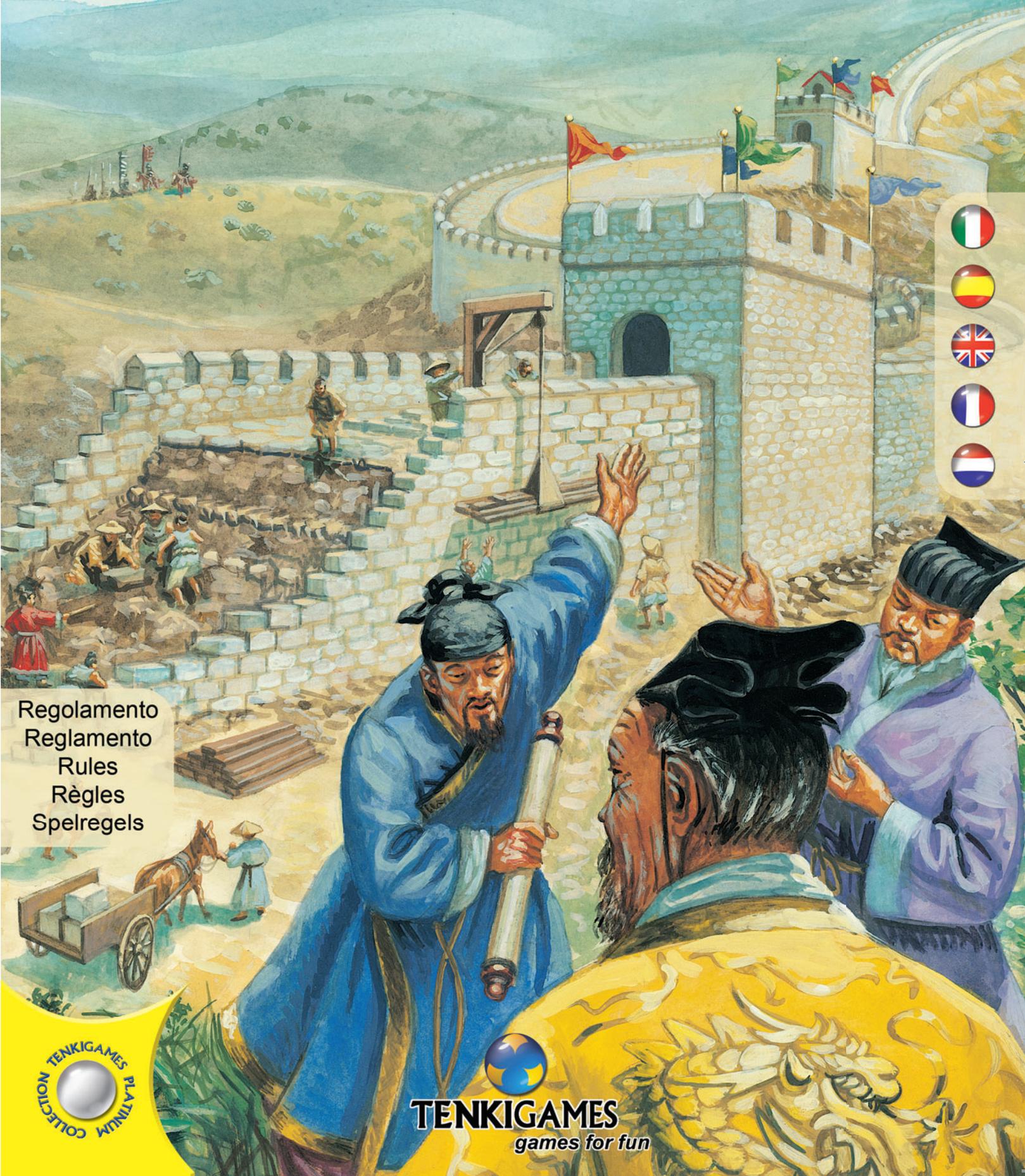


Walter Obert

CHANG CHENG



Regolamento
Reglamento
Rules
Règles
Spelregels



TENKIGAMES
games for fun



CHANG CHENG

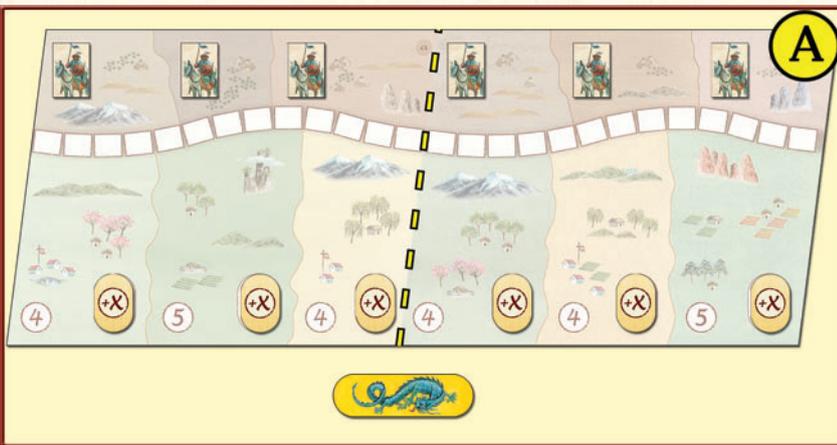
La Grande Muraille de Chine

Il y a plus de 2500 ans, l'Empereur de la dynastie des Qing, décida de protéger ses riches provinces du nord de la Chine des fréquentes invasions barbares, en construisant et en reliant des forteresses. Il fit donc bâtir une impressionnante ligne de murs qui parcourait quelques 6000 kilomètres. Une armée d'esclaves et de soldats travailla durant des siècles, utilisant au mieux les reliefs du terrain. Plus tard, la grande muraille, comme elle fut nommée, fut étendue et fortifiée jusqu'au point où il fallait une armée d'un million de soldats pour l'entretenir et la défendre. Son déclin coïncide avec le règne des Mongols, qui plus tard dirigèrent le plus vaste empire de l'histoire humaine. Ils percèrent le mur et le contournèrent, faisant la conquête de tout l'empire chinois. Aujourd'hui ses ruines représentent l'un des plus remarquables ouvrages d'art de l'histoire de l'humanité: **Chang Cheng™**, la Grande Muraille de Chine.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 4 plateaux de jeu (double face)
- 1 compteur de points
- 24 cartes Action de 4 couleurs (vert, rouge, bleu, violet)
- 15 jetons Réputation (Chinois)
- 15 jetons Péril (Mongols)
- 56 sections de murs de 4 couleurs (vert, rouge, bleu, violet)
- 4 doubles sections de murs de 4 couleurs (vert, rouge, bleu, violet)
- 4 tours de 4 couleurs (vert, rouge, bleu, violet)
- 1 carte 'Chine'
- 3 cartes Empereur
- 4 cartes Événements
- 4 pions de score en 4 couleurs (vert, rouge, bleu, violet)
- 1 livret de règles

MISE EN PLACE



- Choisissez deux plateaux parmi les 4 disponibles et posez-les sur la table en les joignant par leur petit côté [Exemple A].
- Placez la carte 'Chine' sur le côté des plateaux du même côté que les provinces chinoises.
- Prenez au hasard six marqueurs Péril et placez-en un (**face cachée**) sur chacune des régions mongoles.
- Prenez au hasard six marqueurs Réputation et placez-en un (**face visible**) sur chacune des provinces chinoises.
- Placez le marqueur de points sur un côté de la carte, pour qu'il soit visible par tous.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 cartes Action, les 14 sections de murs, la double section et la tour de sa couleur. Il place ensuite son pion sur le 0 du compteur de points.

- Le joueur le plus âgé sera le premier à jouer, les autres se succéderont dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Note : Le jeu commence toujours avec 2 plateaux de jeu, ensuite, durant la partie et selon le nombre de joueurs, on en ajoutera de nouveaux.

BUT DU JEU

Chaque joueur devra participer à la construction de la grande muraille, en tentant de défendre les plus riches provinces, avant l'attaque des Mongols. Pour chaque province protégée, chaque joueur recevra des points de réputation. Mais les joueurs doivent aussi tenir compte du péril venant des terres mongoles qui, à la fin du jeu, pourrait leur faire perdre leurs points gagnés ! Quand la grande muraille sera terminée et que l'attaque mongole aura eu lieu, le joueur ayant le meilleur score sera déclaré vainqueur.

PROVINCES PROTÉGÉES ET NON PROTÉGÉES

Une province chinoise est considérée comme **protégée** si toutes les cases de la grande muraille situées dans la province, sont occupées par des sections de mur. Une province chinoise est considérée comme **non protégée** si des cases de la grande muraille situées dans la province, ne sont pas occupées par des sections de mur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour la durée de la partie, et pour défendre les provinces, chaque joueur dispose de 14 sections de mur, une double section, une tour et 6 cartes Action. Durant son tour, un joueur peut :

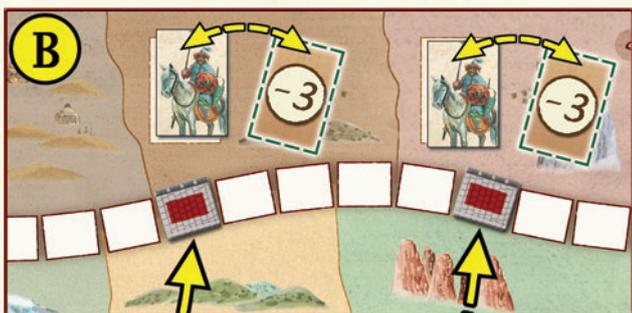
- Il doit faire **une** des actions suivantes :
 - Placer **2 sections de mur** dans deux provinces différentes
 - Placer **2 cartes Action** dans deux provinces différentes;
 - Placer **1 carte Action** et **1 section de mur** dans une même province;
 - Placer sa **double section**.
 - Placer sa **tour**.
- Vérifier si une province est protégée. Si elle l'est, les joueurs marquent la valeur de la province et reçoivent les points de réputation (voir PROTÉGER UNE PROVINCE).
- Regarder combien de cartes empereur sont sur le plateau et ajouter une nouvelle section si nécessaire (voir EXTENSION DU PLATEAU)

Le jeu se déroule un joueur après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exception : au début de la partie, le premier joueur, dans son premier tour, ne place qu'une section de mur.



DESCRIPTION DES ACTIONS



Placer 2 sections de murs simples

Le joueur prend deux de ses sections de mur simple et les pose sur deux emplacements libres de la grande muraille, dans deux provinces chinoises différentes [Exemple B].



Placer 2 cartes Action

Le joueur place deux de ses cartes Action, **face cachée**, dans deux provinces **différentes**, non protégées [Exemple C].

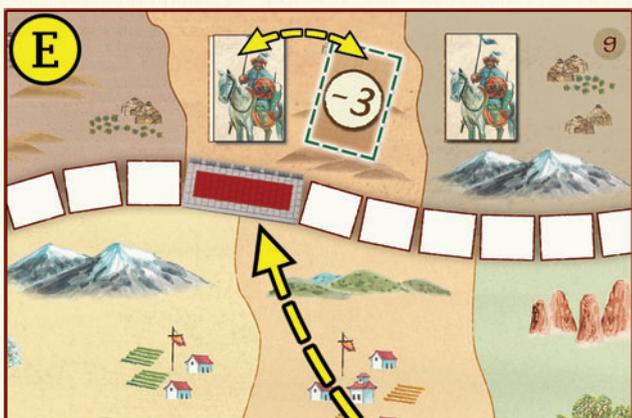


Placer 1 carte action et une section simple

Le joueur pose une de ses cartes Action, face cachée, dans une province non protégée, et place une de ses sections simples sur un emplacement vide de la muraille, **dans la même province** [Exemple D].

Attention:

- La carte action doit être jouée **avant** la section de mur.

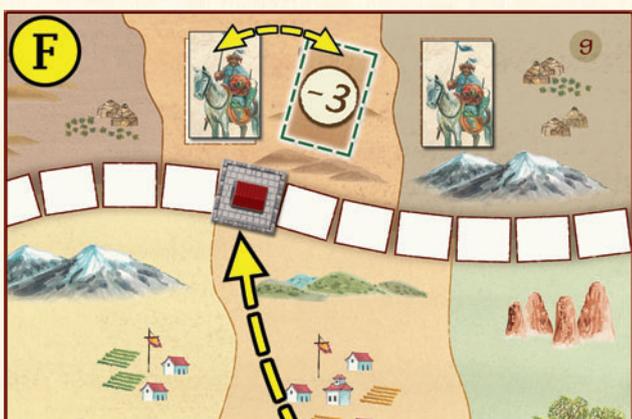


Placer une double section

Le joueur pose sa double section sur deux cases adjacentes de la grande muraille. Les deux cases peuvent être dans deux provinces différentes [Exemple E].

Attention:

- En jouant sa double section, le joueur gagne immédiatement 1 point de réputation pour chaque province chinoise et région mongole touchée par la double section.
- Quand une province est protégée, durant la phase de décompte des points, la double section est considérée comme deux sections simples adjacentes.
- Une double section **ne** peut pas être détruite.



Placer une tour

Le joueur place sa tour dans une case vide de la grande muraille. La tour ne peut jamais être placée adjacente à une autre tour [Exemple F].

Attention:

- Quand une tour est jouée, s'il y a un ou deux emplacements vides, qui lui sont adjacents, **l'un d'eux est réservé à une section de mur simple, pour le joueur à qui appartient la tour.**
- La tour protège le joueur de la menace mongole (voir LES RÉGIONS MONGOLES ET LE DÉCOMPTE FINAL).
- Lorsqu'une province est protégée, durant le décompte des points, la tour est considérée comme une section de mur simple.
- La tour **ne** peut pas être détruite.

Après avoir placé une section de mur (y compris une double ou une tour), le joueur est autorisé à regarder, discrètement (pour lui seul), la valeur du pion Menace qui se trouve dans la région mongole bordant la province où il vient de jouer une section de mur.



VALEUR D'UNE PROVINCE CHINOISE

La valeur d'une province chinoise est de : 1 point de réputation par section de mur dans la province (quelle que soit leur couleur, et en comptant les tours et les doubles sections), modifiée par les éventuelles cartes Action, plus la valeur du jeton réputation placé dans la province. Les murs détruits **ne comptent pas**.

PROTÉGER UNE PROVINCE

Quand les cases de la grande muraille d'une province chinoise sont occupées par des sections de mur (y compris les doubles et les tours), la province est **protégée**. La partie est temporairement suspendue et les joueurs calculent la valeur de la province et qui, parmi eux, marque des points de réputation (voir VALEUR D'UNE PROVINCE CHINOISE).

Le décompte se déroule ainsi :

1. Les cartes Action sont révélées et leurs effets résolus selon leur ordre de priorité (voir CARTES ACTION).
 2. Le joueur qui a la majorité des sections dans une province (en comptant tour et double section) gagne un nombre de réputation égal à la valeur de la province (voir VALEUR D'UNE PROVINCE CHINOISE). Si deux joueurs ou plus ont la majorité, à égalité, ils marquent tous l'intégralité des points, sans les diviser !
 3. La carte Empereur est placée sur la province protégée et le jeton de réputation est laissé face visible dans la province.
- Voir PROTÉGER UNE PROVINCE CHINOISE – EXEMPLE E et EXEMPLE F.

Attention: Quand une province est protégée, le jeu est immédiatement arrêté pour le décompte des points. Si un joueur décide de placer deux sections simples et qu'en plaçant la première, une province est protégée, on calcule les points avant qu'il ne dépose sa seconde section de mur. Après le décompte, le jeu reprend.

EXPANSION DU PLATEAU

Quand une province est protégée, une carte Empereur est placée dessus.

Le joueur qui a placé le 3^{ème} Empereur, à son tour de jeu, ajoute un nouveau plateau de jeu.

Il peut alors décider de le placer à droite ou à gauche en le joignant par son côté court, sur les plateaux déjà en place.

Les 3 cartes Empereur sont alors retirées et placées à côté du plateau de jeu.

Dès ce moment, les joueurs peuvent poser leurs sections de mur et leurs cartes Action également sur ce nouveau plateau.

S'il n'y a que deux ou trois joueurs, un seul plateau sera ajouté.

À quatre joueurs, le 4^{ème} plateau sera ajouté de la même manière que le troisième.

CARTES ACTION

Chaque joueur a le même ensemble de cartes Action.

Chaque carte Action montre :

- Un nombre de points indiquant sa **priorité, pour l'ordre de résolution**.
- Un symbole qui résume l'effet de la carte.
- Une illustration qui la décrit.

Quand une province est protégée, les cartes dans cette province sont révélées.

Toutes les cartes qui ont le même nombre de points (priorité) s'annulent mutuellement et sont immédiatement éliminées sans avoir d'effet. Les cartes restantes sont résolues, dans leur ordre de priorité croissant (d'abord le un, puis le deux, etc.). Quand les effets de toutes les cartes ont été résolus, le calcul des points est fait. Au final, toutes les cartes utilisées sont retirées du plateau.

Attention:

- Certaines cartes ont deux effets. Quand la carte est révélée, le joueur choisit **quel effet il décide d'appliquer, entre les deux**.
- Durant son tour, un joueur peut vérifier quelles cartes il a déjà placées dans les provinces.



Guerrier (priorité 1)

Cette carte permet à un joueur d'éliminer une autre carte Action placée dans la même province. Cette dernière sera retirée pour le reste de la partie. Quand la carte Guerrier est résolue, une autre carte Action, si possible, doit toujours être éliminée, même si elle appartient au même joueur.



Inondation (priorité 3)

C'est une carte Action double.

- A. La province gagne deux points de réputation
- B. La province perd deux points de réputation.



Traître (priorité 2)

C'est une double carte Action :

- A. Une section de la muraille de cette province est détruite (renversez le bloc sur son côté).
- B. Le joueur choisit une province mongole qui est adjacente à la province chinoise où la carte a été jouée. Le marqueur de menace mongole qui s'y trouve est retiré de la partie.

Attention:

- Les murs détruits ne sont plus pris en compte dans le calcul des majorités pour le contrôle de la province, ou pour le calcul de la valeur de la province.
- Les sections doubles et les tours ne peuvent pas être détruites



Maçon (priorité 4)

C'est une carte Action double.

- A. La province gagne deux points de réputation.
- B. La carte est considérée comme une section de mur supplémentaire **dans le calcul des majorités**.



Architecte (priorité 5)

Cette carte est considérée comme une double section de mur supplémentaire dans le calcul des majorités.



Mandarin (priorité 6)

Cette carte vous permet de permuter une section de mur simple de cette province avec une autre section de mur simple de n'importe quelle autre province. Les sections permutées peuvent appartenir à n'importe quel joueur. Les doubles sections, les tours et les murs détruits ne peuvent être permutés. Si cet échange modifie la majorité dans une province dont le décompte a déjà été fait, on ne le refait pas.

Attention: les doubles sections, les tours et les murs détruits ne peuvent être permutés.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du tour où toutes les cases de la Grande Muraille sont occupées (il n'y a plus de case vide sur les plateaux).

À la fin de ce tour, les Mongols attaquent et des scores négatifs sont attribués pour les régions mongoles (voir REGIONS MONGOLE ET DECOMPTE FINAL).

Après l'attribution des points négatifs, la partie est terminée et le joueur ayant le plus de points est le vainqueur.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils sont tous déclarés vainqueurs.

Attention: Durant les derniers tours, avant que la grande muraille ne soit terminée, il est possible que certaines actions ne puissent pas être résolues à cause de pièces manquantes, de cases occupées ou de cartes Action.

Durant son tour, un joueur doit toujours **essayer de résoudre en totalité son action du tour** (voir DESCRIPTION DES ACTIONS), **même si c'est à son désavantage.**

S'il ne peut y parvenir, il doit le faire partiellement.

S'il ne peut pas du tout résoudre une action, même partiellement, il doit passer son tour.

LES RÉGIONS MONGOLES ET LE DÉCOMPTE FINAL

Le jeton Péril sur chaque région mongole représente la puissance de l'attaque mongole qui en viendra. À la fin de la partie les pertes de points dues au péril mongol sont calculées ainsi :

1. Un par un les jetons Péril placés sur les régions sont révélés. Pour chaque région mongole, on regarde les sections de murs (y compris tours et doubles) qui la jouxtent. Le joueur qui a la majorité des sections perd le nombre de points indiqués sur le jeton de péril. (Voir DÉCOMPTE DES RÉGIONS MONGOLES – EXEMPLE I)

Attention:

- Si deux joueurs ou plus ont la majorité des blocs jouxtant une région mongole, ils perdent tous le nombre de points indiqués sur le jeton Péril.
- Une tour protège contre les pertes qui lui seraient infligées dans la région où elle est placée.

EXEMPLES



PROTÉGER UNE PROVINCE CHINOISE – EXEMPLE G

À son tour, le joueur rouge décide de jouer deux sections de mur simples dans deux provinces différentes. La première section qu'il pose protège une province (elle remplit la dernière case vide de la muraille dans cette province).

La partie est immédiatement arrêtée (avant que la seconde section ne soit posée) et le décompte de cette province est immédiatement fait.

Résolution des cartes Action

Ici, en l'occurrence, il n'y a pas de carte Action qui modifie le calcul de la majorité ou de la valeur de la province.

Calcul de la majorité

1. Le joueur rouge a 2 points (deux sections simples)
2. Le joueur bleu 1 (une section simple)
3. Le joueur violet 1 point (une section simple)

Le joueur rouge a donc la majorité et reçoit les points de réputation de la Province.

Calcul de la valeur d'une province

La valeur de la province est de 6 :

- 4 (nombre de sections de murs dans la province)
- 2 (valeur du jeton réputation)

Le joueur rouge marque 6 points de réputation et avance son marqueur de 6 cases sur le compteur de points.



PROTÉGER UNE PROVINCE CHINOISE - EXEMPLE H

À son tour, le joueur rouge décide de jouer une carte Action (qui vient s'ajouter aux deux déjà en place dans la province), et une section de mur simple. La section, une fois posée, protège la province (la section remplit la dernière case vide de la muraille dans cette province). La partie est suspendue et l'on procède au décompte des points de la province.

Résolution des cartes Action

Dans ce cas, il y a 3 cartes Action dans la province, une bleue, une verte, une rouge.

Les cartes sont retournées et résolues par ordre croissant de priorité :

1. Le Traître (vert) avec une priorité de 2
2. L'inondation (bleu) avec une priorité de 3
3. Le maçon (rouge) avec une priorité de 4

Le Traître peut avoir deux effets : le joueur décide d'appliquer l'effet A, qui lui permet de détruire une section de mur de son choix dans la province. Il détruit un mur rouge.

L'inondation peut avoir deux effets aussi : Le joueur bleu décide d'utiliser l'effet A qui lui permet d'augmenter la valeur d'une province de 2 points.

Au final, le joueur rouge décide d'utiliser l'effet B de sa carte Maçon qui lui donne une section de mur supplémentaire, mais virtuelle.

Calcul de la majorité

- Le joueur rouge a 2 sections (1 section simple, 1 section virtuelle, le mur en ruines ne compte pas)
- Le joueur vert a 2 sections (2 sections simples)
- Bleu a 1 section (1 section simple)

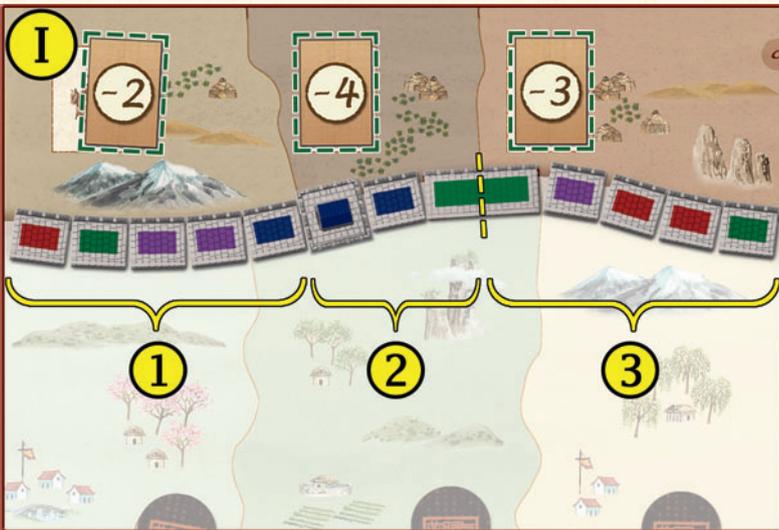
Les joueurs vert et rouge ont le même nombre de sections et partagent donc la majorité, ils recevront tout deux le montant total de la réputation de la province.

Calcul de la valeur de la province

La valeur de la province est de 9:

- 4 (4 sections simples. Le mur en ruines ne compte pas)
- 2 (donnés par la carte Inondation)
- 3 (la valeur du jeton Réputation)

Les joueurs rouge et vert marquent 9 points de réputation et avancent leur pion de 9 cases sur le compteur de points.



DÉCOMPTE DES RÉGIONS MONGOLES - EXEMPLE I

Quand la grande muraille est complétée, la partie se termine et on passe au décompte pour les régions mongoles. Voici un exemple de décompte pour trois régions.

Tous les jetons Péril sont révélés (mis face visible) et le décompte est fait, région par région

Région 1

La puissance de l'attaque mongole est égale à la valeur du jeton Péril (-2). Le joueur violet a la majorité dans cette région (deux sections simples pour le joueur violet, une pour le joueur vert et une pour le joueur bleu) et subit donc l'attaque.

Le joueur violet perd donc deux points de réputation et recule son pion de deux cases sur le compteur de points.

Région 2

La puissance de l'attaque mongole dans cette région est égale à la valeur du jeton Péril (-4). Le joueur bleu a la majorité (bleu a deux sections et une tour, vert une section (la moitié d'une double).

Mais même si le joueur bleu a la majorité, il ne subit aucune perte de réputation car sa tour le protège.

Région 3

La puissance de l'attaque mongole dans cette région est égale à la valeur du jeton Péril (-3). Les joueurs rouge et vert ont la majorité dans cette région (deux sections pour le joueur rouge et deux pour le vert, une section simple et une demi-double, violet n'a qu'une section). Les deux joueurs subissent donc l'attaque.

Les joueurs vert et rouge perdent donc trois points de réputation et reculent leur pion de trois cases sur le compteur de points.



RÈGLES OPTIONNELLES POUR DEUX JOUEURS

Utilisez la même mise en place que celle donnée dans la section adéquate. Prenez ensuite les 12 sections de murs d'une troisième couleur neutre et placez-les à côté du plateau de jeu.

À la fin de son tour, après son action normale, chaque joueur peut, s'il le désire, placer une section de mur neutre, en respectant les règles suivantes :

- S'il a placé deux cartes Action ou deux sections de mur simples, il ne peut pas placer la section neutre dans une troisième province. Il doit la mettre dans l'une des provinces où il a mis une carte ou une de ses sections.
- S'il a placé une section et une carte dans une même province, il ne peut pas y mettre la section de mur neutre.
- S'il place une tour ou une section double dans une province, il ne peut pas mettre une section neutre dans la même province.

Exception: au début de la partie, durant le tour du premier joueur, ce dernier ne place qu'une seule section simple, de sa couleur.

RÈGLES OPTIONNELLES

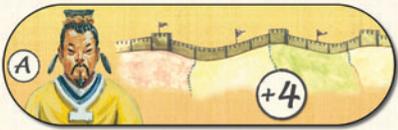
CARTES ÉVÉNEMENT

Ces cartes introduisent des conditions supplémentaires et des modifications dans le décompte de la réputation, et permettent de nouvelles stratégies.

Il y a 4 cartes Événement : au début d'une partie, les joueurs décident d'en choisir ou d'en piocher jusqu'à 2.

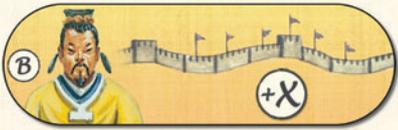
Une fois désignées, cette ou ces deux cartes sont placées face visible, à la vue de tous. Le jeu se déroule alors normalement, comme décrit précédemment.

Les effets des cartes Événement (sauf Guetteurs) sont appliqués à la fin du jeu, après le décompte des régions mongoles.



(A) Diplomatie

Le joueur qui a des sections de mur à sa couleur dans le plus de provinces différentes à la fin de la partie, marque 4 points de réputation supplémentaires. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils marquent tous 4 points.



(B) Domination

Chaque joueur, à la fin de la partie, regarde quelle est sa plus longue séquence ininterrompue de sections de murs à sa couleur (en comptant tour et double section considérée comme deux simples) et gagne 1 point de réputation par espace occupé par cette séquence. Les sections en ruines ne sont pas comptées et ne peuvent pas faire partie d'une séquence.



(C) Reconnaissance impériale

Chaque joueur gagne deux points de réputation par carte Action qu'il n'a pas jouée.



(D) Guetteurs

À chaque fois qu'une case de la grande muraille est occupée, le jeton Péril dans la région mongole adjacente est révélé et restera visible jusqu'à la fin de la partie.

Note: Si les règles optionnelles sont utilisées, après les scores négatifs les joueurs appliquent aussi les variations indiquées sur les cartes événements.

CREDITS

Auteur: **Walter Obert**

Illustrations: **Giuseppe Rava**

Remerciements: à tous ceux qui ont contribué au playtest du jeu.

A Andrea "Sargon" Cupido, Andrea Ligabue, Luca Iennaco, Ciaci, Giorgia Pandolfo, Maura Mattio, Serena e Giulia Obert, Richard Doni, Morsac, Gf Buccoliero, Marco Avarone, Marco Broglia, Gianni Cottogni, Maghi Guerrieri e Menestrelli, La Torre Nera, Club Tre Emme, GiocaTorino e IDG-www.inventoridigiochi.it.

Copyright ©2005-2007 TENKIGAMES SrlU

Via Alessandrini, 30

48018 Faenza (RA) ITALY

www.tenkigames.com

TENKIGAMES™ and Chang Cheng™ are Registered TENKIGAMES SrlUTrademarks All rights Reserved



Author:
Walter Obert



TENKIGAMES SrlU
Via Alessandrini, 30
48018 Faenza (RA) ITALY

Visit: www.tenkigames.com

Copyright © 2005-2007 TENKIGAMES SrlU
TENKIGAMES™ e CHANG CHENG™ are trademarks of TENKIGAMES SrlU
All Right Reserved

TG0060-RULES