

YUAN

l'Art de la Guerre



Règles du jeu

Au V^e siècle avant J.-C.,
Sun Tzu publie un traité : « L'Art de la Guerre ».

User de mesure dans la disposition des moyens :

Pratiquer la défensive avec à-propos.



*Reconnaître les opportunités stratégiques
quand elles se présentent.*



Ne jamais créer d'opportunité pour l'ennemi en retour.



*User de contenance :
créer des dynamiques et prendre l'ennemi par surprise.*



Manier l'affrontement direct et indirect.



*Ne négligez pas les circonstances qui doivent engager un chef
de guerre à renouveler sa stratégie et prémunissez-vous des
5 dangers que sont :*

- 1. une trop grande ardeur à affronter la mort,*
- 2. une trop grande attention à conserver la vie,*
- 3. la colère précipitée,*
- 4. les réactions d'orgueil,*
- 5. une trop grande complaisance envers vos soldats.*



*Ne négligez pas la topographie qui peut être à votre avantage
ou à votre détriment.*



*Et surtout n'oubliez pas, la clef du succès réside le plus souvent
dans l'évaluation des intentions de l'ennemi...*

Autant de compétences qu'il vous faudra acquérir pour mener à bien votre destinée.

Saurez-vous vous approprier ces 13 grands principes pour faire triompher votre Clan et devenir une dynastie au XIII^e siècle sur le continent asiatique ?

Que vous soyez un Clan chinois ou mongol, préparez vous à déclamer fortement : « Engage le jeu que je le gagne » (Alain Damasio).



Matériel



TUILES

x15



VILLAGES

x72



PARAVENTS

x4



VILLES

x56



PLATEAUX CLAN

x4



ARMÉES

x36



CRAYONS

x4



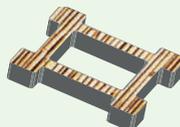
TEMPLES

x18



CHÃO

x34



REMPARTS

x24



ROUE DU TEMPS

x1



MARQUEURS
DE NIVEAU

x28



Mise en place

- Indiquer le tour 1 sur la roue du temps, placer la visible de tous.
- Choisissez les tuiles en fonction du nombre de joueurs. Au dos des tuiles le nombre de joueurs et la lettre de la tuile (à utiliser pour les scénarios imposés) sont indiqués :



8 tuiles
pour 2 joueurs



+ 4 tuiles
pour 3 joueurs



+ 3 tuiles
pour 4 joueurs

Vous avez la possibilité de jouer à *Yuan* selon plusieurs scénarios (Libre ou Imposé, cf. fin de livret) et de pratiquer les enchères ou non (cf. p6). L'assemblage des tuiles Territoire et le placement des capitales seront alors différents.

Nous vous conseillons pour votre première partie de jouer à un scénario libre sans enchère !





SCÉNARIO LIBRE SANS ENCHÈRE

1. Distribuer équitablement les **tuiles Territoire** à chaque joueur. Chacun à tour de rôle place une tuile au centre de la table accolée à une autre. Renouveler l'opération jusqu'à la dernière tuile Territoire. (à 4 joueurs, un joueur placera une tuile de moins que les autres joueurs).
2. Placer un **Temple** sur chaque Province Collines.
3. Placer une **Ville** par joueur (de couleur différente) sur une Province (autre que Montagne et Eau) en accord avec vos adversaires.
4. Chaque joueur pioche au hasard une des couleurs en jeu. Il jouera alors cette couleur et ce Clan pour la partie (au moment du placement des Villes, les joueurs ne savent pas quelle sera leur couleur et leur Ville de départ).
5. Chaque joueur prend un **crayon**, le **paravent**, les **Villages**, les **Villes**, les **Armées** à sa couleur et le **plateau de son Clan**.
6. Chaque Clan prend 4 **Chão** (**monnaie imprimée**, prononcez "tchao". Faites les déductions de Chão nécessaires de chaque Clan, si vous jouez avec les pouvoirs des Clans, cf. p.17).

SCÉNARIO LIBRE AVEC ENCHÈRES

1. Distribuer les tuiles à chaque joueur. Chacun à tour de rôle place une tuile au centre de la table accolée à une autre. Renouveler l'opération jusqu'à la dernière tuile "Territoire".
2. Placer un Temple sur chaque Province Collines.
3. Placer les Villes au hasard sur des Provinces (autre que Montagne et Eau) (en accord avec tous les joueurs).
4. Chaque joueur prend 6 Chão.
5. Tous les joueurs en même temps, font une enchère cachée dans leur main. Ils révèlent alors en simultané. Celui qui a misé le plus, va dépenser le Chão et choisit sa capital et donc son Clan.
6. Recommencer ce type d'enchère, jusqu'à ce que tous les joueurs aient un Clan.
7. Chaque joueur prend un crayon, le paravent, les Villages, les Villes, les Armées à sa couleur ainsi que le plateau de son Clan.

REMARQUE : En cas d'égalité d'enchère, recommencer l'enchère entre les joueurs qui ont misé le plus.

En cas de nouvelle égalité et si les joueurs misent tous le maximum (6) déterminer le gagnant au hasard.

De plus, si vous jouez le pouvoir des Clans, en mode avec enchère, ne tenez pas compte des ajustements financiers de chaque Clan.

But du jeu

À la fin de chaque tour, le Clan qui contrôle un nombre de Temples supérieur ou égal au nombre indiqué par la roue du temps, gagne la partie ! En cas d'égalité, c'est celui qui contrôle le plus de Mines. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui possède le plus de Chão, à défaut le plus d'Armées.

N'utiliser les pouvoirs de Clans qu'une fois les règles du jeu maîtrisées. Une partie jouée permet généralement de bien appréhender la mécanique et permet d'utiliser cette option.

Lors d'une partie de YUAN, vous êtes autorisé à parler et à négocier vos futures actions avec vos adversaires. Vous ne pouvez pas, bien sûr, montrer votre programmation avant que tous les joueurs aient fini la leur, mais cela peut vous permettre une meilleure immersion dans le rôle de chef de Clan.

Mais attention, comme le précise le traité de Sun Tzu, évaluez bien les intentions de vos ennemis !

Descriptif détaillé

TUILE

Une tuile est composée de 7 "cases" qui sont composées de différents types de terrain.



Il y a trois types de terrain sur les tuiles Territoire :

- A. Les **montagnes** (à fond gris) qui sont infranchissables.
- B. Les **lacs** (à fond bleu) qui permettent les connexions (cases Eau).
- C. Les **Provinces**, reconnaissables par leur nom, permettent de générer des ressources pour faire des actions plus puissantes. Elles sont de quatre types différents :



Rizières pour les actions de Développement



Mines pour les actions de Militarisation



Forêts pour les actions de Fortification



Les **Collines** ne génèrent pas de ressources, mais sont les emplacements des Temples initiaux !

VILLAGE ET VILLE



Village

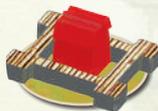
Un Village à sa couleur symbolise que l'on contrôle cette Province.



Ville

Une Ville a le même effet qu'un Village, mais peut en plus générer des effets plus puissants.

Une deuxième Ville sur la même Province indique que la Province produit le double de ressources.



Remparts

Un Rempart autour d'une Ville donne une défense de 2 (sur la face bois).

Deux Remparts autour d'une Ville rendent la Ville indestructible et génèrent une défense de 1 sur les Provinces adjacentes (deuxième Rempart sur la face pierre).



Armées

Elles ont une Force de 1.

Un maximum de 3 Armées peuvent être dans la même Province à la fin du tour.

PROVINCE LIBRE, CONTRÔLÉE & ENNEMIE

Une **Province libre** est une Province vide de tout occupant (Ville ou Village). Elle peut contenir un Temple.

Une **Province contrôlée** est une Province contenant au moins un Village ou une Ville de son Clan.

Une **Province ennemie** est une Province qui contient un Village ou une Ville d'un autre Clan que le sien.

ADJACENT & CONNECTÉ

Une **Province adjacente** est une Province à côté d'une de ses propres Provinces.



Une **Province connectée** est une Province reliée à une autre par un lac, quel que soit le nombre de cases Eau.



GROUPE DE PROVINCES

Un **groupe de Provinces** est un ensemble de Provinces adjacentes appartenant au même Clan, qu'il s'agisse de Villages ou de Villes.

EXEMPLE : dans la situation ci-dessous, on identifie 3 groupes distincts :



COÛT DES ACTIONS

Chaque action a un coût en Chão en fonction de son niveau :



0 Chão



4 Chão



7 Chão

Le coût des actions programmées est payé au début de la phase résolution. Il faut donc avoir suffisamment de Chão pour programmer ses actions, mais une réduction du coût est possible en fonction du type de Province contrôlée.

LE COÛT RÉEL DES ACTIONS

Comme vu précédemment, le coût des actions dépend de leur niveau.

Ce coût peut être réduit par le nombre de Provinces contrôlées par type (Rizières, Forêt ou Mine).

Chaque Province contrôlée réduit de 1 le coût de l'action liée au type.



Rizières

pour les actions de Développement



Forêts

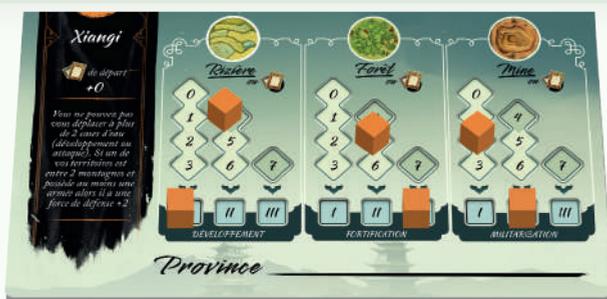
pour les actions de Fortification



Mines

pour les actions de Militarisation

EXEMPLE 1 : si l'on veut faire une action niveau II de Développement (Rizières) et que nous contrôlons 2 Rizières, l'action ne coûtera que 2 Chão au lieu de 4. Aucun Chão si nous contrôlons 4 Rizières ou plus.



EXEMPLE 2 : si l'on veut faire les actions de Développement I, Fortification III et Militarisation II, cela nous coûtera 11 Chão (0 pour le développement I, 7 Chão pour la fortification III et 4 Chão pour la militarisation II). Si l'on contrôle 4 Rizières, 5 Forêts et 2 Mines (ou si l'on produit leur équivalent, grâce au Ville qui double la production), le coût sera de 4 Chão.

Le Développement I coutant 0, on ne tient pas compte des Rizières contrôlées. La Fortification III coûte 7 Chão, moins les 5 Forêts contrôlées, on arrive à un coût final de 2 Chão. La Militarisation II coûte 4 Chão, moins les deux Mines contrôlées, on arrive à un coût final de 2 Chão.

Le coût global du tour, à payer au début de la phase résolution est donc de 4 Chão !

Déroulement du tour

- I. Mettre à jour la roue du temps
- II. Planification
- III. Résolution
- IV. Contrôle de victoire

I. LA ROUE DU TEMPS

Au début de chaque tour, sauf au premier, tourner la roue d'un cran pour déterminer le nombre de Temple à contrôler en phase IV pour gagner !

II. PLANIFICATION



Chaque Clan va devoir simultanément planifier quelles actions il va entreprendre ce tour, caché derrière son écran. Deux possibilités :

- **Écrire le nom de la Province** où il compte jouer, que l'on appellera la Province ciblée.
Et placer un cube action ou non, dans la case d'action niv I, II ou III pour chaque type d'action, Développement, Fortification, Militarisation, qu'il compte réaliser sur la Province ciblée. Il est donc possible de faire de une à trois actions, de niveau identique ou différent, sur une Province au même tour !
IMPORTANT : à chaque tour, nous ne pouvons cibler qu'une seule Province !
- **Passer son tour** : ne rien indiquer, ni en Province, ni en action. On considère que le joueur passe son tour et il gagnera 6 Chão à la phase "revenu" de la résolution.

III. RÉOLUTION

Chaque Clan enlève simultanément son écran, et montre clairement la Province qu'il cible ce tour.

Ensuite tous les Clans payent et réalisent en simultanément leurs actions dans l'ordre suivant :

1. Développement
2. Fortification
3. Militarisation - Création d'Armées
4. Militarisation - Attaque
5. Fortification - Consécutive à l'attaque
6. Revenu
7. Mise à niveau des Armées, des Temples et des Provinces

IMPORTANT : comme on le voit dans les résolutions, on ne peut pas faire de Développement après une attaque ! À chaque action sera précisé l'ordre des priorités en cas de Province visée identique entre plusieurs joueurs, ou d'action équivalente sur des Provinces adjacentes.

◆ DÉVELOPPEMENT ◆

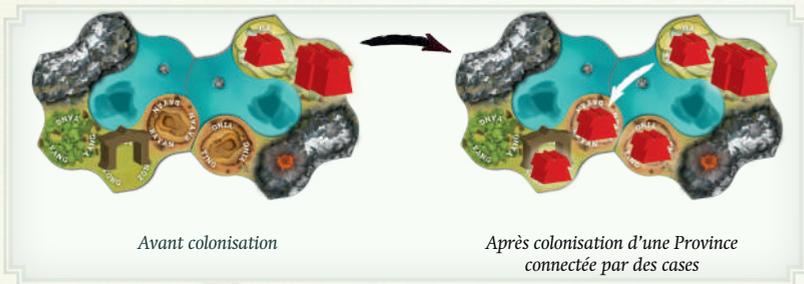
Colonisation

- Cible une Province libre (n'appartenant à personne) -



Niv I (0 Chão/Rizière)

Acquérir la Province libre adjacente ou connectée à l'une des Provinces que l'on possède ainsi que les Provinces libres adjacentes à celle-ci en ajoutant un Village par Province. (cas particulier, cf. *Urbanisation automatique*).



Avant colonisation

Après colonisation d'une Province connectée par des cases



Niv II (4 Chão/Rizières)

Identique à la colonisation Niv I, mais avec le gain en phase de revenu de 2 Chão.



Niv III (7 Chão/Rizières)

Acquérir la Province libre et les Provinces libres adjacentes à celle-ci en ajoutant un Village par Province. (**PRÉCISION :** n'importe où sur les tuiles, pas forcément adjacent ou connecté à une de nos Provinces. Cas particulier, cf. *Urbanisation automatique*).



Expansion

- Cible une de ses Provinces -



Niv I (0 Chão/Rizière)

Acquérir les Provinces libres adjacentes au groupe de la Province ciblée en ajoutant des Villages.



Niv II (4 Chão/Rizières)

Identique à l'expansion Niv I, mais avec le gain en phase de revenu de 2 Chão. (cette action est réalisable même si elle ne permet pas d'acquérir de nouvelles Provinces).



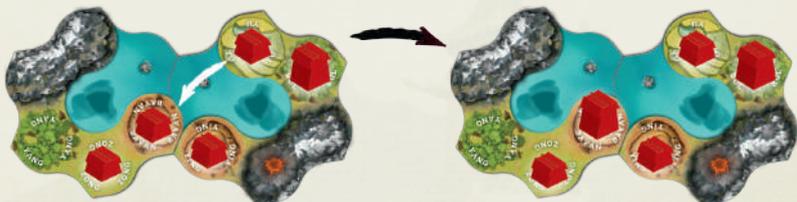
Niv III (7 Chão/Rizières)

Construire un Temple et voler immédiatement 2 Chão aux Clans adjacents au Temple.



URBANISATION AUTOMATIQUE

Après la fin d'une colonisation, si le groupe nouvellement créé à partir de la Province ciblée ne contient pas au moins une Ville, le Village de la Province ciblée (le premier Village) devient instantanément une Ville. Toutes les actions suivantes s'appliqueront donc sur une Ville et non plus sur un Village.



EXEMPLE : le Clan rouge colonise une Province par l'action Colonisation Niv I, il place un Village sur la Province ainsi que sur toutes les Provinces adjacentes. À la fin de cette phase, aucune Ville n'est adjacente au groupe de Villages créé, le premier Village (la Province ciblée) se transforme en Ville. Toute autre action dans le tour s'appliquera donc à une Ville et non à un Village.

◆ FORTIFICATION ◆

Urbanisation

- Cible un de ses Villages -



Niv I (0 Chão/Forêt)

Pas d'effet.



Niv II (4 Chão/Forêts)

Transforme le Village en Ville.



Niv III (7 Chão/Forêts)

Transforme le Village en Ville fortifiée. Remplacer le Village par une Ville et placer un Rempart en bois autour de la Ville (défense 2). Ajoutez une Armée à la Province !



Renforcement

- Cible une de ses Villes -



Niv I (0 Chão/Forêt)

Ajouter une Ville à la première. Double la production de la Ville à la phase de mise à niveau.

IMPORTANT : on ne peut jamais augmenter la production d'une Ville doublée.



Niv II (4 Chão/Forêts)

Transforme la Ville en Ville fortifiée. Placer un Rempart en bois autour de la Ville (donne une défense de 2) et ajouter une Ville à la première, cela double sa production.

IMPORTANT : on ne peut jamais augmenter la production d'une Ville doublée.



Niv III (7 Chão/Forêts)

Transforme la Ville en Ville indestructible. Et donne un défense de 1 à toutes les Provinces adjacentes. Ajoutez une Armée à la Province !

REMARQUE : Ville indestructible, comme son nom l'indique, la Ville ne risque plus d'être détruite mais ses Armées peuvent être attaquées ! Cette action ne double pas la production de la Ville mais si c'était déjà le cas, le doublement est conservé.



EXEMPLE : pour une Ville fortifiée, on place un Rempart coté Bois.

Lorsque l'on transforme une Ville ou une Ville déjà fortifiée, en Ville indestructible, on place 2 Remparts (pour une Ville) ou 1 Rempart (pour une Ville fortifiée) coté Pierre.

Donc, la symbolisation d'une Ville fortifiée est de n'avoir qu'un seul Rempart en bois, celle d'une Ville indestructible d'avoir deux Remparts dont celui du dessus en Pierre.

◆ MILITARISATION ◆

Recrutement

- Cible une de ses Villes -



Niv I (0 Chão/Mine)

Pas d'effet



Niv II (4 Chão/Mines)

Ajouter une Armée à la Province.



Niv III (7 Chão/Mines)

Ajouter trois Armées à la Province !

IMPORTANT : en fin de tour, chaque Province ne peut recevoir plus de trois Armées, toute Armée excédentaire est détruite et retourne dans le stock disponible du Clan.



Attaque

- Cible une Province ennemie -



Niv I (0 Chão/Mine)

Attaquer une Province ennemie adjacente ou connectée à au moins une de ses Armées.



Niv II (4 Chão/Mines)

Attaquer une Province ennemie adjacente ou connectée à au moins une de ses Armées et rajouter une Armée de votre réserve à la bataille.



Niv III (7 Chão/Mines)

Attaquer une Province ennemie adjacente ou connectée à au moins une de ses Armées et ajouter une Armée de votre réserve à la bataille. En cas de victoire, procéder à une attaque de force 1 sur les Provinces adjacentes occupées par un ennemi (cette attaque a lieu après toute autre attaque ennemie).



REMARQUE : le nombre d'Armées pour chaque Clan est limité. Si toutes les Armées sont en jeu, on ne peut en créer de nouvelles !

IMPORTANT : quel que soit le niveau d'attaque, toutes les Armées au delà de la première, adjacentes ou connectées à la Province ciblée, devront attaquer !



COMBAT / ATTAQUE



Au moins une Armée présente sur le Territoire doit participer à l'attaque initiale (on ne peut initier d'attaque avec juste la création d'Armée. Ex : Niv II Attaque ne permet pas d'attaquer avec cette Armée nouvellement créée si au moins une Armée déjà existante ne participe pas au combat).



L'attaquant ne peut décider quelles Armées vont se rejoindre sur la Province ciblée. Toutes les Armées adjacentes ou connectées à la Province ciblée doivent attaquer et ne seront donc plus sur leur Province d'origine pour la défendre.

Lorsque des Armées s'affrontent, elles ont chacune une valeur de 1.

1 contre 1 elles s'annihilent. En cas d'égalité, l'avantage est au défenseur. Il faut une Armée de plus que le défenseur pour prendre sa Province.

En cas de fortification, les Armées s'affrontent en premier et si l'attaquant a encore des Armées, on compare leur Force à la défense de la fortification.

REMARQUE : pour une défense de deux, il faut donc trois Armées pour prendre la Province !



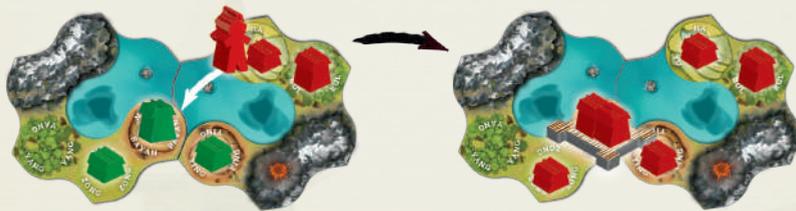
Les Armées survivantes au combat restent sur la Province ciblée.

En cas de victoire de l'attaquant, le défenseur perd sa province. On y enlève tout Village, Ville et éventuel Rempart. Si ce groupe de Provinces du défenseur ne possède plus de Ville, on y enlève ses éventuelles Armées et on remplace ses Villages par ceux de l'attaquant.

Une fois toutes les attaques résolues, la règle de l'urbanisation automatique ci-dessous peut s'appliquer.

URBANISATION AUTOMATIQUE

Après une attaque réussie, si les Provinces nouvellement acquises ne font pas partie d'un groupe contenant au moins une Ville, le Village de la Province ciblée devient instantanément une Ville. Toutes les actions suivantes s'appliqueront donc sur une Ville et non plus sur un Village.



EXEMPLE : le Clan rouge attaque la Province HU par l'action Attaque Niv I, il détruit la Ville ciblée. Les Villages adjacents, n'ayant plus de Ville dans leur groupe, sont remplacés par des Villages de l'attaquant. À la fin de cette phase, si les Provinces nouvellement acquises ne font pas partie d'un groupe comportant au moins une Ville, le premier Village (la Province visée) se transforme en Ville. L'action programmée suivante est une fortification niv II, cela sera donc un renforcement (puisque cela vise une Ville) qui ajoutera un Rempart en bois et doublera la production !

◆ FORTIFICATION APRÈS ATTAQUE ◆

Consécutivement à une attaque, un Clan peut programmer une fortification. Les règles de la fortification après attaque sont identiques à la fortification page 13. Cette fortification est consécutive à la réussite de l'attaque et ne peut pas être réalisée si l'attaquant n'a pas conquis la Province ciblée ! Dans ce cas-là, exceptionnellement, la dépense en Chão de cette fortification est remboursée.

◆ REVENU ◆



- Gain de Chão éventuel, par le Développement.
- Gain de 6 Chão pour avoir passé son tour.

◆ MISE À NIVEAU DES ARMÉES PAR CLAN ◆

Chaque Clan procède à la mise à niveau, sur son plateau de Clan, où il ajuste les marqueurs des Temples, des Rizières, des Forêts et des Mines contrôlés.

Sur les Territoires, il enlève les Armées excédentaires des Provinces (rappel : maximum 3 Armées par Province).

IV. CONTRÔLE DE VICTOIRE

Après que chaque Clan ait mis à niveau son contrôle de Temple, vérifier si l'un d'eux remplit la condition de victoire en contrôlant autant de Temples qu'indiqué sur la roue du temps.

Si un Clan contrôle le nombre de Temple voulu, c'est la victoire !

En cas d'égalité, c'est celui qui contrôle le plus de Mines. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui possède le plus de Chão, et enfin le plus d'Armées.

GESTION DES ÉGALITÉS

Voici un système de priorité dans le cas où plusieurs Clans agissent sur les mêmes Provinces au même tour.

Colonisation ou Expansion :

Si plusieurs Clans visent la même Province en colonisation, leur action est annulée ainsi que leurs éventuelles actions suivantes (fortification et/ou Militarisation). Cela implique qu' ils ne dépensent pas les éventuelles sommes de Chão nécessaires à ces actions.

Par contre, chaque Clan gagne 6 Chão (comme s'ils avaient passé leur tour).

Si plusieurs Clans, par l'action colonisation ou expansion, devaient étendre leur territoire en ajoutant des Villages autour de leur Province ciblée, deux cas de figure :

1. Les Clans doivent placer un Village sur une Province qui n'est pas leur Province ciblée du tour, personne ne place de Village, la Province reste vide.
2. Un des Clans doit placer un Village sur une Province qui n'est pas sa Province ciblée du tour, et un autre Clan a ciblé cette Province, ce Clan est prioritaire et prend la Province.

Attaque :

Si plusieurs Clans attaquent la même Province. On résout en premier l'attaque mutuelle des Armées des Clans attaquants avec les mêmes règles de combat, 1 contre 1 elles s'annihilent. Et seulement s'il reste des Armées attaquantes, on résout l'attaque sur la Province !

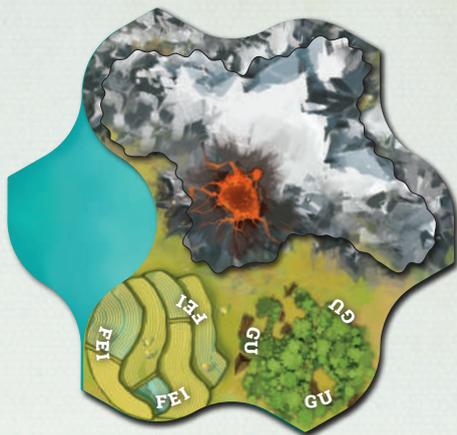
Règle facultative

LES VOLCANS

À tous les tours, les territoires adjacents aux Volcans produisent le double de ressources (donc 2 ressources ou 4 ressources pour les villes doublées).

EXPLOSION DES VOLCANS :

À la fin du tour 5, du tour 9 et du tour 13 (lors de la phase 7 de mise à niveau, donc avant le contrôle de victoire) les Provinces adjacentes aux Volcans redeviennent neutres. Les Clans retirent les Villages, les Villes (même indestructibles) ainsi que les Armées sur ces Provinces.



Les Clans



Clan Mu (Noir)

Chão de départ -2. Vous gagnez la partie avec 3 fois l'objectif en nombre de Provinces possédées. Un Temple compte comme deux Provinces. En cas d'égalité, vous gagnez la partie !



Clan Suhey (Rouge)

Chão de départ -1. Lors d'une action de développement, si des Provinces que vous devez acquérir sont restées neutres (à cause d'un autre joueur), récupérez-les quand même.



Clan Weyu (Vert)

Chão de départ +0. À l'action d'Attaque, les Armées isolées peuvent traverser une Montagne et deux cases Eau maximum.



Clan Xiangi (Orange)

Chão de départ +0. Vous ne pouvez pas vous déplacer à plus de 2 cases Eau (dDéveloppement ou Attaque). Si une de vos Provinces est entre 2 Montagnes et possède au moins une Armée alors elle a une force de défense +2.

Scénarios

CONTRÔLE DU FLEUVE - 4 JOUEURS



Placement initial imposé des tuiles et libre des premières villes.
Aucune règle particulière.

LA TRAVERSÉE DES EAUX - 3 JOUEURS

Placement initial imposé des tuiles et des premières villes . Enchères de placement obligatoires.
Aucune autre règle particulière.



CONFLIT GÉNÉRALISÉ - 5 JOUEURS



Scénario possible uniquement avec les deux boîtes, Chine et Mongolie :

Placement initial imposé des tuiles et des premières Villes. Aucune règle particulière.



Cas particuliers

◆ EXPANSION NIVEAU III ◆

Dans le cas où deux Clans construisent un Temple en même temps, et qu'ils doivent se voler mutuellement, ils ne se volent rien.

Par contre, s'ils devaient voler tous les deux un troisième Clan (qui n'a pas construit de Temple), chacun prend 1 Chão puis un deuxième. S'ils ne peuvent pas ou plus voler, ils ne prennent rien de plus. En résumé, ils doivent avoir voler le même nombre de Chão.

◆ ATTAQUES SIMULTANÉES ◆

Plusieurs Clans attaquent au même tour sur des Provinces limitrophes.

1. Pour les attaques simultanées qui sont une réussite sur des Provinces différentes, on fait les actions dans un certain ordre :

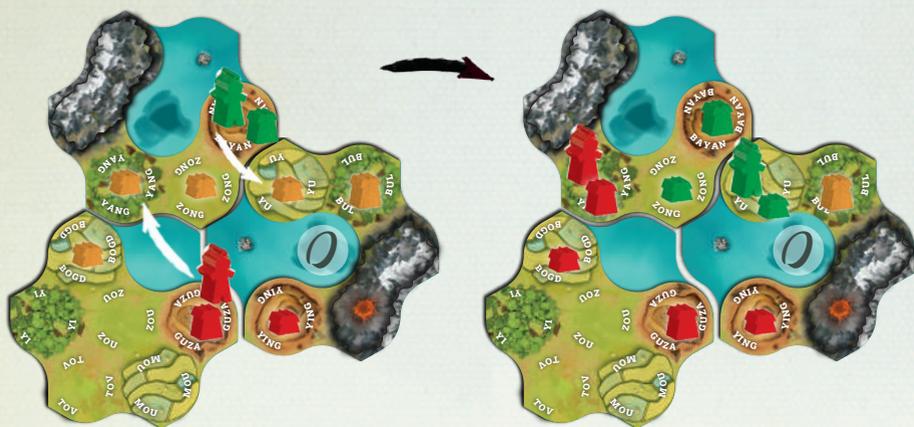
- Chaque Clan enlève le Village ou Ville ennemi et acquiert la Province ciblée en y plaçant un de ses Villages. La Province ainsi acquise l'est définitivement pour ce tour. (Dans le cas de l'attaque niveau III, le Clan enlève aussi les Villages ou les Villes dû aux attaques Force 1 adjacentes, si elles réussissent).
- Si un groupe ennemi se retrouve sans Ville, il sera détruit. Chaque Clan ayant provoqué la destruction du groupe ou du sous-groupe place un de ses Villages sur ces Provinces (avant d'enlever le Village ennemi).
- Si l'attaquant est le seul présent sur une Province, celle-ci est sous son contrôle. Il y laisse son Village.
- Si plusieurs attaquants sont présents sur une Province. Cette Province est rendue libre.
- On applique les règles d'urbanisation automatique après l'attaque (page 15).



EXEMPLE : le Clan rouge attaque la Ville Orange et le Clan Orange attaque le Village rouge. Chacun prend possession de la Province visée. Le Clan Orange n'a plus de Ville (pour l'instant) dans son groupe, le Clan rouge prend donc possession du Village Orange. À l'urbanisation automatique, les deux nouvelles Provinces conquises deviennent des Villes.

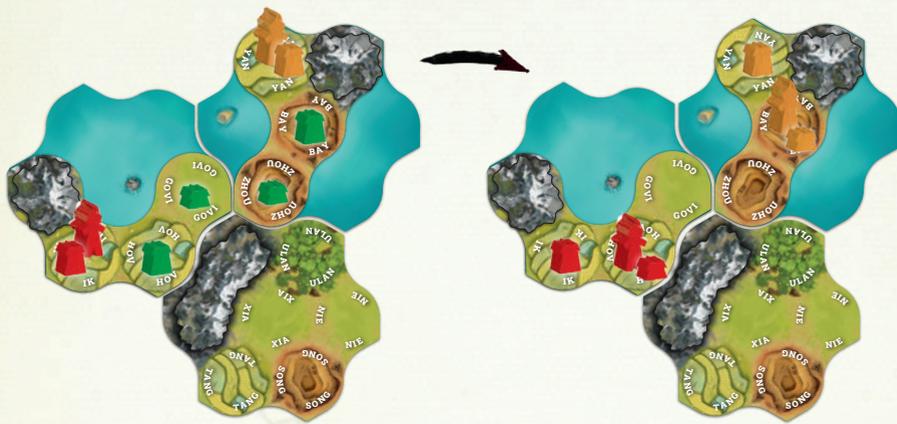


2. Si deux Clans attaquent le même groupe de Villages sur des Provinces différentes, chaque Clan attaquant deviendra propriétaire des Villages qu'il a lui-même isolés.



EXEMPLE : le Clan Rouge attaque le Village Orange, cela isole un Village du groupe, il en prend donc possession. En même temps, le Clan Vert attaque le Village Orange et isole un seul Village du groupe.

3. Si suite à l'attaque de plusieurs Clans, des Provinces sont détruites alors qu'elles ne le seraient pas avec l'attaque de seulement un des Clans, ces Provinces sont rendues libres.



EXEMPLE : un groupe de Village avec deux Villes appartenant au même Clan : si les deux Villes sont détruites au même tour (donc par deux Clans différents), les Provinces redeviennent libres (vides), il n'y a pas de partage entre les Clans attaquants. Exception si un des deux attaquants est en action Attaque Niveau III où il prendra possession des Provinces ennemies adjacentes grâce à l'attaque bonus de Force 1.

4. Si trois Clans ou plus attaquent la même Province, ils devront affronter leurs Armées en premier. Les Clans avec le plus d'Armées perdent autant d'Armées que le Clan avec le moins d'Armées. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul Clan avec des Armées attaquantes. Seulement s'il reste des Armées suite à cet affrontement, on résout l'attaque sur la Province ciblée contre les Armées de défense et enfin contre le Rempart (s'il y en a).

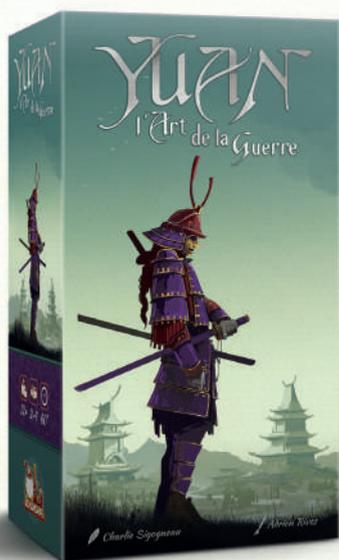
Deux boîtes différentes

Vous pouvez jouer jusqu'à 8 joueurs avec ces deux boîtes.

Les règles sont les mêmes ! Les règles d'enchères et de Clans sont inchangées et restent facultatives.

Les seules différences vont être :

- Les pouvoirs des Clans, la couleur des Clans, le nom des Provinces, l'effet des volcans dans la boîte Mongolie ou des rivières dans la boîte Chine et des scénarios différents.
- Lors de la mise en place, répartissez le choix des tuiles en fonction du nombre de joueurs :
 - **5 joueurs** : prenez les tuiles pour 4 joueurs d'une boîte et du 3^e joueur de l'autre boîte. 19 tuiles en tout.
 - **6 joueurs** : prenez les tuiles pour 4 joueurs d'une boîte et les tuiles du 3^e et 4^e joueur de l'autre boîte. 22 tuiles en tout.
 - **7 joueurs** : prenez les tuiles pour 4 joueurs d'une boîte et pour 3 joueurs de l'autre boîte. 27 tuiles en tout.
 - **8 joueurs** : prenez toutes les tuiles des deux boîtes. 30 tuiles en tout.



Crédits & Remerciements

Auteur : Charlie Sigogneau

Illustrateur : Adrien Rives

Graphistes : Mireille Joffre et Nicolas Roblin

Chefs de projet : Christophe Fievet et Miguel Wetter

Relecteur : Le Puzzle

L'auteur - Charlie Sigogneau - remercie tout particulièrement Claire qui l'a beaucoup soutenu lors de la conception du jeu, sans elle, le projet n'aurait pas abouti !

L'illustrateur - Adrien Rives - a tenu à rendre un hommage particulier en ajoutant ces quelques mots : "À ton combat, à toi, ma petite maman".

Toute l'équipe d'OKA LUDA remercie tous les intervenants dans le développement de ce jeu ! Pour une meilleure ergonomie de jeu, nous avons pris des libertés historiques et géographiques, dont les noms des Provinces et des Clans.

Table des matières

MATÉRIEL.....	3
MISE EN PLACE.....	4
SCÉNARIO LIBRE SANS ENCHÈRE.....	5
SCÉNARIO LIBRE AVEC ENCHÈRE.....	6
BUT DU JEU.....	6
DESCRIPTIF DÉTAILLÉ.....	7
TUILE.....	7
VILLAGE ET VILLE.....	7
PROVINCE LIBRE, CONTRÔLÉE ET ENNEMIE.....	8
ADJACENT ET CONNECTÉ.....	8
GROUPE DE PROVINCES.....	8
COÛTS DES ACTIONS.....	9
DÉROULEMENT DU TOUR.....	10
LA ROUE DU TEMPS.....	10
PLANIFICATION.....	10
RÉSOLUTION.....	11
DÉVELOPPEMENT.....	11
COLONISATION.....	11
EXPANSION.....	12
URBANISATION AUTOMATIQUE.....	12
FORTIFICATION.....	13
URBANISATION.....	13
RENFORCEMENT.....	13
MILITARISATION.....	14
RECRUTEMENT.....	14
ATTAQUE.....	14
COMBAT / ATTAQUE.....	15
URBANISATION AUTOMATIQUE.....	15
FORTIFICATION APRÈS UNE ATTAQUE.....	16
REVENU.....	16
MISE À NIVEAU DES ARMÉES PAR CLAN.....	16
CONTRÔLE DE VICTOIRE.....	16
GESTION DES ÉGALITÉS.....	16
RÈGLE FACULTATIVE.....	17
LES CLANS.....	17
SCÉNARIOS.....	18
CONTRÔLE DU FLEUVE - 4 JOUEURS.....	18
TRAVERSÉE DES EAUX - 3 JOUEURS.....	18-19
CONFLIT GÉNÉRALISÉ - 5 JOUEURS.....	19
CAS PARTICULIERS.....	20
EXPANSION NIVEAU III.....	20
ATTAQUES SIMULTANÉES.....	20
DEUX BOÎTES DIFFÉRENTES.....	22
CRÉDITS ET REMERCIEMENTS.....	22
AIDE DE JEU - VOIR AU DOS DU LIVRET	

Aide de jeu

MATERIEL



Village



Rempart



Ville



Temple



Armée

PROVINCES



Province libre



Province contrôlée



Province contrôlée avec un Village



Province contrôlée avec une Ville



Province avec une défense de 1



Ville indestructible



Province contenant une Armée contrôlée



Provinces ennemies

ACTIONS



Province connectée



Remplacer



Province adjacente



Ajouter



Voler



Attaquer



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr