



QIN

[Ch'in]

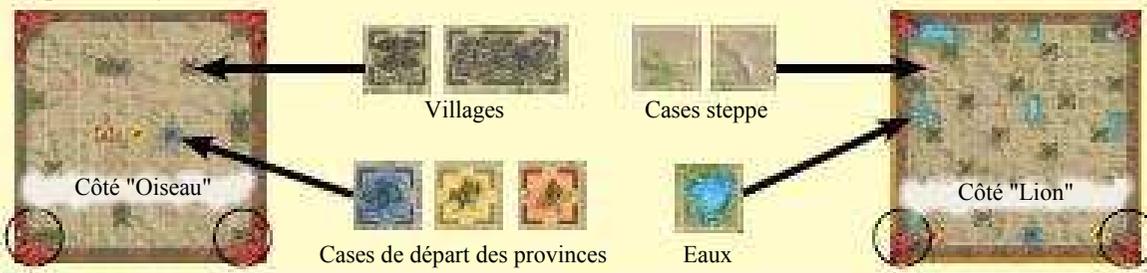


En Chine il y a plus de 2000 ans : Bienvenue à la guerre ! Comme Prince, colonisez l'arrière-pays chinois, créez des provinces et intégrez des villages reculés à votre Royaume. A chaque fois que vous réussissez, vous érigez une magnifique pagode là comme signe de votre gouvernance. Celui qui construit toutes ses pagodes en premier gagne la partie. Mais

attention, vos provinces et vos villages peuvent être repris par les autres joueurs. Ensuite, vos propres pagodes sont démolies et remplacées. Défi tactique, chassez les autres joueurs des provinces et des villages et imposez la glorieuse dynastie Qin en construisant votre dernière pagode !

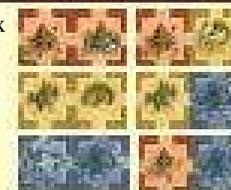
Composants

1 plateau de jeu double face



72 tuiles

12 x



Chaque tuile comporte exactement 2 **cases province**.
Il existe 3 types de case province (rouge, jaune, bleu).

96 Pagodes (bâtiment)

24 x



Préparation de la partie

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Vous pouvez choisir le côté que vous jouez. Pour une première partie, nous recommandons d'utiliser le côté "Oiseau".

Avant la première partie, retirez délicatement les tuiles des planches.

Mélangez les **tuiles** et distribuez-en 3 face cachée à chaque joueur. Chacun prend ses tuiles en main. Placez les tuiles restantes en plusieurs piles, d'approximativement la même hauteur, face cachée à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, vous sélectionnez **une** tuile de votre main et vous la placez sur la grille du plateau de jeu.

- Une tuile ne peut être placée **que sur des cases steppe** (jamais sur les villages, les eaux ou les cases de province existantes).
- Au moins une case province de la tuile doit toucher par un côté une case province déjà existante de la couleur de **votre choix** (aucun village ne compte comme une case province).
- Vous pouvez faire tourner la tuile (c'est à dire la placer dans n'importe quel alignement horizontal ou vertical).

En plaçant votre tuile, il y a généralement au moins un **événement** qui se produit. Tous les événements doivent être exécutés en conséquence.

1. Créer une province

En plaçant votre tuile, de nouvelles provinces peuvent être créées. Chaque zone contiguë qui se compose de **2 cases ou plus de même couleur** est considérée comme une **province**.

Sur chaque **nouvelle province** vous placez **une** de vos pagodes comme signe de votre gouvernance.



Chacun choisit une couleur de pagodes. En fonction du nombre de joueurs dans la partie, chacun d'eux reçoit un certain nombre de **pagodes** de sa couleur :

- A 2 joueurs : 24 Pagodes
- A 3 joueurs : 19 Pagodes
- A 4 joueurs : 15 Pagodes

Placez vos pagodes de manière visible devant vous et remettez toutes les pagodes en excès dans la boîte.

1) autorisé

2) autorisé

3) autorisé

interdit

- au moins une case province de la tuile doit être connectée par un côté à une case province existante
- Coin à coin ne suffit pas
- Aucun village ne compte comme case province

Les événements sont : 1. Créer une province, 2. Etendre une province, 3. Créer une grande province, 4. Connecter un village, 5. Conquérir un village, 6. Conquérir une province.

Violet place sa tuile afin de créer deux nouvelles provinces (une jaune et une rouge). Il place une pagode sur chacune de ces deux nouvelles provinces.



En plaçant sa tuile jaune, Violet crée une province qui se compose de 3 cases province jaunes. Ensuite, il y place une pagode.

2. Étendre une province

Vous étendez une province, si vous placez au moins une case de la tuile adjacente à une province **existante** de la **même couleur**.

Vous pouvez naturellement placer une tuile sans créer ni étendre une province (parce qu'elle est composée de cases de différentes provinces). Cependant, c'est rarement utile.



Vert place sa tuile afin d'étendre sa province jaune à 4 cases et la province rouge de Violet à 3 cases.



Si Vert avait placé sa tuile vice-versa, il aurait juste créé deux cases de province individuelles.

4. Connecter un village

Si, après le placement de votre tuile, une province ou une grande province d'un joueur touche directement par un côté un village **inoccupé**, le joueur s'approprie le village. Il place **une** de ses pagodes sur le village. (Sur aucun village ne peut se trouver plus d'**une** pagode.)

Conseil : Bien sûr vous ne devez connecter, si possible, les villages inoccupés qu'à vos propres province ou grandes provinces. Evitez ainsi de donner au joueur suivant la possibilité de connecter un village proche.

5. Conquérir un village

Un joueur peut perdre un village dès que plusieurs provinces sont adjacentes au village. Si un joueur a **plus de pagodes** dans les provinces et les grandes provinces directement adjacentes au village que le propriétaire actuel, il conquiert le village. Le précédent propriétaire retire sa pagode du village et le nouveau propriétaire place une de ses pagodes sur le village.

Attention : • Chaque pagode double compte comme 2 pagodes dans la détermination de la majorité !
• La pagode du village ne compte pas elle-même !

Généralités sur l'appropriation et la conquête des villages : Tant que plusieurs joueurs ont le même nombre de pagodes adjacentes à un village, le village **n'est pas** conquis.

6. Conquérir une province

3. Créer une grande province

Dès qu'une province atteint **au moins 5 cases province**, elle devient une **grande province**. Pour l'indiquer, son propriétaire y construit immédiatement une pagode double (en plaçant une deuxième pagode sur sa pagode existante).

Une grande province peut être de n'importe quelle taille mais elle peut héberger au maximum une pagode double.



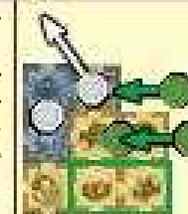
En plaçant la tuile, la province de Vert se compose de 5 cases jaunes. Cette grande province est indiquée en plaçant une deuxième pagode sur celle déjà existante.



Vert crée une province bleue. Il connecte ainsi un village auparavant inoccupé. Comme la province connectée au village lui appartient, il s'approprie le village.



Vert crée une province rouge à côté du village. Ainsi, Vert a plus de pagodes (2) que Blanc (1) adjacentes au village. Vert conquiert le village de Blanc.



Vert étend sa province jaune en grande province. Avec la pagode double résultante adjacente, Vert a plus de pagodes (2) que Blanc (1). Vert conquiert le village de Blanc.

Quand vous placez une tuile, des provinces de **même couleur** peuvent être connectées. En conséquence, une seule grande province est créée. La nouvelle grande province est conquise par le joueur qui avait le **plus de cases province avant** la fusion. (La case province sur la tuile servant à connecter les provinces n'est pas comptée !). Chaque pagode retirée est rendue à son propriétaire.

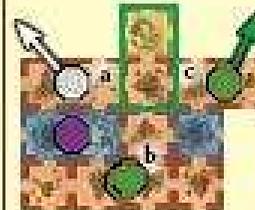
Attention : Des provinces **ne peuvent pas** être connectées si **plusieurs** joueurs avaient le **même nombre de cases province** dans la grande province qui en résulte. (On ne pourrait pas déterminer un propriétaire.)

Chaque grande province est sécurisée : Une grande province ne peut pas être conquise. Plusieurs grandes provinces ne peuvent **jamais** être connectées. (Une grande province peut toujours intégrer des petites provinces.)



Vert connecte sa province rouge (b) à la province rouge de Blanc (a).

Comme la province b est plus grande que la province a, Vert conquiert la grande province rouge qui en résulte et également le village adjacent.



Vert connecte sa grande province rouge (b) et sa province rouge (c) avec la province rouge de Blanc (a). Vert a 7 cases et Blanc seulement 2 cases dans la nouvelle grande province. Ainsi la grande province appartient à Vert et Blanc doit retirer sa pagode. Comme chaque grande province ne peut accueillir qu'une pagode double au maximum, Vert doit retirer sa pagode de l'ancienne province c.

Vert ne peut pas connecter les provinces a et b car Vert et Blanc auraient deux cases dans la nouvelle grande province. On ne pourrait pas identifier un propriétaire.



A la fin de votre tour, vous piochez en main **une** nouvelle tuile d'une des piles. Puis vient le tour du joueur suivant.

Si toutes les piles sont épuisées, aucune tuile ne peut plus être piochée et tout le monde continue avec ses tuiles restantes.

fin de la partie

La partie se termine **immédiatement** quand un joueur place sa dernière pagode sur le plateau de jeu.

Ce joueur gagne !

La partie se termine également si aucun joueur n'a plus de tuile en main ou s'il n'y a plus aucun groupe de cases steppe voisines sur le plateau de jeu, sur lequel une tuile peut être placée.

Gagne alors celui qui a le plus de pagodes. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Si vous le souhaitez, vous pouvez faire plusieurs parties d'affilée (par exemple sur chaque côté du plateau de jeu). Inscrivez à la fin de chaque partie combien il reste de pagodes à chaque joueur. Celui qui a le plus petit nombre de pagodes après toutes les parties gagne.



Auteur : Reiner Knizia | **Illustrations :** Dennis Lohausen | **Instructions et mise en page :** Alfred Viktor Schulz | **Traduction en français :** Didier Duchon

Copyright : © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg. Tous droits réservés | www.eggertspiele.de

Distribution : Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | www.pegasus.de

Reiner Knizia **remercie** tous les testeurs qui ont contribué au développement du jeu, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane et Dave Spring.

