

FRANCESCO TESTINI

MARCO LEGATO

西安

XIAN

L'ARMÉE DE TERRE CUITE

LIVRET DE RÈGLES



西安 XIAN

L'ARMÉE DE TERRE CUITE

AUTEURS

Marco Legato et Francesco Testini

ILLUSTRATIONS

Davide Corsi

MAQUETTE

Davide Corsi

PRODUCTION

Silvio Negri-Clementi

ONT COLLABORÉ À CE JEU

Kelly Stocco et Andrea Vigliak

PHOTOGRAPHIES

Francesco Testini

TRADUCTION DE L'ANGLAIS

Delphine Auzias

© Pendragon Game Studio 2017. Tous droits réservés.

Conservez ce manuel pour références futures.

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot,
48 rue de la Bienfaisance, 75008 Paris

ATTENTION : Ne convient pas à un enfant de moins de
36 mois. Contient de petites parties pouvant être ingérées ou
provoquer l'étouffement.

Fabriqué en Chine

PRÉSENTATION

246 av. J.-C. : le futur premier Empereur de la Chine, Ying Zheng, ordonne la construction de l'armée de terre cuite. Elle fera partie du « Grand Mausolée » construit pour célébrer la gloire infinie de la

dynastie Qin et le protégera dans sa vie après la mort. Comme délégué de l'empereur, vous accomplirez son souhait en menant une équipe d'ouvriers et d'assistants pour obtenir des ressources, modeler et décorer les statues des guerriers et leur fournir des armes en bois et en bronze. Après 6 tours, le joueur qui a gagné le plus de points de prestige est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

PLATEAU DE JEU. Le plateau représente la zone où l'armée de terre cuite et le Grand Mausolée ont été construits, près de la cité de Xianyang (l'actuelle Xi'an). La fosse principale se trouve au centre (marquée par un 1 dans l'image). Elle est composée de 24 espaces pour les soldats, divisés en trois sections (A: archers et arbalétriers, B: auriges et hallebardiers, C: fantassins et cavaliers). Les statues en terre cuite y seront placées une fois modelées par les joueurs.

En bas du plateau de jeu, il y a 4 cases divisées en deux paires, pour les **tuiles Bâtiment** (2), et au bord du plateau 4 emplacements pour les **cartes Équipement**.

En haut se trouve la **Piste du superviseur** avec les six espaces pour les **tuiles Mausolée** (3). Juste au-dessous, la **Piste de tour** (4) est représentée par les nombres chinois allant de 1 à 6.



***Note historique:** le mausolée de l'empereur a été construit dans une zone stratégique d'environ 56 km²: cette zone est protégée par la rivière Wei au nord, les montagnes Qinling à l'ouest et le Mont Li au sud. L'armée de terre cuite fait face aux plaines orientales, dans la direction où les royaumes barbares ont été soumis par les Qin.*

• **96 CARTES OUVRIER:** Un tas de 24 cartes par joueur, avec sa couleur et son nom de famille au dos. Ces tas sont composés de 6 cartes pour chacune des quatre couleurs d'ouvriers (jaune, rouge, vert et bleu). Chaque carte Ouvrier possède un numéro d'initiative de 1 à 6 dans l'angle supérieur droit: les ouvriers avec un numéro plus élevé permettent aux joueurs d'obtenir de plus grands avantages. La partie basse indique l'action principale, tandis que l'angle supérieur gauche montre le pigment associé;



• **24 CARTES ÉQUIPEMENT:** 4 cartes pour chaque type d'équipement: arbalète, pointes de flèches, char, hallebarde, cheval et épée. Chaque carte a un coût de fabrication en pièces indiqué dans l'angle supérieur gauche. L'équipement est dessiné au centre avec une couleur de matériau (bois ou bronze) en fond. Au-dessous, un bonus de +3 Points de Prestige (PP) qui seront attribués si les conditions sont réunies à la fin du jeu. Certaines cartes rapportent aussi un bonus d'argile;



- **30 BLOCS D'ARGILE:** pièces en bois rectangulaires;
- **25 PIÈCES:** 5 Or (valeur 3) et 20 Argent (valeur 1);
- **24 PIGMENTS COLORÉS:** 6 pour chaque couleur (jaune, rouge, vert et bleu);
- **12 JETONS REQUÊTE DE L'EMPEREUR:** numérotés de 1 à 12, 3 pour chaque couleur (jaune, rouge, vert et bleu);
- **8 MARQUEURS JOUEUR:** 2 par joueur (violet, orange, cyan et jade);
- **8 MAÎTRES-BÂTISSEURS:** 2 par joueur (violet, orange, cyan et jade);
- **6 MINI-PLATEAUX, DOUBLE FACE, FORMATION D'ARMÉE:** 2 pour chaque section de fosse (A, B et C);
- **4 TUILES BÂTIMENT** pour les actions Bâtiment;
- **36 SOLDATS EN TERRE CUITE (FIGURINES EN PLASTIQUE):** 12 soldats marron (ils symbolisent les statues en argile non peintes) et 6 soldats par joueur (violet, orange, cyan et jade);
- **8 JETONS SIGNATURE:** avec le symbole de la famille, 2 par joueur (violet, orange, cyan et jade);
- **28 TUILES MAUSOLÉE:** 4 tuiles de départ, 16 tuiles Bonus et 8 tuiles de fin de partie;
- **1 PION PREMIER MINISTRE.**
- **8 CARTES CONSEIL:** 2 cartes Conseil par joueur

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Donnez à chaque joueur les cartes Ouvrier, la paire de carte Conseil de la couleur du joueur, 2 Marqueurs joueur, 2 Maîtres-Bâtisseurs, 2 Signatures et 6 statues de la couleur choisie. Chaque joueur mélange ses cartes et les place devant lui, face cachée. Donnez 1 bloc d'argile à chaque joueur et 2 pièces comme ressources de départ. Chaque joueur place un Marqueur sur le 0 de la Piste de Points de Prestige.

Mélangez les cartes Équipement et placez-les à côté du plateau, face cachée. Piochez 4 cartes Équipement et placez-les face visible sur les emplacements prévus, de gauche à droite.

Mélangez les jetons Requête de l'empereur, face cachée, puis tirez 4 jetons au hasard et placez-les sur le plateau, dans les espaces prévus près de la fosse. Commencez par la section A puis la B et enfin la C. Les jetons restants sont laissés à côté du plateau de jeu, pour les tours suivants.

Mélangez les 4 tuiles Bâtiment, face cachée, et posez-les au hasard sur les 4 cases. Ensuite, retournez-les face visible.

Placez le pion Premier ministre sur le bâtiment de la même couleur que le jeton de Requête avec le nombre le plus haut. Par exemple, si le jeton de Requête avec le nombre le plus haut est le 10 jaune, le Premier ministre se place sur l'Atelier.

Placez les tuiles Mausolée sur les espaces Mausolée près de la Piste du superviseur: prenez les 4 tuiles de départ et empilez-les sur le premier espace Mausolée, celui marqué d'un «0»; trie et empilez les 16 tuiles Bonus selon le type de bonus et posez-les face visible sur les quatre espaces prévus au centre en 4 piles de 4 tuiles:

1. BÂTIMENT OUVERT / BÂTIMENT GRATUIT,
2. MARCHÉ 2<->2,
3. RÉDUCTION -1 RESSOURCE,
4. +1 ACTION.

Enfin, choisissez aléatoirement 4 tuiles de fin de partie parmi les 8 disponibles et faites-en une pile face visible sur le dernier espace, celui marqué d'un «5».

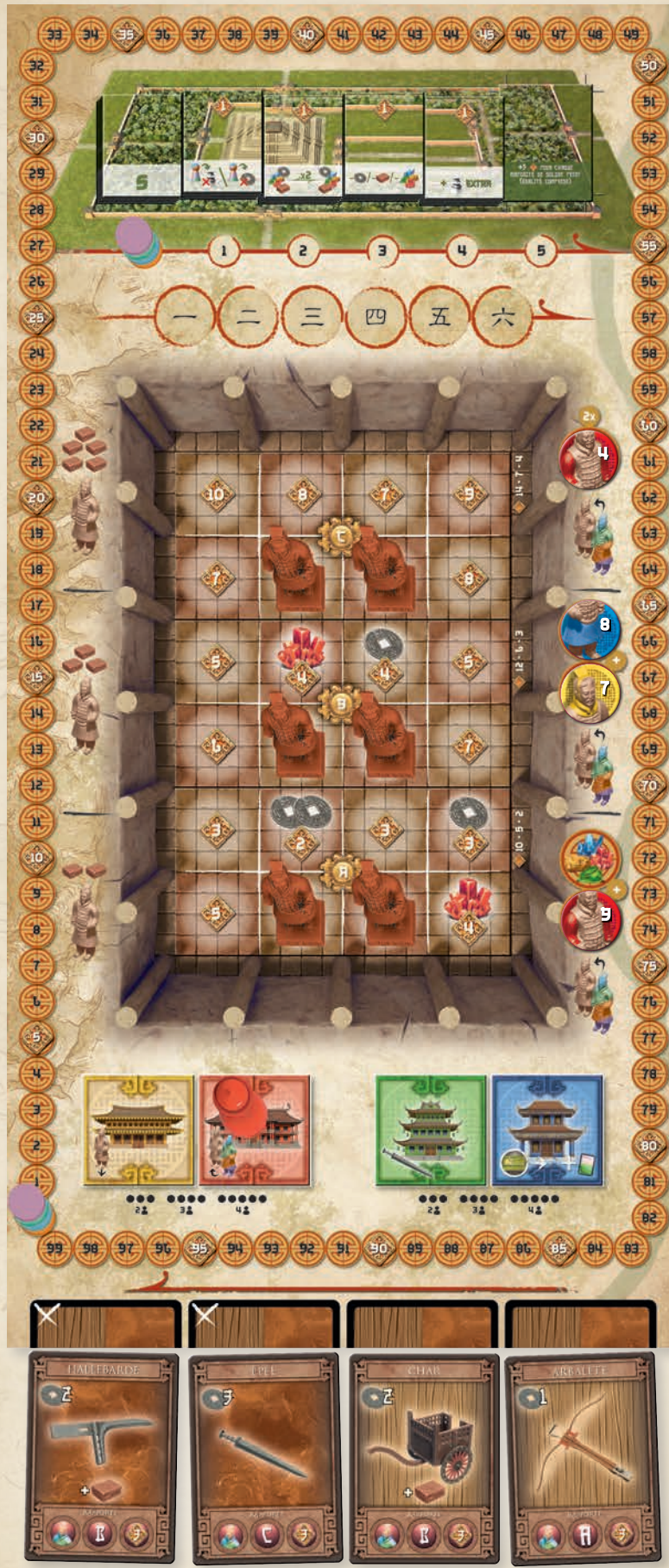
Remettez les tuiles de fin de partie restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées dans cette partie. **Les joueurs peuvent toujours regarder les quatre tuiles de fin de partie tout au long du jeu.**

Le joueur le plus âgé prend les 4 tuiles de départ, les mélange et en distribue une à chaque joueur sans regarder le numéro sur le dos. Il range ensuite les tuiles restantes dans la boîte. Selon leurs numéros, les joueurs empilent leur Marqueur sur le «0» de la Piste du superviseur (le joueur avec le numéro le plus faible doit être sur le sommet de la pile). Ces Marqueurs sont appelés les Superviseurs. Chaque joueur ajoute les ressources suivantes à sa réserve personnelle selon le numéro sur sa tuile de départ:

- 1: 1 PIGMENT COLORÉ JAUNE
- 2: 1 PIGMENT COLORÉ ROUGE
- 3: 1 PIGMENT COLORÉ VERT
- 4: 1 PIGMENT COLORÉ BLEU

Enfin, chaque joueur place sa tuile Mausolée de départ face cachée devant lui pour commencer la construction du mausolée (le numéro n'est plus utile désormais).

Choisissez aléatoirement 1 face d'un mini-plateau Formation d'armée pour chaque section de la fosse et placez-les sur le plateau selon les lettres (A, B et C) pour créer une formation d'armée aléatoire pour la partie en cours. Placez 1 soldat marron sur chaque espace marqué d'une icône Statue: ce sont les statues brutes de départ, déjà modelées.



Note historique : les trois sections de la fosse représentent le schéma tactique réel de l'armée : l'infanterie légère en avant-garde (archers et arbalétriers : A) précède la force pénétrante des chars et des haliebardiens (B), suivi par le gros de l'infanterie lourde (cavaliers et fantassins : C).



Les soldats marron restants, les blocs d'argile, les pièces et les pigments colorés sont placés à côté du plateau, pour que chaque joueur puisse facilement les atteindre : c'est la réserve. Le reste du matériel inutilisé est remis dans la boîte.

Pendant le jeu, toutes les informations (blocs d'argile, pièces, pigments...) sont visibles des autres joueurs, à l'exception des cartes Équipement, qui sont placées face cachée devant chaque joueur une fois prises.

À PROPOS DE LA RÉSERVE

Les ressources sont toujours illimitées, avec les exceptions suivantes :

- Les soldats marron sont limités : il y en a seulement 12 (dont 6 sont déjà sur le plateau au début du jeu). Dans le cas rare où un soldat marron est nécessaire et que la réserve est vide, on considère le bâtiment Atelier fermé et les joueurs ne peuvent pas modeler de nouveaux soldats.
- Les pigments colorés sont limités (six par couleur). Les joueurs peuvent prendre un pigment dans la réserve si la couleur désirée est toujours disponible, sinon ils ne prennent rien.

TOURS ET PHASES DE JEU

Le jeu se compose de **6 tours** ; chaque tour comprend **2 phases**. Cela signifie que chaque joueur réalisera exactement **12 phases** pendant le jeu.

À chaque tour, les joueurs prennent les 4 premières cartes de leur pioche d'ouvriers et jouent 2 phases : chaque joueur choisit une paire de cartes pour la première phase et met de côté les deux autres cartes face cachée. Puis chaque joueur joue une deuxième phase avec la paire de cartes restante.

FAVEUR DE L'EMPEREUR : si les 4 cartes piochées ne conviennent pas à un joueur, il peut, **une seule fois et seulement au premier tour du jeu**, garder celles qui lui plaisent et replacer les autres sous la pile de son paquet d'ouvriers, puis piocher à nouveau pour compléter sa main à 4 cartes.

PREMIÈRE PHASE. Simultanément, tous les joueurs choisissent secrètement une première paire de cartes à jouer parmi les 4 disponibles, mettant de côté les deux autres pour la deuxième phase. Les joueurs révèlent alors simultanément les cartes. Chaque joueur doit poser les deux cartes sur la table de sorte que l'une soit partiellement couverte par l'autre en laissant le numéro sur le coin supérieur droit visible. Une fois les cartes révélées, il n'est plus possible de changer cet ordre (voir les images à droite, montrant comment les cartes doivent être placées sur la table).

En suivant l'ordre indiqué par la carte située en dessous (en commençant avec le numéro le plus haut), chaque joueur :

1. DOIT EXÉCUTER L'ACTION DE LA CARTE PLACÉE DESSUS (DORÉNAVANT, NOUS L'APPELLERONS ACTION OUVRIER)

2. PEUT DÉPLACER UN DE SES MAÎTRES-BÂTISSEURS DANS UN BÂTIMENT DISPONIBLE POUR RÉALISER UNE ACTION BÂTIMENT.

En cas d'égalité dans l'ordre d'initiative, le joueur dont le Marqueur est devant sur la Piste du superviseur jouera d'abord (en cas d'égalité sur la Piste du superviseur, le joueur dont le Marqueur est plus haut sur la pile joue en premier). Après cela, les joueurs posent les cartes utilisées face visible dans une pile de défausse à côté de leur pioche d'ouvriers.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, Giovanni, Marco et Katia jouent le premier tour. Ils piochent les 4 premières cartes de leur pile d'ouvriers. Giovanni et Katia sont contents de leur main. Marco a obtenu une carte jaune 1 (Percepteur), une carte bleue 1 (Mineur) et deux cartes rouges 3 et 4 (Artisan). Il n'est pas satisfait de sa main, car il voulait obtenir au moins une carte verte (Assistant). Donc il décide d'utiliser la faveur de l'empereur : il place son 1 Jaune et 3 Rouge sous sa pile et pioche les deux cartes du dessus pour compléter sa main. Il a de la chance, car il obtient une carte 2 verte (Comptable) et une carte 4 jaune (Percepteur).

Ensuite, les joueurs choisissent leur première paire de cartes pour jouer la première phase. Ils les révèlent simultanément. Marco a joué un Mineur 1 avec un Assistant 2 au-dessus, Giovanni a joué un Percepteur 1 avec un Percepteur 4 au-dessus et Katia a joué un Mineur 4 avec un Artisan 5 au-dessus. Katia sera la première à jouer (initiative 4), puis ce sera le tour de Marco (initiative 1 comme Giovanni, mais son Superviseur est au-dessus de la pile), enfin Giovanni jouera le dernier.



Katia obtient 3 blocs d'argile (Artisan 5) et décide de les utiliser en envoyant immédiatement son premier Maître-Bâtisseur dans l'Atelier. Elle dépense 2 blocs d'argile pour modeler une statue dans la section A, obtenant 4 Points de Prestige et un pigment coloré rouge. Elle obtient aussi 1 pièce et 1 Point de Prestige supplémentaire, car le Premier ministre était dans l'Atelier pendant le premier tour.

Marco place l'Assistant 2 face visible devant lui et obtient 0 Point de Prestige (le Comptable donne 0 point s'il est joué au premier tour.) Avec cet Assistant, il obtiendra des pièces supplémentaires à l'avenir en utilisant les Percepteurs. Il décide alors d'envoyer son Maître-Bâtisseur dans le Palais. Il avance d'un espace son Superviseur sur la Piste et obtient la tuile Mausolée « Bâtiment ouvert / Bâtiment gratuit ».



Enfin, Giovanni obtient 3 pièces (Percepteur 4) et désire envoyer son Maître-Bâtisseur dans l'Armurerie. Cependant, les équipements disponibles sont trop chers actuellement et Giovanni choisit finalement d'envoyer un Maître-Bâtisseur dans le Palais. Il avance donc sur la Piste du superviseur (de plus, son marqueur va sur le dessus de la pile) et obtient la tuile Mausolée associée. Il doit payer 1 pièce à Marco, car ce dernier est déjà présent sur le Palais avec un Maître-Bâtisseur, mais il gagnera les égalités à partir de la phase suivante.

DEUXIÈME PHASE. La deuxième phase se déroule exactement de la même façon que la première, en utilisant les 2 cartes restantes dans l'une des deux combinaisons possibles.

ACTIONS OUVRIER.

Les actions Ouvrier disponibles sont :

- **Percepteur (jaune)** : obtenez 2, 3 ou 4 pièces selon la carte jouée.
- **Artisan (rouge)** : obtenez 1, 2 ou 3 blocs d'argile selon la carte jouée.

• **Assistant (vert)** : recrutez l'Assistant joué. La carte est mise devant le joueur jusqu'à la fin de la partie comme un bonus permanent et n'est pas défaussée comme les autres cartes : vous pouvez utiliser sa capacité pour le reste du jeu.

Vous obtenez de suite de 0 à 6 Points de Prestige selon le tour en cours (voir le bas de la carte). Marquez les points immédiatement.

- **Mineur (bleu)** : obtenez 1 ou 2 pigments des couleurs exactes représentées sur la carte.



TRÈS IMPORTANT : IL EST TOUJOURS POSSIBLE, À LA PLACE DE L'ACTION OUVRIER, D'OBTENIR 1 PIGMENT DE LA COULEUR INDIQUÉE AU COIN SUPÉRIEUR GAUCHE DE LA CARTE (QUI EST TOUJOURS DE LA MÊME COULEUR QUE LA CARTE).

***Exemple :** pendant le deuxième tour, Giovanni veut peindre une statue de soldat qui est dans une zone stratégique et obtenir aussi le bonus donné par le Premier ministre qui est justement dans le Laboratoire. Il a un Artisan 6 dans sa main à utiliser pour l'initiative et il est sûr de jouer le premier en cas d'égalité, car son Superviseur est en tête sur la Piste. Il lui manque le pigment coloré vert nécessaire pour peindre la statue, mais il peut jouer la carte Assistant 3 de sa main pour l'obtenir. Donc, Giovanni joue l'Artisan 6 avec l'Assistant 3 au-dessus pour obtenir le pigment vert (l'Assistant sera défaussé comme les autres cartes à la fin de la phase). Puis il envoie son Maître-Bâilleur dans le Laboratoire et peint la statue en payant un pigment vert et un rouge. Giovanni obtient 1 Point de Prestige pour le soldat peint (groupe de 1), plus 1 Point de Prestige supplémentaire et 1 pièce, car il est entré en premier dans le Bâtiment où était le Premier ministre.*

ACTIONS BÂTIMENT.

Pour chaque paire de bâtiments adjacents, il existe une limite maximale de 3, 4 ou 5 Maîtres-Bâilleurs pouvant être placés durant le même tour, en fonction du nombre de joueurs et comme indiqué sur le plateau :

À 4 JOUEURS JUSQU'À 5 MAÎTRES-BÂILLEURS PEUVENT ÊTRE PLACÉS

À 3 JOUEURS JUSQU'À 4 MAÎTRES-BÂILLEURS PEUVENT ÊTRE PLACÉS

À 2 JOUEURS JUSQU'À 3 MAÎTRES-BÂILLEURS PEUVENT ÊTRE PLACÉS

Le Premier ministre est toujours inclus dans le compte du nombre total de Maîtres-Bâilleurs. **Quand la somme des Maîtres-Bâilleurs dans les deux bâtiments adjacents atteint le maximum permis, ces Bâtiments sont considérés comme fermés pour le tour en cours et aucun autre Maître-Bâilleur ne peut y entrer.**

Le joueur qui veut entrer dans un Bâtiment doit payer 1 pièce à chaque joueur qui a un Maître-Bâilleur déjà présent sur ce Bâtiment. Si un autre joueur a déjà deux Maîtres-Bâilleurs dans ce Bâtiment, le joueur actif doit lui payer 2 pièces (1 pour chaque Maître-Bâilleur). Il est possible qu'un joueur entre deux fois dans le même Bâtiment durant le même tour, une fois par phase.

***Exemple :** Lors d'une partie à 2 joueurs, dans les deux bâtiments de gauche, 2 Maîtres-Bâilleurs et le Premier ministre sont déjà présents dans le Palais et personne dans l'Armurerie. Pendant la deuxième phase, Francesco voudrait acheter l'arbalète qui coûte 1 pièce pour compléter son ensemble d'équipements en bois, mais l'Armurerie est fermée, car la limite des pions présents est atteinte (3 dans ce cas).*



LES 3 RÈGLES SUIVANTES SONT TRÈS IMPORTANTES :

1. Si le joueur veut entrer dans un bâtiment, il doit pouvoir faire l'action, sinon il n'est pas autorisé à entrer.
2. Si le joueur ne peut ou ne veut entrer dans aucun des bâtiments, il peut passer et obtenir 1 pièce.
3. Si le joueur veut exécuter une action Bâtiment, mais qu'il ne peut pas en assumer le coût, il doit d'abord payer toutes ses pièces, puis perdre 2 Points de Prestige pour chaque pièce manquante. Décomptez-les immédiatement sur la Piste et prenez les pièces de la réserve pour les donner aux joueurs concernés. Le joueur actif peut alors exécuter l'action normalement.

Le premier joueur qui entre dans le bâtiment où se trouve le Premier ministre obtient immédiatement **1 pièce et 1 Point de Prestige**.

Les actions Bâtiment disponibles sont les suivantes :



ATELIER (JAUNE) :

Modelez 1 nouveau soldat en terre cuite.

Payez les blocs d'argile demandés (2, 3 ou 5 pour modeler respectivement dans les sections A, B ou C de la fosse) en les défaussant dans la réserve. Prenez un soldat marron de la réserve et placez-le sur une case soldat au choix dans la section correspondant au paiement. Obtenez immédiatement le bonus indiqué sur la case (Points de Prestige, pièces ou pigments spécifiques). **Vous pouvez choisir de placer un des deux jetons Signature sous ce soldat pour le protéger et empêcher d'autres joueurs de le peindre plus tard.**



***Note historique :** les artisans étaient tenus de signer les statues qu'ils avaient modelées : plus de quatre-vingts signatures ont été découvertes sur les différentes statues. Les signatures ont été utilisées pour surveiller et corriger les normes de qualité des statues.*

***Exemple :** Katia envoie son Maître-Bâilleur dans l'Atelier. Elle décide de dépenser 5 blocs d'argile pour modeler 1 nouveau soldat dans la section C. Elle prend un soldat marron de la réserve et le place sur l'espace avec 8 Points de Prestige. Elle décide aussi de placer une de ses Signatures sous le soldat, pour que les joueurs adverses ne puissent pas le peindre et voler sa majorité de peintures dans la section C.*



LABORATOIRE (ROUGE) :

Peignez 1 soldat en terre cuite.

Payez les pigments colorés demandés pour peindre un soldat marron de votre choix, selon la section de la fosse. Dans chaque section (A, B et C) les jetons Requête de l'empereur définissent les pigments à payer pour peindre les soldats. Remettez les pigments dans la réserve et échangez le soldat marron avec un soldat de votre couleur disponible dans votre réserve. Dans la section A, vous devez défausser 1 pigment de la couleur demandée, plus 1 pigment de n'importe quelle couleur. Dans la section B, vous devez défausser les 2 pigments demandés. Dans la section C, vous devez défausser 2 pigments identiques de la couleur demandée. **Vous ne pouvez pas peindre les soldats qui sont signés par les autres joueurs.** Enfin, gagnez 1 Point de Prestige pour chaque soldat faisant partie du même groupe que le soldat que vous venez de placer (y compris lui-même). Les soldats font partie du même groupe s'ils sont de même couleur et reliés entre eux orthogonalement; ils peuvent cependant appartenir à des sections différentes.

Chaque joueur peut en peindre un maximum de 6 pendant une partie.



Note historique : à l'origine, les soldats en terre cuite étaient tous peints avec des couleurs vives sur une couche de laque. La couleur utilisée était créée en broyant ensemble les pigments minéraux de types différents. Malheureusement, au moment de la découverte, l'impact causé par l'oxygène a détruit la couche de laque et les pigments colorés en peu de temps. Orpiment (jaune), cinabre (rouge), malachite (verte), azurite (bleu) et beaucoup d'autres minéraux ont été utilisés pour cela.

Exemple : Marco envoie son Maître-Bâilleur dans le Laboratoire. Il dépense deux pigments jaunes pour peindre un soldat que personne n'avait signé dans la section A. De cette façon, il obtient la majorité de soldats peints dans cette section. Marco remplace le soldat marron sur le plateau (le remettant dans la réserve) avec un de sa couleur (violet). Enfin, il obtient 2 Points de Prestige, car le soldat fraîchement peint appartient à un groupe de deux soldats orthogonalement adjacents de sa couleur.



ARMURERIE (VERT) :

Forgez 1 équipement.

Prenez une des cartes Équipement encore disponibles et payez le nombre de pièces indiqué en haut à gauche de la carte. Placez-la devant vous face cachée. Vous ne devez pas reconstituer maintenant les cartes Équipement visibles, cela ne sera fait qu'à la fin du tour. Prenez immédiatement le bonus d'argile s'il est indiqué sur la carte. À la fin de la partie, vous obtiendrez des Points de Prestige pour les ensembles d'équipements forgés, plus 3 Points de Prestige pour chaque équipement correspondant à un soldat de votre couleur sur le plateau (voir le paragraphe de fin de partie).

Exemple : Giovanni envoie son Maître-Bâilleur dans l'Armurerie. Il forge la célèbre épée Qin en payant 3 pièces. De cette façon, il a complété l'ensemble des équipements de bronze (pointes de flèches / hallebarde / épée), qui lui donnera 10 Points de Prestige à la fin de la partie. Giovanni pose la carte Équipement acquise devant lui, face cachée.



PALAIS (BLEU) :

Déplacez le Superviseur d'un espace en avant.

Déplacez le Superviseur (le Marqueur à votre couleur) d'un espace en avant sur la Piste du superviseur. Posez éventuellement votre Marqueur sur le sommet de la pile. Prenez immédiatement la tuile Mausolée de l'espace atteint par votre Marqueur et placez-la devant vous, à côté des autres tuiles Mausolée que vous avez déjà. Le bonus de la tuile doit être visible.

Exemple : le Marqueur de Francesco est sur le troisième espace de la Piste du superviseur et il veut obtenir la tuile Mausolée « +1 Action », qui est placée sur l'espace suivant. Il décide d'envoyer son Maître-Bâilleur dans le Palais, même si les deux Maîtres-Bâilleurs de Katia sont déjà là. Il paye avec regrets les deux pièces à Katia et avance son Marqueur, obtenant la tuile Mausolée désirée.

UTILISATION DES TUILES MAUSOLÉE

Les tuiles Mausolée sont posées devant les joueurs l'une après l'autre, avec le côté coloré montrant le bonus visible (la tuile de départ et la tuile de fin de partie peuvent être face visible ou face cachée, ce n'est pas important). **Cet ordre de tuiles représente la progression de la construction du mausolée de l'empereur.**



Les tuiles Mausolée qui offrent un bonus peuvent être utilisées une seule fois durant la partie, à partir du moment où elles sont prises avec l'action Palais. **Il est permis de profiter du bonus de plusieurs tuiles Mausolée durant une Phase.** Une fois que les tuiles sont utilisées, elles sont retournées face cachée, montrant le côté sans Point de Prestige.

Les 4 tuiles sur le dernier espace (tuiles de fin de partie, marquées d'un « E » sur un côté) ne sont pas utilisées pendant le jeu : elles représentent des objectifs à décompter à la fin. Quand un joueur atteint le dernier espace de la Piste du superviseur, il prend toute la pile de tuiles de fin de partie, en choisit une et repose la pile à sa place.

En continuant avec l'exemple précédent, après avoir obtenu la tuile Mausolée « +1 Action », Francesco décide de l'utiliser immédiatement pour répéter l'action du Palais. Il avance de nouveau son Superviseur, atteignant la case avec le nombre « 5 ». Il prend les tuiles de fin de partie, choisit l'une d'entre elles pour la garder et remplace les autres. Il retourne alors la tuile Mausolée « +1 Action ». Il ne doit pas payer d'autres pièces à Katia et il ne doit pas utiliser ses Maîtres-Bâilleurs.

NOUVEAU TOUR

Lorsque les joueurs n'ont plus de cartes Ouvrier (cela signifie que le sixième et dernier tour a été joué), le décompte final intervient. Autrement, un nouveau tour est préparé.

Chaque joueur reprend ses Maîtres-Bâilleurs présents sur les tuiles Bâtiment, pour qu'ils soient à nouveau disponibles pour le tour suivant.

Le jeton Requête de l'empereur avec le nombre le plus bas est déplacé sur la Piste de tour, sur le numéro du tour achevé (vous pouvez ainsi voir quels jetons sont déjà entrés dans le jeu). **Déplacez le pion Premier ministre sur la tuile Bâtiment de la couleur du jeton Requête déplacé.** Piochez un nouveau jeton Requête depuis la réserve pour remplir à nouveau l'espace de requête vide: maintenant, une nouvelle couleur est demandée pour peindre certains soldats.

Note historique: le Premier ministre Li Si, en accord avec l'Empereur, a utilisé la doctrine du «légalisme» comme politique gouvernementale. Il était convaincu qu'en équilibrant la récompense et les punitions, il était possible d'exploiter la faiblesse humaine. Dans le jeu, le Premier ministre donne à chaque tour 1 pièce et 1 Point de Prestige au premier joueur entrant dans le Bâtiment où il se trouve, mais d'un autre côté il réduit l'accès des bâtiments (rappelez-vous la limite de l'action Bâtiment).

Défaussez les 2 cartes Équipement sur la gauche (1re et 2e) s'il y en a; faites glisser les cartes restantes vers la gauche et complétez avec de nouvelles cartes de la pile Équipement, toujours de gauche à droite, pour qu'il y ait de nouveau 4 cartes disponibles.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ FINAL

La partie prend fin après le 6e tour, quand chaque joueur a utilisé toutes ses cartes Ouvrier. Alors les Points de Prestige suivants sont décomptés (ajoutez-les sur la Piste de Points de Prestige):

1) MAJORITÉS DE PEINTURES.

Pour chaque section de fosse (A, B et C), comptez les soldats peints par chaque joueur et attribuez des points au 1er, 2e et 3e du classement:

10/5/2 POINTS DE PRESTIGE SONT ATTRIBUÉS POUR LA SECTION A;
12/6/3 POINTS DE PRESTIGE SONT ATTRIBUÉS POUR LA SECTION B;
14/7/4 POINTS DE PRESTIGE SONT ATTRIBUÉS POUR LA SECTION C.

Le quatrième joueur (si présent) n'obtient rien. En cas d'égalité pour le nombre de soldats peints, additionnez les points pour les positions en égalité et divisez-les entre les joueurs concernés, en arrondissant au chiffre inférieur.

Exemple: dans une partie à 4 joueurs, Francesco et Giovanni ont peint 2 soldats dans la section C, alors que Katia et Marco n'en ont peint qu'un. Francesco et Giovanni auront 10 Points de Prestige ($14 + 7$, le tout divisé par 2) et 2 points chacun pour Katia et Marco (4 points du 3e qui est divisé par 2).

Dans la section B, Marco a peint 2 soldats, tandis que Katia a peint seulement 1 soldat. Marco obtient 12 Points de Prestige et Katia obtient 6 Points de Prestige. Francesco et Giovanni n'obtiennent rien, car ils n'ont peint aucun soldat dans cette section.



Dans la section A, tous les joueurs ont peint 1 soldat. Les Points de Prestige pour les trois places sont additionnés puis divisés entre eux quatre: Marco, Francesco, Katia et Giovanni auront 4 Points de Prestige chacun ($10 + 5 + 2$, divisé par 4).



2) CARTES ÉQUIPEMENT.

À la fin du jeu, chaque ensemble de cartes Équipement différentes (mais toutes d'une même matière: bronze ou bois) donne au joueur un gain de 2-5-10 Points de Prestige pour 1-2-3 cartes. Ensuite, chaque joueur gagne un bonus de 3 Points de Prestige pour chaque soldat de sa couleur correspondant à 1 carte Équipement forgée: **le soldat et l'équipement doivent appartenir à la même section de fosse, la lettre inscrite sur la carte Équipement doit correspondre à la section de fosse où se tient le soldat. Important: il n'est pas possible de faire correspondre au même soldat peint plus d'une carte Équipement.**

Exemple: Giovanni a forgé 5 cartes Équipement à la fin du jeu: 1 «pointes de flèches», 2 «hallebarde» et 1 «épée» en bronze, plus 1 «char» en bois. Il obtient 14 Points de Prestige: 10 pour l'ensemble complet d'armes de bronze, plus 2 pour le bronze incomplet (hallebarde), plus 2 pour l'ensemble en bois incomplet (char).



Giovanni a aussi peint 1 soldat dans la section A et 2 soldats dans la section C. Il obtient 6 PP supplémentaires pour ceux-ci, car il peut appareiller les pointes de flèches avec le soldat dans la section A et l'épée avec un des deux soldats dans la section C.

3) MAUSOLÉE.

Chaque tuile Bonus non encore utilisée par les joueurs à la fin du jeu rapporte 1 Point de Prestige.

4) BONUS DE FIN DE PARTIE.

Enfin, ajoutez les points des tuiles de fin de partie, pour les joueurs qui ont atteint la fin de la Piste du superviseur.

5) RESSOURCES.

Ajoutez 1 Point de Prestige pour chaque ensemble de 3 ressources appartenant toujours aux joueurs à la fin du jeu (pièces, blocs d'argile et pigments ont la même valeur).

LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE POINTS DE PRESTIGE EST DÉCLARÉ VAINQUEUR. EN CAS D'ÉGALITÉ, LA PISTE DU SUPERVISEUR DÉSIGNE LE VAINQUEUR.

DÉTAIL DES ASSISTANTS

Les cartes Ouvrier de couleur verte sont aussi appelées Assistants. Voici leurs capacités en détail:



CÉRAMISTE :
Quand vous modelez un soldat en terre cuite, obtenez 1 Point de Prestige supplémentaire.



COMPTABLE :
Quand vous obtenez des pièces en utilisant des Percepteurs (cartes Ouvrier jaunes), obtenez 1 pièce supplémentaire.



ADMINISTRATEUR :
Quand vous obtenez de l'argile en utilisant des Artisans (cartes Ouvrier rouges), obtenez 1 bloc d'argile supplémentaire.



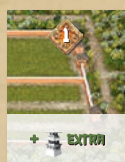
ÉMISSAIRE :
Quand vous avancez votre Marqueur sur la Piste du superviseur, vous pouvez échanger 1 ressource au choix avec la réserve (pièce, argile ou pigment).



SCIENTIFIQUE :
Quand vous modelez un soldat en terre cuite, payez 1 bloc d'argile de moins.



OFFICIER :
Quand vous forgez un équipement, payez 1 pièce de moins.



4. +1 ACTION.

Vous pouvez exécuter 1 action Bâtiment supplémentaire (n'importe laquelle des 4 disponibles), sans utiliser un Maître-Bâtitseur. Vous ne devez pas respecter les limites de l'action Bâtiment et vous ne devez pas payer de pièces aux autres joueurs s'il y a déjà d'autres Maîtres-Bâtitseurs.

RÉSUMÉ DES TUILES DE FIN DE PARTIE (DERNIER ESPACE DU MAUSOLÉE)

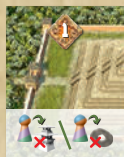
- +1 PP par ressource **rendue** à la réserve à la fin du jeu (maximum 15 PP).
- +1 PP pour chaque 10 PP à la fin du jeu.
- +3 PP par tuile Mausolée inutilisée; ces points sont ajoutés aux points normalement attribués à la fin du jeu pour les tuiles inutilisées.
- +2 PP pour chacune de ses propres statues de soldats peintes.
- +2 PP pour chacune de ses cartes Assistant jouées.
- +6 PP 6 Points de Prestige en plus.
- +5 PP pour chaque section où vous avez la majorité de statues peintes (y compris à égalité). Il est donc possible d'obtenir jusqu'à 15 points.
- +4 PP par paire de cartes Équipement identiques.

RÈGLE À 2 JOUEURS

Seule modification de règle pour jouer à 2 à Xi'an : **en entrant dans un Bâtiment, vous devez payer 2 pièces au joueur adverse s'il a déjà 1 Maître-Bâtitseur dans ce Bâtiment. Vous payez 3 pièces s'il a déjà 2 Maîtres-Bâtitseurs dans ce Bâtiment.**

Nota bene : toutes les capacités des assistants sont cumulables et combinables avec les bonus des tuiles Mausolée (voir le paragraphe suivant).

DÉTAIL DES TUILES MAUSOLÉE



1. BÂTIMENT OUVERT / BÂTIMENT GRATUIT.

Vous pouvez envoyer un Maître-Bâtitseur dans un bâtiment même s'il est fermé en raison de la limite maximale de l'action Bâtiment, mais vous devez toujours payer les coûts. **Sinon** il est possible d'entrer dans un Bâtiment sans en payer le coût, mais dans ce cas vous devez respecter les limites de l'action Bâtiment.



2. MARCHÉ 2 ↔ 2.

Vous pouvez échanger 2 ressources au choix avec celles disponibles dans la réserve (pièces, argiles et pigments).



3. RÉDUCTION -1 RESSOURCE.

Vous pouvez modeler un soldat en payant 1 argile de moins (peut se combiner avec la capacité du Scientifique), forger 1 équipement en payant 1 pièce de moins (peut se combiner avec la capacité de l'Officier) ou peindre 1 soldat en payant seulement 1 pigment parmi les 2 demandés.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Marco : « Je voudrais dire merci du fond du cœur à ma merveilleuse famille : à ma femme Benedetta pour son amour, sa patience et son soutien, à mes enfants Lorenzo et Francesco pour la lumière qu'ils donnent à ma vie ».

Francesco : « Un remerciement spécial à ma femme Huachong pour son soutien constant pour ma passion des jeux. Pour ma fille Viola et mon fils Michele : ne soyez jamais fatigués de poursuivre vos rêves ».

TESTEURS :

Nous remercions tous les testeurs : Matteo Boca, Davide Bosco, Fabio et Gianfranco Buccoliero, Massimo Campolucci, Giuseppe et Arianna Canola, Riccardo Cavaglià, Andrea Chiarvesio, Andrea Chiamenti, Marco Bisterzo, Federico Grossi, Oronzo Iseri, Dario Grinfone, Francesca Lavacca, Loris Li Donni, Massimo Lizzori, Mattia Lorenzini, Mauro Macchia, Dario Massarenti, Marco Mattei, Walter Obert, Erick Prado, Paolo Ruffo, Massimo et Sara Sicurani, Marco Signoretto, Fabio Sorrenti, TinuZ de GiocaTorino, Alberto Vendramini, Pau Vicedo, Alessandro Zelferino, Pierluca Zizzi, Huachong Zhuang, Francesco Bavastro, Federica Pezzanera, Roberto Toia et tous ceux (et nous nous en excusons) que nous avons oubliés.

L'ARMÉE DE TERRE CUITE

23 mars 1974. Yang Zhifa est un agriculteur allant sur sa quarantaine originaire du village de Xiyang, à proximité de la cité de Xi'an. C'est un matin comme les autres – aride, le soleil loin au-dessus de l'horizon. La sécheresse ne laisse aucun répit aux champs familiaux et Zhifa, pour la première fois,

décide d'aller avec ses frères creuser un puits dans la petite forêt un peu plus au sud.

Quelques jours plus tard, le puits atteint déjà quinze mètres de profondeur. Mais alors qu'il termine son quart de travail, Zhifa entrevoit dans les débris de terre et de pierre quelque chose de bizarre.

Yang appelle ses frères en toute hâte, qui restent eux aussi interdits

devant la trouvaille. Une tête en terre cuite émerge du terrain, ainsi qu'une pointe de flèche en bronze. Ensuite se dévoilaient un bras, puis tout le corps.

Peut-être sont-ils tombés sur les ruines d'un temple?

Les paysans, en proie à une frayeur superstitieuse, cessent immédiatement leur labeur. Informées de cette découverte aussi fortuite que sensationnelle, les autorités envoient une équipe d'archéologues sur le site.

Les analyses ne tardent pas à arriver. Cette tête, ce bras et ce corps d'argile sont vieux d'à peu près 2200 ans. Zhifa ne le sait pas encore, mais il vient de découvrir l'armée de terre cuite du

mausolée du premier empereur chinois, Shi Huangdi, souvent qualifiée aujourd'hui de huitième merveille du monde. Au temps où Marco Polo fit son voyage, la sépulture avait déjà été oubliée depuis quatorze siècles.

Les nombreuses excavations successives et les analyses de terrain révèlent l'existence de près de 7000 statues de terre cuite hautes de presque deux mètres, toutes différentes l'une de l'autre: des archers debout et à genoux, des arbalétriers, des lanciers, des auriges, des cavaliers, des fantassins et officiers de rangs divers, près de 600 chevaux de terre cuite et plus d'une centaine de chars de guerre.

On estime en outre qu'il s'y trouve plus de dix mille armes authentiques: épées, poignards, pointes de flèche et de lance, lames de hallebardes et mécanismes d'arbalètes. Les statues sont situées dans une crypte souterraine, disposées à l'intérieur d'impeccables corridors divisés par des murs de terre battue et couverts d'auvents en bois qui se sont par la suite effondrés.

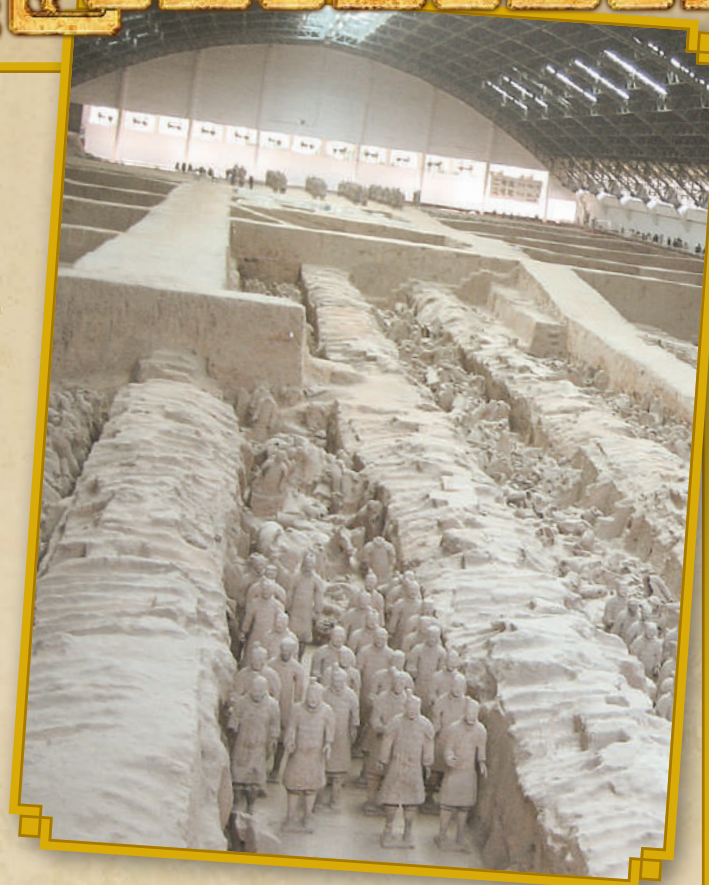
Aujourd'hui, la plus grande partie des statues de terre cuite est encore enterrée. On estime qu'un millier seulement a été dégagé, certains exemplaires malheureusement fragmentés en des centaines de morceaux que les archéologues ont dû réassembler.



Les guerriers étaient au début totalement peints en des couleurs vives, produites à partir de minéraux. Vue de loin, l'armée polychrome ainsi disposée devait produire un certain effet.

Elle était postée en défense de la tombe de l'empereur, qui se trouvait un peu plus à l'ouest, dans un énorme complexe funéraire. Personne n'y a encore pénétré, parce qu'on ignore l'impact que provoquerait l'air s'engouffrant d'un coup dans cet espace fermé depuis 2000 ans. De plus, on ne maîtrise pas encore la technologie adaptée pour préserver de tels trésors.

L'unique document faisant état de cette construction se trouve dans le « Shiji » de Sima Qian, et fut écrit près de cent ans après la mort de l'empereur. Selon cette source, on trouverait



Rouge: Cinabre



Jaune: Orpiment



Rouge sombre: Oxyde de fer



Vert: Malachite



Blanc: Os brûlés à haute température



Bleu: Azurite



Noir: Carbone



fait de pierres précieuses incrustées dans le plafond. Autour du cercueil de bronze se déploieraient des maquettes de tous les types de bâtiments, et une reproduction de l'Empire chinois dont les fleuves et des lacs en mercure s'écoulaient depuis une machine.

Le mausolée pourrait être une des découvertes les plus exceptionnelles de l'histoire de l'archéologie.

Pour sa construction et celle de l'armée de terre cuite, le document prétend que près de 700 000 hommes furent nécessaires, venus de diverses provinces chinoises. Les travaux durèrent quarante ans et ne s'achevèrent que deux ans après la mort de l'empereur.

Ce jeu de plateau nous ramène deux mille ans en arrière, pour nous faire porter le costume d'un fonctionnaire délégué par l'Empereur, tout en nous faisant diriger des équipes d'ouvriers et d'assistants sur une partie du chantier de l'armée et du mausolée. Xi'an, le jeu de plateau se déroule dans une version librement adaptée de la période de la première dynastie et de l'unification chinoise. C'est un jeu de stratégie et de gestion, empli de références historiques datées et intégrées dans un scénario de jeu.



www.matagot.com

