

MEEPLE WAR



Une guerre contée par
Max VALEMBOIS
sur des plans de bataille tracés par
Anne HEIDSIECK
et fidèlement reconstituée par
Blue Cocker Games

Pour 2 à 4 chefs de clan de 10 ans et +, 15 mn par joueur

Avant que d'être ces élégants petits bonshommes en bois qui servent fidèlement la cité de Carcassonne et plein d'autres perles ludiques, savez-vous que les Meeples étaient les véhicules de combat des 4 royaumes ennemis de Tlissiput ? Incarne un des leaders des 4 royaumes et reconstituez (à taille réelle !) les terribles batailles que l'histoire retiendra sous le nom de Meeples War !

CONTENU DU JEU

► POUR CHAQUE JOUEUR :

- ◆ **13 Meeples en bois** de sa couleur



- ◆ **10 Bâtiments** double-face hexagonaux de sa couleur



- ◆ **4 Ouvriers**



- ◆ **1 Enceinte de la Cité** entourée d'une rivière



- ◆ **1 Porte de la Cité**



- ◆ **1 Montagne de la Renommée** : des Meeples y seront placés pour indiquer les Points de Victoire gagnés en cours de partie



- ◆ **1 Arbre-qui-cache-la-forêt**



- ◆ **1 Entrepôt**



► POUR L'ENSEMBLE DES JOUEURS :

- ◆ **36 Terrains** double-face (une face Plaine et une face Terrain)



Note : Les 9 Terrains utilisés pour la mise en place en début de partie se distinguent avec au dos une Plaine différente.



- ◆ **5 pions Bonification de Terrain**



- ◆ **1 Échelle de Points de Bravoure**



- ◆ **1 pion Marteau** qui passera de joueur en joueur pour désigner celui dont c'est le tour de jeu.



DESCRIPTION DES TERRAINS & BÂTIMENTS

► LES TERRAINS

Les Terrains sont double-face :

Au dos, une Plaine : *Dos de Terrain*



Remarque : Pour les trier rapidement, les 9 Terrains qui sont utilisés en début de partie pour la mise en place du jeu ont un dos Plaine différent.



Dos de Terrain de mise en place

Et une face qui peut être de 3 types :

◆ **Les Terrains Vierges** : ce sont des Terrains vides. Certains de ces Terrains sont en partie bordés de Forêts.



◆ **Les Bâtisses** : ces Terrains permettront d'obtenir des bonus.

Lorsqu'au début de son tour, un joueur aura au moins deux de ses Meeples sur une Bâtisse, il en obtiendra alors le bonus.

Note : Le bénéfice des bonus sera donc temporaire car pour les obtenir il faudra se rendre maître du terrain (c'est-à-dire y avoir deux de ses Meeples en début de tour)... mais surtout, il faudra le rester ! Les effets des différents bonus seront détaillés en page 13 et rappelés sur l'aide de jeu, page 16.



Forge de boucliers (1)



Forge d'armes (1)



Fortin de bois (5)



Fortin de pierre (1)



Atelier (4)



Village (3)



Cabane du druide (2)

◆ **Les Lieux Spéciaux** : ils sont de 3 types :

• Les deux **Grottes**, qui permettront aux Meeples de se déplacer plus loin par les souterrains.



• Les deux **Autels des Dieux Anciens**, qui permettront de terrasser un Meeple ennemi... en consentant un sacrifice !



• Et les trois extrémités du **Tunnel de la Mine** qui permettront aux Meeples de passer rapidement d'un bout du Tunnel à l'autre.



Note : Les effets de ces Lieux Spéciaux seront détaillés en page 8.

► LES BÂTIMENTS



Les défenses du Bâtiment en construction

Case de Départ pour l'Ouvrier

Piste de Chantier

Case « Fin de Chantier » (on retourne le Chantier sur sa face Bâtiment)



Les Défenses

Case de départ

Piste d'Action

Cases d'Action (l'Action indiquée par l'icône est appliquée)

Note : Les actions qu'il sera possible de réaliser grâce à ces Bâtiments seront listées en page 11 & 12 et rappelés sur l'aide de jeu de la dernière page.



Place de la Cité



Guilde des pilleurs



Académie militaire



Compagnie de dirigeables



École de pilotes



Confrérie des épouvanteurs



Université



Abbaye



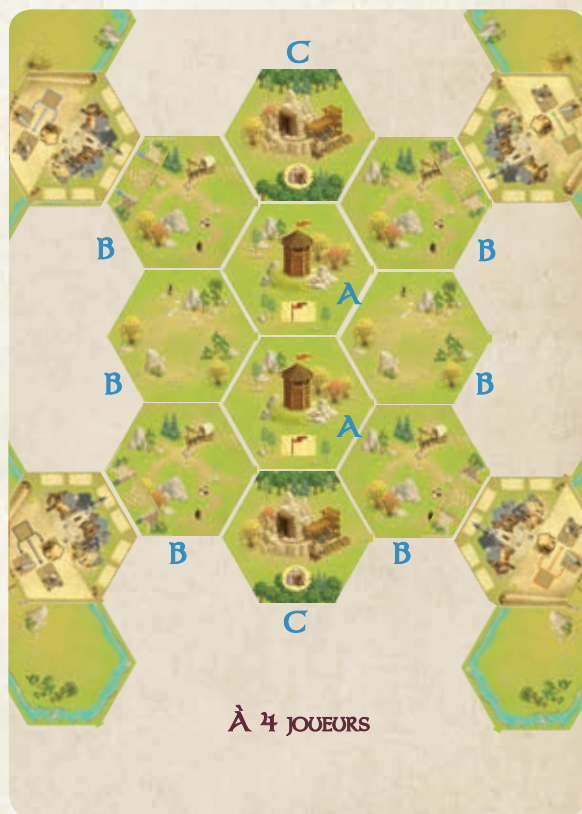
Fabrique



Catapulte

MISE EN PLACE

Triez grâce à leur dos Plaine différents les 9 Terrains de début de partie, puis placez les **Fortins (A)**, les **Plaines (B)** et les **Mines (C)** au centre de la table selon le nombre de joueurs :



Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants :

- ◆ les 13 **Meeples**
- ◆ les 10 **Bâtiments**
- ◆ 4 **Ouvriers**
- ◆ l'**Enceinte de sa Cité**
- ◆ la **Porte de sa Cité**
- ◆ une **Montagne de la Renommée**
- ◆ l'**Entrepôt**
- ◆ un **Arbre-qui-cache-la-forêt**

Les Terrains sont mélangés puis empilés faces cachées (dos Plaine visible) à côté du plateau de jeu (G).

Note : Les Terrains de départ restants sont mélangés dans cette pile avec les autres Terrains.

◆ Placez à côté du plateau de jeu les 5 pions de **Bonification de Terrain (K)** et l'**Échelle des Points de Bravoure (H)**.

◆ Placez un Meeple de chacun des joueurs sur la case 0 de l'**Échelle des Points de Bravoure**.

► EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 4 JOUEURS :



Note : Pour une partie courte d'initiation, voir en page 6 les modifications apportées à la Cité de chaque joueur.

Autour des Terrains de départ, chaque joueur place l'**Enceinte de sa Cité (J)** en posant dessus sa **Place (D)** et sa **Porte (E)** :



◆ Chaque joueur place près de sa Cité son **Entrepôt**, sa **Montagne de la Renommée**, son stock de **Meebles**, ses 4 **Ouvriers**, son **Arbre-cache-la-forêt** et ses 9 **Bâtiments** restants (F).

◆ Chaque joueur place 2 de ses **Meebles** sur son **Entrepôt**, et 1 de ses **Ouvriers** sur la case de départ de la Piste d'Action de la Place de la Cité.

Le premier joueur (rôle qui n'a aucune influence dans le jeu) est celui qui, d'un commun accord, lance la phrase de provocation de bataille la plus percutante.

Il prend le pion **Marteau (I)** identifiant celui dont c'est le tour de jeu.

Note : Afin de l'identifier facilement, la place du village a un dos légèrement différent des autres. C'est également la seule qui a 6 points de défense.



PARTIE D'INITIATION

Pour une partie d'initiation, chaque joueur débute la partie avec trois de ses **Bâtiments** déjà construits.

Note : Le reste de la mise en place est inchangée.

Les joueurs ont les bâtiments suivants :

1^{er} joueur :

- ◆ Les bâtiments **Place de la Cité**, **École de pilotes** et **Fabrique** :



2^{ème} joueur :

- ◆ Les bâtiments **Place de la Cité**, **Catapulte** et **Confrérie des épouvanteurs** :



3^{ème} joueur (si nécessaire) :

- ◆ Les bâtiments **Place de la Cité**, **Académie militaire** et **Abbaye** :



4^{ème} joueur (si nécessaire) :

- ◆ Les bâtiments **Place de la Cité**, **Guilde des pilleurs** et **Université** :



BUT DU JEU

Dès qu'un joueur obtient au moins 6 Points de Victoire pendant son tour de jeu, il remporte la partie.

Il existe 3 manières de gagner des points de victoire :

- ◆ en marquant des Points de Bravoure pour avoir **détruit des Meeples adverses** (1 point de victoire = 7 points de bravoure)
- ◆ en **détruisant des Bâtiments adverses** (1 point de victoire par point de défense)
- ◆ en **contrôlant des Terrains Fortin** (1 ou 2 point(s) de victoire selon le fortin).



TOUR DE JEU

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue toutes les phases de jeu dans l'ordre indiqué ci-dessous. Puis il passe le pion Marteau au joueur à sa gauche.



► PHASES DU TOUR DE JEU

- 1 Gain des Bonus de Terrain
- 2 Avancées des Ouvriers
- 3 Actions des bâtiments
- 4 Déplacements des Meeples sur le terrain
- 5 Résolutions

GAIN DES BONUS DE TERRAIN

Si au début de son tour, le joueur a 2 de ses Meeples sur **une Bâtisse**, il obtient le bonus indiqué.


Attention ! Certains bonus sont valables pour toute la durée du tour de jeu, mais pour les obtenir on vérifie la présence des 2 Meeples sur la Bâtisse seulement au début du tour du joueur. Si celui-ci déplace ensuite ces Meeples pendant son tour de jeu, il ne perd pas pour autant le bénéfice de ces bonus pour le reste de son tour.


Note : Les effets des différents bonus seront détaillés en page 13 et rappelés sur l'aide de jeu de la dernière page.

AVANCÉE DES OUVRIERS

Chaque **Ouvrier** qui est sur la Piste de Chantier ou la Piste d'Action d'un Bâtiment est avancé d'une case.



Les **Bâtiments** seront mis en jeu sur leur face Chantier, avec un Ouvrier sur la case de départ de la piste Chantier  (voir page 11).

Il ne peut y avoir qu'un **seul Ouvrier par Bâtiment**. Lorsqu'un **Ouvrier** atteint la case « Fin de Chantier »  de la Piste Chantier d'un **Bâtiment**, celui-ci est retourné sur sa face Bâtiment achevé, et l'Ouvrier est alors placé sur la case de départ de la Piste d'Action.

Lorsqu'un **Ouvrier** se trouve sur la dernière case d'une Piste d'Action, son déplacement consiste à le replacer sur la case de départ de cette même Piste. Un **Ouvrier doit être** déplacé à chaque tour. Il ne peut pas rester sur place, ni reculer.

Attention ! Il faut déplacer tous ses **Ouvriers** avant de faire les actions des bâtiments. En effet, l'expérience montre que, sinon, il est facile d'oublier si le déplacement des autres ouvriers a déjà été effectué ou pas !



ACTIONS DES BÂTIMENTS

Pour chacun de ses **Ouvriers** qui atteint une case «Action» en bout de la Piste d'Action d'un **Bâtiment**, le joueur applique l'action indiquée par l'icône de cette case.

Si un joueur doit appliquer plusieurs actions lors d'un même tour de jeu, il les applique **dans l'ordre de son choix**.

Note : Les différentes actions qu'il est possible de réaliser grâce aux Bâtiments sont listées en page 11 et rappelées sur l'aide de jeu de la dernière page.

DÉPLACEMENT DES MEEPLES SUR LE TERRAIN

Chaque Meeple présent sur un **Terrain** peut se déplacer une fois,

- ◆ sur un **Terrain adjacent** (adjacent par un côté, mais pas par un coin).

Les Meeples ne peuvent pas franchir une Forêt qui borde un Terrain.



- ◆ sur un **espace vide adjacent** (par un côté), pour l'explorer (voir Exploration page 9).



- ◆ sur un **Bâtiment adverse adjacent** (par un côté). Le Meeple est alors placé sur une des Défenses du Bâtiment qui se trouve ainsi attaqué.



Un joueur **ne peut jamais** déplacer ses Meeples sur ses propres Bâtiments (sauf Conversion voir page 12).

Un Meeple placé sur une Défense ne peut être ni détruit, ni déplacé : il y est immobilisé jusqu'à la destruction éventuelle de ce Bâtiment, ou suite à une Conversion (voir Destruction de Bâtiment page 9 et Conversion page 12).

Un joueur peut avoir plusieurs Meeples sur un même **Terrain**, sur un même espace vide ou sur un même Bâtiment adverse.

Un joueur peut déplacer ses Meeples vers un **Terrain** occupé par des Meeples adverses : il y aura alors un Combat (voir ci-contre page 9).

Attention ! Il n'est pas possible de se déplacer sur un espace vide à l'intérieur d'une Cité.



Exceptions :

- ◆ **Les Grottes** : Les Meeples qui quittent une Grotte peuvent, à la place de leur déplacement normal vers un lieu directement adjacent à celui-ci, se déplacer vers un **Terrain situé à un Terrain d'écart de la Grotte**.

Les Forêts ne bloquent pas les déplacements par les Grottes. En revanche, les Grottes ne permettent pas d'atteindre un espace vide ou un Bâtiment adverse.



◆ **Les Autels des Dieux Anciens** : Si suite à ses déplacements, un joueur fait entrer un ou plusieurs de ses Meebles sur un Autel, il **doit** sacrifier l'un de ces Meebles aux Dieux Anciens. Il peut alors ensuite détruire un Meeble adverse sur un Terrain directement adjacent, ou situé à un Terrain d'écart de l'Autel.

S'il détruit un Meeble adverse, le joueur gagne un Point de Bravoure (son Meeble sur l'Échelle de Points de Bravoure monte d'un cran).

Le Meeble sacrifié et le Meeble détruit retournent chacun dans leurs stocks respectifs.

Cela n'a lieu qu'une seule fois par tour et par autel. S'il n'y a pas de Meeble adverse à 2 Terrains de distance de l'Autel, il n'y a pas de destruction mais un Meeble doit quand même être sacrifié.

◆ **Le Tunnel de la Mine** :

Dès que des Meebles entrent sur un Terrain Tunnel de la Mine libre de Meebles adverses, ils peuvent être immédiatement placés sur l'autre extrémité du Tunnel.

Des Meebles déjà présents sur l'une des extrémités du Tunnel de la Mine peuvent à la place de leur déplacement normal être placés sur l'autre extrémité du Tunnel.

Attention ! Si des Meebles se déplacent sur un Autel ou un Tunnel occupés par des Meebles adverses, on résoudra d'abord le Combat qui s'ensuit (voir ci-contre page 9), avant de pouvoir appliquer l'effet de l'Autel ou du Tunnel.

RÉSOLUTION

On réalise dans l'ordre les éventuels Explorations, puis Combats et enfin Destructions de Bâtiments :

► EXPLORATION

Si, à l'issue des déplacements, un joueur a placé un ou plusieurs Meebles sur un espace vide, il y a là une exploration. Le joueur pioche le **Terrain** du dessus de la pile, et le place à cet emplacement exploré **face visible** sous son (ou ses) Meeble(s). Si le Terrain pioché est bordé par de la Forêt, le joueur doit le placer de façon à ce qu'il soit accessible depuis le Terrain adjacent d'où sont

venus les Meebles qui effectuent cette exploration. Si un joueur doit faire plusieurs explorations, il réalise celles-ci les unes après les autres, en indiquant à chaque fois quel espace il explore.

Si le **Terrain** pioché est un **Autel des Dieux Anciens**, le joueur en applique immédiatement l'effet (voir ci-contre page 8).

► COMBATS

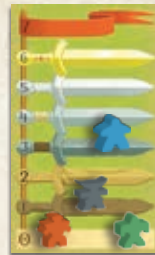
Si, à l'issue du déplacement, des Meebles de joueurs différents se retrouvent **sur un même Terrain**, il y a combat. On enlève alors un à un, en même temps, un Meeble de chaque joueur jusqu'à ce qu'il ne reste plus sur le Terrain que les Meebles d'un seul et même joueur.

Les Meebles retirés sont détruits et retournent dans leurs stocks respectifs.

Le joueur dont c'est le tour, et qui a déclenché l'attaque, marque **un point de Bravoure pour chaque Meeble adverse détruit**.

Le joueur défenseur marque quant à lui **un point de Bravoure pour chaque paire de Meebles adverses détruits**. Il ne marque aucun point s'il ne détruit qu'un Meeble, il marque un point s'il détruit deux ou trois Meebles adverses, etc.

Pour chaque point de Bravoure marqué, le Meeble du joueur concerné monte d'un cran sur l'**Échelle de points de Bravoure**.



Exceptions :

◆ Si le joueur défenseur contrôle un Terrain **Forge de boucliers**, il **ne subit pas la première perte du combat**.



◆ Si le joueur attaquant contrôle un Terrain **Forge d'armes**, il **détruit un Meeble adverse avant le combat**.



◆ Si un des joueurs a un ouvrier sur **une action de recyclage**, les **Meebles détruits** de ce joueur ne retournent pas dans son stock, mais **vont directement dans son Entrepôt**.

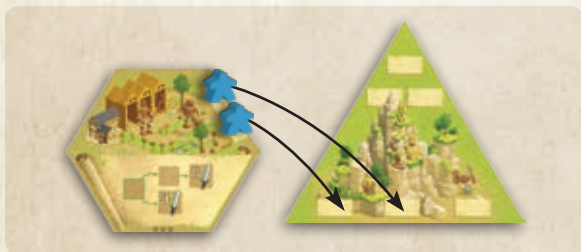


► DESTRUCTION DE BÂTIMENTS

Dès que toutes les Défenses d'un **Bâtiment** sont occupées, ce **Bâtiment** est détruit. Les joueurs qui avaient des Meeples sur ces Défenses les récupèrent et les placent sur les cases vides de leur **Montagne de la Renommée** : chacun de ces Meeples leur vaudra un Point de Victoire (ces Meeples ne pourront plus être redéplacés).

Le **Bâtiment détruit est retiré définitivement du jeu** et rangé dans la boîte.

L'**Ouvrier** présent sur le **Bâtiment** détruit retourne dans le stock du joueur.



AMÉLIORATIONS

À tout moment de la partie (que ce soit son tour de jeu ou pas), un joueur peut utiliser un de ses pions pour modifier un Terrain.

Les pions **Bonifications de terrains** (qui ont été gagnés précédemment en utilisant une action du Bâtiment **Université**) ne peuvent être posés que sur un **Terrain Vierge** (ni Bâtisse, ni Lieu Spécial) et ne possédant pas déjà une Bonification de Terrain.



Dès ce moment, le Terrain est considéré comme un **Terrain de type Bâtisse** octroyant, à n'importe quel joueur contrôlant le Terrain, le bonus du pion en question.

Le pion **Arbre-qui-cache-la-forêt** peut être posé sur un côté du Terrain.



Dès ce moment, le **Terrain est considéré comme n'ayant plus de forêt sur ce côté.**

Ces pions ne peuvent être enlevés ou déplacés une fois posés.

BRAVOURE

Durant son tour, un joueur marque un Point de Bravoure pour **chaque** Meeple adverse détruit.

En dehors de son tour (c'est-à-dire s'il est défenseur lors d'un combat), un joueur marque un point de Bravoure pour **chaque paire** de Meeples détruits.

Pour chaque point de Bravoure marqué, le joueur monte son Meeple dans l'**Échelle de Points de Bravoure** d'un cran.


Dès qu'il atteint exactement **7** Points de Bravoure, le joueur replace son Meeple sur la case ⑦ de l'**Échelle de points de Bravoure**, et il marque un Point de Victoire : il prend un Meeple de son stock et le place sur sa **Montagne de la Renommée**. Le Meeple est pris dans son stock, ou à défaut, dans son Entrepôt ou sur un Terrain. S'il reste d'autres Points de Bravoure à marquer, le joueur le fait en repartant de ①.

FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur totalise au moins **6 Points de Victoire** pendant son tour.

Un joueur marque :

♦ un Point de Victoire par Meeple dans sa **Montagne de la Renommée**.

♦ un Point de Victoire pour chaque symbole  présent sur un **Terrain Fortin** qu'il contrôle en début de tour (2 de ses Meeples sont présents sur ce Terrain au début de son tour).

Rappel : Ces points ne sont pas perdus pour ce tour si ces Meeples sont déplacés.

Le joueur qui a alors le plus de Points de Victoire remporte la Guerre des Meeples !

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Points de Bravoure qui gagne. En cas d'égalité encore, c'est le joueur avec le plus de **ses Meeples présents sur des Terrains et Bâtiments** qui remporte la partie.

S'il y a de nouveau égalité, les joueurs concernés doivent refaire une partie de Meeple War pour se départager !

LISTE DES ACTIONS DES BÂTIMENTS



Construction d'un bâtiment

Choisissez un **Bâtiment** parmi ceux qui vous restent. Posez-le côté « Chantier » visible sur un des quatre emplacements possibles de votre Cité. Placez



un **Ouvrier** de votre stock sur la case de départ de sa piste Chantier. Si l'emplacement de la Cité choisi est déjà occupé, le nouveau Bâtiment remplace l'ancien. L'ancien Bâtiment retourne dans la pile des bâtiments disponibles à la construction, et pourra donc être reconstruit ultérieurement. Si l'ancien Bâtiment avait des Défenses occupées par des Meebles adverses, ceux-ci sont immédiatement transformés en Points de Victoire en étant placés sur les **Montagnes de la Renommée** de leurs joueurs respectifs.



Fin de Chantier

Dès qu'un **Ouvrier** atteint une case « Fin de Chantier », ce **Bâtiment** est retourné face Bâtiment achevé visible. L'Ouvrier est placé sur la case de départ de la Piste d'Action.



Si des Meebles adverses étaient présents sur les Défenses du Bâtiment en Chantier, ils retournent dans le stock des joueurs concernés. Ces Meebles ne sont pas transformés en Points de Victoire.



Assemblage de Meeple

Placez X Meebles pris dans votre stock sur votre **Entrepôt**.



Déploiement de troupes.

Placez jusqu'à X Meebles, pris de votre **Entrepôt**, sur le **Terrain** se trouvant devant la porte de votre Cité.



Renforts

Placez jusqu'à X Meebles, pris de votre **Entrepôt**, sur un **Terrain** où se trouve au moins 1 de vos Meebles, ou à défaut sur le Terrain se trouvant devant la porte de votre Cité.



Troupes volantes

Placez un Meeple, pris de votre **Entrepôt**, sur chaque **Terrain** où se trouve au moins un de vos Meebles.

Remarque : Si vous n'avez au total pas assez de Meebles dans votre Entrepôt pour une action Renforts, Déploiement de troupes ou Troupes volantes, placez tous ceux disponibles (et le reste de l'action est perdu).



Troupe volante furtive

Placez un Meeple, pris de votre **Entrepôt**, sur un **Terrain** adjacent à un **Terrain** où se trouve au moins un Meeple adverse.



Épouvanter les troupes adverses

Déplacez X Meebles adverses, situés sur un ou plusieurs **Terrains**, vers des Terrains adjacents. Cette action peut mener à un sacrifice sur un **Autel** ou à un combat qui sont résolus immédiatement. Les Points de Bravoure obtenus par ce sacrifice ou ce combat sont marqués par le joueur à qui appartiennent les Meebles épouvanvés.



Brûler une armée adverse

Détruisez tous les Meeples adverses d'un **Terrain** et marquez autant de points de bravoure. Les Meeples ainsi détruits retournent dans le stock du joueur concerné.



Bombarder un bâtiment

Placez un Meeple, pris du stock (ou à défaut de votre **Entrepôt** ou d'un **Terrain**), sur une **Défense** vide d'un **Bâtiment** adverse.



Recyclage

Tant qu'un de vos **Ouvriers** est sur la case Action Recyclage (c'est-à-dire pendant votre tour, mais aussi pendant le tour des autres joueurs), tous vos Meeples détruits retournent directement sur votre **Entrepôt**, et non dans le stock comme normalement. Ceci a lieu, quelle que soit la méthode de destruction (combats, Autel des Dieux, Brûler, etc.)



Conversion

Remplacez un des Meeples posés sur une **Défense** d'un **Bâtiment** par un Meeple de votre stock, ou à défaut de votre **Entrepôt**, ou d'un **Terrain**. Ceci peut être effectué sur un de ses Bâtiments ou sur un de ceux des adversaires. Le Meeple remplacé retourne dans le stock du joueur.



Productivité

Avancez un de vos **Ouvriers** d'une seconde case ce tour-ci.



Bonification de Terrain

Choisissez un pion **Bonification de Terrain** parmi ceux restants et prenez-le dans votre stock. Ce pion pourra être utilisé n'importe quand dans la partie (c'est-à-dire lors de votre tour ou du tour d'un autre joueur) pour bonifier un **Terrain Vierge** (Voir Bonification de Terrain page 10).

Attention !

On ne peut envoyer sur le Terrain que des Meeples assemblés, donc, pour toutes les actions envoyant un Meeple sur le terrain, s'il n'y a pas assez de Meeples dans l'Entrepôt, le reste de l'action est perdu.



LISTE DES BONUS DES TERRAINS

Rappel : Pour obtenir un bonus, un joueur doit avoir **au début** du tour du joueur dont c'est le tour, **au moins 2 de ses Meeples** sur la Bâtisse concernée, ou le Terrain avec un Pion de Bonification. S'il déplace ensuite ces Meeples pendant son tour de jeu, il ne perd pas pour autant le bénéfice de ce bonus pour le reste de son tour.



Assemblage de Meeple

Placez un Meeple pris dans votre stock sur votre **Entrepôt**.



Forge d'Armes

Lors de chaque combat, pour ce tour, détruisez un **Meeple** adverse avant le combat.



Déploiement d'un Meeple

Placez un Meeple, pris de votre **Entrepôt**, sur le Terrain se trouvant devant **la porte de votre Cité** ou sur un **Terrain Village** (c'est-à-dire ayant le bonus de déploiement).

Remarque : Si vous n'avez au total pas assez de Meeples dans votre Entrepôt pour ce déploiement, placez tous ceux disponibles (mais le reste de l'action est perdu).



Forge de Boucliers

Lors de chaque combat, pendant le tour des autres joueurs, les **Meeples** du joueur ne subissent pas la première perte d'un combat quand ils sont attaqués.



Fortins

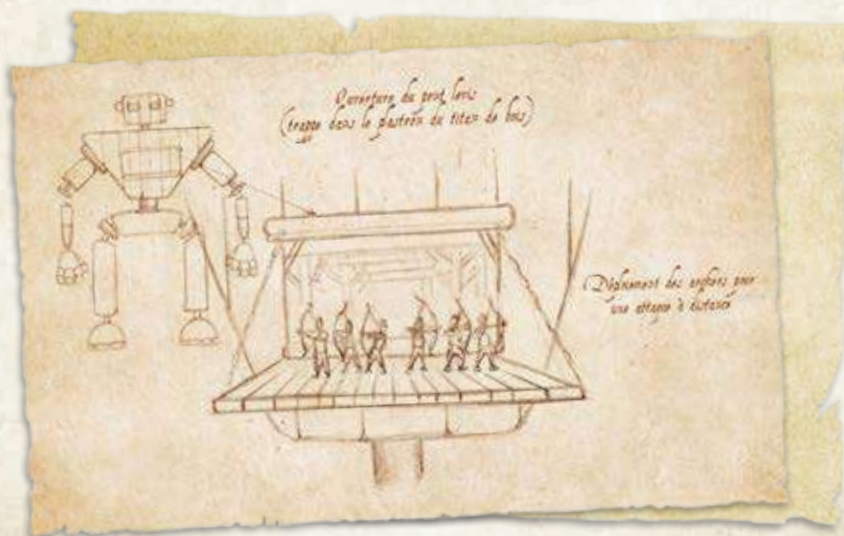
Vous obtenez un Point de Victoire pour chaque symbole présent sur un **Terrain Fortin** que vous contrôlez au début de votre tour.

Attention : Ces points ne sont pas perdus pour ce tour si vous perdez le contrôle du Fortin.



Contrôle de la nature

Tous les **Meeples** du joueur, pour ce tour, peuvent traverser les Forêts.



LISTE DES TERRAINS SPÉCIAUX



Grotte

Les Meeples qui quittent une **Grotte** peuvent, à la place de leur déplacement normal, se déplacer vers un Terrain situé à un Terrain d'écart de la Grotte.

Les Forêts ne bloquent pas les déplacements par les Grottes. En revanche, les Grottes ne permettent pas d'atteindre un espace vide ou un Bâtiment adverse.



Tunnel de la Mine

Dès que des Meeples entrent sur un **Tunnel de le Mine**, ils peuvent être **immédiatement** placés sur une autre extrémité du Tunnel.

Des Meeples déjà présents sur l'une des extrémités du Tunnel de la Mine peuvent à la place de leur déplacement normal être placés sur une autre extrémité du Tunnel.

Si des Meeples arrivent sur une extrémité du Tunnel grâce à une Grotte, ils peuvent être immédiatement placés sur une autre extrémité du Tunnel.



Autel des dieux anciens

Si un joueur fait entrer un ou plusieurs de ses Meeples sur un **Autel**, il **doit** sacrifier l'un de ces Meeples aux Dieux Anciens. Il peut alors ensuite détruire un Meeple adverse qui se trouve à **deux Terrains** d'écart au plus de l'Autel. Le Meeple sacrifié et le Meeple détruit retournent chacun dans leur stock respectif.

Le joueur gagne un Point de Bravoure pour le Meeple adverse détruit.

Un même Autel permet à un même joueur un seul sacrifice et une seule destruction de Meeple adverse à chaque tour.

Un Meeple **doit** toujours être sacrifié sur l'Autel dès que des Meeples entrent sur ce Terrain, même s'il n'y a pas destruction d'un Meeple adverse (faute d'adversaire situé à deux Terrains d'écart au plus de l'Autel).

Un joueur peut décider de ne pas détruire un Meeple adverse.

On ne peut pas détruire un Meeple sur une **Défense** d'un **Bâtiment**.

Ni les **Tunnels**, ni les **Grottes** ne sont pris en compte en terme de distance entre l'Autel et le Meeple adverse détruit.

CRÉDITS

Auteur : **Max VALEMBOIS**

Illustration : **Anne HEIDSIECK**

Rédaction des règles : **Dominique BODIN**

Vidéo 3D : **Max VALEMBOIS**

Développement : **Blue Cocker Team**

Maquettage : **Anne HEIDSIECK**

Traduction : **Max VALEMBOIS**

Retrouvez notre illustratrice sur www.anneheidsieck.blogspot.fr

Testeurs : les BuenaPartistes, les visi-joueurs du Festival de Toulouse «l'Alchimie du jeu», Jesper et surtout «les toiletteurs»: Guillaume, Cédric, Renaud, Lola, Simon & Romaric.

Le Chien Bleu tient à faire plein de léchouilles de remerciement à Andrée Francès, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Matthieu Halfen, Renaud Challat, Nathalie Geoffrin, Frédéric Maupomé et Yannick Mescam. Sans leur soutien, ce jeu ne serait pas.

L'auteur remercie Jesper et Guillaume pour le gameplay, Carl et Niek pour les règles, et Lorraine pour le soutien quotidien.



**BLUE
COCKER**

Meeple War est un jeu **BLUE COCKER GAMES.**

Tel.+33 (0) 534 280 501

209, avenue de Castres 31500 Toulouse - France

www.bluecocker.com

© BLUE COCKER GAMES 2016. Tous droits réservés.

AIDE DE JEU

► BONIFICATION DE TERRAINS



Placez 1 Meeple pris dans votre stock sur votre Entrepôt.



Placez 1 Meeple pris de votre Entrepôt sur le Terrain se trouvant devant la porte de votre cité.



Tous les Meeples du joueur, pour ce tour, peuvent traverser les forêts.



Tous les Meeples du joueur, pour ce tour, font une perte avant le combat quand ils attaquent.

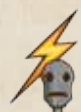


Aucun des Meeples du joueur, pour ce tour, ne subit la première perte d'un combat quand ils sont attaqués.

► TERRAINS SPÉCIAUX



Permet aux Meeples qui s'y trouvent déjà de se déplacer vers un Terrain situé à un Terrain d'écart de la Grotte sans contraintes de forêts.



Détruisez 1 Meeple ennemi (avec gain d'1 Point de Bravoure) à au plus 2 Terrains de distance, en sacrifiant 1 des Meeples du Terrain.



Placez au choix sur un des 2 bouts du Tunnel les Meeples qui entrent ou qui sont déjà sur le Terrain.

► ACTIONS DES BÂTIMENTS



Choisissez 1 Bâtiment et posez-le côté chantier dans votre Cité. Placez 1 Ouvrier sur le début de la piste de chantier.



Le Bâtiment est retourné côté Bâtiment. L'Ouvrier est placé sur la 1^{ère} case de la piste des actions du Bâtiment.



Placez X Meeples pris de votre stock sur votre Entrepôt.



Placez X Meeples pris de votre Entrepôt sur le Terrain devant la porte de votre cité.



Placez X Meeples pris de votre Entrepôt sur 1 Terrain où se trouve au moins 1 de vos Meeples.



Placez 1 Meeple de votre Entrepôt sur 1 Terrain adjacent à 1 Terrain où se trouve au moins 1 Meeple adverse.



Déplacez X troupes adverses sur des Terrains adjacents.



Détruisez tous les Meeples d'une case et gagnez autant de Points de Bravoure.



Placez 1 Meeple pris de votre stock sur une des Défense libres d'un Bâtiment adverse.



Remplacez par un de vos Meeples un des Meeples posés sur une des Défense d'un Bâtiment.



Tous les Meeples détruits du joueur retournent directement sur l'Entrepôt.



Avancez un de vos cubes Ouvrier d'une seconde case ce tour-ci.



Choisissez 1 pion de Bonification de Terrain parmi ceux restants.



Placez 1 Meeple de votre Entrepôt sur chaque Terrain où se trouve au moins 1 de vos Meeples.