

# THE GREAT WALL

LA GRANDE MURAILLE



## CRÉDITS :

**Conception du Jeu :** Kamil 'Sanex' Cieśla,

Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

**Direction Artistique :** Marcin Świerkot

**Direction des Tests et Développement :**

Ernest Kiedrowicz,

**Tests and Développement :** Krzysztof Belezky,

Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

**Livret de Règles :** Hervé Daubert,

Łukasz Krawiec

**Rédaction :** Andrzej Betkiewicz

**Relecture VO :** Hervé Daubert, Jonathan Bobal avec l'aide inestimable de nos contributeurs.

**Conception Graphique :** Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

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

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

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

**Adaptation Française :** Edge Entertainment

**Supervision de la gamme :** Hervé Daubert

**Traduction :** Serge Cirri

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

## REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :

Jimmy Durden, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiiek Thejester

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

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

# LIVRET DE RÈGLES MONSTRES ANTIQUES

## EXTENSION MONSTRES ANTIQUES

L'extension *Monstres Antiques* ajoute quatre entités légendaires au jeu – les joueurs tenteront de gagner leurs faveurs et de recevoir leurs bénédictions. Cette extension peut être ajoutée à presque tous les modes de jeu (à l'exception de *Chroniques Antiques*).

### MISE EN PLACE

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

9. Mélangez les cartes *Tactique Monstre Antique* dans le paquet *Tactique* et placez le paquet dans l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau.
11. Mélangez les cartes *Conseiller Monstre Antique* dans le paquet *Conseiller* et distribuez-en 2 au hasard à chaque joueur, face cachée.
18. Mélangez le paquet *Relique*, placez-le près du plateau et révélez la première carte de ce paquet.
19. Prenez les cartes *Monstre Antique* et divisez-les en 4 piles de 3 cartes, une pile pour chaque Monstre. Dans chaque pile, placez les cartes par ordre décroissant, face visible, la carte niveau 1 sur le dessus.
20. Dans l'ordre du Thé, chaque joueur place 1 figurine *Monstre Antique* sur le plateau (dans une partie à 3 joueurs, le premier joueur place le premier et le dernier Monstre. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur place 1 Monstre à tour de rôle jusqu'à ce que les 4 Monstres aient été placés). Chaque carte *Monstre Antique* indique les zones où ce Monstre peut être placé.
21. Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie.

### RÈGLES DE MONSTRES ANTIQUES

Les *Monstres Antiques* génèrent des effets passifs qui influent sur divers aspects du jeu. Chaque Monstre dispose de trois niveaux de *Pouvoir* qui commencent au niveau 1 et qui peuvent être améliorés en cours de partie.

### UTILISER LES MONSTRES ANTIQUES

Les effets des *Monstres Antiques* sont passifs et chacun d'entre eux est décrit sur la carte correspondante.

### AMÉLIORER LES MONSTRES ANTIQUES

Au début de son tour, le joueur actif peut *Améliorer* n'importe quel *Monstre Antique* sur le plateau en payant le coût requis indiqué sur la carte de ce *Monstre Antique*. S'il le fait, il doit remplacer la carte actuelle de *Monstre Antique* par celle qui affiche le niveau de *Pouvoir* suivant. Il peut alors immédiatement déplacer ce *Monstre Antique* (voir ci-dessous).

### DÉPLACER LES MONSTRES ANTIQUES

Les *Monstres Antiques* peuvent être déplacés de deux façons :

- Après avoir *Amélioré* un *Monstre Antique*, un joueur peut déplacer ce Monstre vers n'importe quel endroit valide du plateau (indiqué sur sa carte actuelle de *Monstre Antique*).
- Un joueur peut déplacer un *Monstre Antique* en utilisant une carte *Relique*. Chaque carte *Relique* possède des règles spécifiques.

### RELIQUES

Les cartes *Relique* fournissent une façon supplémentaire de déplacer les *Monstres Antiques*.

Il ne peut y avoir qu'une seule carte *Relique* active à la fois. À la fin de l'Été, juste après l'étape *Récupérer* les cartes *Stratégie*, piochez et révélez 1 carte *Relique* et placez-la sur l'actuelle en la recouvrant. À partir de ce moment, la nouvelle carte *Relique* est active.

## LISTE DU MATÉRIEL .....

Selon votre version du jeu, votre boîte contiendra des meeples ou des figurines.



4 Monstres Antiques



10 cartes Relique



8 cartes Tactique



12 cartes Monstre Antique



12 cartes Conseiller



1 Feuille d'Autocollants