

CHINESISCHE MAUER

La Grande Muraille de Chine

de Reiner Knizia

© 2006 KOSMOS

(Traduit par Antonio Leoni)

Une bataille pour les sections intéressantes du mur pour 2 à 5 joueurs âgés de 10 ans et +

Durant le règne du premier empereur de Chine au 3ème siècle avant JC, l'empereur 'Qin Shi Huang Di' ordonne la construction de la grande muraille de Chine pour se protéger des invasions des tribus du nord. Les joueurs incarnent le rôle de gouverneurs régionaux qui, au travers de leur contribution à la construction de cet édifice tentent de s'attirer les faveurs de l'empereur.

Contenu

100 cartes

(5 paquets de 20 cartes de couleurs différentes)

36 jetons de renommée avec diverses valeurs

(2x1,6x2,7x3,8x5,4x7,2x8 points de renommée)

But du jeu

Plusieurs paires de jetons de renommée sont mises en jeu. Ils représentent la récompense de l'empereur pour la construction de diverses sections du mur. Chaque paire de jetons indique la récompense du chantier où les joueurs construisent le mur au moyen de leurs cartes. Dès lors qu'un joueur aura apporté une contribution plus importante que tous les autres joueurs à une section du mur (total de valeur des cartes), il recevra l'un des marqueurs de renommée. Au terme de la partie, celui qui aura gagné le plus de points de renommée sera déclaré vainqueur.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les jetons de renommée. Les jetons sont mélangés face cachée. Selon le nombre de joueurs, un nombre différent de chantiers vont être préparés :

2 joueurs : 2 chantiers

3 joueurs: 3 chantiers

4-5 joueurs: 4 chantiers

Pour chaque chantier, deux jetons de renommée sont retournés et placés de manière à laisser assez d'espace à leur droite pour y poser les cartes (voir illustration dans la règle).

Chaque joueur reçoit un paquet de cartes de la couleur qu'il choisit, le mélange et le place face cachée devant lui pour former sa pioche personnelle. Chaque joueur prend en main cinq cartes de sa pioche.

Règle spéciale à deux joueurs : Si les deux jetons de renommée retournés sont de même valeur, ils sont remis dans la boîte et deux nouveaux jetons sont retournés.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue dans le sens horaire. A son tour, chaque joueur effectue les trois actions suivantes :

Première Action

Le joueur vérifie s'il a plus de points sur un chantier que les autres joueurs (voir « marquage des points »).

Deuxième Action

Le joueur doit choisir une des possibilités suivantes :

- Placer une carte unique ou plusieurs cartes identiques de sa main sur un chantier;
- Prendre une carte de sa pioche.

Troisième Action

Le joueur choisit à nouveau l'une des deux possibilités offertes dans la deuxième action.

Les cartes sont toujours jouées à droite de celles précédemment jouées sur un chantier.

Exemple à un moment donné d'une partie à trois joueurs :
(voir aussi 'Les types de cartes et leur signification')

7	2	1	2							Rouge = 3	Vert = 2	
3												
5	2	1	1	1	3					Bleu = 3	Vert = 3	Rouge = 2
4												

Marquage des points

Au début de son tour, le joueur reçoit un des marqueurs de renommée pour chaque chantier du mur sur lequel il a plus de points que ses adversaires, selon les règles suivantes :

- S'il y a toujours deux jetons de renommée disponibles, le joueur en choisit un et le place face visible sur l'une de ses cartes du chantier.
- Si l'un des jetons est déjà placé sur une carte, le joueur prend le jeton restant et le place face cachée devant lui. Le jeton déjà placé sur une carte est pris par le joueur qui possède cette carte et place le jeton devant lui face cachée. Les cartes jouées sur ce chantier sont retirées du jeu. Deux nouveaux jetons de renommée sont retournés. A deux joueurs, si les nouveaux jetons retournés sont de même valeur, ils sont replacés dans la boîte et deux nouveaux jetons sont retournés. S'il n'y a plus de jetons disponibles, le jeu continue avec un chantier de moins.

Note: Si un joueur a placé un des jetons de renommée sur une de ses cartes, la valeur de ce jeton est déduite du total de ses cartes sur ce chantier.

Exemple des points après marquage

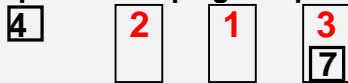


Vert: $3-4 = -1$ Bleu = 2

Note: Il est possible qu'un joueur gagne les deux jetons de renommée sur un chantier. Il gagne le second jeton si malgré la déduction des points du premier jeton, il demeure le joueur ayant le plus de points sur ce chantier au début de son tour.

Si aucun autre joueur n'a de cartes sur un des chantiers, le joueur gagne le second jeton de renommée, même si après déduction du premier jeton ses points sont négatifs.

Exemple de marquage de points pour le second jetons de renommée



Total rouge: $2+1+3-7 = -1$

Rouge débute son tour et aucun joueur n'a joué de cartes ici, rouge reçoit le second jeton de renommée. Il peut donc placer les deux jetons face cachée devant lui.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer dans les conditions suivantes :

- Lorsque durant une phase de marquage le dernier jeton de renommée est gagné, le jeu se termine immédiatement.
- Lorsqu'un joueur joué **toutes les cartes de son paquet**, un dernier tour de pose commence. Chaque joueur peut jouer des cartes une dernière fois. Lorsque le tour du joueur n'ayant plus de cartes arrive, le dernier tour de pose se termine et plus aucun joueur ne peut plus poser de cartes.

Le jeu continue cependant dans le même ordre de tour avec le marquage des points et s'arrête dès lors qu'il n'est plus possible de marquer de points. Cela se produit si tous les jetons de renommée ont été remportés ou si les chantiers restants sont bloqués par des égalités de points.

Note: Le marquage dans cette phase finale se fait toujours de la même manière. Le premier jeton est placé sur la carte du joueur s'il est majoritaire, le jeton de renommée ainsi acquis est déduit de son total. Le joueur qui a gagné un premier jeton de renommée ne le recevra que si le second est gagné par un joueur.

Décompte de points : Lorsqu'il n'est plus possible de gagner des jetons de renommée, les jetons qui ont été accumulés face cachée devant chaque joueur sont retournés. Le joueur qui a collecté le plus de renommée est déclaré vainqueur. Les jetons de renommée restant sur les cartes suite à une égalité ne sont pas comptés dans le total final.

Les types de cartes et leur signification

Chaque joueur a un paquet de 20 cartes décomposé comme suit :

7 Murs : chaque carte mur vaut **1 point**

3 Portes : chaque porte vaut **2 points**

1 Tour de guet : la tour de guet vaut **3 points**

1 Noble : Le noble réduit les autres cartes à une valeur de 1 point. Le noble vaut également 1 point. Dès qu'un noble est joué sur un chantier, toutes les cartes présentes prennent une valeur de 1 point, peu importe leur valeur initiale. Les cartes jouées à droite du noble valent également 1 point.

Exemple de marquage avec un noble (avant et après pose du noble)



Rouge : $3+2 = 5$ Jaune : $1+2 = 3$



Rouge : $1+1 = 2$ Jaune : $1+1+1 = 3$

5 Guerriers :

Les guerriers sont particulièrement redoutables en groupe.

La valeur de chaque guerrier supplémentaire augmente avec le nombre de guerriers de même couleur se trouvant à sa gauche sur le chantier. Ainsi, le premier guerrier vaut 1 point, le second 2 points, le 3ème 3 points, le 4ème vaut 4 points et le 5ème vaut 5 points. La valeur totale des guerriers d'une couleur joués sur un même chantier sera donc :

Nombre de guerriers	1	2	3	4	5
Total valeur des guerriers	1	3	6	10	15

Exemple de marquage avec des guerriers



Jaune : $3+1 = 4$

Brun : $1+2+3 = 6$

2 Cavaliers :

Les cavaliers sont particulièrement rapides et mobiles.

Chaque cavalier a une valeur de **2 points**. Jouer un cavalier **ne compte pas comme une action**. Il est donc permis de jouer un cavalier en plus de ses action. Les cavaliers doivent être joués après la première action ("marquage des points"). Ils doivent être joués avant la 3ème action afin que la fin du tour reste clairement visible pour les autres joueurs.

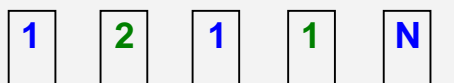
1 Dragon:

Le dragon peut recouvrir les autres cartes.

Le dragon a une valeur de **1 point**. Il peut être joué normalement à la droite des autres cartes, mais **il peut aussi être joué sur une carte**. La carte couverte par un dragon ne compte plus et son éventuel effet sur d'autres cartes est neutralisé. Le dragon peut être joué sur n'importe quelle autre carte, y compris un autre dragon.

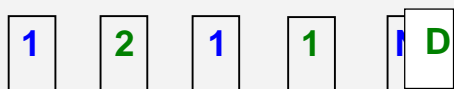
Exception: Le dragon ne peut pas couvrir une carte sur laquelle un jeton de renommée a été placé (voir "marquage des points").

Exemple de marquage avec un dragon



Bleu = 3

Vert = 2



Bleu = 2

Vert = 4