



THE  
GREAT  
WALL  
LA GRANDE MURAILLE

LIVRET DE RÈGLES  
RÉCOMPENSES

# LISTE DU MATÉRIEL

## FIGURINES

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



5 Porte-étendards  
(1 par joueur)



8 Clercs  
10 Lanciers  
4 Archers  
2 Cavaliers



1 Gengis Khan



1 Récompense de  
l'Empereur



1 Rat

## CARTES



1 carte Gengis Khan



9 cartes Horde  
Gengis Khan



6 cartes Conseiller  
Gengis Khan



6 cartes Récompense  
de l'Empereur



6 cartes Compétence  
de Gengis Khan



5 cartes Aide  
Gengis Khan



5 cartes Rat



5 cartes Artéfact Rat



6 Cartes Scénario



4 cartes Général  
Chroniques Antiques



8 cartes Tactique  
Chroniques Antiques



10 cartes Conseiller  
Chroniques Antiques



10 cartes Artéfact  
Chroniques Antiques



4 cartes Général  
5° Joueur



4 cartes Tactique  
5° Joueur



4 cartes Conseiller  
5° Joueur



6 cartes Stratégie  
5° Joueur

## PIONS



1 marqueur  
piste Thé

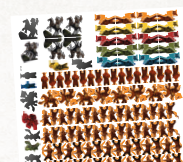


1 marqueur  
Honneur

## AUTRES



1 Écran de Joueur



1 Feuille  
d'Autocollants

# EXTENSION GENGIS KHAN

Dans l'extension *Gengis Khan*, le terrible conquérant mongol dirige les Hordes qui attaquent la Muraille et met les défenseurs à l'épreuve en augmentant la difficulté du jeu. 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 :

4. Piochez 1 carte Récompense de l'Empereur au hasard et placez-la près du plateau. Placez la figurine de la Récompense de l'Empereur sur cette carte. Placez ensuite les Artéfacts normalement.
5. Chaque joueur prend une nouvelle figurine de Porte-étendard (chaque Clan dispose d'un Porte-étendard différent !) en plus de tous les autres éléments.
6. Préparez le paquet Horde : commencez par retirer 2 types de cartes au hasard du paquet Horde de base (soit un total de 6 cartes retirées). Puis ajoutez les 3 nouveaux types de Horde de l'extension *Gengis Khan* au paquet (soit un total de 9 cartes ajoutées). Mélangez toutes les cartes Horde et placez le paquet au-dessus du plateau.

Parties à 2 joueurs : n'oubliez pas de retirer de la partie toutes les cartes Horde dont le dos comporte la section de gauche de la Muraille.

7. Piochez un nombre de cartes Horde égal au nombre de joueurs ; placez-les normalement sur les sections de Muraille. Placez ensuite la carte Gengis Khan au-dessus du plateau. Mélangez le paquet Compétence de Gengis Khan et piochez 2 cartes. Placez la figurine de Gengis Khan sur la section de la Muraille désignée par l'Indicateur d'Invasion de la carte au sommet du paquet Horde.

11. Mélangez les cartes Conseiller Gengis Khan dans le paquet Conseiller et distribuez 2 cartes au hasard à chaque joueur, face cachée.

## NOUVEL OBJECTIF DU JEU STANDARD

Le nouvel objectif du jeu est de vaincre Gengis Khan. Pour cela, vous devrez recouvrir tous les Points Vitaux de la carte Horde qui représente Gengis Khan et ceux de ses deux cartes Compétence. Une fois ceci accompli, finissez l'Année en cours et procédez au décompte final d'Honneur.

Souvenez-vous que vaincre Gengis Khan constitue simplement une nouvelle façon de terminer la partie. Il est toujours possible de remplir n'importe quelle condition de victoire standard.

Cette règle s'applique seulement dans les parties compétitives. Les conditions de victoire du mode Coop demeurent inchangées.

## GENGIS KHAN

Gengis Khan en personne va prendre la Grande Muraille d'assaut, aidé par ses Hordes loyales qu'il inspire de sa présence. Gengis Khan est toujours présent sur une des sections de Muraille, indiqué par la position de sa figurine.

## POINTS VITAUX DE GENGIS KHAN



Gengis Khan ne possède pas de Puissance Offensive et n'octroie pas de récompense d'Honneur en fin de partie.

Gengis Khan est vaincu quand tous les Points Vitaux de sa carte et de ses deux cartes Compétence sont recouverts.

Le nombre de Points Vitaux qui doivent être recouverts dépend du nombre de joueurs dans la partie. Certains Points Vitaux sont numérotés : si le numéro sur un Point Vital est inférieur ou égal au nombre de joueurs, ce Point est actif et doit être recouvert. Si le numéro est supérieur, ce Point est alors inactif et n'a aucun effet en jeu. Les Points Vitaux sans aucun numéro sont toujours actifs.

## CARTES COMPÉTENCE DE GENGIS KHAN

Les cartes Compétence de Gengis Khan ajoutent des Points Vitaux à sa carte Horde et disposent également d'effets qui augmentent la difficulté du jeu. Ces cartes sont seulement actives sur la section de Muraille où se trouve la figurine de Gengis Khan. Une carte Compétence dont tous les Points Vitaux actifs sont recouverts devient inactive et ne génère plus d'effet jusqu'à la fin de la partie.

## DÉPLACER GENGIS KHAN

Chaque Année, après avoir placé de nouvelles cartes Horde sur le plateau, vérifiez l'Indicateur d'Invasion de la carte Horde au sommet du paquet Horde et placez Gengis Khan sur cette section de Muraille.

## BLESSER GENGIS KHAN

Gengis Khan n'est pas blessé comme les cartes Horde standard :

- Gengis Khan ne peut être blessé que par les Lanciers et les Cavaliers.
- Gengis Khan ne peut pas être blessé par les Archers ou par tout effet utilisant des marqueurs Blessure.

Chaque fois qu'une carte Horde est vaincue sur **n'importe quelle** section de Muraille, le joueur qui la revendique peut Attaquer Gengis Khan avec 1 des Soldats qu'il possédait sur la carte Horde Vaincue. Ce Soldat doit survivre (il peut être nécessaire de le Sauver en utilisant du Chi ou toute autre façon de Sauver des Soldats). Quand vous

attaquez Gengis Khan, placez ce Soldat sur 1 (ou possiblement 2, si vous utilisez un Cavalier) des Points Vitaux de Gengis Khan (soit sur la carte de Gengis Khan soit sur une carte Compétence). Le joueur qui y parvient gagne immédiatement 6 Honneur pour chaque Point Vital ainsi recouvert.

Notez que pour Attaquer Gengis Khan, il n'est pas nécessaire que ce dernier se trouve sur la même section de Muraille que la carte Horde Vaincue. Un joueur qui a Vaincu une carte Horde peut Attaquer Gengis Khan même si celui-ci se trouve sur une autre section de Muraille. Les Soldats envoyés pour Attaquer Gengis Khan **restent sur la carte Horde/Compétence de Gengis Khan jusqu'à la fin de la partie**. Ils ne peuvent pas être retirés de cette carte par quelque moyen que ce soit.

## RÉCOMPENSES DE L'EMPEREUR



Les Récompenses de l'Empereur représentent des faveurs spéciales accordées par l'Empereur à ses plus fidèles Généraux.

Une seule Récompense de l'Empereur, piochée durant la mise en place, est active durant une partie donnée.

Lorsqu'un joueur construit une partie de la Muraille, il obtient la figurine de la Récompense de l'Empereur. Tant qu'il possède cette figurine, il bénéficie des effets de la Récompense de l'Empereur active.

La figurine de la Récompense de l'Empereur change de mains chaque fois qu'une partie de la Muraille est construite (à moins qu'elle ne soit construite par le joueur qui détient déjà la figurine).

## PORTE-ÉTENDARDS

Le Porte-étendard est un nouveau type de Soldat introduit dans l'extension *Gengis Khan*. Chaque joueur dispose d'un Porte-étendard. Le coût du recrutement du Porte-étendard est 2  et 1 .

Les Porte-étendards suivent les règles des Lanciers : ils ne peuvent attaquer que la première Horde (la plus proche de la Muraille) sur la section de Muraille où ils se trouvent. De plus, si un Porte-étendard est présent sur une section de la Muraille (soit sur une carte Horde ou dans la Zone de Repos) au début de l'Hiver, son propriétaire peut attaquer avec 2 Soldats sur cette section de Muraille juste avant l'étape de Tir.

## FIN DE LA PARTIE

Quand tous les Points Vitaux de la carte Gengis Khan et de ses deux cartes Compétence sont recouverts, Gengis Khan est vaincu. Finissez l'Année en cours et, après avoir résolu l'Hiver, procédez au décompte final d'Honneur. Si Gengis Khan n'est pas vaincu à la fin de la dernière Année, résolvez la fin de la partie comme dans les règles de base.

# CHRONIQUES ANTIQUES

L'extension *Chroniques Antiques* présente des Scénarios, qui sont des ensembles d'éléments et de règles venant modifier le jeu standard. Dans la plupart des Scénarios, le but du jeu ne change pas : le joueur qui recueille le plus d'Honneur gagne la partie. Dans les Scénarios Coop, le but est de survivre à toutes les Années.

Chaque Scénario est accompagné d'une carte Scénario spéciale dont un côté affiche le mode de jeu (certains Scénarios ne peuvent être joués qu'en Coop) et la mise en place (composée d'étapes supplémentaires à effectuer avant la mise en place standard). L'autre côté présente les règles spéciales de Scénario, qui sont détaillées dans les sections suivantes.

Étant donnée la spécificité des règles des *Chroniques Antiques*, elles ne peuvent pas être combinées avec les autres extensions.

## MISE EN PLACE

Avant le début de la partie, choisissez un Scénario et lisez ses règles spécifiques. Certains Scénarios utilisent des règles de mise en place pour le jeu standard et d'autres pour le mode Coop. Assurez-vous de bien effectuer la mise en place du mode choisi.

Préparez le jeu normalement pour le mode standard ou Coop, à l'exception des changements suivants :

4. Mélangez les cartes Artéfact Chroniques Antiques avec celles du jeu de base et placez-en 3 dans les emplacements Artéfact. Notez que les Artéfacts de cette extension sont actifs durant toute la partie (alors que ceux de base ne le sont qu'à la fin de la partie).
9. Ajoutez les cartes Tactique Chroniques Antiques au paquet Tactique et mélangez-le. Placez le paquet, face cachée, dans l'emplacement correspondant du plateau (13.1).
10. Mélangez les cartes Général Chroniques Antiques avec celles du jeu de base/mode Coop et distribuez-en deux au hasard à chaque joueur.
11. Ajoutez les cartes Conseiller Chroniques Antiques au paquet Conseiller et mélangez-le. Distribuez ensuite 2 cartes au hasard, face cachée, à chaque joueur.
19. Vérifiez que vous avez bien effectué les étapes de mise en place de la carte Scénario.

## TEMPS GLACIAL

*Lorsque vint le printemps, l'hiver ne relâcha pas sa prise. Les arbres et les récoltes tentèrent de fleurir pendant les jours les plus chauds, mais le froid les acheva une semaine plus tard. Il reste quelques provisions dans les greniers, mais suffiront-elles pour toute l'année ?*

*Les gens ont peur de la faim. Les braves préfèrent mourir en guerriers sur la Muraille plutôt que de connaître l'humiliation de la famine.*

*Cependant, cette situation n'a pas que des aspects négatifs : les ennemis aussi sont à court de provisions, et ils frissonnent dans leurs tentes glacées. D'ici peu la maladie, la faim et la mort visiteront leur campement.*

*La question est de savoir qui mourra en premier : les défenseurs de la Muraille ou leurs assaillants ?*

Dans le Scénario Temps Glacial, les joueurs doivent faire face à de maigres rendements de ressources en plus des hordes dévastatrices.

Outre la piste Temps standard, la piste Production par Temps Glacial va altérer les Revenus des joueurs au cours de la partie.

## CARTE SCÉNARIO TEMPS GLACIAL

### PISTE PRODUCTION

La valeur de Production de cette piste modifie le nombre de Ressources obtenu soit lors de l'étape Revenus des Contremaîtres au début de l'Été, soit pendant l'étape Collecte de Ressources chaque fois qu'un Lieu de Production est Activé. Ce modificateur est appliqué individuellement à chaque Contremaître.

### EMPLACEMENTS DE RESSOURCES

Ces emplacements sont utilisés pour indiquer les joueurs qui ont déjà aidé l'Empereur en envoyant des Ressources, comme décrit ci-dessous.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### AIDER L'EMPEREUR

Chaque joueur doit rassembler 4 unités de chaque Ressource (Or, Pierre, Bois et Chi) et les envoyer à l'Empereur. À l'Automne, à la fin de votre tour après l'étape vérification de Défaite de Horde, vous pouvez défausser en une fois 4 Ressources du même type. Ces Ressources sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la partie. Placez ensuite un Clerc de votre réserve sur la carte Scénario dans l'emplacement correspondant au type de Ressource que vous venez de retirer. Notez que ces Ressources doivent être dépensées en une seule fois au cours d'un même tour.

#### BRÈCHE

Au lieu de gagner un pion Honte lors d'une Brèche, vous pouvez choisir de retirer 1 de vos Ressources du jeu jusqu'à la fin de la partie (mettez-la de côté ou remettez-la dans la boîte).

#### RAID

Lors d'un Raid, au lieu de retirer des pions Honte de la réserve, prenez 2 pions de chaque Ressource dans la réserve et retirez-les de la partie (mettez-les de côté ou remettez-les dans la boîte). Si vous ne pouvez pas retirer de Ressource parce que la réserve est vide, retirez 1 pion Honte pour chaque Ressource manquante.

## DÉCOMPTE FINAL D'HONNEUR

À la fin de la partie, avant le décompte final d'Honneur, gagnez 12 Honneur pour chacun de vos Clercs sur la carte Scénario.

## GRANDE FAMINE

*Quand il pleut trop, vos terres sont frappées par les inondations. Quand il ne pleut pas, la sécheresse s'abat sur vos cultures. Quand il pleut juste assez, les sauterelles viennent tout dévorer.*

*Mais ce ne sont pas les seules choses qui mènent votre peuple à la famine ! De nombreux fermiers ont été contraints à fuir leurs terres pour éviter d'être tués. Les Mongols, le deuxième fléau après les sauterelles, mettent la campagne à sac.*

*Trouver la cause n'est plus la priorité. L'ennemi est à la Muraille, les soldats et les travailleurs sont émaciés. Il faut trouver une façon de nourrir ces deux groupes.*

## CARTE SCÉNARIO GRANDE FAMINE

### LIEU MARCHÉ

Le Marché est un nouveau type de Lieu Spécial où les joueurs peuvent acheter de la Nourriture. Pour chaque Clerc que vous envoyez au Marché, vous pouvez payer une quantité d'Or égale à la valeur actuelle de Mortalité. Si vous le faites, augmentez votre valeur de Nourriture de 2.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### PISTE NOURRITURE

La piste Nourriture représente la quantité de Nourriture rassemblée par les joueurs et donne également la capacité de Nourriture maximale.

Sur la piste, chaque joueur utilise un de ses Clercs pour indiquer la Nourriture dont il dispose. Utilisez un marqueur Blessure pour montrer la capacité de Nourriture maximale, applicable à chaque joueur. Un Clerc ne peut jamais se trouver au-dessus du marqueur de Blessure. Si le marqueur de Blessure descend au-dessous d'un Clerc, placez ce Clerc dans la même case que le marqueur.

Si le marqueur Blessure atteint une valeur de 5 ou moins sur la piste, la partie se termine immédiatement et tous les joueurs perdent.

#### BRÈCHE ET RAID

Chaque fois qu'une Brèche ou un Raid a lieu, faites descendre le marqueur sur la piste de 1 case par carte Horde qui ouvre une Brèche ou effectue un Raid. Ne gagnez ni ne retirez de pion Honte.

#### PHASE REPAS

Chaque Hiver, après la phase d'Assaut, résolvez la phase Repas. Chaque joueur doit diminuer sa Nourriture de 1 pour chacun de ses Soldats, Contremaîtres et Clercs sur le plateau. Ceci s'applique aux Clercs présents dans des Lieux Standards (ne concerne pas les Clercs à l'Ambassade) et aux Soldats dans les Zones de Repos. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas nourrir un Clerc/Contremaître/Soldat, il retourne dans votre réserve.

## VISITE DE L'EMPEREUR

*L'invasion trouble tellement l'Empereur qu'il s'est intéressé à la partie de la Muraille qui se trouve sous votre juridiction. Tout doit être parfait pour son arrivée ! Sans quoi il pourrait se laisser emporter par son caractère impétueux et vous seriez dépouillé de votre honneur et de votre dignité.*

*Mais ceux qui savent plaire à Sa Majesté Impériale peuvent gagner un grand prestige, ainsi que l'attribution de titres et de terres. Cela vaut le coup d'essayer d'attirer son attention, mais vous allez devoir le protéger de toute atteinte et l'impressionner par votre direction sans faille. Sans quoi vous pourriez vous retrouver déshonoré et passer en jugement.*

## CARTE SCÉNARIO VISITE DE L'EMPEREUR

Cette carte indique le type de Ressource que l'Empereur apprécie le plus cette Année.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### DEMANDE DE L'EMPEREUR

Chaque Hiver, après la phase d'Assaut, vérifiez la position du marqueur Blessure sur la carte Visite de l'Empereur.

Chaque joueur qui possède dans sa réserve le nombre de Ressources indiqué ou plus gagne immédiatement 10 Honneur (vous devez montrer ces Ressources aux autres joueurs). Chaque joueur qui n'atteint pas ce montant gagne un pion Honte.

#### ENVOYER DES CLERCS A L'ENTREPÔT

Dans le Scénario Visite de l'Empereur, les joueurs peuvent envoyer leurs Clercs dans l'Entrepôt. Ce Lieu, cependant, n'est toujours pas activé au cours de l'étape Activation et ne peut pas non plus bénéficier d'une Activation Avancée. Au lieu de cela, chaque Hiver, après avoir résolu la phase d'Assaut, le joueur qui possède le plus de Clercs dans l'Entrepôt (ou, en cas d'égalité, le joueur le plus haut sur la piste Thé) doit déplacer le marqueur Blessure sur la carte de l'Empereur dans une case de son choix (il ne peut pas laisser le marqueur Blessure dans la même case). Tous les Clercs présent dans l'Entrepôt sont alors renvoyés dans la réserve de leur propriétaire.

## FÊTE DES FANTÔMES AFFAMÉS

*Le quinzième jour du septième mois, l'Empire Chinois (et l'insignifiant reste du monde) est visité par les esprits libérés de Diyu. Mais pas cette année, car les esprits tourmentés errent dans le royaume des vivants depuis des mois. Leur souffrance n'a pas pu être effacée au cours des longues années de guerre : leur haine envers leurs ennemis les empêche de descendre dans le monde souterrain. Leur présence impacte aussi bien le commerce que la guerre : les marchands ont peur de voyager et les soldats craignent la mort. Les ennemis doivent être écrasés, sans quoi les failles dans la Grande Muraille qui soutient l'Empire pourraient s'élargir et tout s'écroulerait.*

## CARTE SCÉNARIO FÊTE DES FANTÔMES AFFAMÉS

Dans la Fête des Fantômes Affamés, la carte Scénario n'est pas utilisée en tant qu'élément de jeu ; elle sert seulement de carte Aide.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### LIEUX HANTÉS

Au cours de ce Scénario, certains Lieux peuvent devenir temporairement indisponibles. Chaque Hiver, après la phase d'Assaut, vérifiez les emplacements Horde sur les sections de Muraille :

- Prenez 1 pion Honte de la réserve pour chaque LIGNE sur laquelle se trouve au moins 1 carte Horde (pour un maximum de 3 pions Honte au total).
- Ensuite, en commençant par le joueur le plus haut sur la piste Thé, placez chaque pion Honte sur 1 Lieu au choix (1 seul pion par Lieu). Tous les Clercs présents dans ces Lieux sont renvoyés dans leurs réserves respectives.
- Chaque Lieu doté d'un pion Honte est considéré comme Hanté. Les Clercs ne peuvent pas être déplacés dans des Lieux Hantés.

La Caserne et la Maison de Thé ne peuvent pas devenir Hantées.

#### RETIRER DES PIONS HONTE DES LIEUX

Les pions Honte sont retirés des Lieux dans 2 cas :

1. Au début de la phase d'Assaut, retirez tous les pions Honte de tous les Lieux et replacez-les dans la réserve de pions Honte.
2. Chaque fois qu'une carte Horde est Vaincue, le joueur qui la revendique peut retirer 1 pion Honte d'un Lieu de son choix. Si personne ne revendique la carte Vaincue, la décision va au joueur le plus haut sur la piste Thé.

#### MORT PERMANENTE

Chaque fois qu'un Soldat est Tué, il n'est pas replacé dans la réserve du joueur – retirez sa figurine de la partie.

## SIÈGE DE DIAOYUCHENG

*Vous défendez le dernier avant-poste Song – la Forteresse de Diaoyu. Les Mongols enchaînent de féroces assauts et, quand ils ne parviennent pas à entamer la Muraille, ils attaquent la nuit pour affaiblir les systèmes de défense. Vous disposez d'un avantage de poids : le château est bâti au sommet d'une montagne, ses murs sont épais et ses portes encore intactes. Mais l'armée ennemie vous écrase par son nombre.*

*Vous devez tenir au moins quelques mois pour rendre les Mongols vulnérables à vos diplomates. S'ils voient que vous faire la guerre ne leur apporte que des pertes, ils pourront envisager la signature d'un traité de paix.*



Ce Scénario ne peut être joué qu'en mode Coop. Appliquez les règles et la mise en place Coop, à l'exception des Requêtes de l'Empereur, qui ne sont pas utilisées dans ce Scénario.

Le but des joueurs est de survivre jusqu'à la fin de la partie : jusqu'à la fin de la dernière année, la Défense de la Forteresse ne doit jamais descendre en dessous de 1 et la réserve de pions Honte ne doit pas être vide lorsqu'un joueur gagne un pion Honte.

### CARTE SCÉNARIO SIÈGE DE DIAOYUCHENG

Cette carte Scénario représente la Forteresse de Diaoyu et affiche 3 emplacements de Tir et une piste spéciale de Défense. Durant le jeu, des pions Honte seront placés à côté de cette carte pour représenter la puissance de Siège accumulée par les Hordes.

#### PISTE DÉFENSE

La piste Défense indique le temps pendant lequel la Forteresse pourra tenir avant de tomber aux mains des attaquants. Chaque Hiver, cette valeur sera réduite du nombre de pions Honte placés à côté de la carte Scénario.

Si à n'importe quel moment la Défense descend à 0, les joueurs perdent immédiatement la partie !

#### RÈGLES SPÉCIALES

##### LES ARCHERS DANS LA FORTERESSE

La Forteresse possède 3 emplacements de Tir. Il y a 2 façons d'envoyer des Archers à la Forteresse :

- Lors de l'Activation de la Caserne, quand vous recrutez un Archer, vous pouvez payer 1 Bois pour envoyer directement celui-ci à la Forteresse et le placer dans un emplacement de Tir libre.
- En utilisant le Centre de Logistique. Il s'agit d'une action spéciale propre à ce Scénario : pour chaque Clerc dans le Centre de Logistique, vous pouvez payer 1 Bois pour prendre 1 Archer sur une Muraille ou dans une Zone de Repos de votre choix et le placer dans un des emplacements de Tir de la Forteresse.

Les Archers dans la Forteresse remplissent deux fonctions : ils peuvent Attaquer des Hordes durant la phase de Tir et ils diminuent la perte de Défense due aux pions Honte accumulés à côté de la carte Scénario.

Lors de la phase de Tir, résolvez les Archers dans la Forteresse en premier. Un Archer dans la Forteresse peut Attaquer une carte Horde sur la première ligne de n'importe quelle section.

Note : comme les Archers dans la Forteresse ne comptent pas comme étant sur une section de Muraille, ils ne peuvent pas Attaquer grâce à des effets de Conseillers ou à la carte Stratégie Ordre d'Attaque.

#### PHASE NOCTURNE

Chaque Hiver, après la phase d'Assaut, résolvez la phase Nocturne :

1. Réduisez la Défense de la Forteresse de 1 pour chaque pion Honte placé à côté de la carte Scénario.
  - a. Chaque Archer dans la Forteresse annule les effets de 1 pion Honte.
2. Déplacez tous les Archers de la Forteresse dans les Zones de Repos choisies par leurs propriétaires respectifs.

#### AUGMENTER LA DÉFENSE

Dans ce Scénario, le Campement des Constructeurs est doté d'une action spéciale qui peut être utilisée pour augmenter la Défense de la Forteresse. Quand le Campement des Constructeurs est Activé, pour chacun de vos Clercs qui s'y trouve, vous pouvez payer 3 Ressources de tout type à l'exception du Chi pour augmenter de 1 la Défense de la Forteresse.

#### RAID

Chaque fois qu'un Raid a lieu, placez 1 pion Honte à côté de la carte Scénario, en plus des règles de Raid normales.

#### FIN DE LA PARTIE

Si, à n'importe quel moment, la Défense de la Forteresse descend à 0 ou moins, les joueurs perdent IMMÉDIATEMENT la partie. Toutes les autres conditions de fin de partie restent applicables.

#### RÉVOLTE DES TURBANS ROUGES

*L'Empire est affaibli par la Peste Noire. Le Fleuve Jaune punit la terre par ses constantes inondations. Les taxes sont trop élevées pour le peuple, qui n'a pas assez d'argent pour se nourrir...*

*Assez ! La dynastie Yuan a régné trop longtemps ! Ils ne sont rien de plus que des pantins des Mongols, et vous avez enfin assemblé les forces suffisantes pour les renverser.*

*Mais, comme toujours, rien ne se passe comme prévu. Bien que vous ayez remporté de nombreuses batailles, l'armée Yuan a encerclé vos troupes et vous devez leur résister une année entière en attendant les renforts. Si vous survivez, vous tiendrez le rôle de l'enclume pour le marteau qui va s'abattre.*

Ce Scénario ne peut être joué qu'en mode Coop. Appliquez les règles et la mise en place Coop, à l'exception des Requêtes de l'Empereur, qui ne sont pas utilisées dans ce Scénario.

Le but des joueurs est de survivre, ce qui implique que jusqu'à la fin de la dernière Année, aucune Brèche ne doit être ouverte, et que la réserve de pions Honte ne doit pas être vide quand un joueur doit gagner un pion Honte.

Notez que ce Scénario est plus court de 1 Année, comme indiqué par le pion Honte sur la piste Temps.

## CARTE SCÉNARIO RÉVOLTE DES TURBANS ROUGES

Dans la Révolte des Turbans Rouges, la carte Scénario n'est pas utilisée en tant qu'élément de jeu ; elle sert seulement de carte Aide.

### RÈGLES SPÉCIALES

#### CONTREMAÎTRES DE L'OR INACTIFS

Les Contremaîtres de l'Or ne peuvent pas être Améliorés dans ce Scénario. Couvrez tous les emplacements Contremaître de l'Or avec un pion Blessure pour rappeler cette règle.

#### REVENUS DES CONTREMAÎTRES

Chaque Été, lors de l'étape de Revenus des Contremaîtres, chaque joueur peut perdre 20 Honneur pour Embaucher un Clerc de l'Ambassade de l'Empereur.

#### CHOIX D'ÉTAT

Chaque Printemps, après avoir avancé la piste Temps, les joueurs décident s'ils veulent rentrer en état de Paix ou de Guerre :

- État de Paix : les joueurs peuvent collectivement payer un total de 3 Or pour réduire de 1 le nombre de cartes Horde placées au cours de l'étape suivante. Il est possible de le faire plusieurs fois, mais le nombre de Hordes en approche ne peut pas être réduit en dessous de 1. Pour choisir l'état de Paix, les joueurs doivent payer au moins 3 Or.
- État de Guerre : choisir cet état ne requiert aucun paiement. Chaque joueur Embauche gratuitement un Clerc de l'Ambassade de l'Empereur.

#### ACTIVER LES LIEUX DE PRODUCTION

Chaque fois qu'un Lieu de Production est Activé, le joueur qui possède le plus de Clercs dans ce Lieu prend l'un d'entre eux et l'envoie à l'Ambassade de l'Empereur. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus haut sur la piste Thé qui envoie un Clerc.

#### BRÈCHE ET RAID

Brèche : si une Brèche est ouverte, les joueurs perdent immédiatement la partie.

Raid : en plus des effets normaux de Raid, chaque joueur prend 1 Clerc de sa réserve et l'envoie à l'Ambassade de l'Empereur.

## 5<sup>E</sup> JOUEUR

Une partie à 5 joueurs est jouée comme une partie standard à 4 joueurs, avec seulement quelques changements à appliquer lors de la mise en place :

### MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal dans l'aire de jeu avec le côté « 4-5 joueurs » face visible.
3. Placez le marqueur Temps sur le 2<sup>e</sup> emplacement de la piste Temps au lieu du 1<sup>er</sup> (la partie va durer 4 Années au maximum, au lieu de 5).
7. Placez 1 Horde dans chaque emplacement de la première ligne (3.1). Dans une partie à 5 joueurs, placez 2 cartes Horde supplémentaires conformément à l'indicateur d'Invasion au dos des cartes Horde suivantes.
9. Ajoutez les cartes Tactique 5<sup>e</sup> Joueur au paquet Tactique et mélangez-le. Placez le paquet, face cachée, dans l'emplacement correspondant du plateau (13.1).
10. Mélangez les cartes Général 5<sup>e</sup> Joueur avec celles du jeu de base/mode Coop et distribuez-en deux au hasard à chaque joueur.
11. Ajoutez les cartes Conseiller 5<sup>e</sup> Joueur au paquet Conseiller et mélangez-le. Distribuez ensuite 2 cartes au hasard, face cachée, à chaque joueur.
14. Les joueurs placent 4 Clercs au lieu de 3 dans la case Clercs du plateau principal (15.1).

## EXTENSION RAT

### INTRODUCTION


L'extension *Rat* est un mini-supplément qui peut être ajouté à n'importe quel mode de jeu (excepté *Chroniques Antiques*). Son but est d'amener la richesse aux braves Généraux qui font face à l'invasion de la horde.

### MISE EN PLACE

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

4. Mélangez les cartes Artéfact Rat avec les Artéfacts de base et placez 3 d'entre eux normalement sur les emplacements Artéfact.
11. Ajoutez les cartes Conseiller Rat au paquet Conseiller et mélangez-le. Distribuez ensuite 2 cartes au hasard, face cachée, à chaque joueur.
18. Mélangez le paquet Rat et placez-le près du plateau. Révélez ensuite 1 carte Rat et placez-la à côté du paquet.
19. Le plus haut joueur sur la piste Thé place la figurine du Rat dans 1 Lieu de son choix.
20. Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie.

### LA FIGURINE DU RAT

Chaque fois qu'un Lieu avec la figurine du Rat est Activé, chaque joueur qui possède au moins 1 Clerc sur ce Lieu gagne 1 .

### CARTES RAT

La carte Rat révélée indique la condition requise pour déplacer la figurine du Rat.

Chaque Automne, après l'étape vérification de Défaite de Horde, le joueur qui remplit les conditions affichées sur la carte Rat active (ou, en cas d'égalité, le joueur le plus haut sur la piste Thé) déplace la figurine du Rat dans n'importe quel Lieu de son choix (excepté l'Entrepôt). Le Rat doit se déplacer et ne peut pas rester dans le même Lieu.

Chaque Été, après l'étape Récupérer des cartes Stratégie, révélez 1 carte Rat et placez sur la précédente carte Rat active. La nouvelle carte piochée devient la nouvelle carte Rat active.

## 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, Jasiek 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, vérifier en aveugle et participer au développement de ce jeu.