chine aient été construits dès le VIII^e siècle avant notre ère, les dernières années de la Période des Royaumes Combattants ont été marquées par une accélération des projets de construction défensive. Avant que les Qin ne parviennent à unifier les royaumes, de vastes fortifications, des tours de guet et de nouveaux tronçons de la muraille ont été érigés afin de renforcer les défenses.

APERÇU

Dans *Tianxia* — vision chinoise de l'ordre mondial et qui signifie «tout sous un même ciel» —, les joueurs incarnent les chefs de nobles familles cherchant à accroître leur prestige et à obtenir les faveurs des puissants souverains qui gouvernent les sept royaumes combattants.

La partie se déroule en quatre manches, au cours desquelles vous nommez des gouverneurs dans les différentes régions, renforcez le pouvoir des familles royales rivales dans l'espoir de gagner leurs faveurs, et vendez des marchandises aux navires de commerce qui sillonnent les côtes chinoises afin de vous enrichir et de glaner quelques avantages. N'oubliez pas pour autant les guerriers nomades qui menacent constamment les frontières septentrionales des sept royaumes. Il vous faudra pour cela former des soldats, construire des murailles et ériger des tours afin de fragiliser ces envahisseurs et protéger les intérêts et le prestige de votre famille. À chaque manche, les Xiongnu sont toujours plus nombreux à se rassembler aux frontières des sept royaumes. Lorsqu'ils atteignent la frontière, une bataille s'engage et tous les joueurs doivent y prendre part. À la fin de la partie, le joueur s'avérant être le meilleur gouverneur, politicien, marchand et protecteur l'emporte !

MATÉRIEL

LE MATÉRIEL POUR DES PARTIES SOLO ET À 2 JOUEURS EST PRÉSENTÉ DANS LE LIVRET CORRESPONDANT



1 plateau principal
(recto verso)



4 plateaux Famille
(recto verso)



3 Barges



6 tuiles Réserve de départ



5 tuiles Bannière
de Palais



10 tuiles Bâtiment de
Revenus



18 tuiles Bâtiment
Passif



6 tuiles Bâtiment
de départ



12 jetons Coût
Additionnel



4 tuiles Demande
du Port



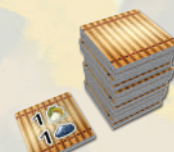
18 tuiles Navire



32 tuiles
Demande



28 tuiles Bonus
Palais



52 tuiles Bonus
Standard



16 cartes Attaque
Nomade Facile



16 cartes Attaque
Nomade Normale



28 cartes
Objectif



4 aides de jeu



4 Chefs
Nomades



4 marqueurs Force
des Nomades



4 marqueurs
Défense



9 pions Personnage
neutres



4 jetons
50/100 PP



4 jetons
150/200 PP



75 Ressources :
25x Pierre, 25x Riz, 25x Bois



60 Marchandises :
20x Soie, 20x Casque, 20x Bijou



40 Pièces :
30x «1» et 10x «5»

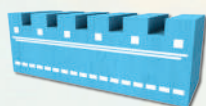
Les Ressources, les Marchandises et les Pièces sont considérées comme étant illimitées. Si jamais elles venaient à manquer, remplacez-les par un substitut de votre choix.

Tous les autres éléments du jeu sont strictement limités. S'ils sont épuisés, vous ne pouvez pas les remplacer.

MATÉRIEL DE CHAQUE JOUEUR



16 pions
Personnage



6 Murs



2 Tours



3 marqueurs
Action



1 marqueur
Ordre du Tour



1 marqueur
Score



4 marqueurs
Palais



7 marqueurs
Expédition



7 marqueurs
Livraison



1 tuile
Expédition Bonus



1 tuile
Double Tour



RÈGLES VIVANTES

Board&Dice s'engage à soutenir chaque jeu bien après sa sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relectures internes et externes, il se peut que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu n'interviennent que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Ces éventuelles mises à jour de règles ou clarifications (sous forme de FAQ) seront mises à disposition en téléchargement, par l'intermédiaire d'un fichier PDF, en anglais, sur le site internet de Board&Dice.

MATÉRIEL MANQUANT OU ENDOMMAGÉ

Bien que nous prenions le plus grand soin dans l'assemblage de votre jeu, il peut arriver qu'un élément manque ou soit endommagé. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (sav@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement cet élément.

Service Client :

<https://www.pixiegames.fr/nous-contacter>

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez soigneusement tous les éléments en carton de leur planche. Assemblez également les Barges en suivant les instructions détaillées dans le livret Solo (p. 7).

- Placez le plateau principal au centre de la table en vous assurant que la face correspondant au nombre de joueurs (indiqué dans le coin inférieur droit) soit visible.
- Placez les Barges sur le plateau principal, chacune sur l'espace correspondant à la ressource indiquée.
- Placez tous les Ouvriers Neutres en dessous des Barges, sur l'espace prévu qui leur est dédié sur le plateau principal.
- Préparez les Bâtiments :
 - Mélangez **toutes les tuiles Bâtiment de Revenus** (toit noir avec un coût indiqué en haut) et piochez-en 4.
 - Mélangez **toutes les tuiles Bâtiment Passif** (toit rouge) et piochez-en 8.
 - Mélangez ces **12 tuiles**, puis placez-les aléatoirement, une par une, face visible, sur les emplacements correspondants du plateau principal.
 - Rangez toutes les autres tuiles Bâtiment dans la boîte.
- Séparez les tuiles Bonus Palais et les tuiles Bonus Standard. Si vous jouez à 2/3 joueurs, rangez dans la boîte les tuiles Bonus Palais avec le symbole . Puis :
 - Mélangez chaque type de tuile séparément.
 - Placez aléatoirement une tuile Bonus Palais, face visible, sur chaque case correspondante de la piste Palais (5A). Rangez toutes les tuiles Bonus Palais restantes dans la boîte.
 - Placez aléatoirement une tuile Bonus Standard, face visible, sous chacune des tuiles Bâtiment (5B).
 - Formez 4 piles de tuile Bonus Standard, face cachée, contenant exactement une tuile de plus que le nombre de joueurs (*par exemple, 4 tuiles lors d'une partie à 3 joueurs*) et placez-les sur les cases de la piste Manches (5C).
 - Placez les tuiles Bonus Standard restantes, face cachée, dans la réserve générale à côté du plateau principal (5D).
- Placez la tuile Bannière de Palais «piste au choix» sur la case action *Former des Soldats/Fortifier* (6A). Placez aléatoirement les tuiles Bannière de Palais restantes, face visible, sur chaque case sur le plateau principal (6B).
- Placez aléatoirement une tuile Demande du Port, face visible, sur chaque case sur le plateau principal.
- Mélangez toutes les tuiles Navire et placez-les en une pile, face cachée. Piochez une tuile Navire et placez-la, face visible, sur chaque Port le long du bord droit du plateau principal (8A).
- Mélangez toutes les tuiles Demande et placez-les en pile, face cachée, à côté de la pile de Navires. Piochez une tuile Demande et placez-la, face visible, sur chacune des tuiles Navire (9A).
- Placez toutes les Pièces, Ressources (Pierre, Bois, Riz), Marchandises (Soie, Casque, Bijou) et les jetons Coût Additionnel dans la réserve générale, à côté du plateau principal.
- Mélangez toutes les cartes Objectif et formez une pioche, face cachée, à côté du plateau principal.

- Placez un Chef Nomade sur la case de départ de chacun des chemins d'attaque (en haut du plateau).
- Placez un marqueur Force des Nomades sur chacune des pistes Force des Nomades sur la case associée au symbole . Placez les marqueurs Défense sur le «0» de chaque piste Force des Nomades.
- Choisissez la difficulté : Facile ou Normal . Prenez le paquet de cartes Attaque Nomade correspondant, mélangez-le, prenez 4 cartes (mais ne les révéléz pas!) que vous placez en une pile, face cachée, sur l'espace indiqué du plateau principal.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

- Déterminez un premier joueur par la méthode de votre choix.
- Distribuez aléatoirement un plateau Famille à chaque joueur.
- Chaque joueur :
 - Choisit une couleur et prend tous les éléments correspondants.
 - Choisit une face de son plateau Famille et le place devant lui. Chaque face des plateaux Famille propose des actions Commercer différentes.
 - Place ses Murs et ses Tours sur les cases correspondantes de son plateau Famille (17A).
 - Place son marqueur Ordre du Tour sur la piste Ordre du Tour, en respectant l'ordre de jeu (le premier joueur se place sur la 1^{re} case, puis les joueurs suivants dans le sens horaire se placent sur les cases suivantes) (17B).
 - Place son marqueur de Score sur la case «10» de la piste de Score, à gauche du plateau principal (17C).
 - Place un marqueur Palais au bas de chaque piste Palais (17D).
 - Place sa tuile Expédition Bonus sur la case au sommet de la piste Palais Noir et sa tuile Double Tour au sommet de la piste Palais Blanc (17E).
 - Place tous les éléments restants de sa couleur à côté de son plateau Famille : ils forment sa réserve personnelle (17F).
 - Pioche 3 cartes Objectif (17G).
 - Prend des Pièces selon sa place dans l'ordre du tour (17H) :
1^{er} joueur = 2 , 2^e/3^e joueur = 3 , 4^e joueur = 4 .
- Révéléz une tuile Bâtiment de départ de plus que le nombre de joueurs. Faites de même avec les tuiles Réserve de départ, en en plaçant une sous chaque tuile Bâtiment de départ.
- Dans le sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur choisit une paire «tuile Bâtiment de départ et la tuile Réserve de départ associée» et prend immédiatement les Ressources et/ou Marchandises indiquées par la tuile Réserve de départ. Une fois que chaque joueur a fait son choix, rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- S'il y a moins de 4 joueurs, placez un marqueur Palais d'une couleur inutilisée sur la 4^e case de chaque piste Palais.

Important : Des étapes et règles supplémentaires sont requises lors des parties à 2 joueurs. Elles sont détaillées dans le livret de règles « 2 joueurs/Solo ».



Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

MISE EN PLACE

CONCEPTS PRINCIPAUX

BÂTIMENTS

Le jeu propose deux types de bâtiments :



Les **Bâtiments de Revenus** qui offrent un avantage immédiat lorsqu'ils sont revendiqués et lors de la phase de Revenus de chaque manche.



Les **Bâtiments Passifs** qui disposent d'un effet permanent. Si l'effet d'un Bâtiment est déclenché lorsque vous effectuez une action indiquée, vous pouvez résoudre cet effet directement avant ou après l'action.

Les Bâtiments sont détaillés en Annexe (p.14-15).

RESSOURCES ET MARCHANDISES



Vous avez accès à 3 Ressources différentes : le Bois, la Pierre et le Riz. Le Bois (🪵) est principalement utilisé pour Nommer des Gouverneurs dans des Bâtiments, la Pierre (🪨) permet surtout de construire des Fortifications, et le Riz (🍚) est utilisé avant tout pour Former des Soldats. Les Ressources sont généralement gagnées grâce aux Bâtiments de Revenus, ou en envoyant des Ouvriers sur les Barges.



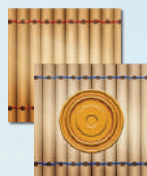
Les Points de Prestige (PP) déterminent le vainqueur de la partie. Vous pouvez gagner deux types de PP : les PP immédiats (🖤) et les PP de fin de partie (🖤).

Les Pièces (🪙) sont utiles pour de nombreuses actions. Elles peuvent également éviter de perdre des PP (🖤) lorsqu'une attaque de nomades perce les défenses et progresse trop (voir Phase d'Attaque, p. 11).



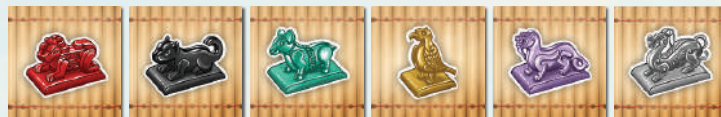
Les Marchandises se divisent en 3 types : la Soie (📜), les Casques (🛡️) et les Bijoux (💎). Les Marchandises peuvent être obtenues en effectuant l'action Échanger (🔄) dans certaines régions du plateau principal. Elles sont principalement utilisées lors de l'action Expédier pour gagner des Pièces, des PP, ainsi que d'autres avantages divers.

TUILES BONUS & STATUES DE JADE



Les tuiles Bonus sont divisées en deux catégories : les bonus à usage unique et les Statues de Jade. Lorsque vous gagnez une tuile Bonus, conservez-la dans votre réserve. Vous pouvez l'utiliser comme une Action Gratuite à tout moment de votre tour (voir p.13).

Il existe 6 types de Statue de Jade. Elles ne sont pas représentées équitablement parmi les tuiles Bonus et leur nombre exact varie en fonction du nombre de joueurs. Toutefois, l'ordre de la plus commune à la plus rare est généralement le suivant : rouge > noir > vert > jaune > violet > gris.



Lorsque vous gagnez une Statue de Jade, placez-la immédiatement sur votre plateau Famille, sur la plus haute case disponible. Vous ne pouvez jamais prendre un type de Statue de Jade que vous possédez déjà sur votre plateau Famille. Si vous avez déjà obtenu une Statue d'un type en Nommant un Gouverneur, défaissez-la.

Les Statues de Jade vous permettent de dépenser des Pièces pour avancer sur les pistes Palais lorsque vous Passez. Elles octroient également des PP à la fin de la partie (voir Décompte Final, p. 12).

PISTES PALAIS



Les pistes Palais représentent votre relation avec les 4 dynasties. Il y a plusieurs moyens d'avancer sur ces pistes. Elles offrent des avantages lorsque vous atteignez certaines cases :

- La 5^e et la 10^e case de chaque piste offrent un avantage à usage unique à chaque joueur qui l'atteint (voir Annexe, p. 19).
- La 3^e et la 7^e case de chaque piste contiennent des tuiles Bonus Palais. Lorsque vous atteignez l'une d'elles, vous devez immédiatement choisir et prendre l'une des tuiles (s'il en reste).

Les pistes Palais vous octroient également des PP à la fin de la partie (voir Décompte Final, p. 12).

PIONS PERSONNAGE

Un Personnage change en fonction de la case qu'il occupe :



Soldat — Personnage sur un tronçon de Muraille.



Gouverneur — Personnage à côté d'un Bâtiment.



Ouvrier — Personnage sur une Barge.



Marchand — Personnage à côté de l'action Commercer sur un plateau Famille.

Il est interdit de retirer des Soldats (👤), des Gouverneurs (🏠) et des Ouvriers (🚢), sauf si un effet le précise (*ex. lors d'une Bataille*). En revanche, les Marchands (👤) peuvent revenir dans votre réserve à tout moment de votre tour, même sans déclencher l'action Commercer.

CARTES ATTAQUE NOMADE

À chaque manche, vous piochez une carte Attaque Nomade et ajustez la position et la force des envahisseurs en fonction des valeurs indiquées. Il y a 4 tronçons de Muraille et chemins sur lesquels les Chefs Nomades progressent : 🏔️, 🏠, 🚢 et 🏡.

Chaque tronçon dispose de sa propre piste Force (🏹) sur sa droite. Si le Chef Nomade 🏔️ atteint le symbole 🏹 de sa piste, une Bataille aura lieu à la fin de la manche en cours.

Défendre les régions est l'un des principaux moyens permettant de gagner des Points de Prestige (PP).

Important : À la fin de la 4^e manche, les Chefs Nomades progressent de 2 cases de plus que la valeur indiquée ! Cela veut dire qu'il y a plus de chance d'avoir plusieurs Batailles qui éclatent juste avant la fin de la partie.

APERÇU

La partie se déroule en quatre manches. Chaque manche est divisée en cinq phases :

1. Phase de Préparation
2. Phase de Revenus
3. Phase d'Actions
4. Phase d'Attaque
5. Phase d'Entretien

Lors de la quatrième manche, ignorez la phase d'Entretien : après la phase d'Attaque, procédez directement au Décompte Final.

PHASE DE PRÉPARATION

Révélez les tuiles Bonus de la pile la plus à gauche sur la piste Manches.



Piochez la première carte du paquet de cartes Attaque Nomade. Faites progresser le Chef Nomade 🏔️ de chaque tronçon du nombre de cases indiqué sur la première ligne de la carte. Si le nombre de cases à parcourir est supérieur au nombre de cases restantes, le Chef Nomade progresse autant que possible et s'arrête sur la case Bataille 🏹. Augmentez ensuite la Force des Nomades 🏹 pour chaque tronçon de la Muraille de la valeur indiquée sur la ligne du bas de la carte. Si le nombre de 🏹 dépasse la piste, le marqueur Force Nomade augmente à son maximum.



Exemple : Comme indiqué sur la carte piochée, le Chef Nomade du tronçon 🏔️ progresse de 4 cases. Son marqueur Force augmente de 1. Les Chefs Nomades et les marqueurs Force des 3 autres tronçons (🏠, 🚢, 🏡) avancent selon leurs propres valeurs.

PHASE DE REVENUS

Les étapes ci-dessous doivent être résolues dans l'ordre :

- (Ignorée lors de la manche 1)* Pour chacun de vos Ouvriers sur une Barge, gagnez 1 Ressource du type correspondant.
- Gagnez les bénéfices indiqués sur chacun des Bâtiments de Revenus du plateau principal avec votre Gouverneur et sur chacun des Bâtiments de Revenus de votre plateau Famille.
- (Ignorée lors de la manche 1)* À 2 ou 3 joueurs, ajoutez 1 Ouvrier Neutre sur chaque Barge depuis la gauche en poussant tous les autres Ouvriers vers la droite. Si cela fait «tomber» un Ouvrier, celui-ci est replacé sur le plateau Famille de son propriétaire en tant que Marchand. Les joueurs peuvent placer un Marchand sur n'importe quelle case disponible à côté de l'action Commercer.

Si un Ouvrier Neutre tombe d'une Barge, remettez-le simplement sur son emplacement sur le plateau principal.



Exemple : Lors de la phase de Revenus de la 2^e manche, Orange et Bleu gagnent 1 Pierre, 1 Riz et 1 Bois, tandis Violet gagne 1 Pierre et 1 Bois.



Puis, les Ouvriers neutres sont ajoutés sur les Barges. L'Ouvrier violet tombe de la première Barge **A1** et est placé comme Marchand sur la troisième Action du plateau Famille de son propriétaire **A2**. De même, l'ouvrier orange tombe de la troisième Barge **B1** et devient un Marchand sur sa première Action Commercer **B2**.



PHASE D' ACTIONS

Dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur, les joueurs effectuent des actions jusqu'à ce qu'ils aient tous passé.

À son tour, un joueur effectue l'un de ces types d'actions :

- RÉGION • ARMÉE • BARGE • PASSER

ACTIONS GRATUITES

En plus du type choisi, vous pouvez effectuer **autant d'Actions Gratuites que vous le souhaitez** à tout moment de votre tour :

- Défausser 1 marqueur Action pour gagner 2 Pièces.
- Utiliser une tuile Bonus (visible dans votre réserve) et gagner tous les avantages associés (placez-la ensuite face cachée).
- **Ne défaussez pas cette tuile**, car certains effets de jeu peuvent réactiver des tuiles Bonus et certaines cartes Objectif les valorisent lorsqu'elles sont décomptées.
- Défausser une carte Objectif pour gagner tous les avantages indiqués en haut de la carte. Placez les cartes défaussées dans la pile de défausse, près de la pioche Objectif à côté du plateau principal. Lorsque la pioche Objectif est vide, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche Objectif.
- Vous pouvez reprendre un Marchand de votre plateau Famille pour le remettre dans votre réserve.
- Si toutes les cases adjacentes à une action Commercer sont occupées par des pions Marchand, vous pouvez les reprendre dans votre réserve et résoudre l'effet de cette action (voir Annexe, p. 18-19).

RÉGION

Focalisez-vous sur la carte des royaumes, en haut du plateau principal :



Choisissez l'une des 7 régions sur la carte. Si d'autres marqueurs Action s'y trouvent déjà, vous devez payer 1 (à la réserve générale) pour chaque marqueur Action présent. Placez votre marqueur Action sur la case Action correspondante (s'il y a déjà d'autres marqueurs, placez-le au sommet de la pile).

Puis, dans l'ordre de votre choix :

- Gagnez le bénéfice additionnel associé à la case Action (s'il y a).
- Vous pouvez avancer de 1 case sur la piste Palais indiquée par la Bannière de la région et gagner les éventuels bénéfices associés.
- Effectuez une action de chaque type possible dans cette région. Effectuer chaque action est facultatif, mais vous devez effectuer au minimum **1 action**.

ACTION NOMMER UN GOUVERNEUR

Résolvez ces étapes dans l'ordre :

1. Choisissez un Bâtiment de la région activée disposant d'une case libre pour un pion Personnage.
2. Payez le coût en indiqué sur ce Bâtiment, plus tout supplémentaire pour chaque Bois indiqué sur la case où vous placez votre . S'il y a un jeton Coût Additionnel à côté de ce Bâtiment, vous devez également payer ce supplémentaire.
3. S'il y a une tuile Bonus à côté de ce Bâtiment, prenez-la.
4. Placez votre pion Personnage près de ce Bâtiment. Il devient un .
5. S'il s'agit d'un Bâtiment de Revenus, résolvez-le immédiatement.

Important : Chaque joueur ne peut avoir que 1 Gouverneur à côté d'un même Bâtiment.

ACTION ÉCHANGER

Vous pouvez convertir des Ressources en Marchandises :

- Dans la région **Qin**, vous pouvez convertir jusqu'à 4 en un même nombre de .
- Dans la région **Wei**, vous pouvez convertir jusqu'à 4 en un même nombre de .
- Dans la région **Zhao**, vous pouvez convertir jusqu'à 4 en un même nombre de .
- Dans la région **Han**, vous pouvez convertir jusqu'à 4 en un même nombre de de votre choix (n'importe quelle combinaison).

ACTION EXPÉDIER

Vous permet de commercer avec un Navire du Port de cette région. Vous pouvez effectuer l'action Expédier dans les régions **Yan**, **Qi** et **Chu**. Pour effectuer cette action :

1. Choisissez un Navire dans la région sélectionnée ayant au moins une case Livraison disponible.
2. Placez un marqueur Expédition sur l'espace Port de cette région.
3. Vous pouvez placer autant de marqueurs Livraison qu'il y a de cases libres sur le navire choisi (tant que vous avez assez de pour payer).
4. Pour chaque Livraison :
 - Dépensez les indiquées sur la tuile Demande du Navire (la tuile Demande demande toujours qui correspond au type de indiqué sur la tuile Demande du Port de la région).
 - Placez un marqueur Livraison sur la case Livraison du Navire.
 - Gagnez la récompense indiquée sur la tuile Demande ainsi que celle recouverte par votre marqueur Livraison (dans l'ordre de votre choix).



Le Navire près de la n'est dans aucun Port. Vous ne pouvez donc pas livrer de Marchandises à ce Navire, sauf si un effet vous le précise.



Exemple 1 : Bleu décide d'effectuer des actions dans la région Wei. Il place son marqueur Action sur la case Action de la région **A**. Il avance de 1 case sur la piste du Palais Noir en raison de la Bannière placée sur cette région **B**.

Bleu paie 2 Bois pour nommer un Gouverneur dans le Bâtiment de Revenus **C**. Il gagne immédiatement 1 Bois et 1 Pièce. Bleu prend également la tuile Bonus indiquant 2 Riz **D** et décide de l'utiliser, car il a besoin de Riz pour résoudre l'Action Échanger.

Enfin, il échange 2 Riz contre 2 Soies **E**.



Exemple 2 : Bleu effectue une action dans la région Yan. Il y a déjà 1 marqueur Action, car Orange s'est précédemment rendu dans cette région **A**. Bleu doit donc payer 1 Pièce pour pouvoir y placer un marqueur Action. Il gagne immédiatement 1 Ressource de son choix et choisit du Bois **B**.

Tout d'abord, Bleu avance de 1 case sur la piste Palais Rouge **C**.

Ensuite, Bleu décide d'Expédier. Il place un marqueur Expédition sur le Port **D**. Il dépense 1 Soie (demandée par la tuile Demande de Port), 1 Bijou et utilise sa tuile Bonus « Ressource au choix » pour gagner 1 Pièce et 5 PP **E**. Bleu place alors un marqueur Livraison sur la seule case disponible et gagne la ressource de son choix : il choisit à nouveau 1 Bois **F**.

Bleu a désormais les 2 Bois requis par le Bâtiment (1 Bois lié à son coût de base et 1 Bois indiqué sur la case sur laquelle il place son Gouverneur). Bleu paie ce coût et Nomme un Gouverneur **G**.

ARMÉE

Focalisez-vous sur la muraille au sommet du plateau principal :



Choisissez une action (Fortifier OU Former des Soldats) puis :

1. S'il y a d'autres marqueurs Action présents, vous devez payer 1 Pièce pour chaque marqueur Action déjà présent.
2. Placez votre marqueur Action sur la case Action (s'il y a déjà d'autres marqueurs, placez-le au sommet de la pile).
3. Vous pouvez avancer d'une case sur **n'importe quelle** piste Palais et gagner les éventuels bénéfices associés.
4. Résolvez l'action Fortifier ou Former des Soldats.

FORTIFIER

Vous pouvez construire autant de Murs et de Tours que vous le souhaitez (tant que vous le pouvez). Pour ce faire :

1. Payez le nombre de indiqué à côté de chaque Mur et/ou Tour de votre plateau Famille (vous devez construire les Murs et les Tours dans l'ordre croissant de leurs coûts).
2. Si vous avez construit un Mur, placez-le sur la case correspondante libre la plus à gauche du tronçon de la Muraille de votre choix sur le plateau principal. Si vous avez construit une Tour, placez-la sur la case correspondante libre du tronçon de la Muraille de votre choix sur le plateau principal. Augmentez le marqueur Défense de ce ou ces Tronçons de deux cases par Tour et d'une case par Mur.

Avec une seule action, vous pouvez construire des Murs et des Tours sur plusieurs Tronçons. Si vous n'avez plus de Murs ni de Tour sur votre plateau Famille, vous ne pouvez plus effectuer cette action.



Exemple : Orange souhaite construire 1 Mur et 1 Tour, cela lui coûte 7 . Il avance de 1 case sur la piste Palais de son choix. Il place tout d'abord le Mur sur le tronçon , puis la Tour sur le tronçon . Orange ajuste en conséquence le marqueur Défense de ces deux tronçons : de 1 point pour le tronçon et de 2 points pour le tronçon .

FORMER DES SOLDATS

Vous pouvez former autant de Soldats que vous le souhaitez (tant que vous le pouvez). Vous devez payer 2 pour chaque Soldat formé : prenez ensuite ce Soldat dans votre réserve et placez-le sur la case libre correspondante la plus à gauche du tronçon de la Muraille de votre choix. Vous pouvez former et placer des Soldats sur plusieurs tronçons de la Muraille. Augmentez le marqueur Défense de ce Tronçon d'une case par Soldat ajouté.

Si vous n'avez plus de pion Personnage dans votre réserve, vous ne pouvez plus former de Soldats. Vous pouvez cependant, à n'importe

quel moment de votre tour, effectuer l'Action Gratuite Marchand de votre plateau Famille pour remettre un Marchand dans votre réserve.



Exemple : Bleu forme 4 nouveaux Soldats, ce qui lui coûte 8 . Il avance de 1 case sur la piste Palais de son choix **A**. Il place 3 Soldats sur le tronçon **B** et 1 Soldat sur le tronçon **C**. Bleu ajuste donc le marqueur Défense de ces deux tronçons : de 3 points pour le tronçon **B1** et 1 point pour le tronçon **C1**.

Les marqueurs Défense permettent de suivre la défense totale contre les Nomades pour chaque tronçon. Ils ne sont pas indispensables, mais aident les joueurs.

BARGES

Important : Cette action ne nécessite pas de marqueur Action.

Focalisez-vous sur la rivière au milieu du plateau principal :



Choisissez l'une des Barges et dépensez 1 . Vous devez payer 1 supplémentaire pour chacun de vos Ouvriers déjà présents sur cette Barge (s'il y en a). Placez votre Ouvrier sur la case la plus à gauche de la Barge, en poussant les autres Ouvriers vers la droite. Gagnez immédiatement 1 Ressource indiquée sur cette Barge. Chaque Barge ne peut contenir que 3 Ouvriers. Si un Ouvrier est poussé hors d'une Barge, son propriétaire le place comme Marchand à côté d'une Action Commercer de son choix sur son plateau Famille.

Lors de la Phase de Revenus, vous gagnez 1 Ressource indiquée sur la Barge pour chacun de vos Ouvriers présents sur celle-ci.

S'il n'y a plus d'Ouvrier dans votre réserve, vous pouvez à la place placer un Ouvrier Neutre :

- Le coût est calculé de la même manière, en fonction du nombre de vos Ouvriers déjà présent sur la Barge.
- Vous gagnez immédiatement la Ressource indiquée, mais vos Revenus ne seront pas impactés.



Exemple : Violet ajoute 1 de ses Ouvriers sur la Barge Pierre. Il a déjà 1 de ses Ouvriers présent, il paie donc 2 . Violet gagne 1 , pousse son deuxième Ouvrier hors de la Barge, et le place donc comme Marchand sur son plateau Famille.

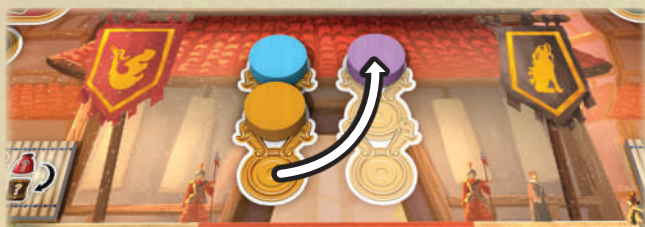
PASSER

Résolvez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- Placez votre marqueur **Ordre du Tour** sur la case libre la plus haute de la piste **Ordre du Tour** pour la prochaine manche.
- Prenez l'une des tuiles **Bonus** disponibles sous la piste **Manches**.
- Si vous avez 1/3/5/6 Statues de Jade sur votre plateau **Famille**, vous pouvez payer 1/3/5/8 Pièces pour avancer 1/2/3/4 cases sur les pistes **Palais**. Vous pouvez choisir une piste **Palais** différente pour chaque case gagnée de cette manière. Vous gagnez tous les bénéfices associés à ces cases.

Important : Lors du tour où vous choisissez de passer, vous pouvez tout de même effectuer des Actions Gratuites.

Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer de tours de jeu, et vous devez attendre que tous les autres joueurs aient également passé avant de résoudre la phase suivante de la manche.



Exemple : Violet est le premier à passer. Il place son marqueur **Ordre du Tour** sur la case libre la plus en haut de la piste **Ordre du Tour** pour la prochaine manche.



Violet prend une tuile **Bonus** (il choisit celle une Statue de Jade) parmi les tuiles disponibles sous la piste **Manches**. Violet peut à présent payer 3 pour avancer 2 fois sur les pistes **Palais**.

PHASE D'ATTAQUE

Une fois que tous les joueurs ont passé, résolvez la Phase d'Attaque. Regardez où se trouve chaque Chef Nomade sur sa piste respective. Sur chaque tronçon où un Chef Nomade a atteint la case finale de sa piste, vous devez résoudre une Bataille. Résolvez ces étapes :

1. RÉCOMPENSE DE PRESTIGE

- Additionnez la Force de chaque joueur qui a contribué à la défense de ce tronçon : chaque Tour octroie 2 de Force, chaque Mur et chaque Soldat octroie 1 de Force.

- Le joueur avec le total de Force le plus élevé gagne 7 PP, le deuxième joueur gagne 4 et le troisième joueur gagne 2.
- Les égalités entre les joueurs sont tranchées en faveur de celui ayant le Soldat le plus à gauche sur ce tronçon, puis de celui ayant le Mur le plus à gauche, et enfin de celui qui possède la Tour.

2. BATAILLE

- Pour chaque **Tour** sur le tronçon, réduisez la Force des Nomades de 2. Pour chaque **Mur** sur le tronçon, réduisez la Force des Nomades de 1. Si la Force des Nomades est réduite à 0, la Bataille est gagnée : avancez immédiatement à l'étape 4.
- En commençant par le Soldat le plus à gauche du tronçon, puis en poursuivant vers la droite, renvoyez les Soldats dans leur réserve respective, l'un après l'autre, en diminuant la Force des Nomades de 1 case. Répétez cela jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Soldat restant ou que la Force des Nomades soit réduite à 0.

Chaque fois que le Soldat d'un joueur est renvoyé dans sa réserve, ce joueur gagne 1. Faites ensuite glisser tous les Soldats restants vers la gauche, sans altérer leur ordre.

Si la Force des Nomades est réduite à 0, la Bataille est gagnée : avancez immédiatement à l'étape 4.

- Si la Force des Nomades n'a pas été réduite à 0, ils ont pillé les terres. Passez à l'étape 3 : Batailles Perdues.

3. BATAILLES PERDUES

- Déplacez le Chef Nomade le long de la route au-delà de la Muraille jusqu'à la première tuile **Bâtiment**.
- Renvoyez tous les Gouverneurs de ce Bâtiment dans la réserve de leur joueur.
- Ajoutez un jeton **Coût Additionnel** à ce Bâtiment, et remettez une tuile **Bonus Standard** à côté (si la case est vide).
- Diminuez ensuite le marqueur **Force des Nomades** du nombre indiqué sous ce Bâtiment. Si la Force Nomade est réduite à 0 : avancez immédiatement à l'étape 4.
- Si la Force des Nomades est toujours supérieure à 0, déplacez le Chef Nomade jusqu'au Bâtiment suivant sur le chemin : répétez les points 3b, 3c et 3d. Continuez avec le Bâtiment suivant si nécessaire.
- Si tous les Bâtiments ont été pillés et que la Force des Nomades n'a toujours pas atteint 0, chaque joueur perd soit 1, soit 3 pour chaque point de Force des Nomades restant.

4. GOUVERNEURS PROTÉGÉS

Le joueur qui a gagné le plus de PP lors de la première étape de l'attaque gagne 1 supplémentaire pour chaque Gouverneur (quel qu'en soit le propriétaire) qui reste sur la route attaquée.

5. « RETRAITE » DES NOMADES

Lorsque la Bataille est terminée, quelle qu'en soit l'issue, remettez le Chef Nomade au début de sa piste et réinitialisez le marqueur **Force des Nomades** en le plaçant sur la case indiquant le chiffre de la manche suivante. Ajustez ensuite tous les marqueurs **Défense** afin qu'ils reflètent la valeur actuelle de Défense prodiguée par les éléments restants des joueurs sur chaque tronçon de la Muraille.



Exemple : À la fin de la deuxième manche, une Bataille éclate dans le tronçon 1. La Force des Nomades est de 10, tandis que la valeur de Défense est de 8 (2 octroyés par la Tour + 1 par le Mur + 5 par les Soldats.). Bleu a le total de Force le plus élevé, il gagne donc 7. Orange, étant deuxième, gagne 4.



Bleu gagne également 4 grâce à l'effet de son Bâtiment dans la région Zhao (2 pour chaque Tour et Mur dans le tronçon attaqué).



Tous les Soldats sont ensuite retirés A. Orange gagne donc 3 et Bleu gagne 2. La Force des Nomades est réduite à 2 B : le Chef Nomade brise donc les défenses de la Région Zhao et attaque le premier Bâtiment.

Le Gouverneur bleu est retiré C. Une tuile Bonus est ajoutée à la case vide à côté de ce Bâtiment dans la région Zhao D et un jeton Coût Additionnel est placé au-dessus de ce Bâtiment E. La Force des Nomades est ensuite réduite de 3 F : elle atteint 0, ce qui veut dire que les Bâtiments restants le long de la route sont sains et saufs. Le joueur Bleu, en tant que contributeur principal de la Défense, gagne 2 en plus pour les Gouverneurs restants dans la région Wei G.

Le Chef Nomade est replacé sur la première case de sa piste et le marqueur Force de ce tronçon est réinitialisé sur la case.

PHASE D'ENTRETIEN

(Ignorez cette phase lors de la dernière manche de la partie)

Résolvez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- Rangez dans la boîte toutes les tuiles Bonus restantes à côté de la piste Manches.
- Chaque joueur reprend ses 3 marqueurs Action.
- Défaussez toutes les tuiles Navire de la région de Yan ainsi que toutes les tuiles Navire dont toutes les cases Livraison sont occupées. Défaussez également les tuiles Demande associées. Les joueurs remettent les marqueurs Livraison de ces navires dans leurs réserves.
- Faites glisser toutes les tuiles Navire restantes vers le haut du plateau jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Port vide entre elles.
- Révélez de nouveaux Navires de la pile et placez-les dans les Ports vides.
- Ajoutez une tuile Demande de la pile à chaque nouveau Navire.
- Faites glisser les marqueurs Ordre du Tour sur la piste Ordre du Tour en cours (sans changer leur ordre).

FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à l'issue des 4 manches. Procédez alors au Décompte Final :

- Gagnez 1/3/6/10/15/21 si vous avez 1/2/3/4/5/6 Statues de Jade sur votre plateau Famille.
- Gagnez 7/4/2 si vous êtes 1^{er}/2^e/3^e sur une piste Palais. Les égalités sont brisées en faveur du joueur avec le marqueur le plus en bas de la pile (le premier à avoir atteint la case).
- Décomptez jusqu'à 3 cartes Objectif de votre main. Si plusieurs Objectifs nécessitent d'avoir des éléments communs, ces éléments comptent pour tous ces Objectifs.
- Gagnez 1 pour chaque 5 restants dans votre réserve (quelle que soit la combinaison).

Le joueur cumulant le plus de Points de Prestige (PP) l'emporte.

En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui, dans l'ordre :

- a construit le plus de Tours,
- a construit le plus de Murs,
- a le plus de Pièces restantes.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent une victoire bien méritée.

ANNEXES

TUILES BONUS

	Statues de Jade. Vous devez la placer immédiatement sur votre plateau Famille, sur la plus haute case disponible. Vous ne pouvez pas prendre une Statue de Jade que vous possédez déjà.
	Avancez d'une case sur la piste Palais correspondante.
	Avancez d'une case sur une piste Palais de votre choix.
	Gagnez les Ressources/Marchandises/Pièces/Prestige indiqués.
	Gagnez 2 Ressources différentes de votre choix.
	Gagnez 1 Marchandise de votre choix.
	Payez 1 Casque pour placer gratuitement 2 Soldats sur le ou les tronçons de votre choix.
	Payez 1 Bijou pour gagner 5 PP.

	Payez 1 Soie pour gagner 3 Pièces.
	Payez 2 Pièces pour Nommer un Gouverneur gratuitement dans n'importe quelle région.
	Payez 3 Pièces pour piocher une carte Objectif.
	Payez 1 Marchandise au choix pour gagner 2 Ressources au choix (identiques ou non).
	Payez 2 Ressources au choix pour gagner 2 Marchandises au choix (identiques ou non).
	Effectuez une Action Expédier d'exactly 1 Livraison sur un Navire qui n'est dans aucun Port (le Navire visible le plus en bas). Ne posez pas de marqueur Expédition.
	Placez 1 Marchand à côté d'une de vos Actions Commercer.
	Placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix.
	Placez gratuitement un Ouvrier sur une Barge, et gagnez tous les bénéfices correspondants.
	Gagnez les bénéfices indiqués sur chacun de vos Bâtiments de Revenus (y compris le Bâtiment de départ sur votre plateau Famille).
	Réduisez de 2 le marqueur Force des Nomades sur le tronçon de votre choix.
	Retournez face visible l'une de vos tuiles Bonus déjà activées. Elle peut à nouveau être activée.

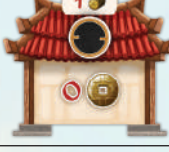
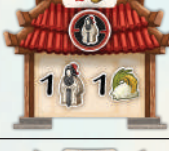
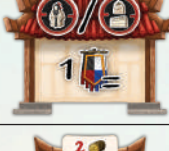
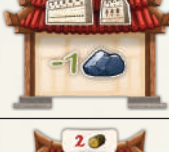
BÂTIMENTS DE REVENUS

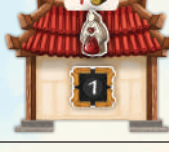
	— Bâtiment de départ — (A1) Avancez de 1 case la piste Palais de votre choix, et gagnez les bénéfices éventuels.
	— Bâtiment de départ — (A2) Placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix.
	— Bâtiment de départ — (A3) Placez gratuitement un Ouvrier sur une Barge, et gagnez tous les bénéfices correspondants.
	— Bâtiment de départ — (A4) Placez 1 Marchand à côté de n'importe laquelle de vos Actions Commercer.
	— Bâtiment de départ — (A5) Gagnez 1 Marchandise de votre choix.
	— Bâtiment de départ — (A6) Gagnez 2 Pièces.
	(I1) Gagnez 1 Ressource de votre choix et 1 Pièce.
	(I2) Gagnez 1 Riz et 1 Pièce.
	(I3) Gagnez 1 Pierre et 1 Pièce.
	(I4) Gagnez 1 Bois et 1 Pièce.

	(I5) Gagnez 1 PP pour chacun de vos Murs ou chacun de vos Soldats.
	(I6) Gagnez 3 PP pour chacune de vos Tours.
	(I7) Gagnez 1 récompense disponible sur n'importe quel Navire de n'importe quel Port. Ne la recouvrez pas avec le marqueur Livraison, et n'ajoutez pas de marqueur Expédition.
	(I8) Gagnez 1 PP pour chacune des pistes Palais sur laquelle vous avez au moins atteint la 3 ^e case.
	(I9) Retournez face visible une tuile Bonus Standard de votre choix. Elle peut à nouveau être activée.
	(I10) Avancez sur la piste Palais sur laquelle vous êtes le plus bas (par rapport à votre position sur les autres pistes Palais). En cas d'égalité, vous pouvez choisir entre les pistes à égalité.

BÂTIMENTS PASSIFS

	(P1) Chaque fois que vous effectuez une action Échanger, vous pouvez dépenser les Ressources de votre choix (mais toujours d'un seul type). Exemple : Dans la région Qin, vous pouvez échanger du Riz pour des Casques.
	(P2) Chaque fois que vous effectuez une action Échanger, gagnez 1 Marchandise de votre choix.
	(P3) Chaque fois que vous Nommez un Gouverneur, payez 1 Bois de moins (au minimum 0). L'effet de ce Bâtiment ne se déclenche pas au moment où vous y nommez un Gouverneur.
	(P4) Chaque fois que vous Nommez un Gouverneur, gagnez 4 PP. L'effet de ce Bâtiment ne se déclenche pas au moment où vous y nommez un Gouverneur.

	(P5) Chaque fois que vous Nommez un Gouverneur, vous pouvez placer 1 Marchand à côté de n'importe laquelle de vos Actions Commercer. L'effet de ce Bâtiment ne se déclenche pas au moment où vous y nommez un Gouverneur.
	(P6) Lors de la Phase d'Attaque, vous gagnez 2 PP pour chacune de vos Tours et chacun de vos Murs dans chacun des tronçons attaqués.
	(P7) Lors de la Phase d'Attaque, vous gagnez 1 PP pour chacun de vos Soldats dans chacun des tronçons attaqués.
	(P8) Vous ne payez jamais de Pièces pour placer vos marqueurs Action.
	(P9) Chaque fois que vous Formez des Soldats, gagnez 1 Riz, et placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix. Vous pouvez utiliser le Riz gagné lors de cette action.
	(P10) Chaque fois que vous Fortifiez, gagnez 1 Pièce et placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix.
	(P11) Chaque fois que vous Formez des Soldats ou que vous Fortifiez, et que vous avancez de 1 case sur une piste Palais, vous avancez d'une case supplémentaire sur cette même piste.
	(P12) Chaque fois que vous Fortifiez, chaque Tour et chaque Mur coûte 1 Pierre de moins.
	(P13) Chaque fois que vous effectuez une Action Expédier, vous choisissez un Navire dans le Port de votre choix. Remarque :  n'est pas considéré comme un Port.
	(P14) Avant d'effectuer une Action Expédier, vous pouvez retirer un marqueur Livraison au choix sur le Navire choisi.
	(P15) Chaque fois que vous effectuez une Action Expédier, vous gagnez la récompense disponible (pas encore recouverte) la plus à gauche de la case Livraison du Navire choisi (avant ou après avoir placé votre marqueur Livraison).

	(P16) Chaque fois que vous placez un Ouvrier sur une Barge, gagnez 1 Ressource d'un type différent de celle gagnée par cet Ouvrier.
	(P17) Chaque fois que vous placez un Ouvrier sur une Barge, payez 1 Pièce de moins (au minimum 1).
	(P18) Chaque fois que vous placez un Ouvrier sur une Barge, gagnez 1 PP.

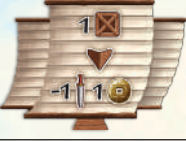
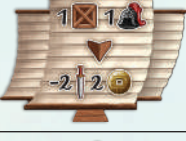
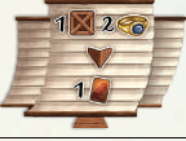
CARTES OBJECTIF

	(OB1) Gagnez 1 Marchandise au choix, 1 Bois et 1 Pierre. — — — Gagnez des PP selon votre place sur les pistes Palais Blanc et Rouge : 7/4/2 PP si vous êtes 1 ^{er} /2 ^e /3 ^e sur les pistes Palais indiquées.
	(OB2) Gagnez 2 Bois et 1 Ressource au choix. — — — Gagnez des PP selon votre place sur les pistes Palais Noir et Rouge : 7/4/2 PP si vous êtes 1 ^{er} /2 ^e /3 ^e sur les pistes Palais indiquées.
	(OB3) Gagnez 2 Pierres et 1 Ressource au choix. — — — Gagnez des PP selon votre place sur les pistes Palais Blanc et Rouge : 7/4/2 PP si vous êtes 1 ^{er} /2 ^e /3 ^e sur les pistes Palais indiquées.
	(OB4) Gagnez 2 Riz et 1 Ressource au choix. — — — Gagnez des PP selon votre place sur les pistes Palais Blanc et Noir : 7/4/2 PP si vous êtes 1 ^{er} /2 ^e /3 ^e sur les pistes Palais indiquées.
	(OB5) Gagnez 2 Ressources au choix (différentes ou non) et 1 Pièce. — — — Gagnez des PP selon votre place sur les pistes Palais Bleu et Rouge : 7/4/2 PP si vous êtes 1 ^{er} /2 ^e /3 ^e sur les pistes Palais indiquées.

	(OB6) Gagnez 2 Ressources au choix (différentes ou non) et 1 Pièce. — — — Gagnez des PP selon votre place sur les pistes Palais Bleu et Noir : 7/4/2 PP si vous êtes 1^{er}/2^e/3^e sur les pistes Palais indiquées.		(OB14) Gagnez 1 Soie, 1 Casque et 1 Pierre. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Qin et Qi.
	(OB7) Gagnez 2 Ressources au choix (différentes ou non) et 1 Riz. — — — Chaque Marchandise restante dans votre Réserve vous rapporte 2 PP.		(OB15) Gagnez 1 Soie, 1 Bijou et 1 Bois. — — — Gagnez 2/6/11/17 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Wei et Chu.
	(OB8) Gagnez 2 Ressources au choix (différentes ou non) et 1 Bois. — — — Gagnez à nouveau les PP pour les Statues de Jade sur votre plateau Famille.		(OB16) Gagnez 1 Bijou, 1 Casque et 1 Riz. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Zhao, Han et Qi.
	(OB9) Gagnez 1 Soie, 1 Casque et 1 Bijou. — — — Gagnez 2 PP pour chacun de vos Gouverneurs sur le plateau principal.		(OB17) Placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix, gagnez 1 Bijou et 1 Riz. — — — Gagnez 2/6/11/17 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Wei, Han et Qi.
	(OB10) Gagnez 1 Pièce, 1 Bois et 1 Pierre. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Qin et Yan.		(OB18) Placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix, gagnez 1 Soie et 1 Bois. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Yan, Wei et Han.
	(OB11) Gagnez 1 Pièce, 1 Bois et 1 Riz. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Qin et Han.		(OB19) Placez gratuitement 1 Soldat, gagnez 1 Casque et 1 Pierre. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Zhao, Qi et Chu.
	(OB12) Gagnez 1 Pièce, 1 Bois et 1 Pierre. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Han, Chu et Yan.		(OB20) Gagnez 2 Ressources au choix (différentes ou non) et 1 Pierre. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 8/10/12/14 tuiles Bonus Standard et/ou Palais dans votre réserve (qu'elles aient été activées ou non durant la partie).
	(OB13) Gagnez 3 Pièces. — — — Gagnez 3/7/12/18 PP si vous avez 1/2/3/4 Gouverneurs dans les régions Zhao et Chu.		(OB21) Gagnez 2 Marchandises au choix (différentes ou non). — — — Gagnez 3/6/10/15 PP par 2/3/4/5+ marqueurs Expédition dans les régions Yan et Chu.

	(OB22) Gagnez 2 Soies et 1 Pièce. — — — Gagnez 3/6/10/15 PP par 2/3/4/5+ marqueurs Expédition dans les régions Yan et Qi.
	(OB23) Gagnez 2 Casques et 1 Pièce. — — — Gagnez 2/5/9/14 PP par 1/2/3/4+ marqueurs Expédition dans les régions Chu et Qi.
	(OB24) Placez gratuitement 1 Mur sur le tronçon de votre choix. — — — Gagnez 3/7/14/20 PP par 2/3/4/5+ Murs et Tours sur les tronçons.
	(OB25) Placez gratuitement 1 Mur sur le tronçon de votre choix. — — — Gagnez 3/7/14/20 PP par 2/3/4/5+ Murs et Tours sur les tronçons.
	(OB26) Placez gratuitement 2 Soldats sur le ou les tronçons de votre choix et gagnez 2 Pièces. — — — Gagnez 3/7/14/20 PP par 2/3/4/5+ Murs et Tours sur les tronçons.
	(OB27) Placez gratuitement 2 Soldats sur le ou les tronçons de votre choix et gagnez 2 Pièces. — — — Gagnez 3/7/14/20 PP par 2/3/4/5+ Murs et Tours sur les tronçons.
	(OB28) Gagnez 2 Ressources au choix (différentes ou non) et 1 Riz. — — — Gagnez des PP pour les pions Personnage restants dans votre réserve : • 4 PP si vous avez 5-6 pions Personnage. • 7 PP si vous avez 4 pions Personnage. • 11 PP si vous avez 1-3 pions Personnage. • 16 PP si vous avez 0 pion Personnage. Remarque : Vous ne récupérez pas les Soldats des tronçons de la Muraille lors de la phase d'Attaque de la dernière manche.

TUILES DEMANDE

	(D1, D2) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région pour gagner 1 Pièce et 2 PP.
	(D3, D4) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région pour gagner 2 Pièces.
	(D5, D6) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région pour réduire de 1 le marqueur Force des Nomades du tronçon de la Muraille de votre choix et gagner 1 Pièce.
	(D7, D8) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région pour gagner 1 Bois et 1 PP.
	(D9, D10) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Casque pour gagner 2 Pièces et réduire de 2 le marqueur Force des Nomades du tronçon de la Muraille de votre choix.
	(D11, D12) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 2 Casques pour placer gratuitement 1 Soldat sur un tronçon de la Muraille de votre choix et gagner 7 PP.
	(D13, D14) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Bijou pour placer 1 Marchand à côté d'une de vos Actions Commercer et gagner 3 PP.
	(D15, D16) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Bijou pour placer gratuitement 1 Soldat sur un tronçon de la Muraille de votre choix et 1 Marchand à côté d'une de vos Actions Commercer.
	(D17, D18) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 2 Bijoux pour piocher une carte Objectif.
	(D19, D20) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Marchandise au choix pour réduire de 1 le marqueur Force des Nomades du tronçon de la Muraille de votre choix et gagner 2 Pièces.
	(D21, D22) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 2 Marchandises au choix (identiques ou non) pour gagner 1 Pièce et 5 PP.

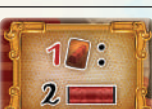
	(D23, D24) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Marchandise au choix pour gagner 1 Ressource au choix et 2 PP.
	(D25, D26) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Soie pour gagner 2 Ressources différentes 1 PP.
	(D27, D28) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Soie pour gagner 1 Riz et 3 PP.
	(D29, D30) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 2 Soies pour piocher une tuile Bonus Standard et gagner 4 PP.
	(D31, D32) Payez 1 Marchandise indiquée sur la tuile du Port de cette région et 1 Soie pour gagner 1 Pierre et 2 Pièces.

PLATEAUX FAMILLE - ACTIONS COMMERCER

Rappel : Pour activer une action Commercer, vous devez reprendre dans votre réserve tous les Marchands de l'action choisie. Ceci est une Action Gratuite.

1A		Gagnez 1 Riz et 1 Pierre lorsque vous Formez des Soldats ou Fortifiez.
		Piochez une tuile Bonus Standard.
		Gagnez le bénéfice indiqué sur la 5 ^e case d'une piste Palais. Attention, vous devez avoir atteint ou dépassé la 5 ^e case de la piste Palais choisie.
1B		Gagnez 1 Pierre. Piochez une carte Objectif. Défaussez ensuite une carte Objectif de votre main (sans en gagner les bénéfices).

1B		Gagnez 1 Pierre. Piochez une carte Objectif. Défaussez ensuite une carte Objectif de votre main (sans en gagner les bénéfices).
		Gagnez une Marchandise au choix pour chaque piste Palais sur laquelle vous avez au moins atteint la 4 ^e case.
2A		Payez 1 Ressource au choix pour gagner 1 Marchandise au choix.
		Placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix où une Bataille a lieu au cours de cette manche.
		Gagnez 3 Pièces.
2B		Payez 1 Marchandise au choix pour gagner 2 Ressources au choix (identiques ou non).
		Placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de votre choix où il n'y a pas de Bataille au cours de cette manche.
		Payez 1 Pièce pour piocher 2 tuiles Bonus Standard. Conservez-en 1 et remettez l'autre en dessous de la pile.
3A		Payez 1 Marchandise de moins lorsque vous faites une Action Expédier dans la région Yan ou Chu.
		Vous pouvez placer une tuile Statue de Jade du même type qu'une de celles que vous avez déjà sur votre plateau Famille (vous pouvez activer cette tuile uniquement lorsque vous gagnez une nouvelle tuile Bonus avec une Statue de Jade).
		Gagnez 1 Riz, 1 Pierre et 1 Bois.
3B		Payez 1 Marchandise de moins lorsque vous faites une Action Expédier dans la région Qi ou Chu.
		Lorsque vous Passez, payez 1 Pièce de moins pour chaque case gagnée grâce à vos Statues de Jade (c'est-à-dire, payez 0/1/1/2 Pièces au lieu de 1/2/2/3 par case).

3B		Gagnez 2 Ressources du même type.
4A		Payez exactement 1 Pièce pour placer votre marqueur Action, quel que soit le nombre de marqueurs Action déjà présent dans la région.
		Payez 1 Marchandise de moins qu'indiqué sur une tuile Demande de votre choix (à l'exception de la tuile du Port) pour les Livraisons effectuées lors de cette Action Expédier.
		Défaussez une carte Objectif de votre main et gagnez deux fois les bénéfices immédiats.

4B		Payez 1 Pièce de moins lorsque vous placez un Ouvrier sur une Barge.
		Ne payez pas la Marchandise du Port pour les Livraisons que vous faites lors de cette Action Expédier. (Vous gagnez une réduction d'exactly 1 Marchandise pour chaque Livraison.)
		Retournez face visible l'une de vos tuiles Bonus déjà activées. Elle peut à nouveau être activée.

PISTES PALAIS

	3 ^e case	5 ^e case	7 ^e case	10 ^e case
	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Placez gratuitement 1 Soldat sur le tronçon de la Muraille de votre choix et réduisez un marqueur Force des Nomades de 2.	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Gagnez la tuile Double Tour de votre couleur.
	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Piochez une carte Objectif.	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Piochez 2 cartes Objectif. Défaussez ensuite une carte Objectif de votre main (sans en gagner les bénéfices).
	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Placez gratuitement jusqu'à 2 Ouvriers sur des Barges différentes et recevez tous les bénéfices correspondants à chaque fois.	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Gagnez la tuile Expédition Bonus de votre couleur.
	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Gagnez 5 PP.	Gagnez une des tuiles Bonus disponibles.	Gagnez 10 PP.

Tuiles Palais — Ce sont des avantages à usage unique que vous pouvez utiliser en tant qu'Action Gratuite lors de votre tour.



Tuile Expédition Bonus — Utilisez cette tuile pour effectuer une Action Expédier sur le Navire de votre choix dans n'importe quel Port (vous n'avez pas besoin de placer un marqueur Action dans la région). Rangez cette tuile dans la boîte une fois résolue.



Tuile Double Tour — Utilisez cette tuile sur n'importe quel tronçon de la Muraille. Lors de la Phase d'Attaque, elle compte comme 2 Tours dans ce tronçon de la Muraille (en cas d'égalité, elle compte comme la Tour construite la plus à gauche). Rangez cette tuile dans la boîte une fois résolue.

CRÉDITS

Auteurs : Daniele Tascini et Antonio Petrelli
Développement : Joanna Kijanka, Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz, Andrei Novac, Michał Cieślowski
Mode Solo : Kacper Frydrykiewicz et Dávid Turczi
Illustrations : Fernando Abravanel
Graphisme : Zuzanna Kolakowska
Livret de règles : Andrei Novac, Kacper Frydrykiewicz
Relecture : Tyler Brown
Mise en page : Zbigniew Umgelter
Traduction : MeepleRules.fr [février 2025]

Les auteurs et Board&Dice souhaitent remercier pour leurs conseils et retours tous ceux ayant participé aux tests :
 Anna Oksanen, Tuminure, Paweł Gajda,
 Krzysztof Wójcikiewicz, Damian Gluszczyk, Krzysztof "Aoiq" Świerczyński, Yuriy Ivanov,
 Patryk Galka, Przemysław Kapica, Rafał Romaniuk, Emil Pacholczyk, Marysia Podgórska, Anita Sokółowska, Marta Szpaderska, Jakub Kisala, Patryk "Treble" Olbert, Bartek Bajda, Jan "SoAmazinglyBad" Mikołajczak, Krzysztof Jurzysta, Joanna "Kocia" Szopińska, Daniel Dubel, Michał Milczarek, Krzysztof Widera, Aleksandra Kijanka, Piotr Budzichowski, Noralie Lubbers

Testeurs du Mode Solo : Shane Ryan, Chuck Case, Jakub Kisala, Boris Kirov

© 2025 Board&Dice. Tous droits réservés.
 © 2025 PixieGames, pour la version française.
 Pour plus d'informations, rendez-vous sur :
www.pixiegames.fr

ACTIONS GRATUITES

- Défausser 1 marqueur Action pour gagner 2 Pièces.
- Utiliser une tuile Bonus (de votre réserve), recevoir tous ses avantages, puis la retourner face cachée pour indiquer qu'elle a été utilisée.
- Défausser une carte Objectif pour gagner tous les avantages indiqués en haut de la carte.
- Reprendre un Marchand depuis votre plateau Famille pour le remettre dans votre réserve.
- Si vous avez des pions Marchand sur **toutes** les cases adjacentes à une Action Commercer, vous pouvez les récupérer dans votre réserve et résoudre l'effet de cette action (voir *Annexe, p.19*).

SYMBOLES

	Pierre (Ressource)		Tronçons de la Muraille		Carte Objectif		Piste Palais Blanc
	Riz (Ressource)		Chef Nomade		Tuile Bonus Standard		Piste Palais Rouge
	Bois (Ressource)		Force des Nomades		Tuile Bonus Standard du sommet de la pile		Piste Palais Noir
	Ressource de votre choix		Bataille		Tuile Bonus Palais		Piste Palais Bleu
	Soie (Marchandise)		Tour		Retournez la tuile Bonus		Piste Palais de votre choix
	Casque (Marchandise)		Mur		Marqueur Action		Case de la piste Palais
	Bijou (Marchandise)		Pion Soldat		Marqueur Livraison		Résolvez l'un de vos Bâtiments de Revenus
	Marchandise de votre choix		Pion Marchand		Marqueur Expédition		Le plus en haut
	Pièce		Pion Gouverneur		Action Expédier		Le plus en bas
	Action Échanger		Pion Ouvrier		Tuile Demande		Le plus à gauche
	Point de Prestige (PP) immédiat		Pion Personnage dans la réserve		Tuile Navire		Le plus à droite
	Point de Prestige (PP) de fin de partie				Case Livraison		Posez
	Statue de Jade de votre choix				Navire en chemin disponible uniquement pour certains effets. N'est pas considéré comme un Port.		



TIANXIA



MODE 2 JOUEURS

MODE SOLO

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

À 2 joueurs, vous utilisez un Automa très simple. Les actions qu'il effectue sont déterminées par des cartes. Ces cartes fonctionnent de la même manière que les cartes Li Mu du mode Solo, décrites plus bas dans ce livret.

MATÉRIEL



1 plateau Famille Automa
(verso du plateau Famille Li Mu)



9 cartes Automa
(pour 2 joueurs)



1 aide de jeu
Automa

MISE EN PLACE

À l'étape 5 de la Mise en place, formez 4 piles de tuiles Bonus Standard, face cachée, sous la piste Ordre du Tour. Chaque pile doit contenir exactement 3 tuiles.

Après avoir procédé à la mise en place standard :

- Posez le plateau Automa et la pioche de cartes Automa mélangée à côté.
- Placez près du plateau Automa le matériel d'une couleur qui n'est pas du tout utilisée (ni pour un joueur ni sur la 4^e case de chaque piste Palais), à l'exception des Tours et des jetons Palais spéciaux (Double Tour et Expédition Bonus).
- Placez les marqueurs Palais de l'Automa sur la case de départ de chaque piste Palais.
- L'Automa commence la partie en étant le 3^e joueur sur la piste Ordre du Tour.
- L'Automa ne participe pas au choix de Bâtiment et de Réserve de départ.



Mise en place du plateau Automa

DÉROULEMENT

Les joueurs jouent leurs tours selon les règles normales. L'Automa s'oppose aux joueurs sur tous les terrains, mais il ne gagne aucun PP.

RÈGLES IMPORTANTES

- L'Automa ne gagne pas et ne dépense pas de Pièces, de Ressources ou de Marchandises : **toutes ses actions sont gratuites.**
- L'Automa **ignore tous les effets indiqués** sur les Navires, les tuiles Demande, les Bâtiments et les tuiles Bonus.
- Si l'Automa devait gagner une tuile Bonus du plateau principal, rangez cette tuile dans la boîte.
- Lorsque l'Automa atteint une case sur une piste Palais avec des tuiles Bonus disponibles, rangez la tuile la plus à gauche dans la boîte.
- L'Automa ne prend pas de tuile Bonus lorsqu'il Passe.
- Lorsque l'Automa doit choisir sur quelle piste Palais il avance et qu'il y a une égalité, il avance en priorité sur :



APERÇU

L'Automa joue 3 tours, puis il Passe, mais il ne déplace pas son marqueur Ordre du Tour, **il reste le dernier joueur pendant toute la partie.**

À son tour, l'Automa effectue toutes les actions possibles indiquées sur la carte la plus à gauche, de haut en bas.

PHASE DE PRÉPARATION

Piochez 3 cartes Automa. Placez-les, face cachée, sur le plateau Automa, puis révélez (face visible) la deuxième carte.

PHASE DE REVENUS

L'Automa ne produit rien.

PHASE D'ACTIONS

À son tour, l'Automa sélectionne la carte la plus à gauche (la révèle si nécessaire), puis résout chaque section, de haut en bas. Il défausse ensuite cette carte (*les effets des cartes sont détaillés en Annexe, p. 8. L'Automa est appelé Li Mu*).

S'il n'y a plus de carte sur son plateau Joueur, ignorez simplement les tours de l'Automa pour le reste de la manche.

PHASE D'ATTAQUE

L'Automa ne gagne pas de , mais ses Murs et ses Soldats sont pris en compte lors de la répartition des PP entre les joueurs. Ses Soldats et ses Murs sont considérés normalement pour la résolution des Batailles.

PHASE D'ENTRETIEN

Mélangez les cartes défaussées avec le reste de la pioche Automa.

MODE SOLO

Dans toute époque mouvementée, les ambitieux décèlent un flot d'opportunités. Peut-être vous considérez-vous comme l'un d'eux, mais d'autres, plus influents sur le plan politique et plus compétents sur le plan militaire, se dresseront en travers de votre route. Alors que vous avancez vers la gloire et la renommée, vous devez maintenant faire face à un redoutable rival : le général Li Mu de Zhao, un officier de talent à la réputation légendaire. Pour prouver votre valeur, vous devrez faire preuve de détermination afin de protéger les citoyens des sept royaumes. Serez-vous glaner suffisamment de prestige pour rivaliser avec l'héritage de Li Mu ?

Dans ces règles, le terme «vous» désigne le joueur solo humain, tandis que «Li Mu», «il» ou «lui» désigne l'Automa.

La partie suit les règles normales. Li Mu suit des règles simplifiées et ses actions sont déterminées par les cartes Li Mu. Li Mu est votre unique adversaire, n'utilisez pas l'Automa pour 2 joueurs lors d'une partie solo.

Difficulté Mode Solo	Cartes Li Mu & Règles supplémentaires	Cartes Attaque Nomade
Facile	Utilisez uniquement les 9 cartes basiques	Facile
Normal	Piochez aléatoirement 4 cartes Li Mu avancées et retirez les cartes basiques correspondantes (exemple : si vous ajoutez S01A, S03A, S05A, S06A, retirez les cartes S01, S03, S05 et S06)	Normale
Difficile	Piochez aléatoirement 5 cartes Li Mu avancées et retirez les cartes basiques correspondantes (exemple : si vous ajoutez S01A, S02A, S03A, S05A, S06A, retirez les cartes S01, S02A, S03, S05 et S06).	
Empereur	Utilisez les cartes basiques S08 et S09 et toutes les cartes avancées. Avancez tous les marqueurs Palais de Li Mu de 2 cases. Vous ne pouvez décompter que 3 cartes Objectif (voir Décompte Final p. 6).	



MATÉRIEL SOLO



1 plateau Famille Solo
(verso du plateau
Famille Automa)



16 cartes Li Mu
(9 basiques et 7
avancées)



1 aide de jeu
Solo



1 dé à 6 faces

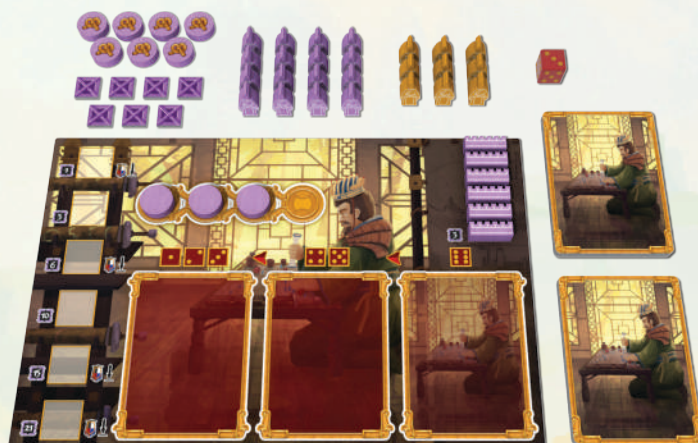
MISE EN PLACE

Procédez à une mise en place normale, avec les ajustements suivants :

- À l'étape 5, formez 4 piles de tuiles Bonus Standard, face cachée, sous la piste Ordre du Tour. Chaque pile doit contenir exactement 3 tuiles.
- Donnez à Li Mu le plateau Famille Solo. Attribuez ensuite une couleur à Li Mu et donnez-lui le matériel de cette couleur, à l'exception des Tours et des jetons Palais spéciaux (Double Tour et Expédition Bonus).
- Placez ses Murs sur les cases correspondantes de son plateau. Faites de même avec ses marqueurs Action, en les plaçant de gauche à droite (laissez la case la plus à droite vide).
- Placez ses marqueurs Palais sur la case de départ de chaque piste Palais et un marqueur Score sur la case «10» de la piste de Score (au même endroit que votre marqueur). N'oubliez pas de placer un marqueur Palais d'une couleur inutilisée sur la 4e case de chaque piste Palais.
- Choisissez un niveau de difficulté et préparez les cartes Li Mu correspondantes (voir le tableau ci-dessous). Séparez les cartes selon leur type (Basiques si elles n'ont qu'un numéro, Avancées s'il y a un «A» accolé au numéro) et placez-les, face cachée, en deux pioches différentes. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.

- Donnez à Li Mu 9 pions Personnage en plus dans une couleur inutilisée, gardez-les séparés des pions de sa propre couleur.
- Ne donnez pas** de Pièces, de Ressources, de Marchandises, de cartes Objectif, de tuiles Réserve ou de Bâtiment de départ à Li Mu.
- Choisissez un plateau Famille pour vous (vous pouvez utiliser la face A ou B).
- Mélangez les tuiles Bâtiment de départ et piochez-en 2, choisissez-en 1 pour vous, et rangez l'autre dans la boîte.
- N'utilisez pas les tuiles Réserve de départ. À la place, prenez 2 Pièces, 1 Pierre, 1 Bois et 1 Riz.

Vous êtes le Premier Joueur.



Mise en place du plateau Li Mu

AJUSTEMENTS GLOBAUX

Li Mu s'oppose à vous sur tous les terrains et il gagne des PP lors des Batailles et du Décompte Final.

À son tour, Li Mu choisit une carte (à l'aide du dé) et effectue toutes les actions qui y sont indiquées, **de haut en bas**.

RÈGLES IMPORTANTES

- Il ne gagne pas et ne dépense pas de Pièces, de Ressources ou de Marchandises : **toutes ses actions sont gratuites**.
- S'il Passe avant vous, il devient le Premier Joueur.
- Li Mu **ignore tous les effets** indiqués sur les Navires, les tuiles Demande, les Bâtiments et les tuiles Bonus (sauf pour les Statuettes de Jade).
- Li Mu **gagne des Statuettes de Jade** en suivant les règles normales, c'est-à-dire qu'il ne peut pas avoir 2 Statuettes de Jade d'un même type et qu'il avance sur les Pistes Palais lorsqu'il Passe.
- Chaque fois qu'un Ouvrier de Li Mu est poussé hors d'une Barge, il gagne 3 PP.
- Si Li Mu doit choisir sur quelle piste Palais il doit avancer et qu'il y a une égalité, il avance en priorité sur :



- Tout au long de la partie, il est possible que vous perdiez des PP : si vous atteignez 0 PP, vous perdez instantanément la partie.

APERÇU

Ce chapitre détaille les ajustements de règles pour chacune des phases. Toutes les règles s'appliquent normalement, mais lors de certaines phases, des étapes supplémentaires sont requises, détaillées ci-dessous.

PHASE DE PRÉPARATION

- Préparez la pioche de cartes Li Mu pour la manche :

	Facile	Normal	Difficile	Empereur
Manche 1		5 basiques 1 avancée	4 basiques 2 avancées	
Manche 2	6 basiques	4 basiques 2 avancées		7 avancées 2 basiques (S08 et S09)
Manche 3		3 basiques 3 avancées	2 basiques 4 avancées	
Manche 4				

- Mélangez la pioche de cartes Li Mu, placez-la sur l'espace dédié de son plateau. Piochez ensuite 2 cartes et placez-les, face visible, dans les espaces à gauche de la pioche.



Exemple : Plateau Li Mu au début de la première manche.

PHASE DE REVENUS

Li Mu ne produit rien. N'oubliez pas d'ajouter des Ouvriers Neutres sur les Barges à la fin de la Phase de Revenus.

PHASE D'ACTIONS

Li Mu et vous jouez chacun votre tour. Li Mu résout 4 cartes (1 carte par tour), puis Passe à son 5e tour. Certains effets sur les cartes peuvent cependant le faire passer plus tôt.

Lors du tour de Li Mu, lancez le dé pour désigner quelle carte doit être résolue : la première ou la deuxième carte révélée, ou la première carte du paquet. Li Mu effectue toutes les actions possibles de la carte active, de haut en bas, de gauche à droite. Li Mu suit autant que possible chaque section de la carte. S'il n'a plus de marqueur Action disponible, il ignore la section du haut, et passe à la suivante.

Après avoir résolu une carte, défaussez-la. Faites ensuite glisser la carte restante vers la gauche si nécessaire, et révélez une nouvelle carte de la pioche pour combler l'espace vacant.

Si Li Mu avance sur une piste Palais et atteint une case avec des tuiles Bonus, il prend une tuile avec une Statuette de Jade d'un type qu'il n'a pas déjà, s'il y en a une de disponible. Sinon, il retire de la case la tuile disponible la plus à gauche. Li Mu ignore tous les avantages indiqués sur les pistes, sauf sur la piste Palais Bleu : il gagne les PP indiqués sur les cases 5 et 10, lorsqu'il les atteint.

Si Li Mu nomme un Gouverneur dans une région et qu'il y a une tuile Bonus avec une Statuette de Jade (que Li Mu n'a pas déjà sur son plateau) disponible à côté du Bâtiment sélectionné, il la prend. Sinon, s'il y a une tuile Bonus à côté du Bâtiment, elle est retirée de la partie.

Si Li Mu veut placer un Mur **et** un Soldat, ils doivent être placés sur un même tronçon de la Muraille (concrètement, si sur le tronçon sélectionné il y a une case libre pour un Soldat, mais pas pour un Mur, il n'y place rien du tout et passe au tronçon suivant selon la liste des priorités pour voir si un placement valide est possible).

Les Ouvriers de la couleur **secondaire** qui ont été placés séparément lors de la mise en place sont utilisés uniquement **pour les Barges**.

Lorsqu'il Passe, Li Mu prend une tuile avec une Statuette de Jade d'un type qu'il n'a pas déjà, s'il y en a une de disponible parmi les tuiles Bonus en dessous de la piste Manches. Sinon, il retire la tuile disponible la plus à gauche. Il avance ensuite sur les pistes Palais en fonction du nombre de Statuettes de Jade collectées, de la même manière qu'un Joueur, mais sans payer de coût. Pour chaque case, il avance sur la piste où il est actuellement le plus bas, en vérifiant à chaque nouvelle avancée.



Exemple : C'est le premier tour de Li Mu. Il obtient un 3 au dé et résout donc sa carte la plus à gauche.



Tout d'abord, il place un marqueur Action sur Qi, avance sur la piste Palais Noir et nomme un Gouverneur dans le Bâtiment de Revenus présent dans la région. Il prend également la tuile Bonus du Bâtiment puisque c'est une Statuette de Jade.



Puis, Li Mu place 2 Soldats sur le tronçon avec la Force des Nomades la plus élevée. Il y a égalité entre les deux tronçons de droite, mais la liste des priorités sur la carte cible le tronçon le plus à droite. Le marqueur Défense est à présent sur 2.



Ensuite, Li Mu fait une Livraison sur le Navire en Qi, place le marqueur Livraison sur la gauche et ajoute son marqueur Expédition au Port.

Enfin, Li Mu Avance d'une case sur la piste Palais Blanc.



Une fois toutes les actions résolues, la carte active est défaussée, l'autre carte est glissée vers la gauche et l'espace vacant est comblé.

PHASE D'ATTAQUE

Résolvez la Phase d'Attaque normalement. Li Mu gagne des PP de la même manière que le joueur. Cependant, si un Bâtiment qui appartenait à Li Mu est pillé (l'un des Gouverneurs de Li Mu est retiré de la carte des régions) vous perdez 3 PP! De plus, Li Mu ne perd pas de PP si la Force des Nomades n'est pas annulée et que le Chef a atteint la fin de la route.

PHASE D'ENTRETIEN

- Remettez les marqueurs Action de Li Mu sur le plateau Famille.
- Remettez toutes les cartes dans leur pioche respective, et mélangez chaque pioche séparément.

FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE FINAL

Si, à tout moment de la partie, vous atteignez 0 PP, vous perdez instantanément.

Si vous avez survécu jusqu'à la fin de la 4e manche, vous décomptez vos PP en suivant les règles normales. En revanche, en Solo, **il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Objectif que vous pouvez décompter** (sauf lorsque vous jouez au niveau de difficulté Empereur). Li Mu décompte des PP pour les pistes Palais et les Statuettes de Jade de son plateau.

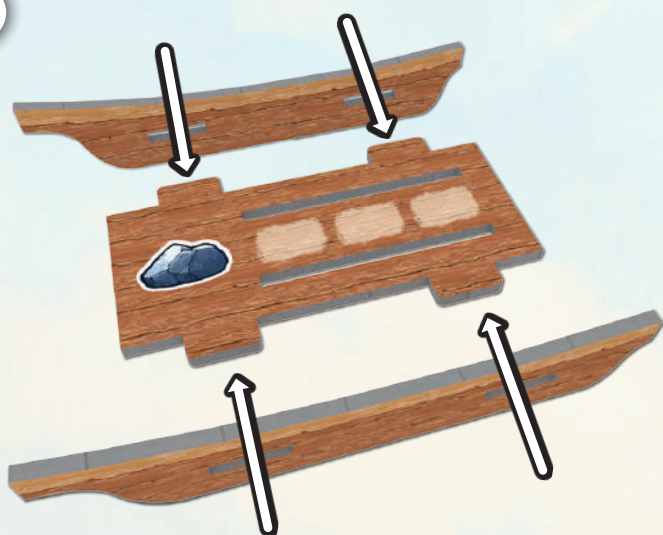
Si vous avez plus de PP que Li Mu, vous gagnez la partie. Sinon, vous avez perdu.

ASSEMBLAGE DES BARGES

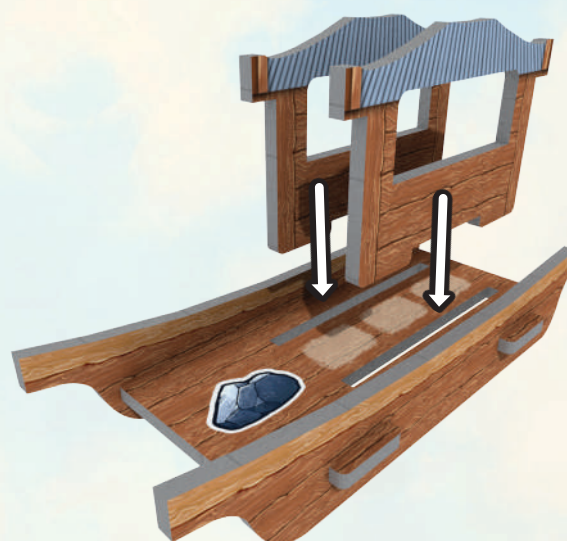
1



2



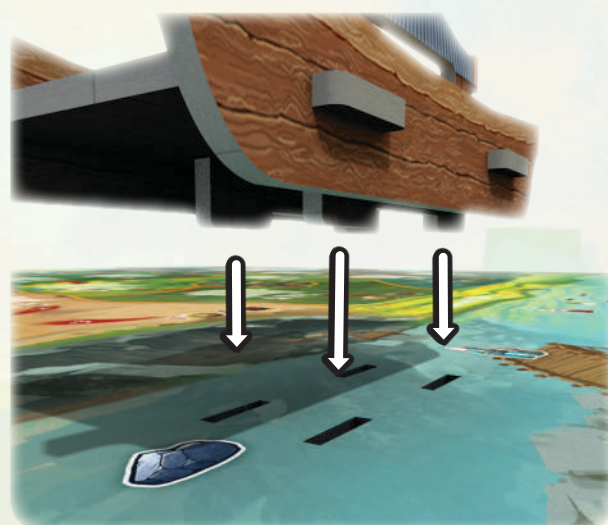
3



4



5



ANNEXES SOLO & 2 JOUEURS

Actions de Li Mu

	Li Mu place un marqueur Action sur la case Fortifier/ Former des Soldats.		Li Mu place un Ouvrier sur la Barge indiquée.
	Li Mu place un marqueur Action dans la région indiquée. Il avance d'une case sur la piste Palais correspondante et nomme un Gouverneur dans le Bâtiment le moins cher (ou le plus en haut parmi ceux à égalité). <i>*Cette ligne est ignorée lors du 4^e tour de Li Mu.</i>		Li Mu place un Ouvrier sur la Barge contenant le moins d'Ouvriers. En cas d'égalité, suivez la liste des priorités de la carte.
	Li Mu place un Soldat sur le ou les tronçons de la Muraille indiqués.		Li Mu place un ou plusieurs marqueurs Livraison sur un Navire du Port indiqué sur la ou les premières cases en partant de la gauche/droite, en commençant par le Navire le plus haut du Port indiqué. S'il n'y a pas assez de cases sur le Navire le plus haut, il ajoute un marqueur sur le Navire suivant du même Port, s'il y en a. Li Mu place un marqueur Expédition sur le même Port.
	Li Mu place des Soldats sur un tronçon de la Muraille où la Force des Nomades est la plus élevée/faible. En cas d'égalité, suivez la liste des priorités de la carte.		Si cette carte est résolue lors de son 3^e ou 4^e tour, Li Mu Passe immédiatement à la fin de son tour en cours.
	Li Mu place des Soldats sur un tronçon de la Muraille où le Chef Nomade est le plus près de la Muraille. En cas d'égalité, suivez la liste des priorités de la carte.		Li Mu avance d'une case sur la piste Palais indiquée. Il ignore toutes les récompenses imprimées, sauf pour la piste Palais Bleu. Li Mu ne prend que les tuiles Bonus Statuette de Jade. S'il n'y en a pas, retirez de cette case la tuile disponible la plus à gauche.
	Li Mu place un Mur sur un tronçon où il y a le moins de Murs construits (toutes couleurs confondues).		Li Mu avance sur la piste Palais sur laquelle il a le moins avancé.
			Li Mu gagne des PP selon certaines conditions (voir la liste des symboles au dos du livret de règles).