



2 à 6 joueurs (3 à 5 recommandé)
12 ans et plus

CONTEXTE HISTORIQUE

Au III^{ème} siècle avant JC, suite à l'affaiblissement du pouvoir impérial de la dynastie des ZHOU, la civilisation chinoise est morcelée en une multitude d'États indépendants.

Les dirigeants de ces États rêvent d'unifier la Chine sous leur autorité et de monter sur le trône impérial.

C'est une époque de guerre totale et de grande insécurité.

Tous les moyens sont bons pour éliminer ses adversaires : force militaire, corruption, ruse, espionnage, infiltration...

Les combats sont sanglants et changent de dimension par rapport aux périodes précédentes. Il n'est pas rare que cent mille hommes s'engagent dans une seule bataille !

Cette époque est celle des « Royaumes Combattants »¹.

BUT DU JEU

Devenir le premier Empereur de Chine.

Pour cela, chaque joueur doit :

- Soit éliminer tous ces adversaires
- Soit tenter d'accomplir l'Objectif qui lui est attribué en début de partie.

MATERIEL

Le jeu comporte :

- Un plateau de jeu représentant le nord de la Chine
- 9 cartes Objectifs
- 360 pions Troupe, répartis équitablement en 6 couleurs
- 18 pions Général, répartis équitablement en 6 couleurs
- 6 marqueurs progression « P » répartis en 6 couleurs
- 6 marqueurs autorité « A » répartis en 6 couleurs
- **des marqueurs de Commandement** »
- un marqueur « compte-tour »
- un marqueur « premier joueur »
- 6 paravents
- 6 aides de jeu
- Le présent Manuel

DEFINITIONS :

Quelques notions de jeu sont préalablement définies afin de faciliter la lecture des règles. Ces notions sont par la suite signalées en **vert** dans le présent Manuel.

Troupes : Elles sont représentées par des pions de couleur. Chaque pion troupe porte une inscription "+" au recto et l'inscription "-" au verso.

Chaque joueur dispose au maximum de 60 troupes.

Toute troupe peut avoir deux états :

- soit elle peut être *désorganisée* : elle est alors posée sur le plateau de jeu face –
- soit elle peut être *organisée* : elle est alors posée sur le plateau de jeu face +

¹ Traduit « Zhàn Guó » en pinyin, transcription officielle du mandarin en alphabet latin

Commanderie : elles sont matérialisées sur le plateau par des losanges blancs, numérotés de 1 à 36. Le terme de Commanderie désigne originellement une unité administrative et militaire de l'époque des « Royaumes Combattants ».

A l'intérieur de chaque Commanderie sont dessinés un, deux ou trois guerriers chinois.

Un emplacement « feu de camp » est attaché à chaque Commanderie.

Par la suite, les Commanderies seront désignées sous la dénomination de Commanderie I, Commanderie II et Commanderie III, en fonction du nombre de guerriers chinois dessinés à l'intérieur.

Un joueur est réputé occuper une Commanderie lorsque une de ses armées y stationnent en début de tour.

Liaisons : elles sont matérialisées sur le plateau par deux traits de couleur noire qui relient deux *Commanderies* entre elles. Elles symbolisent le trajet entre deux Commanderies.

Il existe trois types de liaison :

- des liaisons simples
- des liaisons traversées par un *fleuve*
- des liaisons traversées par une *muraille*

Royaume : Groupes de 2 ou 4 Commanderies qui représentent d'anciens états de la Chine antique.

Dans le jeu, il y a 12 *Royaumes* en tout et pour tout, qui sont répartis en deux catégories :

- 6 Royaumes majeurs, comptant quatre Commanderies : QIN, ZHAO, QI, LIANG, CHU et YAN
- 6 Royaumes mineurs, comptant deux Commanderies : BA, YUE, ZHONGSHAN, HAN, SONG et WEY

Chaque joueur dispose d'un Royaume majeur de départ.

Un joueur est réputé contrôler un Royaume lorsque chacune des Commanderies dudit Royaume est occupée par au moins une de ses armées.

Armée : ensemble d'une ou plusieurs troupes d'un même joueur qui stationnent simultanément sur la même Commanderie ou sur la même liaison.

Une armée peut être accompagnée d'un ou plusieurs Généraux, mais un Général sans troupe accompagnatrice ne constitue pas une armée.

La notion d'armée apparaît lors de la phase de Mouvements ou lors des combats.

Général : ce type de pion représente les chefs d'armée de chaque joueur.

Chaque pion Général possède une face visible, marquée du symbole *, et une face cachée, marquée respectivement des chiffres 1, 2 et 4. Ces chiffres symbolisent la puissance du Général.

Les Généraux apportent des bonus lors des combats et permettent les déplacements à « marche forcée ».

En revanche, les généraux sont très vulnérables lorsqu'ils se déplacent sans troupe.

Marqueurs de Commandement : Ce sont des pions blancs de valeur 1, 2 ou 4 qui symbolisent l'Autorité du joueur sur ses troupes. Chaque joueur conserve ses marqueurs de Commandement derrière son paravent.

Attention : les marqueurs de Commandement ne sont pas fractionnables : un marqueur de commandement ne peut être échangé en cours de partie contre plusieurs autres marqueurs ayant une valeur globale identique.

De même, dès qu'un marqueur est joué, il doit être défaussé, même si sa valeur est supérieure à l'effet souhaité.

Les cartes « Objectifs » : Ces cartes donnent aux joueurs une mission secrète que ces derniers devront tenter d'accomplir durant la partie.

La réalisation de son Objectif par un joueur à la fin d'un tour entraîne immédiatement la fin de la partie et la victoire dudit joueur.

Les cartes Objectifs servent également à désigner le Royaume de départ de chaque joueur.

DEROULEMENT DU JEU

1. MISE EN PLACE

Tout d'abord, le plateau de jeu est assemblé et placé au centre de la table.

Les joueurs choisissent ensuite une couleur et viennent se placer aléatoirement autour du plateau de jeu.

Un marqueur progression « P » pour chaque joueur est placé sur la case « 1 » de la table de progression et un marqueur Autorité « A » est placé sur la case 0 de l'échelle d'autorité.

Ensuite, chaque joueur se voit remettre :

- un pion *troupe* de sa couleur

- un paravent
- une aide de jeu

Un des joueurs est choisi au hasard pour être « le premier joueur » ; il reçoit le marqueur correspondant.

Ce joueur mélange les cartes *Objectifs* et en pioche une au hasard.

En fonction du numéro de la carte *Objectif* piochée, chaque joueur se voit attribuer un *Royaume* de départ selon le tableau suivant :

Nombre de joueurs \ Numéros de la carte	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
1	QIN YAN	QIN ZHAO QI	QIN ZHAO YAN CHU	QIN ZHAO YAN QI CHU	QIN LIANG ZHAO YAN QI CHU
2					
3					
4	QI LIANG	LIANG YAN CHU	QIN ZHAO QI CHU		
5					
6	ZHAO CHU	LIANG YAN CHU	QIN ZHAO QI CHU		
7					
8					
9					

Le premier joueur aura pour *Royaume* de départ le premier *Royaume* de la liste, le joueur placé à sa gauche le deuxième de la liste, et ainsi de suite, en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur place ensuite le pion *troupe* qu'il a reçu sur la *Commanderie III* de son *Royaume* de départ.

Ensuite, le premier joueur remélange l'ensemble des cartes *Objectifs* et en distribue une face cachée à chacun des joueurs.

Les cartes *Objectifs* restantes sont reposées face cachée dans la boîte de jeu, sans que personne ne puisse les regarder.

Enfin, Chaque joueur place sa carte *Objectif* derrière son paravent.

2. DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour est divisé en une série de huit phases, qui s'enchaînent les une après les autres en respectant l'ordre des joueurs :

1. Détermination de l'ordre des joueurs
2. Attribution de points de *Commandement*
3. Recrutement des *Troupes* et des *Généraux*
4. Placement des *Troupes* et des *Généraux*
5. Mouvements des *Troupes* et des *Généraux*
 - 5.1 Déplacement de printemps
 - 5.2 Déplacement d'automne
6. Marche forcée
7. Réorganisation des *Troupes*
8. Épreuve d'Autorité

Le nombre de tour de jeu de la partie dépend du nombre de joueurs engagés :

- à 2 joueurs : 12 tours
- à 3 joueurs : 11 tours
- à 4 joueurs : 10 tours
- à 5 joueurs : 9 tours
- à 6 joueurs : 8 tours

2.1 Détermination de l'ordre des joueurs

Le « premier joueur » est toujours celui qui est en possession du marqueur correspondant.

Le deuxième joueur est le joueur placé à la gauche du premier joueur, et ainsi de suite, en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de premier tour, le « premier joueur » est le joueur a reçu le marqueur correspondant lors de la « MISE EN PLACE ».

Lors des tours suivants, le marqueur « premier joueur » est transmis dernier joueur du tour précédent.

2.2 Attribution des marqueurs de Commandement :

Durant cette phase, chaque joueur se voit attribuer un ou plusieurs marqueurs de Commandement.

La valeur globale des marqueurs de Commandement qui seront attribuées seront calculés de la façon suivante :

- 2 automatiquement
- 4 par Royaume majeur contrôlé
- 2 par Royaume mineur contrôlé

Chaque joueur choisit la valeur des marqueurs qu'il recevra.

Exemple : le joueur Rouge contrôle les Royaumes de CHU et de YUE car il occupe les Commanderies 28, 31, 32, 33, 35, 36.

Il peut donc recevoir des marqueurs de Commandement d'une valeur globale de 8 (4 pour le contrôle de CHU, 2 pour le contrôle de YUE et 2 attribués automatiquement).

Rouge demande à se voir remettre un marqueur 4, un marqueur 2 et deux marqueurs 1.

2.3 Recrutement des Troupes et des Généraux

2.3.1 Recrutement des Troupes

Durant cette phase, chaque joueur se voit remettre une troupe pour chacune des Commanderies qu'il occupe.

Exemple : le joueur Rouge occupe six Commanderies : une III, trois II et deux I.

Il recrute donc six troupes.

2.3.2 Recrutement des pions « Général »

Durant cette phase, un joueur peut recruter un ou plusieurs pions Général, lorsque ceux -ci se trouvent dans la réserve.

Pour cela, le joueur doit défausser un ou plusieurs marqueurs de Commandement dont la valeur globale est au moins égale à la puissance du Général recruté.

Exemple : Lors du premier tour, Rouge décide de recruter son Général de puissance 2.

Il défausse alors un marqueur de Commandement de valeur 2 et place son Général devant lui.

2.4 Placement des Troupes et des Généraux :

2.4.1 Placement des Troupes recrutées

Chaque joueur doit placer sur le plateau de jeu l'ensemble des troupes qu'il a recrutées lors de la phase précédente.

Les joueurs peuvent placer les troupes qu'ils ont recrutées sur n'importe laquelle des Commanderies qu'ils occupent, précisément sur l'emplacement « Feu de camp ».

Néanmoins, les joueurs ne peuvent placer sur un même emplacement « feu de camp » un nombre de troupes supérieur au nombre de guerriers chinois dessinés dans la Commanderie auquel de « feu de camp » est attaché.

Chaque troupe placée est posée face « + » pour indiquer qu'elle est organisée.

Une fois que l'ensemble des troupes recrutées est placé sur le plateau de jeu, les joueurs font glisser les troupes recrutées de l'emplacement « feu de camp » vers le reste de la Commanderie.

Exemple : le joueur Rouge occupe six Commanderies : une III (numéro 25), trois II (numéros 16, 26 et 30) et deux I (numéro 20 et 21).

Il doit donc placer les six troupes qu'il a recrutées, qu'il choisit de placer ses troupes de la façon suivante :

- 0 troupe sur le feu de camp de la Commanderie 25 (III)*
- 0 troupes sur le feu de camp de la Commanderie 16 (II)*
- 2 troupes sur le feu de camp de la Commanderie 30 (II)*
- 2 troupes sur le feu de camp de la Commanderie 26 (II)*
- 1 troupe sur le feu de camp de la Commanderie 20 (I)*
- 1 troupe sur le feu de camp de la Commanderie 21 (I)*

2.4.2 Placement des pions « Général »

Les joueurs qui ont recruté un ou plusieurs pions **Général** peuvent les placer « face * » sur le plateau de jeu.

Ce placement s'effectue obligatoirement sur la Commanderie III du royaume de départ du joueur.

NOTA BENE : si un joueur n'occupe plus la Commanderie III de son Royaume de départ, il ne peut plus placer de pion « Général ».

2.5 Mouvements des Troupes et des Généraux :

La phase de Mouvements est décomposée en deux déplacements distincts, dénommés Déplacement de printemps et Déplacement d'automne.

2.5.1 Description d'un déplacement

Les joueurs donnent des ordres de déplacement à chacune de leurs **troupes** et à chacun de leurs **Généraux**, en respectant l'ordre des joueurs.

2.5.1.1 Ordres de déplacement pouvant être donnés aux troupes et aux Généraux

Un joueur peut donner à chacune de ses **troupes** et à chacun de ses **Généraux** l'un des ordres suivants :

- Rester stationné sur une **Commanderie** ou sur une **liaison**
- Se déplacer d'une **Commanderie** sur une **liaison** attenante
- Se déplacer d'une **liaison** sur une **Commanderie** attenante

2.5.1.2 Contraintes de déplacement pouvant affecter les troupes exclusivement

Les déplacements des **troupes** sur des liaisons traversées par un fleuve ou une muraille sont soumises à des contraintes particulières :

Fleuve : les **troupes** organisées qui sont déplacées sur une **liaison** traversée par un fleuve deviennent désorganisée, sauf si le joueur **défausse un ou plusieurs marqueurs de Commandement d'une valeur globale au moins égale au nombre de troupes à réorganiser**

les **troupes** désorganisées ne peuvent être déplacées sur une **liaison** traversée par un fleuve ou une muraille (si elles y sont contraintes, elles sont immédiatement retirées du plateau)

Muraille : les **troupes**, qu'elles soient organisées ou désorganisées ne peuvent être déplacées sur une **liaison** traversée par une muraille.

En revanche, les pions **Général** ne sont pas affectés par ces contraintes, qu'ils se déplacent seuls ou accompagnés de troupes.

2.5.2 L'enchaînement des Déplacements de Printemps et d'Automne

Un Déplacement de printemps et un Déplacement d'automne s'enchaînent durant une même phase de Mouvements.

Les joueurs, chacun à leur tour, font faire à leurs **troupes** et à leurs **Généraux** un Déplacement de printemps.

Puis, une fois le Déplacement de printemps réalisé, les joueurs font faire à leurs **troupes** et à leurs **Généraux** un déplacement d'automne.

Ainsi, chaque **troupe** ou **Général** peut effectuer deux Déplacements (printemps et automne) au cours d'une même phase de Mouvement.

Exemple de Mouvements :

Trois troupes du joueur Bleu stationnent sur la Commanderie 16 et deux troupes du joueur Rouge stationnent sur la Commanderie 21.

Lors du déplacement de printemps, Bleu, qui est le premier joueur, décide de déplacer deux de ses troupes sur la Liaison 11-16 afin d'occuper la Commanderie 11 à l'issue du déplacement d'automne.

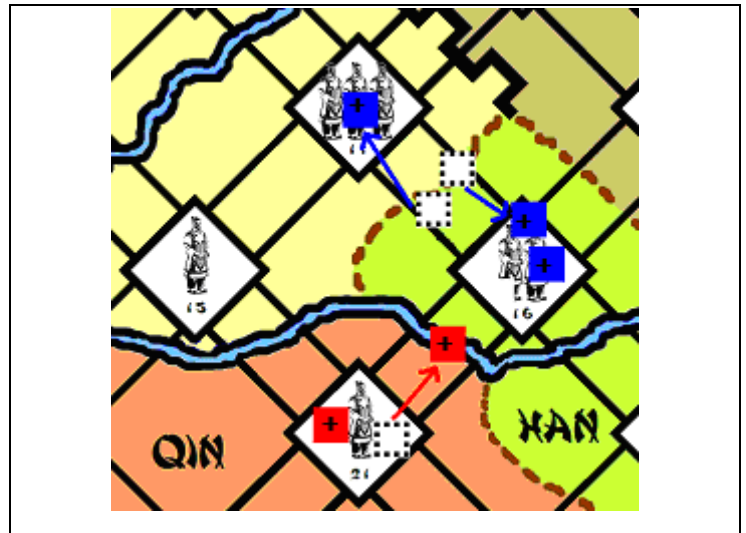


Rouge décide quant à lui de déplacer une de ses troupes sur la liaison 16-21, qui est traversée par un fleuve. Celle-ci reste organisée car Rouge défausse un marqueur de Commandement de valeur 1.



Bleu, qui entend réagir au déplacement de Rouge, sans renoncer à occuper la Commanderie 11, prend les décisions suivantes :

- Une des troupes stationnées sur la liaison 11-16 est déplacée vers la Commanderie 11
- L'autre troupe stationnée sur la liaison 11-16 est redéplacée sur la Commanderie 16



2.6 Marche forcée

Durant cette phase, et en sus des déplacements de printemps et d'automne, chaque joueur peut déplacer une ou plusieurs de ses armées directement d'une Commanderie vers une autre Commanderie.

Néanmoins, pour que le déplacement à marche forcée puisse être effectué, il faut :

- que l'armée soit accompagnée d'au moins un Général
- que les troupes déplacées soient organisées
- que la Commanderie de départ et la Commanderie d'arrivée soient reliées par une liaison, et qu'aucune troupe adverse ne stationne sur ladite liaison
- que la liaison empruntée ne soit pas traversée par une muraille

De plus, si la liaison qui relie les deux Commanderies est traversée par un fleuve, le joueur doit défausser un ou plusieurs marqueurs de Commandement dont la valeur globale est au moins égale au nombre de troupe à réorganiser

A l'issue de ce déplacement, l'ensemble des troupes déplacées à « marche forcée » sont désorganisées.

NOTA BENE : un Général peut parfaitement se déplacer à marche forcée lorsqu'il se déplace sans troupe accompagnatrice. Dans ce cas, la marche forcée est toujours possible (même à travers les murailles) et n'a aucun effet sur le Général.

2.7 Réorganisation des troupes :

Durant cette phase, les joueurs peuvent procéder à la réorganisation de leurs troupes désorganisées, à la condition que ces dernières stationnent sur une **Commanderie**.

Pour cela, les joueurs placent sur l'emplacement « feu de camp » des **Commanderies** qu'ils occupent un ou plusieurs **marqueurs de Commandement**.

Une fois l'ensemble des **marqueurs** placés, les joueurs peuvent réorganiser un nombre de troupes égal à la valeur globale des **marqueurs de Commandement** placés au sein de la **Commanderie**.

Les **marqueurs de Commandement** placés sont ensuite immédiatement **défaussés**.

2.8 Épreuve d'Autorité

« Celui qui ne progresse pas chaque jour, recule chaque jour. » Confucius

Durant cette phase, les joueurs qui n'auront pas progressé verront leur Autorité décroître irrémédiablement.

Un joueur est réputé avoir progressé lorsqu'il occupe en fin de tour un nombre de **Commanderies** supérieur à celui qu'il occupait au début du tour.

De même, un joueur est réputé avoir reculé lorsqu'il occupe en fin de tour un nombre de **Commanderies** inférieur ou égal à celui qu'il occupait au début du tour.

Il existe cinq niveaux d'autorité : 0, -1, -2, -4, -6.

NOTA BENE : le niveau d'autorité d'un joueur ne peut jamais remonter.

2.8.1 La contestation de l'Autorité

Le marqueur progression « P » de chaque joueur est déplacé sur la case correspondant au nombre de **Commanderies** qu'il occupe de la table de progression.

Si le joueur a progressé : l'Autorité du joueur se maintient au même niveau qu'au tour précédent

Si le joueur a reculé : l'Autorité du joueur baisse d'un niveau. Le marqueur « A » est déplacé en conséquence sur l'échelle d'Autorité

NOTA BENE : Le niveau d'Autorité d'un joueur ne peut jamais augmenter. Toutefois, il ne peut descendre en dessous de -6.

2.8.2 Le rétablissement de l'Autorité

A l'issue de cette phase, les joueurs doivent rétablir leur autorité lorsque celle-ci a atteint un niveau inférieur à 0.

Les joueurs peuvent choisir de rétablir leur Autorité de trois façons différentes, qui peuvent se combiner :

- soit en défaussant un ou plusieurs **marqueurs de Commandement** d'une valeur au moins égale à son niveau d'Autorité
- soit en retirant du plateau un nombre de **troupes** organisées égal à son niveau d'autorité
- soit en retirant du plateau un nombre de **troupes** désorganisées égal à deux fois son niveau d'autorité

Exemple :

Au début du tour 4, Rouge occupait 7 **Commanderies** et son niveau d'autorité était de 0.

Son marqueur « P » est donc placé sur la case 7 de la table de progression.

A la fin du tour 4, Rouge occupe 9 **Commanderies**.

Son marqueur « P » est déplacé de la case 7 vers la case 9 de la table de progression.

Rouge étant passé de 7 à 9 sur la table de progression, il est réputé avoir progressé et son niveau d'autorité se maintient à 0. Il n'est donc pas nécessaire que Rouge rétablisse son autorité.

A la fin du tour 5, Rouge occupe toujours 9 **Commanderies**.

Son marqueur « P » restant stationné sur la case « 9 » de la table de progression, Rouge perd un niveau d'autorité et son marqueur « A » est placé de « 0 » à « -1 » de l'échelle d'Autorité.

Rouge doit rétablir son Autorité pour le tour 5. Il doit donc défausser un **marqueur de Commandement** d'une valeur au moins égale à 1, ou retirer une de ses **troupes** organisée du plateau de jeu) pour compenser son niveau d'autorité de -1.

A la fin du tour 6, Rouge occupe 10 **Commanderies**.

Son marqueur « P » est déplacé sur la case 10 de la table de progression.

Rouge étant passé de 9 à 10 sur la table de progression, il est réputé avoir progressé et son niveau d'autorité se maintient à -1.

Rouge doit toutefois défausser un marqueur de Commandement d'une valeur au moins égale à 1 (ou retirer une de ses troupes organisée du plateau de jeu) pour compenser son niveau d'autorité qui reste fixé à -1.

3. LES COMBATS

Un combat intervient dès qu'un joueur, appelé l'assaillant, déplace une de ses armées sur une Commanderie ou sur une liaison où stationne déjà une des armées d'un autre joueur, appelé le défenseur.

ATTENTION : Des Généraux se déplaçant sans troupe ne constituent pas une armée. Lorsqu'un Général sans troupe accompagnatrice et une armée adverse se rencontre, il ne s'agit pas d'un Combat. Le Général est immédiatement éliminé et replacé en réserve.

Chaque combat se déroule en deux temps : le temps des Manœuvres et le temps de l'Affrontement.

3.1 Le temps des Manœuvres

3.1.1 La préparation des Manœuvres

Tout d'abord, l'Assaillant et le Défenseur placent une de leurs mains derrière leur paravent et saisissent (ou non) un ou plusieurs marqueurs de Commandement de la valeur de leur choix.

Puis, l'Assaillant et le Défenseur tendent cette même main fermée en direction de leur adversaire et dévoilent simultanément le contenu de leur main.

ATTENTION : Un joueur ne peut saisir plus de marqueurs de Commandement qu'il n'y a de troupes organisées dans son armée.

Si l'un des joueurs ne respecte pas cette dernière règle, il n'est pas tenu compte, pour calculer le résultat des manœuvres, du ou des marqueurs surnuméraires dont la valeur est la plus faible.

Enfin, les Généraux qui accompagnent éventuellement les armées engagées dans le Combat sont retournés « face visible » pour que leurs puissances soient révélées.

3.1.2 Le résultat des Manœuvres

Les joueurs calculent le résultat de leurs manœuvres de la façon suivante :

$$\text{Résultat des Manœuvres} = \text{Valeur globale des marqueurs de Commandement joués} + \text{puissance du Général accompagnateur le plus puissant}$$

Le joueur qui a le résultat des manœuvres le plus faible reçoit un nombre de handicaps égal à la différence entre le résultat des manœuvres de son adversaire et le sien.

Pour chaque handicap reçu, le joueur handicapé doit :

- Soit éliminer une de ses troupes désorganisées
- Soit désorganiser une de ses troupes organisées

A l'issue des manœuvres, l'ensemble des marqueurs de Commandement joués sont défaussés.

Si l'un des joueurs n'a plus de troupe à l'issue des Manœuvres, il est déclaré vaincu et le Combat s'achève sans que l'Affrontement ait lieu.

Si l'armée du vaincu était accompagnée d'un ou plusieurs pions Général, ces derniers sont tués et replacés en réserve.

NOTA BENE : il peut arriver le résultat des manœuvres des deux joueurs soit identique. Dans cette hypothèse, les manœuvres s'achèvent sans qu'aucun joueur ne reçoive de points de handicap.

Exemple de Manœuvres :

Bleu et Rouge combattent sur la Commanderie 22 à la suite d'un déplacement de Bleu.

Bleu est l'assaillant car il était précédemment stationné sur la liaison 22-27 alors que Rouge occupait déjà la Commanderie 22.

L'armée de Bleu est composée de quatre troupes, toutes organisées, et d'un Général.

L'armée de Rouge, qui est le défenseur, est composée de cinq troupes, dont trois sont organisées et deux désorganisées, et d'un Général.

Bleu et Rouge placent une de leurs mains derrière leur paravent, puis la tente fermée vers leur adversaire.

Bleu et Rouge ouvrent ensuite simultanément leur main :

Bleu tient quatre *marqueurs de Commandement* de valeur 1, 2, 2 et 4.

Bleu retourne son pion *Général* : ce dernier a une puissance de 1.

Le résultat des manœuvres de Bleu est donc de 10 (1+2+2+4 +1 du général)

Rouge tient dans sa main quatre *marqueurs de Commandement* de valeur 1, 1, 2 et 2.

Mais Rouge ne pouvait saisir que *trois marqueurs de Commandement* car seules trois de ses troupes étaient organisées au début du Combat. Le marqueur de la valeur la plus faible, soit 1, n'est pas pris en compte.

Rouge retourne son pion *Général* : ce dernier a une puissance de 2.

Le résultat des manœuvres de Rouge est donc de 7 (1+2+2 + 2 du Général).

Rouge a donc un handicap de 3 (10-7).

Rouge décide :

- d'éliminer deux de ses troupes désorganisées
- de désorganiser une de ces troupes organisées

L'ensemble des *marqueurs de Commandement* joués sont *défaussés* (même le marqueur de valeur 1 joué par Rouge et qui a été écarté).

A l'issue des Manœuvres, Bleu possède quatre troupes organisées + un *Général* et Rouge possède deux troupes organisées, une *troupe* désorganisée + un *Général*

3.2 Le temps de l'Affrontement

Une fois le temps des manœuvres terminées, l'assaillant, puis le défenseur, doivent indiquer chacun à leur tour s'ils souhaitent ou non poursuivre le Combat.

La suite du Combat dépend du choix effectué par chacun des joueurs.

3.2.1 L'acceptation de l'affrontement par les deux joueurs

Lorsque l'assaillant et le défenseur souhaitent tous les deux poursuivre le Combat, leurs *armées* s'affrontent jusqu'à ce qu'au moins l'une d'entre elles soit éliminée.

Le résultat de l'Affrontement de chacune des *armées* est calculé de la façon suivante :

- Une troupe organisée vaut 2
- Une troupe désorganisée vaut 1

Puis le résultat de l'Affrontement de chaque *armée* est comparé.

Le joueur dont l'*armée* a le résultat de l'Affrontement le plus élevé est déclaré vainqueur.

L'ensemble des troupes composant l'*armée* du vaincu sont éliminées.

Le vainqueur reçoit quant à lui un nombre de handicaps égal au résultat de l'affrontement du vaincu.

Pour chaque handicap reçu, le vainqueur doit :

- Soit éliminer une de ses troupes désorganisées
- Soit désorganiser une de ses troupes organisées

Si un ou plusieurs pions « *Général* » accompagnaient l'*armée* du vaincu, ces derniers sont tués et replacés en réserve.

NOTA BENE : il peut arriver que les deux armées soient simultanément éliminées. Il n'y a alors ni vainqueur ni vaincu. Si des *Généraux* accompagnaient les armées éliminées, ils sont tués et replacés en réserve.

Exemple d'Affrontement :

A la suite des manœuvres, Bleu possède quatre troupes organisées + un Général et Rouge possède deux troupes organisées et une troupe désorganisée + un Général.

Bleu, qui est l'assaillant, déclare vouloir poursuivre le Combat.

Rouge, qui est le défenseur, déclare vouloir poursuivre le Combat.

Le potentiel de Combat de Bleu est de 8
Le potentiel de Combat de Rouge est de 5.

Bleu est déclaré vainqueur. Il reçoit néanmoins 5 handicaps.

L'ensemble des troupes composant l'armée de Rouge sont retirées du plateau.

Bleu décide d'éliminer deux de ses troupes organisées et d'en désorganiser une autre.

En outre, le Général de Rouge est tué et remplacé en réserve.

A l'issue de l'Affrontement, Bleu possède une troupe organisée, une troupe désorganisée + un Général

3.2.2 Le refus de l'affrontement par l'un des joueurs : la retraite d'une des armées.

Le combat s'achève si l'un des joueurs, assaillant ou défenseur, refuse de poursuivre le Combat.

Ce joueur doit alors battre en retraite et son armée doit impérativement quitter la Commanderie ou la liaison où le Combat s'est déroulé.

3.2.2.1 La retraite de l'armée de l'Assaillant :

L'armée de l'assaillant repart obligatoirement sur la liaison ou sur la Commanderie où elle stationnait précédemment.

3.2.2.2 La retraite de l'armée du Défenseur :

L'armée du défenseur doit se déplacer du lieu du Combat vers une Commanderie ou liaison attenante, en respectant

les règles suivantes :

- la Commanderie ou la liaison choisie ne doit pas être occupée par une armée adverse
- la Commanderie ou la liaison choisie ne doit pas être celle d'où venait l'assaillant

NOTA BENE : Si l'armée du vaincu est déplacée sur une liaison traversée par un fleuve, les règles de contraintes s'appliquent (cf :2.5.1.2).

Exemple de retraite :

A la suite des manœuvres, Bleu possède quatre troupes organisées + un Général et Rouge possède deux troupes organisées et une troupe désorganisée + un Général.

Bleu, qui est l'assaillant, déclare vouloir poursuivre le Combat.

Rouge, qui est le défenseur, déclare vouloir battre en retraite.

Bleu est victorieux : ses troupes et son Général restent stationnés sur la Commanderie où le Combat s'est déroulé.

Rouge est vaincu : ses troupes et son Général doivent quitter la Commanderie où le combat s'est déroulé.

L'armée de Rouge, composée de deux troupes organisées d'une troupe désorganisée et d'un Général, peut être déplacée sur la liaison 22-26 (liaison simple) sans défausser de marqueur de Commandement.

Toutefois, si Rouge souhaite déplacer son armée vers les liaisons 16-22 ou 17-22 (liaisons traversées par un fleuve), il doit défausser un ou plusieurs marqueurs de Commandement d'une valeur globale au moins égale à 2 et sa troupe désorganisée doit être retirée du plateau.

5. DIPLOMATIE

Les joueurs peuvent et sont même encouragés à conclure au cours du jeu des accords de toutes natures.

Exemple d'accords :

- *non agression permanent entre deux joueurs*
- *non agression permanent entre deux **Royaumes***
- *Attaque d'une **Commanderie** occupée par un joueur tiers*
- *alliance contre un joueur*
- *etc.*

Ces accords se fondent sur la confiance (relative) des joueurs entre eux.

FIN DU JEU

Le jeu s'achève lorsque :

- A la fin d'un tour, il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu, les autres ayant été défaits
- Un des joueurs a réalisé son *Objectif*
- L'ensemble des tours de jeu ont été effectués

VICTOIRE ET DEFAITE

VICTOIRE

Victoire totale

Un joueur est déclaré vainqueur lorsque à la fin d'un tour :

- il a réalisé son *Objectif* secret
- il a éliminé tous les joueurs adverses

Victoire aux points

Si à la fin du dernier tour de jeu aucun joueur ne peut prétendre à une victoire totale, le vainqueur sera désigné en fonction du nombre de points de Victoire qui lui seront attribués.

L'objectif de chacun des joueurs est alors révélé.

Les points de victoire de chacun sont calculés de la façon suivante :

- un point par **Commanderie** occupée
- un nombre de points indiqués sur la carte *Objectifs* du joueur, en fonction des **Royaumes** ou des **Commanderies** qu'il contrôle ou occupe en fin de partie

DEFAITE

Un joueur perd lorsque, à la fin d'un tour, plus aucune de ses **troupes** ne stationne sur le plateau de jeu.

ANNEXE 1 : CARTES OBJECTIFS

<p>Vous devez conquérir les royaumes QI, BA et HAN + UN royaume <u>Majeur</u> de votre choix</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction des royaumes que vous contrôlez :</p> <p>QI : 12 BA : 12 HAN : 6 1^{er} autre Royaume <u>Majeur</u> : 8</p> <p align="center">1</p>	<p>Vous devez conquérir les royaumes ZHONGSHAN, CHU et LIANG + UN royaume de votre choix (majeur ou mineur)</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction des royaumes que vous contrôlez :</p> <p>CHU : 12 LIANG : 12 ZHONGSHAN : 6 1^{er} autre Royaume : 6</p> <p align="center">2</p>	<p>Vous devez conquérir les royaumes QIN, WEY et YUE + UN royaume <u>Majeur</u> de votre choix</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction des royaumes que vous contrôlez :</p> <p>QIN : 12 WEY : 6 YUE : 6 1^{er} autre Royaume <u>Majeur</u> : 8</p> <p align="center">3</p>
<p>Vous devez conquérir les royaumes SONG, YAN et ZHAO + UN royaume de votre choix (majeur ou mineur)</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction des royaumes que vous contrôlez :</p> <p>YAN : 12 ZHAO : 12 SONG : 6 1^{er} autre Royaume : 6</p> <p align="center">4</p>	<p>Vous devez conquérir CINQ royaumes de votre choix (majeur ou mineur)</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction des royaumes que vous contrôlez :</p> <p>Par Royaume mineur : 4 Par Royaume majeur : 8</p> <p align="center">5</p>	<p>Vous devez conquérir QUATRE Commanderies III</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction du nombre de Commanderies III que vous occupez :</p> <p>Pour la 1^{ère} : 5 points Pour la 2^{ème} : 12 points Pour la 3^{ème} : 21 points</p> <p align="center">6</p>
<p>Vous devez conquérir NEUF Commanderies II</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction du nombre de Commanderies II que vous occupez :</p> <p>4 points</p> <p align="center">7</p>	<p>Vous devez conquérir DOUZE Commanderies I</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction du nombre de Commanderies I que vous occupez :</p> <p>3 points</p> <p align="center">8</p>	<p>Vous devez conquérir les royaumes SONG, HAN et WEY + UN royaume <u>Majeur</u> de votre choix</p> <p>Si à la fin de la partie aucun des joueurs n'a réalisé son objectif, vous recevrez les Points de victoire suivants en fonction des royaumes que vous contrôlez :</p> <p>SONG : 9 HAN : 9 WEY : 9 1^{er} autre Royaume <u>Majeur</u> : 8</p> <p align="center">9</p>