



THE
GREAT
WALL
LA GRANDE MURAILLE

LIVRET DE RÈGLES

LISTE DU MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU



FIGURINES

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



32 Clercs
(8 par joueur)



40 Lanciers
(10 par joueur)



16 Archers
(4 par joueur)



8 Cavaliers
(2 par joueur)

CARTES



24 cartes Horde



24 cartes Stratégie
(en 4 couleurs)



1 carte Stratégie du
Clan du Roseau



20 cartes Tactique



5 cartes Artéfact



44 cartes Conseiller



13 cartes Général



2 cartes Général du
Clan du Roseau



12 cartes
Événement



12 cartes Requête
de l'Empereur



24 cartes
Horde Coop



8 cartes
Général Coop



12 cartes
Tactique Coop



1 carte
Général Solo



6 cartes
Stratégie Solo

PIONS



4 marqueurs de piste Thé
(en 4 couleurs)



4 marqueurs Honneur
(en 4 couleurs)



5 pions universels
Honneur recto verso



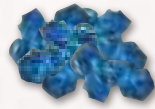
50 pions Bois



50 pions Pierre



50 pions Or



50 pions Chi



30 marqueurs Blessure



50 pions Honte



1 pion Temps
recto verso

AUTRES



4 Écrans de Joueur
(1 par joueur)



9 Barricades



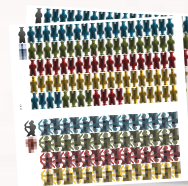
3 Murailles 1^{er} Niveau



3 Muraille 2^e Niveau



3 Muraille 3^e Niveau



2 Feuilles
d'Autocollants

CRÉDITS :

Conception du Jeu : Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Direction Artistique : Marcin Świerkot

Direction des Tests et Développement : Ernest Kiedrowicz,

Tests et Développement : Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Livret de Règles : Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Rédaction : Andrzej Betkiewicz

Relecture VO : Hervé Daubet, 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 Łuniewska

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

Direction de la Production : Michał Matłosz, Dawid Przybyła

Adaptation Française : Edge Entertainment

Supervision de la gamme : Hervé Daubet

Traduction : Serge Cirri

Relecture VF : Hervé Daubet et Gregory Penne

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :

Jimmy Durden, Michał Frendo, Adam Kwapiński, 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.

INTRODUCTION

The Great Wall est un jeu de plateau fantastique inspiré par l'histoire de la Grande Muraille de Chine, la dynastie Song et les conquêtes de Gengis Khan. Certains des personnages, événements et inventions militaires sont historiques, tandis que d'autres ont été légèrement modifiés pour mieux correspondre au thème du jeu.

La Grande Muraille se dressait déjà pendant la dynastie Zhou, bien des années avant les troubles actuels. À l'époque, il s'agissait d'une simple série de murs et de forts qui protégeait le pays contre les invasions de tribus nomades. La muraille a survécu à de nombreuses guerres et batailles et été agrandie, reconstruite et réparée à maintes reprises...

Bien plus tard, durant les X^e et XI^e siècles, pour se défendre des invasions Jurchen Jin, la dynastie des Song du Nord a construit les sections de la Grande Muraille, localisées dans ce qui constitue aujourd'hui les provinces de Shanxi et de Hebei. Malgré le travail des Song, le mur n'a pas tenu, les forçant à se retirer au sud. Les formidables fortifications appartenaient maintenant à leurs ennemis.

Cent ans plus tard.

Se servant de la Grande Muraille érigée par ses prédécesseurs, la dynastie Jin a tenté de repousser l'invasion de Mongols venus du nord. Mais la dynastie Song, à présent nommée Song du Sud, conserve ses rancunes envers les Jin. Les Song se sont alliés avec les Mongols pour écraser leur ancien ennemi. Ils n'ont cependant pas prévu la soif insatiable de leurs « alliés », et doivent maintenant faire face à leur tour à la horde mongole.

C'est ici que commence notre histoire...

Présentation du Jeu

Dans *The Great Wall*, les joueurs tiennent le rôle des généraux qui défendent la Muraille contre la horde mongole. Le jeu se déroule en une succession de tours nommés Années, chacune divisée en 4 parties nommées Saisons.

Au Printemps, de nouvelles hordes barbares envahissent les plaines qui s'étendent au-delà de la Grande Muraille et se préparent à lancer leur assaut.

L'Été est le moment où les généraux se préparent pour l'assaut et mobilisent leurs forces. Pendant l'Automne, les joueurs agissent à tour de rôle, jouant leurs cartes Stratégie, résolvant leurs effets et Activant des Lieux pour gagner divers avantages. En Hiver, la dernière ligne de Défense est activée, à la suite de quoi les hordes tentent de prendre les Murailles d'Assaut.

IMPORTANT !

Les règles présentées dans les pages suivantes s'appliquent aux parties à 3 ou 4 joueurs. Les changements pour les parties à 2 joueurs et le mode Solo sont détaillés à la fin de ce Livret de Règles (il est cependant nécessaire de se familiariser avec les règles de base avant d'entrer dans ces détails).

PLATEAU DE JEU ET MISE EN PLACE

Piste d'Honneur (1)

Piste Temps (2)

- Mortalité – le nombre de Soldats Tués par les cartes Horde (2.1)
- Nombre de nouvelles cartes Horde lors de l'Invasion (2.2)
- Nombre de joueurs (2.3)

Section de Muraille (3)

- Emplacements de cartes Horde (3.1)
 - Première Ligne (3.1.1)
 - Seconde Ligne (3.1.2)
 - Troisième Ligne (3.1.3)
- Emplacements de Barricade (3.2)
- Emplacements de tuiles Muraille (3.3)
- Zone de Repos (3.4)

Piste Stratégie (4)

- Défausse de cartes Stratégie (4.1)

Lieux

- Scierie (5)
- Carrière (6)
- Mine d'Or (7)
- Temple (8)
- Campement de Constructeurs (9)
- Entrepôts (10)
- Caserne (11)
- Centre de Logistique (12)
- Académie de Guerre (13)
 - Paquet Tactique (13.1)
 - Pile de défausse Tactique (13.2)
- Maison de Thé (14)
 - Piste Thé (14.1)
- Ambassade de l'Empereur (15)
 - Case Clercs (15.1)
 - Piste Conseillers (15.2)
 - Paquet Conseillers (15.3)
 - Défausse Conseillers (15.4)
- Emplacements Contremaîtres (16)
- Emplacements Clercs (17)

Autres

- Emplacements Artéfacts (18)
- Paquet Horde (19)
- Pile de défausse Horde (20)



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal au milieu de l'aire de jeu avec la face correspondant au nombre de joueurs visible (2.3).
2. Préparez la réserve de pions Honte – pour chaque joueur dans le jeu, ajoutez 10 pions Honte dans la réserve et remettez les autres dans la boîte. Créez ensuite des stocks différents pour toutes les Ressources, tous les pions et marqueurs (pions Bois, Pierre, Or, Chi, Blessure et Honneur universel) et placez-les près de l'aire de jeu. Placez tous les niveaux de Murailles près des stocks de Ressources.
3. Placez le pion Temps, face vierge visible, dans l'emplacement de la piste Temps (2) correspondant au nombre de joueurs.



4. Mélangez toutes les cartes Artéfact, puis placez-en 3, face visible, au hasard dans les emplacements Artéfact, dans le coin en haut à gauche du plateau principal (18). Remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu ; elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.
5. Chaque joueur choisit un Clan et prend tous les éléments de jeu de la couleur correspondante (6 cartes Stratégie ; 8 Clercs ; 16 Soldats : 10 Lanciers, 4 Archers, 2 Cavaliers ; 1 Écran de Joueur ; 1 marqueur Honneur ; 1 marqueur de piste Thé).
6. Mélangez toutes les cartes Horde pour créer le paquet Horde et placez-le, face cachée, sur la partie haute du plateau (19).
7. Placez 1 Horde, face visible, dans chaque emplacement de première ligne (3.1). Dans une partie à 4 joueurs, placez 1 Horde supplémentaire en fonction de l'indicateur d'Invasion au dos de la prochaine carte Horde.

Les cartes Horde sont détaillées p.6. Pour plus d'informations sur leur placement, lisez Invasion & Raid, p.9.

8. Placez 9 Barricades, une par emplacement, sur les sections de Muraille (3.2).
9. Mélangez toutes les cartes Tactique pour créer le paquet Tactique ; placez ce paquet face cachée dans l'emplacement du plateau correspondant (13.1).
10. Mélangez toutes les cartes Général, et distribuez-en 2 au hasard, face cachée, à chaque joueur.
11. Mélangez toutes les cartes Conseiller et distribuez-en 2 au hasard, face cachée, à chaque joueur.
12. Tous les joueurs regardent les cartes qu'ils ont reçues, puis choisissent simultanément 1 Général qu'ils conservent et défaussent les autres. Ils placent le Général

choisi devant eux. Les joueurs sélectionnent alors un de leurs Conseillers qui devient le Conseiller Actif et le placent face visible à la droite de leur Général. L'autre, appelé Conseiller Assistant, est placé, face cachée, sous la carte du Général, en laissant visible le symbole au dos de sa carte. Remettez toutes les autres cartes Général dans la boîte de jeu ; elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Les cartes Général et Conseiller sont détaillées dans leurs sections respectives, p.5.

13. Les cartes Conseiller restantes forment le paquet Conseiller, qui est placé, face cachée, à côté de la piste Conseiller. Piochez 4 cartes de ce paquet et placez-les, face visible, dans chaque emplacement de la piste Conseiller (15.2).

14. Tous les joueurs placent 3 de leurs Clercs dans la case Clercs du plateau principal (15.1).

15. Le bas de chaque carte Général affiche les Ressources, cartes Tactique et la valeur Thé de départ. Chaque joueur prend les Ressources indiquées (Bois, Pierre, Or et Chi) et les place derrière son écran de joueur. Chaque joueur pioche ensuite le nombre indiqué de cartes Tactique et les ajoute à sa main.

Les Ressources, les paquets et les cartes en main sont les seuls éléments en jeu qui sont gardés secrets des autres joueurs. Tous les autres éléments sont publics.

16. Tous les joueurs placent leur marqueur Honneur dans la case « 0 » de leur piste Honneur (1).
17. Tous les joueurs empilent leurs marqueurs de piste Thé sur la case de la piste Thé, en fonction de leur valeur de Thé de départ indiquée au bas de leur carte Général. Les marqueurs sont empilés en ordre numérique, la plus haute valeur de Thé sur le dessus de la pile, et la plus basse en dessous.
18. Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie. La première Année de la partie commence en Automne (sautez le Printemps et l'Été).

ÉLÉMENTS DE JEU

CARTES GÉNÉRAL



1. **Ressources de départ et cartes Tactique.** Cette information n'est utilisée que pendant la mise en place et indique la nature et la quantité de Ressources (Bois, Pierre, Or et Chi) que vous recevez au début de la partie, ainsi que votre main de départ de cartes Tactique.

2. **Valeur de Thé de départ.** Ce nombre détermine l'ordre d'empilement de départ des marqueurs Thé. Les marqueurs sont placés par ordre numérique, la plus haute valeur de Thé au sommet de la pile, et la plus basse à sa base.

3. **Capacité Spéciale.** C'est ce qui rend votre Général unique. La force de cette capacité est déterminée par le nombre de Conseillers Assistants placés face cachée sous votre carte Général.

CARTES CONSEILLER



Les Conseillers sont le bras droit d'un bon Général. Ils peuvent faire la différence entre une victoire glorieuse ou une défaite honteuse. Chaque fois que vous gagnez un Conseiller, vous devez décider de le rendre Actif ou Assistant. **Ce choix est permanent et ne peut pas être changé jusqu'à la fin de la partie.**

- **Conseiller Actif :** Placez le Conseiller face visible à droite de votre carte Général. Vous pouvez maintenant utiliser la capacité indiquée sur sa carte.



- **Conseiller Assistant :** Placez la carte Conseiller, face cachée, sous votre Général, en laissant visible le symbole au dos de sa carte. Si vous avez plusieurs Conseillers Assistants, tous leurs symboles doivent être visibles. Le nombre de symboles détermine la force de la capacité de votre Général.

Exemple : la capacité spéciale de Song Ci est « Chaque fois que vous améliorez , gagnez 2 ». Cela signifie que chaque fois que le joueur Améliore n'importe quel Contremaître, il gagne 2 Honneur pour chacun de ses Conseillers Assistants. Avec 3 Conseillers Assistants, le joueur gagnerait 6 Honneur.

CARTES STRATÉGIE

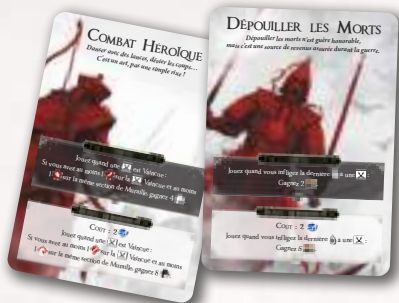


Les cartes Stratégie sont utilisées par les joueurs pour donner des instructions à leurs Clercs et Soldats ; elles sont jouées et résolues pendant l'Automne.

Chaque carte Stratégie dispose d'une série d'effets qui sont résolus de haut en bas lors de l'étape Stratégie. Certains effets ne sont résolus que par le joueur Actif (1, 3) tandis que d'autres ne sont résolus que par tous les autres joueurs (et pas par le joueur Actif) (2).

L'ordre le plus courant que l'on trouve sur les cartes Stratégie est « Déplacez un maximum de 2 🧑 dans 2 Lieux de votre choix ». Il permet de déplacer jusqu'à 2 de vos Clercs dans 2 lieux différents de votre choix. **Ces 2 Clercs ne peuvent pas se déplacer dans le même lieu**, mais chacun peut être déplacé dans un lieu contenant déjà des Clercs (y compris les vôtres). Les cartes Stratégie sont placées sur la piste Stratégie. La case 5 🧑 n'est utilisée que dans les parties à 5 joueurs.

CARTES TACTIQUE



Pour utiliser une carte Tactique, jouez-la directement de votre main, quand les conditions indiquées sur la carte sont remplies. Votre limite de main de cartes Tactique est de 5. Si vous dépassez votre limite de main, vous devez immédiatement défausser toute carte en excès.

Si vous devez piocher une carte Tactique et que le paquet est vide, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet Tactique (voir Jouer les Cartes Tactique, p.9).

CARTES HORDE



- 1. Puissance Offensive.** Ce nombre détermine la force de la carte Horde, utilisée pour déterminer une possible Brèche dans la section de Muraille.
- 2. Récompense.** À la fin de la partie, le Général qui a revendiqué cette carte gagne la quantité d'Honneur indiquée.
- 3. Capacité spéciale.** Souvenez-vous de toujours vérifier les capacités spéciales des cartes Horde, car elles peuvent fortement affecter l'assaut !
- 4. Points Vitaux de la Horde.** Pour Vaincre une carte Horde, chacun de ces emplacements doit être couvert par des Soldats et/ou des marqueurs Blessure.
- 5. Emplacements des pions Honte :** Quand vous revendiquez une carte Horde, placez-la face cachée devant vous. Chacun de ces 2 emplacements peut recevoir un pion Honte. Les cartes Horde qui possèdent au moins un pion Honte ne font pas gagner d'Honneur à la fin de la partie.
- 6. Indicateur d'invasion.** Le dos de la carte du dessus du paquet Horde indique comment les nouvelles cartes Horde sont placées sur les sections de Muraille, en fonction de la position de ce symbole.

CARTES ARTÉFACT

Les Artéfacts n'ont pas d'effet pendant la partie. Par contre, ils procurent aux joueurs de l'Honneur supplémentaire lors du décompte de fin de partie.

PIONS HONTE

Les pions Honte représentent votre comportement indigne aux yeux de l'Empereur. Vous pouvez gagner un pion Honte de 2 façons :

- Si une carte Horde ouvre une Brèche dans une section de Muraille et que vous n'avez pas de Soldats (figurines/meeples) placés sur la carte Horde, vous gagnez 1 pion Honte.
- Quand un Lieu doté du symbole 🧑 est Activé, si vous êtes le seul joueur à y posséder des Clercs, vous gagnez 1 pion Honte (quel que soit le nombre de Clercs que vous avez dans ce Lieu). Si au moins deux couleurs de Clercs sont présentes, personne ne gagne de pion Honte.

Les pions Honte ne sont pas une bonne chose. À la fin de la partie, vous perdez 5 Honneur pour chaque pion Honte sous vos Soldats. De plus, les pions Honte handicapent vos forces disponibles.

EFFETS DES PIONS HONTE

Quand vous gagnez un pion Honte, vous devez immédiatement le placer dans l'un des emplacements suivants :

- Sous un Soldat disponible de votre réserve qui ne possède pas déjà un pion Honte. Les figurines de Soldats dotées d'un pion Honte ne peuvent pas être utilisées de quelque façon que ce soit.
- Dans tout emplacement Honte non occupé d'une carte Horde. Aucun effet immédiat n'a lieu, mais les cartes Horde dotées de pions Honte ne donnent pas de récompenses d'Honneur à la fin de la partie. Les pions Honte sur les cartes Horde ne font pas perdre d'Honneur à la fin de la partie.

Durant l'Été, après les Revenus des Contremaîtres, vous pouvez défausser 1 pion Honte pour chaque tranche de 2 Chi que vous payez.

À la fin de la partie, perdez 5 Honneur pour chacun de vos pions Honte (à l'exception de ceux sur les cartes Horde).

Si vous devez gagner un pion Honte, mais que la réserve de Honte est vide, vous perdez immédiatement 5 Honneur.

Chaque fois que vous devez gagner un pion Honte, si vous ne pouvez pas le placer (ni sous un de vos Soldats ni sur une de vos cartes Horde revendiquées), retirez ce pion de la partie et perdez immédiatement 5 Honneur.

PISTE TEMPS

La piste Temps affiche trois informations : l'Année en cours (1), la Mortalité (2), et le nombre de nouvelles cartes Horde placées lors de l'étape Invasion, au Printemps (3).



MORTALITÉ

La Mortalité indique le nombre de Soldats Tués lors d'un combat contre une carte Horde. Elle est utilisée dans deux situations :

- Quand une carte Horde est Vaincue.
- Quand une Brèche est ouverte dans une section de Muraille.

Dans les deux cas, la valeur de Mortalité de la carte Horde correspondante indique le nombre de Soldats de **chaque joueur** placés sur cette carte qui sont Tués. Tous les Soldats Tués retournent dans la réserve de leurs joueurs respectifs.

Les Soldats qui sont Sauvés sont déplacés dans leurs Zones de Repos respectives (voir Sauver les Soldats, p.9).

Lors d'une Brèche, les Soldats qui ne sont pas Tués restent sur leur carte Horde.

PISTE THÉ



La piste Thé représente le statut de votre Clan et agit en tant qu'indicateur d'initiative, utilisé dans diverses situations.

Au début de la partie, les joueurs empilent les marqueurs de leur piste Thé par ordre décroissant, en fonction de leur valeur de Thé de départ, la valeur la plus forte au sommet de la pile (voir Mise en place, étape 17, p. 5). Ceci est appelé l'**ordre du Thé**. Lors de la partie, cet ordre peut être altéré en envoyant des Clercs dans le Lieu Maison de Thé (voir Maison de Thé, p. 8).

De nombreuses Actions sont résolues dans l'ordre du Thé, en commençant par le joueur au sommet de la pile et en descendant.

Lorsque vous résolvez des effets de jeu impliquant plus d'un joueur, vérifiez toujours la piste Thé pour déterminer quel joueur va agir en premier, particulièrement pour les effets résolus dans « l'ordre du Thé ». La piste Thé est également utilisée pour résoudre toute égalité entre joueurs. L'avantage va au joueur qui est le plus haut sur la Piste Thé.

Voici la liste des situations les plus courantes où l'ordre du Thé est le facteur déterminant :

- Placer des cartes Stratégie sur la piste Stratégie.
- Déplacer des Clercs/Soldats avec les effets « Autres Joueurs » sur les cartes Stratégie.
- Résoudre les effets des Lieux contenant des Clercs de différents Clans.
- Revendiquer une carte Horde Vaincue en cas d'égalité.
- Résoudre toute autre situation applicable où l'ordre de jeu pourrait être important.

ÉCRANS DE JOUEUR

Toutes vos Ressources sont conservées derrière votre écran, cachées des autres joueurs. Votre écran est également utilisé en tant qu'aide de jeu.

RÈGLES DE BASE

CLERCS

Les Clercs sont les exécutants du Général. Ils délivrent et font appliquer ses ordres en divers Lieux. Ils constituent les fondations de toute économie forte. La clé d'une défense réussie est d'apprendre à les utiliser efficacement.

RÉSERVE DE CLERCS ET DÉPLACEMENT DES CLERCS

Chaque Général commence la partie avec 5 Clercs dans sa réserve de joueur. De nouveaux Clercs peuvent être Embauchés en Activant l'Ambassade de l'Empereur, montant ce nombre à 8.

Les Clercs sont déplacés par les effets des cartes Stratégie. Ils peuvent être déplacés dans des Lieux Standard dotés d'emplacements Clercs libres, ou dans des Lieux Spéciaux (voir Lieux ci-dessous). Quand un joueur reçoit l'instruction de déplacer un Clerc, il le prend de sa réserve et le place dans un Lieu disponible de son choix sur le plateau. À la place, le joueur peut choisir de déplacer un Clerc qui se trouve déjà sur le plateau, mais **il n'a pas le droit de faire sortir un Clerc d'un Lieu Standard dont tous les emplacements sont remplis**.

LIEUX

Les Lieux sont les endroits où les Généraux envoient leurs Clercs pour rassembler des Ressources, Recruter des armées et faire d'autres choses utiles.

On distingue 2 types de Lieux : les Lieux Standard (avec des points rouges) et les Lieux Spéciaux (avec des points verts). Les Lieux Standard disposent d'un nombre spécifique d'emplacements de Clercs qui doivent être remplis pour Activer leurs effets lors de l'étape Activation. Le nombre de Clercs dans les Lieux Standard ne peut jamais excéder le nombre d'emplacements disponibles.


Les effets de Lieux Spéciaux sont Activés si au moins un Clerc s'y trouve. Il n'y a pas de limite au nombre de Clercs qui peuvent être placés sur un Lieu Spécial.

Les Lieux sont Activés lors de l'étape Activation (après avoir résolu tous les effets de la carte Stratégie du joueur Actif), dans l'ordre choisi par le joueur Actif. Quand un Lieu est Activé, chaque joueur doit résoudre son effet dans l'ordre du Thé. Chaque joueur résout donc TOUS ses Clercs (simultanément !) présents dans ce Lieu avant que le joueur suivant dans l'ordre du Thé puisse faire de même. Tous les Clercs retournent ensuite dans leurs réserves de joueur respectives.

Le Lieu Ambassade de l'Empereur fait exception à cette règle – dans ce Lieu, chaque Clerc est résolu individuellement.

Quand un joueur résout ses Clercs, il peut choisir de ne pas recevoir les effets d'un Lieu (par exemple, s'il ne peut pas les payer).


SYMBOLE DE PION HONTE.

Certains Lieux affichent un symbole . Si un seul des joueurs possède des Clercs sur ce Lieu, ce joueur gagne un pion Honte de la réserve immédiatement après l'Activation (le joueur place le pion comme indiqué p.6). Si deux joueurs ou plus ont des Clercs placés sur ce lieu, aucun d'entre eux ne gagne de pion Honte.

ACTIVATION AVANCÉE

L'Activation Avancée est un effet qui peut être déclenché par certaines cartes Stratégie ou Conseiller, voire d'autres effets de jeu.

Une Activation Avancée suit la plupart des règles d'une Activation standard. Elle en diffère de deux façons :

- Réaliser une Activation Avancée dans un Lieu doté d'un symbole  ne donne pas de pion Honte si un seul joueur y possède des Clercs.
- Une Activation Avancée peut être effectuée dans un Lieu Standard qui n'a pas tous ses emplacements de Clercs remplis. Elle peut aussi être utilisée dans des Lieux Spéciaux.

LIEUX DE PRODUCTION & CONTREMAÎTRES

Le jeu comporte quatre Lieux de Production différents qui fournissent chacun un type de Ressource :

- Scierie (Bois)
- Carrière (Pierre)
- Mine d'or (Or)
- Temple (Chi)

Quand un Lieu de Production est Activé, chacune des étapes suivantes doit être résolue une à une, dans l'ordre du Thé. Chaque étape doit être résolue entièrement par tous les joueurs avant de passer à la suivante.

1. Collecte de Ressources (à la fois des Clercs et des Contremaîtres)
2. Amélioration de Contremaître (optionnel)
3. Don de 1 Ressource (optionnel)
4. Renvoi des Clercs dans leurs réserves.

COLLECTE DE RESSOURCES

Pour chacun de ses Clercs placés dans le Lieu de Production Activé, le joueur prend 1 Ressource dans le stock. Ce revenu peut être augmenté par la présence d'un Contremaître : si le joueur gagne au moins 1 Ressource de ses Clercs placés et qu'il possède un Contremaître dans ce Lieu, il gagne un nombre de Ressources supplémentaires égal au niveau de son Contremaître.

AMÉLIORATION DE CONTREMAÎTRE



Une fois que tous les joueurs ont collecté leurs ressources, chaque joueur qui possède au moins 1 de ses Clercs dans le Lieu de Production Activé peut Améliorer un Contremaître dans ce Lieu. Si vous n'avez pas encore de Contremaître, payez le coût indiqué dans le premier emplacement Contremaître du Lieu, puis choisissez un Soldat de n'importe quel type de votre réserve et mettez-le dans cet emplacement. Pour améliorer un Contremaître existant, payez le coût indiqué sur le prochain emplacement Contremaître de ce Lieu et avancez votre figurine de Contremaître dans cet emplacement.

Placer le premier Contremaître est également considéré comme une Amélioration.

Les Contremaîtres fournissent des Ressources pendant l'Été (voir Déroulement du Jeu, p. 10), mais gardez en tête qu'ils ne peuvent être retirés par aucun moyen et qu'ils peuvent potentiellement réduire votre potentiel offensif !

Notez que chaque joueur ne peut pas posséder plus de 1 Contremaître dans chaque Lieu de Production.

Niveau de Contremaître

Le jeu fait parfois référence au « Niveau de Contremaître ». Le niveau d'un Contremaître est égal à sa valeur. Par exemple, un Contremaître avec une valeur de 2 est de niveau 2.

DON

Après l'étape Amélioration de Contremaître, chaque joueur qui a collecté au moins 1 Ressource lors de l'Activation de ce Lieu de Production peut choisir de faire Don d'exactly 1 unité de cette Ressource. Chaque joueur qui décide de le faire place 1 des Ressources qu'il vient de recevoir dans le Lieu Entrepôt et gagne immédiatement 2 Honneur.

Notez que l'on ne peut **pas faire de Don de Chi**. Par conséquent, il n'y a pas d'étape Don dans le Lieu Temple.

Exemple : Pendant l'Automne, les cinq emplacements Clercs de la Scierie sont occupés, le Lieu est donc Activé. Les joueurs vert et bleu y ont tous deux placé 2 Clercs, et le joueur rouge en a placé 1. Le joueur vert possède un Contremaître niveau 2 ; le bleu, un niveau 3 ; et le rouge n'en a pas. Le joueur vert, qui arrive en premier dans l'ordre du Thé, obtient un total de 4 Bois. Le bleu, qui est le suivant, obtient 5 Bois, et le rouge n'en obtient que 1.

Une fois que tous les joueurs ont collecté leurs Ressources, le joueur vert décide d'Améliorer son Contremaître : il paye 4 Chi et avance son Contremaître dans le troisième emplacement. Le Contremaître du joueur bleu est déjà niveau 3 et ne peut plus être Amélioré. Le joueur rouge, qui n'a pas de Contremaître, décide d'en acheter un en payant 2 Chi. Il prend 1 Archer dans sa réserve, et le place dans le premier emplacement du Lieu.

Une fois que tous les joueurs ont eu la possibilité d'Améliorer leurs Contremaîtres, le joueur vert décide de faire Don de 1 Bois : il place 1 Bois dans le Lieu Entrepôt (gardant les 3 autres pour lui), et gagne 2 Honneur. Les autres joueurs choisissent de garder leurs Ressources.

À présent que toutes les étapes ont été résolues, tous les Clercs retournent dans leurs réserves respectives.

AUTRES LIEUX

MAISON DE THÉ

La Maison de Thé représente la relation entre les Généraux et l'Empereur. Elle est utilisée pour altérer l'ordre de jeu. Quand elle est Activée, tous les joueurs qui possèdent des Clercs placés sur ce Lieu déplacent le marqueur de leur piste Thé d'un cran vers le haut de la pile, en suivant l'ordre du Thé initial (chaque marqueur ne peut bouger qu'une fois). Si un seul joueur parvient à Activer ce Lieu en remplissant tous les emplacements de Clercs, son marqueur de la piste de Thé va directement en haut de la pile.

Notez que si un joueur qui se trouve au sommet de la piste Thé envoie un Clerc à la Maison du Thé, ce Clerc n'aura pas d'effet quand le Lieu sera Activé, car il est le premier à résoudre l'effet du Lieu.

CASERNE

Ce Lieu sert à déployer vos troupes sur les sections de Muraille. Chaque Clerc présent quand le Lieu est Activé permet à son propriétaire de Recruter 1 Soldat de n'importe quel type, à condition de pouvoir payer son coût et d'avoir une figurine disponible dans sa réserve.

Chaque Soldat fraîchement Recruté peut immédiatement être envoyé pour Attaquer une des sections de Muraille (voir Attaquer et Blesser, p.10) ou placé dans une des Zones de Repos.

Chaque Soldat a un coût individuel basé sur son type :

Lancier : 2 Pierre et 1 Bois

Archer : 2 Chi et 1 Bois

Cavalier : 3 Or et 1 Bois

Si vous avez plus de 1 Clerc dans la Caserne et que vous Recrutez plus de 1 Soldat, l'effet est simultané – vous payez toutes les Ressources en même temps et Attaquez avec tous les Soldats en même temps !

CAMPMENT DES CONSTRUCTEURS

UTILISER LE CAMPMENT DES CONSTRUCTEURS

Le Campement des Constructeurs permet de construire des Murailles et des Barricades. Pour chacun de vos Clercs présents lors de son Activation, vous pouvez réaliser l'une des options suivantes :

- **Construire une Barricade** – vous pouvez construire une Barricade sur n'importe quelle section de Muraille qui possède moins de 3 Barricades. Pour construire une Barricade, payez une combinaison au choix de 2 Bois/Pierre/Or. Décidez ensuite où placer la nouvelle Barricade et gagnez immédiatement 2 Honneur.
- **Construire une partie de la Muraille** – le coût du niveau de Muraille suivant est imprimé sur l'existant (celui qui est actuellement construit). Chaque fois qu'un joueur construit une nouvelle partie de la Muraille, il gagne de l'Honneur en fonction du niveau de la Muraille :

- ◇ 5 Honneur pour le premier niveau
- ◇ 10 Honneur pour le deuxième niveau
- ◇ 15 Honneur pour le troisième et dernier niveau

En d'autres termes, la récompense en Honneur est égale au coût de construction.

Quand vous construisez une partie de la Muraille par-dessus des Archers en poste, ils ne sont pas détruits : placez-les dans des emplacements de Tir en haut de la nouvelle partie de la Muraille, sans autre effet.

PAYER LES MURAILLES ET BARRICADES

Lors de la construction d'une Muraille ou d'une Barricade, vous devez d'abord utiliser les Ressources disponibles placées dans l'Entrepôt. Quand la Ressource requise n'est plus disponible dans l'Entrepôt, le joueur peut payer tout coût supplémentaire en utilisant ses propres Ressources. Dépenser des Ressources de cette façon ne procure pas d'Honneur supplémentaire.

Exemple : il y a 3 Pierre dans l'Entrepôt. Un joueur veut construire la première partie de la Muraille. Il prend les 3 Pierre dans l'Entrepôt et ajoute 2 de ses propres Ressources au choix. Ce joueur gagne immédiatement 5 Honneur.

AMBASSADE DE L'EMPEREUR

L'Ambassade de l'Empereur permet d'embaucher de nouveaux employés. Lorsque ce Lieu est Activé, effectuez une des actions suivantes pour chacun des Clercs que vous y avez placés :

- **Embaucher un Clerc** – payez 2 Or pour prendre un Clerc (dans le stock) et l'ajouter à votre réserve.
- **Embaucher un Conseiller** – payez un nombre d'Or égal au nombre total de Conseillers (à la fois Actifs et Assistants) que vous aurez après avoir Embauché celui-ci (par exemple, pour Embaucher

vosre troisième Conseiller, vous devez payer 3 Or), puis prenez la carte Conseiller de votre choix sur la piste Conseiller et placez-la immédiatement en tant que Conseiller Actif ou Assistant. Il n'y a pas de limite au nombre de Conseillers (à la fois Actifs et Assistants) qu'un joueur peut posséder (voir cartes de Conseillers, p.5).

Exception de l'Ambassade de l'Empereur :

Quand vous résolvez l'Ambassade de l'Empereur, les joueurs résolvent chacun de leurs Clercs individuellement, contrairement aux autres Lieux !

Une fois qu'un joueur a utilisé un Clerc pour Embaucher un Conseiller, les Conseillers suivants sont décalés vers la gauche pour remplir toute case vide, puis une nouvelle carte est piochée du paquet Conseiller pour occuper l'emplacement vacant. Le joueur résout alors son prochain Clerc, s'il y en a. S'il n'y en a pas, le joueur suivant peut résoudre ses Clercs.

CENTRE DE LOGISTIQUE

Chaque Clerc envoyé ici peut déplacer le nombre de Soldats de son choix d'une section de Muraille vers une autre. Les Soldats peuvent être déplacés d'une Zone de Repos vers une autre. Les Soldats peuvent également être déplacés entre les emplacements de Tir sur les Murailles. Il est interdit de déplacer un Soldat d'une Zone de Repos à un emplacement de Tir (bien qu'il soit possible de faire le contraire).

Le Centre de Logistique ne peut pas être utilisé pour Attaquer avec des Soldats (voir Attaque, p.9).

ACADÉMIE DE GUERRE

Les Clercs entrant à l'Académie de Guerre ont accès à des manœuvres tactiques avancées. Chaque Clerc permet au joueur de piocher une carte Tactique.

Si le paquet Tactique est épuisé, remélangez les cartes défaussées et créez un nouveau paquet.

ENTREPÔT

Les Clercs ne peuvent pas être placés sur ce Lieu. L'Entrepôt contient toutes les Ressources offertes en Don et utilisables par n'importe quel joueur pour construire des Murailles ou des Barricades.

JOUER DES CARTES TACTIQUE

Chaque carte Tactique indique les conditions pour la jouer et Activer son effet. Vous ne pouvez jouer qu'une carte Tactique à la fois. Les cartes Tactique sont dotées de 2 sections : celle du haut montre l'effet de base de la carte, tandis que celle du bas indique l'effet Augmenté, qui a un coût. Quand vous jouez une carte Tactique, utilisez toujours son effet de base à moins de payer le coût en Chi indiqué, auquel cas utilisez l'effet Augmenté à la place.

SAUVER DES SOLDATS

Quand des Soldats doivent être Tués, il est possible d'empêcher leur mort ; pour chacun de vos Soldats que vous voulez Sauver, payez 2 Chi. Les Soldats Sauvés vont toujours dans la Zone de Repos de leur section de Muraille respective.

Quand vous Sauvez des Soldats, prenez garde au timing. Chaque fois que des Soldats sont Tués pour avoir Vaincu une carte Horde ou lors d'une Brèche, ils meurent **simultanément**. Par exemple, quand une section de Muraille subit une Brèche, si vous avez des Soldats sur 2 cartes Horde différentes dans cette section de Muraille, ils sont tous Tués au même moment (cependant, chaque carte Horde compte sa Mortalité séparément). Ceci implique que ces Soldats (et possiblement des Archers) peuvent tous être Sauvés par une seule carte Tactique « Retraite » Augmentée.

RÈGLE D'OR DES EFFETS DE CARTES

Chaque fois qu'un effet mentionne un élément de jeu (comme un Soldat ou un Contremaître) sans préciser son propriétaire, cet effet s'applique seulement à vos éléments.

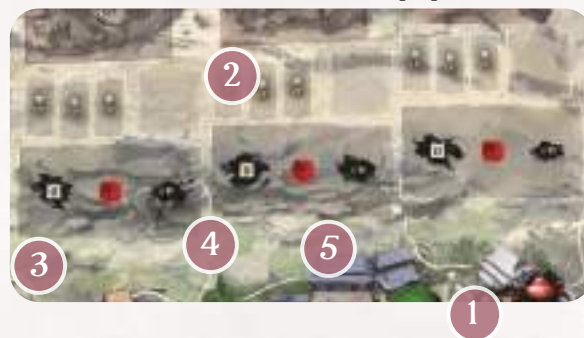
TIMING DES EFFETS

Lorsque deux effets ou plus se produisent en même temps, ils sont tous résolus simultanément. Par exemple, si vous avez un Général qui gagne du Chi quand vous jouez une carte Tactique, vous ne pouvez pas utiliser le Chi gagné pour Augmenter cette carte Tactique.

SECTIONS DE MURAILLE

1. Zone de Repos. Les Soldats qui se trouvent ici sont prêts au combat et attendent les ordres. Ils sont également à l'abri des Brèches.

2. Emplacements de cartes Horde. C'est ici que les Hordes barbares se rassemblent et se préparent à l'assaut.



TUILES MURAILLE

3. Valeur de Défense. C'est cette valeur qui est comparée à la Puissance Offensive des Hordes attaquantes.

4. Coût de construction. Le nombre de Ressources que vous devez payer pour construire le prochain niveau de cette section de Muraille.

5. Emplacement de Tir. Chaque emplacement de Tir peut accueillir 1 Archer. Les Archers doivent être placés dans des emplacements de Tir pour pouvoir Attaquer.

BARRICADES

Les Barricades sont des constructions défensives qui augmentent la valeur de Défense totale de leur section de Muraille. Elles sont cependant temporaires et sont défaussées à la fin de chaque Hiver (elles ne sont pas retirées de la partie et pourront être réutilisées plus tard). Chaque Barricade ajoute 2 à la défense de sa section de Muraille, et chaque section de Muraille peut avoir un maximum de 3 Barricades. Les Barricades peuvent être construites en Activant le Campement des Constructeurs (voir Campement des Constructeurs, p. 8).

INVASION & RAID

Une Invasion survient au Printemps : de nouvelles cartes Horde apparaissent, prêtes à briser les défenses de la Muraille.

Piochez des cartes du paquet Horde, en fonction du nombre indiqué sur la piste Temps.

1. Vérifiez tout d'abord si certaines sections de Muraille sont vides. Si c'est le cas, placez-y une carte Horde, en remplissant les sections de Muraille vides de gauche à droite. Résolvez chaque carte Horde séparément.
2. Quand la première ligne de chaque section de Muraille contient au moins une carte Horde, la carte suivante est placée en fonction de l'indicateur d'Invasion imprimé au dos de la carte du dessus du paquet Horde (**pas celle qui vient d'être piochée !**).
3. Si une carte Horde ne peut pas être placée, résolvez immédiatement un Raid (voir ci-dessous).

RAID

Si vous devez placer une carte Horde sur une section de Muraille pleine (contenant déjà 3 cartes Horde), défaussez cette carte Horde, puis résolvez immédiatement un Raid sur cette section de Muraille : prenez dans la réserve de pions Honte un nombre de pions égal au nombre de joueurs et retirez-les de la partie. Quand la réserve de pions Honte est vide, la partie s'achève lors de l'Hiver suivant (voir Fin de la Partie, p.11).

ATTAQUER ET BLESSER

Il est important de Vaincre des Hordes pour gagner de l'Honneur et obtenir la victoire. On distingue deux façons principales d'Attaquer avec des Soldats : soit en Recruter de nouveaux, soit Attaquer avec les troupes déjà Recrutées en utilisant la carte Stratégie « Ordre d'Attaque ».

Les Soldats sont considérés comme Attaquant dans 3 cas : quand ils sont Recrutés et envoyés contre des Hordes, quand ils sont placés sur une carte Horde en venant de la Zone de Repos, ou quand des Archers Tirent depuis leurs emplacements de Tir. Chaque type de Soldat possède des règles d'Attaque différentes. Les Soldats peuvent Attaquer à partir de la Zone de Repos, mais seulement une Horde de la même section de Muraille (les Archers doivent d'abord être placés dans les emplacements de Tir). Quand vous Attaquez avec un nouveau Soldat, Recruté de votre réserve,

vous pouvez Attaquer une carte Horde sur n'importe quelle section de Muraille. Les Soldats déjà placés sur des cartes Horde ne peuvent pas Attaquer ou être déplacés. Tout Point Vital d'une carte Horde recouvert par un Soldat compte comme une Blessure.

- **Les Lanciers** peuvent seulement être placés sur les cartes Horde de la première ligne des emplacements Horde. Quand vous Attaquez avec un Lancier, placez-le sur n'importe quel Point Vital vide de la première carte Horde, puis gagnez la récompense imprimée sur le Point que vous venez de recouvrir. Les Lanciers restent sur leur emplacement jusqu'à ce que la carte Horde soit Vaincue ou que ce Soldat soit Tué/Sauvé.

Il est parfois impossible d'Attaquer avec un Lancier. Si tous les Points Vitaux de la première carte Horde sont déjà remplis, les Lanciers ne peuvent plus s'engager dans la bataille. Dans ce cas, vous devez attendre la prochaine étape vérification de Défaite de Horde, quand la Horde Vaincue est retirée de la section de Muraille.

- **Les Cavaliers** fonctionnent comme les Lanciers, mais quand ils Attaquent ils peuvent être placés sur n'importe quelle carte Horde d'une section de Muraille donnée, quelle que soit sa position. Un Cavalier doit être placé sur deux Points Vitaux adjacents disponibles. Ces points ne peuvent pas être en diagonale, et il sera parfois impossible d'Attaquer avec un Cavalier.
- **Les Archers** ne sont pas placés sur les cartes Horde. Ils ont leurs propres emplacements dédiés sur la Muraille, appelés emplacements de Tir. Quand vous Attaquez avec un Archer, placez-le dans un emplacement de Tir disponible n'importe où sur la Muraille (s'il n'y a pas d'emplacement, vous ne pouvez pas placer votre Archer) et Blessez 1 Point Vital de n'importe quelle carte Horde de cette section de Muraille. Si un Archer attaquant occupe déjà un emplacement de Tir, il Blesse 1 Point Vital. Utilisez des marqueurs Blessure pour indiquer les Points Vitaux blessés par des Archers.

Les Blessures infligées avec des marqueurs Blessure ne font pas gagner de récompense.

VAINCRE LES HORDES

À l'Automne, lors de chaque étape vérification de Défaite de Horde, déterminez les Hordes qui sont Vaincues. Une Horde est Vaincue quand tous ses Points Vitaux sont recouverts soit par des Soldats, soit par des marqueurs Blessure. Lorsque cela se produit, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Vérifiez quel joueur a Vaincu la Horde (recouvert le plus de Points Vitaux avec ses Soldats, les marqueurs Blessure ne comptent pas).
2. Chaque joueur gagne de l'honneur selon le barème suivant :
 - a. Chaque joueur qui possède au moins 1 Soldat sur une Horde Vaincue gagne 2 Honneur.

- b. Chaque joueur gagne 2 Honneur pour chacun de ses Archers dans un emplacement de Tir de cette section de Muraille.

3. Tuez des Soldats.

4. Le joueur qui a recouvert le plus de Points Vitaux avec des Soldats revendique la carte Horde Vaincue et la place, face cachée, devant son Écran du Joueur. Les soldats encore présents sur la carte retournent dans la Zone de Repos.

5. S'il y a des cartes Horde dans les lignes suivantes, rapprochez-les de la Muraille.

En cas d'égalité, l'ordre du Thé décide qui revendique la carte Horde Vaincue. Si aucun joueur n'a de Soldat sur la carte Horde Vaincue, elle est défaussée et aucun joueur ne la revendique.

TUER DES SOLDATS

Quand une Horde est Vaincue, certains Soldats placés sur la carte sont Tués (voir Mortalité, p.6). Le nombre de Soldats Tués chez chaque joueur est déterminé par la valeur de Mortalité (le nombre imprimé à côté de l'emplacement de pion Temps sur la piste Temps). Vous pouvez cependant Sauver vos Soldats de la mort en payant 2 Chi pour chaque Soldat que vous souhaitez Sauver. Tout Soldat ainsi Sauvé est placé dans la Zone de Repos de la même section de Muraille. Chaque fois que vous retirez un Soldat d'une carte Horde, placez un marqueur Blessure sur le Point Vital qu'il occupait.

Veillez noter que les Soldats Sauvés ne sont **pas considérés** comme « Tués » pour l'application des effets et mécaniques de jeu.

BRÈCHE

Pendant l'Hiver, après la phase de Tir, les cartes Horde prennent enfin d'Assaut les Murailles (voir phase de Tir, p.11). Vous devez vérifier, en commençant par la section la plus à gauche, si les défenseurs repoussent les envahisseurs ou si la Muraille subit une Brèche (voir Phase d'Assaut, p.11). Si la section de Muraille a subi une Brèche, accomplissez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Chaque joueur gagne 1 pion Honte pour chaque carte Horde sur la Muraille ayant subi une Brèche, sauf s'il possède au moins 1 Soldat sur cette carte Horde.
2. Certains Soldats présents les cartes Horde ouvrant une Brèche sont Tués. Sur chacune de ces cartes Horde, Tuez autant de Soldats de chaque joueur que la valeur de Mortalité (le nombre imprimé à côté de l'emplacement de pion Temps sur la piste Temps). Les Soldats survivants restent sur la carte Horde.
3. Retirez les Soldats Tués et Sauvés de leurs Points sur les cartes Horde ayant ouvert une Brèche et remplacez-les par des marqueurs Blessure.
4. Tous les Archers situés sur la section de Muraille ayant subi une Brèche sont Tués.

5. Les Soldats situés dans la Zone de Repos ne sont pas affectés.

N'oubliez pas que les joueurs peuvent utiliser du Chi pour Sauver leurs Soldats (2 par Soldat). Les Soldats Sauvés sont placés dans la Zone de Repos.

La règle concernant le placement d'un marqueur de Blessure ne se limite pas aux Brèches. Chaque fois qu'un Soldat est retiré d'une carte Horde, placez un marqueur Blessure sur le Point Vital qu'il occupait.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue sur une série d'Années, chacune divisée en quatre Saisons :

- Printemps
- Été
- Automne
- Hiver

ORDRE DE L'ANNÉE

N'oubliez pas de sauter le printemps et l'Été lors de la première Année de la partie !

PRINTEMPS

Au Printemps, de nouvelles hordes barbares envahissent les plaines qui s'étendent au-delà de la Grande Muraille et se préparent à lancer un assaut. Leur Invasion se déroule comme suit :

1. **Avancer la piste Temps.** Déplacez le pion Temps jusqu'à l'emplacement suivant sur la piste Temps.
2. **Placer de nouvelles cartes Horde.** Placez un nombre de nouvelles cartes Horde sur le plateau, en fonction du nombre au-dessus du pion Temps (voir Invasion & Raid p.9).
3. **Mettre à jour la piste Conseiller.** Défaussez les 2 cartes Conseiller les plus à gauche sur la piste Conseiller, puis faites avancer les 2 qui restent vers la gauche et placez 2 nouvelles cartes à leur droite.

ÉTÉ

En Été, les Généraux se préparent pour l'assaut et mobilisent leurs forces.

1. **Revenus des Contremaîtres.** Tous les joueurs reçoivent des revenus de leurs Contremaîtres. Pour chacun de vos Contremaîtres sur le plateau, gagnez le nombre de Ressources indiqué au-dessus de leur emplacement.

Important : n'oubliez pas que les Généraux ne donnent pas de revenus en Ressource par eux-mêmes. Leur revenu passif provient des Contremaîtres qui doivent être Embauchés sur les Lieux de Production.

2. Défausser des pions Honte. Tous les joueurs peuvent maintenant décider s'ils veulent se débarrasser de leurs pions Honte. Payez 2 Chi par pion Honte que vous souhaitez renvoyer dans la réserve de pions Honte. Vous pouvez défausser autant de pions Honte que vous le désirez, tant que vous pouvez en payer le coût.

3. Défausser les cartes Stratégie. Défaussez toutes les cartes Stratégie sur la piste Stratégie.

4. Récupérer des cartes Stratégie. Chaque joueur peut, dans l'ordre du Thé, soit Récupérer toutes ses cartes Stratégie dans la pile de défausse et les reprendre dans sa main, SOIT gagner 2 Honneur pour chacune de ses cartes Stratégie dans la pile de défausse.

AUTOMNE

Pendant l'Automne, les joueurs doivent choisir la carte Stratégie qu'ils vont jouer lors de cette Saison, décider l'ordre dans lequel seront résolues les cartes Stratégie et effectuer leur tour dans l'ordre du Thé, puis résoudre les effets des cartes Stratégie jouées.

1. Choisir des cartes Stratégie. Tous les joueurs choisissent 1 carte Stratégie de leur main et la placent face cachée devant eux. Une fois que tout le monde a choisi, toutes les cartes sont révélées en même temps.

2. Déterminer l'ordre. Le joueur au sommet de la Piste Thé choisit où il place sa carte sur la piste Stratégie. Puis le joueur suivant dans l'ordre du Thé place sa carte sur un emplacement libre restant, et ainsi de suite.

3. Tour de Joueur. Chaque carte Stratégie jouée est résolue dans l'ordre déterminé par la piste Stratégie. Les joueurs jouent leur tour, en commençant par le joueur dont la carte est placée dans le premier emplacement de la piste Stratégie. Le joueur qui est en train de résoudre son tour est appelé joueur Actif. Le tour de chaque joueur est résolu en accomplissant les étapes suivantes, dans l'ordre :

a. Étape Stratégie – tous les effets des cartes Stratégie sont résolus, de haut en bas.

La plupart des cartes Stratégie ont deux types d'effets : le premier et le troisième (s'il y en a un) sont résolus par le joueur Actif, et le second (encadré de bleu) est résolu par tous les AUTRES joueurs, dans l'ordre du Thé.

b. Étape Activation – tous les Lieux Standard qui sont entièrement occupés sont Activés et tous les Lieux Spéciaux sur lesquels est placé au moins 1 Clerc sont Activés. Le joueur Actif choisit l'ordre d'Activation des Lieux. Les Lieux Activés sont résolus dans l'ordre du Thé. Tous les Clercs des Lieux Activés retournent dans la réserve de leurs joueurs (voir Lieux, p.7).

c. Étape vérification de Défaite de Horde – les cartes Horde dont tous les Points Vitaux sont entièrement recouverts sont Vaincues (voir Vaincre les Hordes, p. 10).

d. Fin du Tour. Le tour du joueur Actif s'achève. Le joueur suivant sur la piste Stratégie commence le sien. Quand tous les joueurs ont effectué leur tour, l'Automne s'achève.

HIVER

Pendant l'Hiver, la dernière ligne de défense est activée : les Archers présents aux emplacements de Tir tirent sur les Hordes en approche. Après quoi les Hordes tentent de prendre les Murailles d'Assaut.

1. Phase de Tir.

a. Étape Tir : Tous les Archers présents dans des emplacements de Tir, en commençant par la section de Muraille la plus à gauche, Attaquent les cartes Horde de leur section de Muraille, dans l'ordre du Thé.

N'oubliez pas que, lors de la phase de Tir, si aucun emplacement de Tir n'est disponible, les Archers situés dans les Zones de Repos ne peuvent pas Attaquer !

b. Étape vérification de Défaite de Horde – à la fin de la phase de Tir, les cartes Horde dont tous les Points Vitaux sont recouverts sont Vaincues (voir Vaincre les Hordes p.10). Procédez ensuite à la Phase d'Assaut.

2. Phase d'Assaut.

a. Calculer la Puissance Offensive et la valeur de Défense. Calculez la valeur de Défense de la section de Muraille en ajoutant 2 à la Défense de la Muraille pour chaque Barricade construite sur cette Section. Calculez ensuite le total de Puissance Offensive en ajoutant celui de toutes les cartes Horde présentes sur cette section de Muraille.

Souvenez-vous de prendre en compte les capacités spéciales de chaque carte Horde !

b. Résoudre l'Assaut. Comparez la valeur de Défense de la Muraille avec le total de Puissance Offensive.

- Si la valeur de Défense de la Muraille est supérieure ou égale au total de Puissance Offensive de la Horde, la Muraille tient et rien ne se passe. Résolvez la prochaine section de Muraille.

- Si le total de Puissance Offensive est supérieur à la valeur de Défense de la section de Muraille, les envahisseurs ont ouvert une Brèche dans la Muraille (voir Brèche, p.10) !

c. Une fois que toutes les sections ont été résolues, défaussez toutes les Barricades.

3. Vérification de Fin de Partie. Si l'une des conditions suivantes est remplie, la partie se termine immédiatement. Allez à la section Fin de la Partie.

a. Les 3 Murailles sont construites à leur niveau maximum (ou 2 Murailles, dans les parties à 3 joueurs).

b. La réserve de pions Honte est vide.

c. Le pion Temps est sur le dernier emplacement de la piste Temps.

Si aucune des conditions ci-dessus n'est remplie, l'Année en cours s'achève et une nouvelle commence avec le Printemps.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de l'Hiver, si l'une des conditions de Fin de Partie suivantes est remplie, allez à la section Décompte Final d'Honneur. Notez que la vérification de Fin de Partie n'est faite qu'à la fin de l'Hiver, même si ces conditions sont remplies plus tôt dans l'Année.

1. Les 3 Murailles sont construites à leur niveau maximum (ou 2 Murailles, dans les parties à 3 joueurs).

2. La réserve de pions Honte est vide.

3. Le pion Temps est sur le dernier emplacement de la piste Temps.

DÉCOMPTE FINAL D'HONNEUR

Pour calculer votre valeur finale d'Honneur, suivez les étapes ci-dessous.

Trouvez votre valeur d'Honneur actuelle sur la piste Honneur, et modifiez-la en fonction des instructions suivantes :

a. Réduisez votre Honneur de 5 pour chaque pion Honte sous vos Soldats (souvenez-vous que les pions Honte sur vos cartes Horde ne réduisent pas l'Honneur). Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 0 Honneur de cette façon. Si vous le deviez, laissez juste votre marqueur Honneur sur « 0 ».

b. Ajoutez à votre score d'Honneur le bonus d'Honneur de toutes vos cartes Horde revendiquées qui ne contiennent pas de pion Honte.

c. Calculez l'Honneur que vous recevez des 3 Artéfacts, et ajoutez-le à votre score.

Le joueur avec le plus d'Honneur est considéré comme le plus grand Général de tous les temps !

En cas d'égalité, l'ordre du Thé détermine le gagnant.

MODE 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, une troisième faction contrôlée par le système de jeu, le Clan du Roseau, est introduite et ajoute des possibilités d'interactions supplémentaires. Bien que le Clan du Roseau soit trop faible pour prendre le pouvoir, sa force ne doit pas être sous-estimée, car ses actions peuvent grandement affecter l'issue de la guerre. Le mode 2 joueurs peut être utilisé soit en partie standard soit en mode Coop.

Quand vous jouez avec seulement 2 joueurs, considérez qu'il s'agit d'une partie standard à 3 joueurs (le Clan du Roseau tenant le rôle du 3^e joueur) et effectuez la mise en place avec les changements suivants :

1. Placez le plateau au milieu de l'aire de jeu avec le côté 2-3 joueurs face visible.
 - a. Placez une Barricade dans chacun des emplacements Horde de la section de Muraille la plus à gauche. Cette section ne sera pas utilisée dans les parties à 2 joueurs. Ces Barricades ne sont pas retirées à la fin de l'Hiver.
5. Chaque joueur choisit un Clan et reçoit normalement les éléments de jeu de la couleur qui lui est associée. Prenez également la carte Stratégie et la carte Général du Clan du Roseau, et placez-les, face cachée, entre vous et votre adversaire. Assignez le marqueur Thé, 3 Clercs et tous les Lanciers de n'importe quel Clan non utilisé au Clan du Roseau. Rangez le reste des éléments de ce Clan non utilisé dans la boîte – ils ne seront pas utilisés au cours de cette partie.
6. Retirez de la partie toutes les cartes Horde dont le dos affiche la section gauche de la Muraille. Utilisez les cartes restantes pour créer le paquet Horde.
7. Piochez 1 carte Horde pour chacune des 2 sections de Muraille disponibles.
8. Placez 6 Barricades, une par emplacement Barricade des 2 sections de Muraille disponibles.
14. Placez 1 Clerc du Clan du Roseau dans chacun des 3 Lieux suivants : Scierie, Carrière et Mine d'Or.
17. Empilez les 3 marqueurs Thé dans la Maison de Thé, le Général doté de la plus haute valeur de Thé de départ au sommet, l'autre joueur au milieu et le Clan du Roseau à la base.

RÈGLES DU CLAN DU ROSEAU

- Le Clan du Roseau ne gagne jamais d'Honneur, de pions Honte ou de Ressources et ne tient jamais le compte de ces éléments. Il ne Sauve jamais ses Soldats de la mort, et défasse toujours les cartes Horde revendiquées.
- Les Soldats du Clan du Roseau ne sont jamais placés dans les Zones de Repos. S'ils doivent l'être, renvoyez-les dans la réserve du Clan du Roseau à la place.
- Si un Clerc du Clan du Roseau est **le seul Clerc sur un Lieu Spécial**, ce Lieu n'est pas Activé.
- Le Clan du Roseau commence avec 3 Clercs sur le plateau (posés lors de la mise en place) et ne peut jamais avoir ni plus ni moins de Clercs en jeu, quelles que soient les circonstances. Il ne peut jamais y avoir plus d'un Clerc du Clan du Roseau dans un même Lieu en même temps. Après qu'un Lieu avec un Clerc Roseau a été Activé, les joueurs retirent leurs Clercs normalement, mais le Clerc Roseau n'est pas retiré et reste dans le Lieu.
- Le Clan du Roseau n'a qu'une seule carte Stratégie qu'il joue chaque Automne. Quand il est plus haut que les joueurs sur la piste Thé, le Clan du Roseau place toujours sa carte Stratégie dans le premier emplacement disponible sur la piste Stratégie.

- Les Actions du Clan du Roseau sont effectuées par le joueur Actif, considéré comme le Suzerain. Quand le Clan du Roseau est le joueur Actif (parce que sa carte Stratégie est Activée lors de l'étape Stratégie), le plus haut joueur dans l'ordre du Thé devient le Suzerain.
- Les Clercs du Clan du Roseau peuvent être déplacés normalement, dans l'ordre du Thé. Le Suzerain actuel choisit où les Clercs du Clan du Roseau sont déplacés (dans la limite de 1 Clerc du Clan du Roseau par Lieu).

CLAN DU ROSEAU ET ACTIVATION DES LIEUX.

Quand un Lieu est Activé, le Suzerain résout les effets de tout Clerc du Clan du Roseau qui s'y trouve :

1. Scierie, Carrière et Mine d'Or

Le Clan du Roseau fait Don de 1 unité de la Ressource qu'il vient d'acquérir à l'Entrepôt.

2. Temple

Le joueur Actif défasse 1 de ses propres pions Honte (aucun effet si le Suzerain n'a pas de pion Honte ou si le Clan du Roseau est le joueur Actif).

3. Ambassade de l'Empereur

Le Suzerain défasse 1 Conseiller de son choix de la piste Conseiller. Faites avancer les cartes restantes vers la gauche et remplacez normalement.

4. Campement des Constructeurs

Le Clan du Roseau construit 1 Barricade gratuitement. Le Suzerain la place dans n'importe quel emplacement disponible.

5. Caserne

Le Clan du Roseau Recrute 1 Lancier. Le Suzerain choisit un Point Vital éligible à Attaquer avec ce Lancier. S'il n'y a aucun Point Vital éligible, le Lancier est renvoyé à sa réserve sans effet.

6. Académie de Guerre et Centre de Logistique

Aucun effet.

7. Maison du Thé

Ce Lieu fonctionne normalement pour le Clan du Roseau.

MODE SOLO

INTRODUCTION

Important : avant de jouer en mode Solo, familiarisez-vous avec le mode 2 joueurs, car le Clan du Roseau est également utilisé en mode Solo.

Le mode Solo ajoute Qin Jiushao, un nouveau Général contrôlé par le jeu.

Le mode Solo ne peut être utilisé qu'avec le jeu standard.

MISE EN PLACE

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

1. Placez le plateau au milieu de l'aire de jeu avec le côté 2-3 joueurs visible.
 - a. Placez une Barricade dans chacun des emplacements Horde de la section de Muraille la plus à gauche. Cette section ne sera pas utilisée dans les parties en solo. Ces Barricades ne sont pas retirées à la fin de l'Hiver.
2. Préparez une réserve de pions Honte constituée de 10 pions Honte.
5. Choisissez un Clan et recevez normalement les éléments de jeu de la couleur qui lui est associée. Assignez les éléments d'un Clan inutilisé au Clan du Roseau, comme décrit dans le jeu à 2 joueurs. Assignez également les éléments d'un autre Clan inutilisé à Qin Jiushao – 8 Clercs, tous les Soldats, les marqueurs de Thé et d'Honneur et les 6 cartes Stratégie Solo.
 - a. Mélangez les cartes Stratégie Solo pour créer un paquet Stratégie Solo et placez-le, face cachée, à côté des éléments de Qin Jiushao.
 - b. Prenez 2 Cavaliers et 2 Lanciers de la réserve de Qin Jiushao et placez-les en tant que Contremaîtres de niveau 1 dans chaque Lieu de Production.
6. Retirez de la partie toutes les cartes Horde dont le dos affiche la section gauche de la Muraille. Utilisez les cartes restantes pour créer le paquet Horde.
7. Piochez 1 carte Horde pour chacune des 2 sections de Muraille disponibles.
8. Placez 6 Barricades, une par emplacement Barricade des 2 sections de Muraille disponibles.
10. Mélangez toutes les cartes Général, et prenez 2 cartes Général au hasard.
 - a. Placez la carte de Qin Jiushao (Général mode Solo) à côté des éléments qui lui sont associés.
 - b. Prenez 1 unité de chaque Ressource et 4 marqueurs Blessure. Placez-les aléatoirement dans les emplacements de la piste Lieu sur la carte de Qin Jiushao – 1 pion par emplacement.
11. Mélangez toutes les cartes Conseiller et piochez deux cartes Conseiller au hasard.
 - a. Placez 2 cartes Conseiller sous la carte de Qin Jiushao – ce sont les premiers Conseillers Assistants de Qin Jiushao.
14. Placez 3 de vos Clercs dans la case Clercs du plateau de jeu. Placez également 1 Clerc du Clan du Roseau dans chacun des 3 Lieux suivants : Scierie, Carrière et Mine d'Or.
15. Placez le marqueur Honneur de Qin Jiushao dans l'emplacement « 0 » de la piste Honneur, à côté du vôtre.
17. Vous commencez toujours au sommet de la piste Thé. Le second joueur est toujours Qin Jiushao et le Clan du Roseau est le dernier.

OBJECTIF DU JEU

Le but du jeu est de vaincre le système de jeu grâce à l'Honneur, comme dans une partie standard.

ÉLÉMENTS DE QIN JIUSHAO

CARTE DE QIN JIUSHAO

Piste Lieu – Qin Jiushao ne collecte aucune Ressource. La piste Lieu sur la carte Général de Qin Jiushao est utilisée à la place pour indiquer le niveau de chacune de ses Ressources (la case la plus à gauche indiquant le plus haut niveau possible). Chaque Ressource sur la piste correspond à un Lieu produisant cette Ressource.

Qin Jiushao essaie toujours de collecter la Ressource la plus basse (la plus à droite) sur la piste Lieu, et enverra donc ses Clercs dans le Lieu produisant cette Ressource. Le marqueur Blessure est lié à la Caserne. Quand le marqueur Blessure se trouve dans la case la plus basse de la piste, Qin Jiushao envoie ses Clercs à la Caserne.

Après qu'un Lieu contenant 1 ou plusieurs des Clercs de Qin Jiushao a été Activé, déplacez le pion correspondant dans l'emplacement le plus haut de la piste Lieu. Déplacez les autres pions d'une case vers la droite. Chaque case de la piste Lieu ne peut jamais contenir plus d'un pion.

CARTES STRATÉGIE DE QIN JIUSHAO

Bien qu'elles portent le même nom que les cartes standard, les cartes Stratégie de Qin Jiushao ont des effets nouveaux et différents, prêtez-y donc attention. Le joueur bénéficie toujours de tout bonus octroyé par les cartes Qin Jiushao sur la piste Stratégie (par exemple, si Qin Jiushao a joué Économie et que le joueur choisit Despotisme, le joueur peut déplacer 2 Clercs supplémentaires).

RÈGLES DU MODE SOLO

RÈGLES D'OR

1. Qin Jiushao ne gagne jamais de pion Honte.
2. Qin Jiushao n'utilise pas de Conseiller Actif.
3. Qin Jiushao ne Sauve jamais ses Soldats et ne les laisse jamais dans les Zones de Repos. Quand l'un de ses Soldats est Tué ou quand une carte Horde contenant ses Soldats est Vaincue, tous les Soldats défaussés sont replacés dans la réserve de Qin Jiushao.
4. Qin Jiushao n'utilise jamais ses propres Ressources. Il ne peut par conséquent pas payer pour améliorer des Contremaîtres, Embaucher des Conseillers, construire des Murailles et Barricades ou Recruter des Soldats. Notez qu'il peut utiliser des Ressources de l'Entrepôt.
5. Qin Jiushao gagne de l'Honneur de chaque source possible, comme un joueur normal. Il y a cependant quelques exceptions à cette règle, décrites dans les prochaines sections.
6. Quand Qin Jiushao construit une Muraille, il choisit la section de Muraille désignée par l'indicateur d'Invasion actuel. Si cette section de Muraille

est entièrement construite, il construit alors une Muraille dans l'autre section. Les Ressources de l'Entrepôt sont défaussées normalement et Qin Jiushao gagne de l'Honneur.

JOUER DES CARTES STRATÉGIE

Chaque Automne, le joueur choisit sa carte Stratégie normalement. Piochez ensuite la carte du dessus du paquet Stratégie de Qin Jiushao – ce sera la carte jouée par Qin Jiushao cet Automne. Qin Jiushao, comme le Clan du Roseau, remplit toujours le premier emplacement disponible sur la piste Stratégie.

DÉPLACER LES CLERCS DE QIN JIUSHAO

Qin Jiushao déplace ses Clercs en fonction de l'effet de sa carte Stratégie. Quand des Clercs sont déplacés pendant le tour du joueur ou du Clan du Roseau, Qin Jiushao déplace 2 de ses Clercs dans les 2 Lieux produisant le moins de Ressources sur la piste Lieu. Si un Clerc ne peut pas être déplacé dans le Lieu choisi (par exemple parce qu'il est déjà plein), il se déplace dans le Lieu suivant, dans l'ordre de la piste Lieu. Si tous les Clercs de Qin Jiushao sont déjà sur le plateau, déplacez un Clerc situé dans le Lieu le plus haut possible sur la piste dans le Lieu désigné.

Qin Jiushao n'envoie jamais ses Clercs dans d'autres Lieux que les Lieux de Production et la Caserne.

QIN JIUSHAO

ACTIVATION DE LIEU

Quand un Lieu de Production contenant au moins un des Clercs de Qin Jiushao est Activé, Qin Jiushao gagne, pour chacun de ses Clercs présents, autant d'Honneur que le niveau du Contremaître du Lieu (par exemple, quand un Lieu de Production contenant 2 Clercs de Qin Jiushao et un Contremaître de niveau 2 est Activé, Qin Jiushao gagne 4 Honneur). Qin Jiushao ne fait jamais Don de Ressource, quelle qu'elle soit.

Quand la Caserne est Activée, Qin Jiushao Recrute un Lancier pour chacun de ses Clercs dans ce Lieu.

Après qu'un Lieu a été Activé, déplacez le pion correspondant dans la case la plus haute de la piste Lieu. Déplacez les autres pions d'une case vers la droite.

Quand il Active des Lieux pendant son tour, Qin Jiushao Active toujours en premier les Lieux où se trouvent ses Clercs – du plus bas au plus haut. L'ordre d'Activation des autres Lieux est au choix du joueur.

Si Qin Jiushao a plus d'un Lieu éligible pour l'Activation (par exemple, à cause de l'effet de la carte Despotisme de Qin Jiushao), il Active le Lieu le plus bas possible.

ATTAQUER ET BLESSER AVEC LES SOLDATS DE QIN JIUSHAO

Quand Qin Jiushao Recrute un Soldat, il Attaque toujours la Horde située sur la section de Muraille désignée par l'indicateur actuel d'Invasion, si possible.

Si le Lancier ne peut pas Attaquer de Horde sur la section de Muraille indiquée, il est envoyé sur l'autre section de Muraille. Si le Lancier ne peut pas Attaquer la seconde section de Muraille, il n'est pas Recruté.

Archers : ils sont placés dans un emplacement de Tir sur la section désignée par l'indicateur actuel d'Invasion. Si cela n'est pas possible, l'Archer n'est pas Recruté.

Quand il inflige des Blessures, Qin Jiushao cible toujours la carte Horde la plus proche de la Muraille. Les Points Vitaux sont recouverts de haut en bas et de gauche à droite.

Qin Jiushao gagne 2 Honneur pour chaque Blessure infligée, quelle que soit la récompense de l'emplacement ou si la Blessure est infligée par un Lancier ou un Archer.

QIN JIUSHAO SUZERAIN

Quand Qin Jiushao devient le Suzerain du Clan du Roseau (soit en étant le joueur Actif soit en étant plus haut sur la piste Thé que le joueur humain), il suit essentiellement les règles qui s'appliquent à ses propres Clercs et Soldats.

Quand il déplace des Clercs du Clan du Roseau, Qin Jiushao essaie de les placer dans les Lieux les plus bas possible. Il déplace d'abord les Clercs du Clan du Roseau dans des Lieux qu'il n'utilise pas lui-même. Si ce n'est pas possible, il choisit des Clercs du Clan du Roseau dans des Lieux plus hauts et les déplace dans des Lieux plus bas.

Quand Qin Jiushao est le Suzerain, les Soldats du Clan du Roseau Attaquent en suivant les règles des Soldats de Qin Jiushao. Important : Qin Jiushao ne tire jamais aucun bénéfice des Actions du Clan du Roseau !

AUTRES RÈGLES

Mettre à jour la piste Conseiller : lors de l'étape 3 du Printemps, au lieu de défausser les 2 Conseillers les plus à gauche, placez l'un d'entre eux, au choix, sous la carte Qin Jiushao en tant que Conseiller Assistant et défaussez l'autre.

DÉCOMPTE DES ARTÉFACTS

À la fin de la partie, Qin Jiushao gagne toujours 20 Honneur pour chaque carte Artéfact.

CARTE STRATÉGIE TRAHISON

Quand vous jouez la carte Trahison, vous pouvez copier la carte Stratégie de Qin Jiushao, mais ses effets devront être résolus en utilisant la carte Stratégie (de joueur) du même nom !

FIN DE LA PARTIE

Les conditions de fin de partie sont les mêmes que dans le jeu standard, à une exception près : si la réserve de pions Honte est vide, la partie s'achève et le joueur perd.

À la fin de la partie, faites le décompte final d'Honneur comme dans le jeu standard. Si le joueur a plus d'Honneur que Qin Jiushao, il est considéré comme le gagnant.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Les joueurs cherchant un défi supplémentaire peuvent placer le marqueur d'Honneur de Qin Jiushao dans la case « 50 » de la piste Honneur lors de la mise en place. Pour un défi encore plus difficile, donnez à Qin Jiushao un pion Honneur universel côté « 100H ».

MODE COOP

BUT DU JEU

L'objectif du jeu est d'exaucer un certain nombre de Requêtes de l'Empereur, en fonction du nombre de joueurs :

- 6 Requêtes pour une partie à 2 joueurs
- 7 Requêtes pour une partie à 3 joueurs
- 9 Requêtes pour une partie à 4 joueurs
- 9 Requêtes pour une partie à 5 joueurs

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

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

3. Le pion Temps doit être placé avec son côté +1 visible. Les cartes Artéfact ne sont pas utilisées, laissez-les dans la boîte.
4. Mélangez les cartes Requête de l'Empereur et placez-les, face cachée, en un paquet près du plateau. Piochez 3 cartes et placez-en une sur chaque emplacement de carte Artéfact.
6. Les cartes Horde standard ne sont pas utilisées, laissez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Horde Coop et placez-les, face cachée, en un paquet Horde dédié au mode Coop.
7. Piochez un nombre de cartes Horde égal au nombre de joueurs +1, et placez-les normalement sur les sections de Muraille.
9. Mélangez les cartes Tactique Coop avec les cartes Tactique standard pour créer le paquet Tactique, puis placez-le, face cachée, dans l'emplacement paquet Tactique du plateau.
10. Mélangez les cartes Général Coop avec les cartes Général standard, puis distribuez normalement 2 cartes à chaque joueur.
13. Mélangez les cartes Événement Coop pour créer le paquet Événement, puis placez-le, face cachée, près du plateau.

REQUÊTES DE L'EMPEREUR

En mode Coop, les cartes Requête de l'Empereur fournissent des objectifs que les joueurs doivent réaliser pour gagner la partie. Les cartes Requête de l'Empereur actives sont placées, face visible, dans les emplacements Artéfact du plateau. Note : vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes Requête actives en même temps.

Chaque Année, juste avant la vérification de Fin de Partie, les joueurs peuvent exaucer des Requêtes. Par exemple, si la carte Requête requiert de Sacrifier des Soldats ou de défausser des Ressources, vous ne pouvez le faire qu'à ce moment (pas plus tôt dans l'Année).

Si une Requête requiert que tous les joueurs Sacrifient quelque chose, tous les joueurs doivent le faire en même temps, et chacun doit remplir les conditions séparément (vous ne pouvez pas partager des Ressources ou Tuer un

Soldat pour votre partenaire). Quand vous remplissez toutes les conditions d'une carte Requête de l'Empereur, défaussez-la. Les paiements ne peuvent pas être repoussés ni étalés sur plusieurs Années : une condition requise doit être entièrement payée en un seul versement.

SACRIFICE

Le Sacrifice est une action unique, attachée à l'accomplissement des Requêtes de l'Empereur. Sacrifier signifie « retirer de la partie ». Les éléments Sacrifiés ne peuvent plus revenir en jeu.

ÉTAPE REQUÊTE

L'étape Requête prend place à la toute fin de chaque Année, pendant l'Hiver, juste avant de révéler une nouvelle carte Événement. Chaque joueur gagne 1 pion Honte pour chaque Requête de l'Empereur encore sur le plateau, puis place de nouvelles cartes Requête de l'Empereur face visible dans chaque emplacement vide d'Artéfact.

Les Requêtes de l'Empereur non résolues restent sur le plateau jusqu'à ce qu'elles soient exaucées ou que la partie s'achève.

ÉVÉNEMENTS

Les cartes Événement génèrent des effets aléatoires qui altèrent le jeu. Juste après l'étape Requête à la fin de chaque Année, pendant l'Hiver, révélez un nouvel Événement et résolvez ses effets. Les Événements fournissent un mélange d'effets ponctuels et passifs.

Les effets passifs des cartes Événement ne sont jamais annulés, ils sont appliqués jusqu'à la fin de la partie !

ÉTAPE ÉVÉNEMENTS

Chaque Année, à la fin de l'Hiver (après l'étape Requête), révélez 1 carte Événement.

- Si la carte Événement dispose d'un effet immédiat, résolvez-le maintenant.
- L'effet passif de la carte Événement persiste tout au long de la partie. Les cartes Événement ne sont pas défaussées. Placez-les l'une à côté de l'autre, afin que leurs effets soient toujours visibles.

RÈGLES SPÉCIALES

CARTES STRATÉGIE

Comme dans les parties standard, les cartes Stratégie sont choisies en secret et révélées simultanément. Cependant, une fois qu'elles sont révélées, les joueurs peuvent planifier leurs actions de concert et parler librement de l'ordre des cartes sur la piste Stratégie.

PISTE THÉ

Les actions des Clercs ne sont plus imposées par la piste Thé. Les joueurs décident collectivement de leur ordre. Cependant, l'ordre du Thé s'applique toujours lorsqu'une Horde est Vaincue : si deux joueurs ou plus ont recouvert le même nombre de Points Vitaux, la carte Horde est revendiquée par le joueur le plus haut dans l'ordre du Thé.

PIONS HONTE

En mode Coop, les joueurs ne peuvent pas dépenser de Chi pour défausser les pions Honte pendant l'Été. Au lieu de cela, un joueur peut choisir de perdre 10 Honneur pour défausser un pion Honte. Ceci peut être fait à des moments spécifiques :

- Immédiatement lorsque vous gagnez un pion Honte.
- Durant l'Été, normalement.

PAS DE RÉCUPÉRATION DE CARTES

L'étape « Récupérer des cartes Stratégie » en Été n'est plus présente ; les joueurs ne peuvent Récupérer des cartes Stratégie que lorsqu'ils construisent des Murailles.

CONSTRUIRE UNE MURAILLE

Quand un joueur construit une partie de Muraille, il peut Récupérer 1 de ses cartes Stratégie de la pile de défausse.

CARTES HORDE SUPPLÉMENTAIRES

Pendant l'Été, quand vous placez les cartes Horde, placez 1 carte de plus que le nombre indiqué sur la piste Temps. Le côté +1 du pion Temps sert de pense-bête pour cette règle.

RÈGLES À 2 JOUEURS

Lors de la mise en place, préparez le paquet Requête de l'Empereur. Remettez dans la boîte les cartes suivantes : *Des guerriers pour la garde de l'Empereur, Escorte royale pour les représentants de l'Empereur, La gloire revient à l'Empereur, Narguez-les et triomphez*. Piochez également 2 Requêtes au lieu de 3. Le troisième emplacement n'est pas utilisé.

DÉROULEMENT DU JEU EN MODE COOP

HIVER

1. Phase de Tir
2. Phase d'Assaut
3. Étape Exaucement de Requête
4. Vérification de Fin de Partie
5. Étape Requête de l'Empereur
6. Étape Événement

Il n'y a pas de changement au déroulement du Printemps, de l'Été et de l'Automne.

FIN DE LA PARTIE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent exaucer le nombre indiqué de Requêtes de l'Empereur, en fonction du nombre de joueurs. Si cette condition est remplie lors de la vérification de Fin de Partie, les joueurs gagnent. La condition de fin de partie consistant à construire des Murailles ne s'applique pas en mode Coop.

Si un joueur devait gagner un pion Honte et qu'il n'en reste pas dans la réserve, tous les joueurs perdent IMMÉDIATEMENT la partie. Les joueurs perdent également si la partie se termine parce que le pion Temps arrive dans le dernier emplacement de la piste Temps.

INDEX

Barricade, 9

- Construire une Barricade, 8
- Défausser les Barricades, 11
- Emplacements, 4
- Mode 2 joueurs, 12
- Mode Solo, 13
- Mise en place, 5
- Payer des Barricades, 8, 9

Blessure, 2

- Archer, 10, 11
- Attaque, 9
- Brèche, 10
- Point Vital, 6
- Qin Jiushao, 12, 13

Carte Artéfact, 6, 12

- Emplacement, 4
- Mise en place, 5
- Mode Solo, 13

Carte Conseiller, 5

- Conseiller Actif, 5
- Conseiller Assistant, 5
- Défausse, 4
- Embaucher un Conseiller, 8, 9
- Mettre à jour la piste Conseiller, 11
- Mise en place, 5
- Mode 2 joueurs, 12
- Mode Coop, 14
- Mode Solo, 13
- Paquet, 4, 5
- Piste, 4, 5

Carte Horde, 6

- Attaquer et Blesser, 9, 10
- Brèche, 10
- Capacité spéciale, 6
- Cartes Horde supplémentaires, 14
- Carte Horde Vaincue, 10, 12
- Défausse, 4
- Emplacements de pions Honte, 6
- Emplacements et lignes, 4, 9
- Indicateur d'Invasion, 6
- Invasion, 9
- Mise en place, 5
- Mode 2 joueurs, 11, 12
- Mode Coop, 14
- Mode Solo, 12, 13
- Mortalité, 6
- Paquet, 4
- Pions Honte, 6
- Points Vitaux de la Horde, 6
- Puissance Offensive, 6, 10, 11
- Raid, 9
- Récompense, 6
- Vaincre les Hordes, 10

Carte Stratégie, 6

- Défausser, 4, 11
- Jouer les cartes Stratégie, 11
- Mise en place, 5
- Ordre des cartes Stratégie, 11
- Piste, 4
- Récupérer des cartes Stratégie, 11

Carte Tactique, 6

- Académie de Guerre, 9
- Défausse, 4
- Effet Augmenté, 9
- Jouer une carte Tactique, 9
- Mode Coop, 14
- Paquet, 4, 5
- Ressources de départ, 5

Clerc, 5, 7

- Clan du Roseau, 12
- Collecter des Ressources, 7
- Dans les Lieux, 7
- Déplacer, 6, 7
- Embaucher, 8
- Emplacement, 4, 7
- Exception de l'Ambassade de l'Empereur, 9
- Pion Honte, 7

- Qin Jiushao, 12, 13
- Réserve, 7
- Résoudre, 7, 11

Contremaître, 7

- Amélioration, 8
- Emplacements, 4, 8
- Niveau, 8
- Qin Jiushao, 13
- Revenu, 10

Écrans de Joueurs, 7

Étape Requête, 14

Événements, 14

- Étape, 14

Général, 5

- Capacité spéciale, 5
- Mise en place, 5
- Mode 2 joueurs, 12
- Mode Coop, 14
- Mode Solo, 13
- Ressources et cartes Tactique de départ, 5
- Valeur de Thé de départ, 5

Honneur

- Clan du Roseau, 11, 12
- Coop, 14
- Décompte final d'Honneur, 12
- de construction de Barricade, 8
- de construction d'une partie de la Muraille, 8
- de Défaite de Hordes, 10
- des Artéfacts, 7
- des Attaques, 10
- des cartes Horde, 6
- des cartes Stratégie défaussées, 10
- des Dons, 8
- des pions Honte, 6
- Marqueurs, 2, 5
- Piste, 4
- Pions Honneur universels recto verso, 2
- Qin Jiushao, 12, 13

Joueur Actif, 6, 7, 11

- Mode 2 joueurs, 12
- Mode Solo, 13

Lieu, 4, 7

Académie de Guerre, 4, 9

- Activation Avancée, 7
- Ambassade de l'Empereur, 4, 8, 9
- Campements des Constructeurs, 4, 8
- Caserne, 4, 8
- Carrière, 4, 7
- Centre de Logistique, 4, 9
- Clan du Roseau, 12
- Clerc, 7
- Déplacement de Clerc, 6, 7
- Entrepôt, 4, 8, 9
- Lieu Activé, 7
- Lieu de Production, 7
- Lieu de Production Activé, 7
- Lieu Spécial, 7
- Lieu Standard, 7
- Maison de Thé, 4, 8
- Mine d'Or, 4, 7
- Pion Honte, 6, 7
- Qin Jiushao, 12, 13
- Scierie, 4, 7
- Temple, 4, 7

Muraille

- Calculer les valeurs de Puissance Offensive et de Défense, 11
- Construire une partie de la Muraille, 8
- Coût de construction, 9
- Emplacements de Tir, 9
- Emplacement de tuile, 4
- Mode 2 joueurs, 12
- Mode Coop, 14
- Mode Solo, 12, 13
- Payer les Murailles, 8, 9
- Sections, 4, 9
- Valeur de Défense, 9, 11
- Vérification de Fin de Partie, 11
- Zone de Repos, 2, 9

Ordre de l'Année, 10

- Automne, 10
- Automne Choix des cartes Stratégie, 10
- Automne Décider de l'ordre, 10

- Automne Tour de joueur, 11
- Été, 10
- Été Défausser les cartes Stratégie, 10
- Été Défausser des pions Honte, 10
- Été Revenus des Contremaîtres, 10
- Été Récupérer des cartes Stratégie, 10
- Hiver phase d'Assaut, 11
- Hiver phase de Tir, 11
- Hiver vérification de Fin de Partie, 11
- Printemps, 11
- Printemps Avancer piste Temps, 11
- Printemps Mettre à Jour la piste Conseiller, 11
- Printemps Placer les nouvelles cartes Horde, 11

Phase d'Assaut, 11

- Calculer les valeurs de Puissance Offensive et de Défense, 11
- Défausser toutes les Barricades, 11

Résoudre l'Assaut, 11

Phase de Tir, 11

- Étape Tir, 11
- Étape vérification de Défaite de Horde, 11

Pions Honte, 6

- Brèche, 10
- Coop, 14
- Défausser des pions Honte, 6, 11
- Emplacements sur la carte Horde, 6
- Mode Solo, 12, 13
- Raid, 9
- Réserve, 5
- Réserve vide, 6
- Score final d'Honneur, 11
- Symbole, 7
- Vérification de Fin de Partie, 11

Piste Temps, 2, 6

Avancer sur la piste de Temps, 10

Requêtes de l'Empereur, 14

Ressource,

- Bois, 5, 7, 8
- Chi, 5, 6, 7, 8
- Clan du Roseau, 11, 12
- Collecter, 7
- Coop, 14
- Dons, 8
- Or, 5, 7, 8
- Pierre, 5, 7, 8
- Qin Jiushao, 13
- Ressources de Départ, 5, 7

Sacrifice, 14

Soldat, 5

- Archer, 8, 10
- Attaquer et Blesser, 8, 9, 10, 11
- avec pion Honte, 6
- Clan du Roseau, 11, 12
- Cavalier, 8, 10
- dans un emplacement de carte Horde, 10
- dans une Zone de Repos, 9, 10
- Déplacer, 9
- Emplacements de Tir d'Archers, 9, 10
- en tant que Contremaître, 8
- Étape Tir d'Archer, 11
- Lancier, 8, 10
- Mortalité, 4, 6, 9, 10
- Qin Jiushao, 12, 13
- Recruter, 8
- Sauver, 9
- Tuer, 4, 6, 9, 10

Suzerain, 12

Thé

- Lieu Activé, 7
- Maison de Thé, 8
- Mise en place de la piste Thé, 5
- Mode 2 joueurs, 11, 12
- Mode Coop, 14
- Mode Solo, 12, 13
- Ordre de jeu des cartes Stratégie, 10
- Ordre de la piste, 7
- Piste, 7
- Valeur de Thé de départ, 5

Tour de Joueur, 11

- Étape Activation, 11
- Étape vérification de Défaite de Horde, 11
- Étape Stratégie, 11
- Fin de Tour, 11

DÉROULEMENT DU JEU (P.10)

PRINTEMPS

1. Avancer sur la piste Temps.
2. Placer de nouvelles cartes Horde.
3. Mettre à Jour la piste Conseiller.

ÉTÉ

1. Revenus des Contremaîtres.
2. Défausser des pions Honte.
3. Défausser les cartes Stratégie.
4. Récupérer des cartes Stratégie.

AUTOMNE

1. Choisir des cartes Stratégie :
 - a. Choisir et révéler des cartes.
 - b. Décider de l'ordre des cartes sur la piste Stratégie.
2. Tours des joueurs :
 - a. Étape Stratégie.
 - b. Étape Activation.
 - c. Étape vérification de Défaite de Horde.
 - d. Fin du Tour.

HIVER

1. Phase de Tir.
 - a. Étape Tir.
 - b. Étape vérification de Défaite de Horde.
2. Phase d'Assaut :
 - a. Calculer la Puissance Offensive et la valeur de Défense.
 - b. Résoudre les Assauts.
 - c. Défausser toutes les Barricades.
3. (Coop) Étape Exaucement de Requête.
4. Vérification de fin de Partie :
 - a. Les 3 Murailles (ou 2 Murailles, dans les parties à 3 joueurs) sont entièrement construites (**pas en Coop**)
 - b. La réserve de pions Honte est vide.
 - c. Le pion Temps est sur le dernier emplacement de la piste Temps.
5. (Coop) Étape Requête de l'Empereur.
6. (Coop) Étape Événement.

VAINCRE LES HORDES

Quand tous les Points Vitaux d'une sont Blessés :

1. Vérifiez quel joueur a Vaincu la (recouvert le plus de Points Vitaux avec ses Soldats)
2. Chaque joueur gagne de l' :
 - a. 2 – si au moins 1 de ce joueur se trouve sur la
 - b. 2 – pour chaque de ce joueur sur la dans la même section de Muraille.
3. Résolvez : Tuer des .
4. Le joueur qui a Vaincu la revendique la carte.
5. Déplacez les restantes plus près de la .

RÉSOLVRE LES ASSAUTS

Pour chaque section de Muraille :

1. Si Puissance Offensive > valeur de Défense, résolvez une Brèche pour chaque sur cette section de Muraille :
 - a. Chaque joueur gagne (sauf s'il possède au moins 1 sur cette)
 - b. Résolvez : Tuer des
 - c. Tuez tous les sur la dans la section qui comporte une Brèche la Muraille.
2. Si Valeur Défensive > ou = Puissance Offensive, rien ne se passe.

TUER DES SOLDATS

1. Chaque joueur Tue des sur la en fonction de la Mortalité actuelle.
 - a. Les morts retournent dans la réserve du joueur.
 - b. Placez sur chaque Point Vital occupé par les Tués.
 - c. Les Sauvés sont placés dans la Zone de Repos (payez 2 pour chaque).
 - d. Les non affectés restent sur la (Brèche seulement).

MODE COOP

PIONS HONTE

Les joueurs ne peuvent pas payer pour défausser ; au lieu de cela les joueurs peuvent choisir de perdre 10 pour défausser .

Les joueurs ne peuvent pas placer de sur une .

Quand un joueur devrait obtenir un , et que la réserve est vide, tous les joueurs perdent IMMÉDIATEMENT la partie.

FIN DE LA PARTIE

L'objectif du jeu est d'accomplir un certain nombre de Requetes de l'Empereur :

1. 6 Requetes pour une partie à 2 joueurs
2. 7 Requetes pour une partie à 3 joueurs
3. 9 Requetes pour une partie à 4 joueurs
4. 9 Requetes pour une partie à 5 joueurs

PISTE THÉ

Les Joueurs choisissent collectivement l'ordre de leurs Actions.

Liste de symboles

- Bois
- Pierre
- Or
- Chi
- Bois, Pierre ou Or
- N'importe quelle Ressource
- Contremaître du Bois
- Contremaître de la Pierre
- Contremaître de l'Or
- Contremaître du Chi
- N'importe quel Contremaître
- Clercs
- Lancier
- Archer
- Cavalier
- Soldat
- Honneur
- Blessure
- Pion Honte
- Carte Horde
- Carte Conseiller
- Conseiller Assistant
- Carte Tactique
- Carte Stratégie
- Thé
- Muraille
- valeur de Défense
- Puissance Offensive
- Barricade
- Nombre de Joueurs