

HAN



Un combat tactique pour le pouvoir, pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Il y a environ 2.200 ans, la Chine se trouve au cœur d'une période d'instabilité politique et à l'aube d'un changement de régime. Le gouvernement impérial a été considérablement affaibli par la révolte paysanne – sa dislocation est inéluctable. Qui parviendra à unifier les provinces et à commencer une nouvelle dynastie ?

MATÉRIEL DE JEU

57 **cartes province** dans 5 couleurs
(10 mauves, 11 jaunes, 11 oranges, 12 vertes et 13 rouges)



100 **maisons** dans 5 couleurs
(20 de chaque couleur : bleu, vert, mauve, rouge et jaune)



45 **émissaires** dans 5 couleurs
(9 de chaque couleur : bleu, vert, mauve, rouge et jaune)



1 **Empereur**



9 **marqueurs de score**



5 **marqueurs** pour les variantes



5 **cartes 50 points**



1 **plateau de jeu**, recto / verso, avec 2 cartes

Conflits Frontaliers (la Chine, constituée de 9 provinces)



Les Voies de la Diplomatie (la Capitale, constituée de 9 districts)



BUT DU JEU

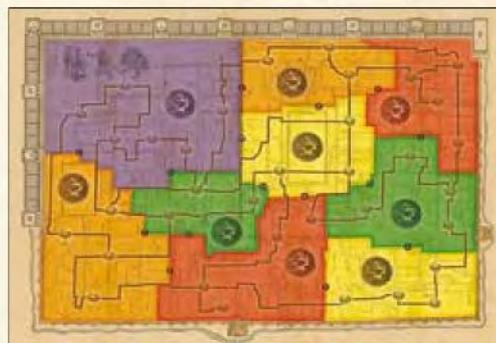
En jouant des cartes, les joueurs bâtissent leurs maisons de gouvernance et envoient des émissaires dans les tribunaux des provinces. Ce faisant, ils obtiennent des points de pouvoir pour le placement judicieux de leurs maisons et pour les alliances fructueuses effectuées par leurs émissaires. À la fin de la partie, le joueur possédant le plus de points de pouvoir l'emporte.

MISE EN PLACE DU JEU

- Le recto du plateau de jeu montre la carte **Conflits Frontaliers**, qui convient pour 3 à 5 joueurs. Le verso montre la carte **Les Voies de la Diplomatie**, pour 2 à 4 joueurs. En fonction du nombre de participants, jouez avec le côté approprié ; si vous êtes à 3 ou à 4 joueurs, vous pouvez choisir indifféremment l'une des deux cartes. Placez le plateau de jeu au centre de la table.



Carte "Conflits Frontaliers", pour 3 à 5 joueurs



Carte "Les Voies de la Diplomatie", pour 2 à 4 joueurs

- Chaque joueur reçoit toutes les pièces de jeu – maisons et émissaires – d'une couleur comme réserve. Mettre 1 émissaire comme compteur sur la case "0" de la piste de score, laquelle se trouve dans le coin supérieur du plateau, sur la Grande Muraille de Chine. Si vous atteignez 50 points, vous remettez votre compteur sur la case "0" et continuez à compter. En outre, vous recevez une carte 50 points et la mettez devant vous. Si vous dépassez même 100 points, vous recevrez une seconde carte 50 points.

Important: Les couleurs des pièces de jeu n'ont rien à voir avec les couleurs des provinces ou des districts.

- En fonction du côté du plateau du jeu, qui a été choisi, et du nombre de joueurs, retirez les cartes « Province » suivantes et remettez-les dans la boîte :

Conflits Frontaliers

5 joueurs: ne retirez aucune carte

4 joueurs: retirez 1 carte de chaque couleur

3 joueurs: retirez 2 cartes de chaque couleur

Les Voies de la Diplomatie

4 joueurs: retirez 3 cartes de chaque couleur

3 joueurs: retirez 4 cartes de chaque couleur

2 joueurs: retirez 5 cartes de chaque couleur

- Mélangez les cartes "Province" restantes. Chaque joueur reçoit 3 cartes, face cachée, et les prend en main. Mettez le reste des cartes à côté du plateau, de manière à constituer une pioche, face cachée.

Si vous jouez avec la carte **Conflits Frontaliers**, révélez les 4 premières cartes de la pioche et posez-les, face visible, à côté de la pioche.

Dans **Les Voies de la Diplomatie**, la pioche visible ne compte seulement que 3 cartes.

- Mettez les cartes "Points" et les marqueurs de score à côté du plateau de jeu. Les 5 marqueurs carrés gris sont seulement utilisés pour les variantes ; pour le jeu de base, laissez-les dans la boîte.

- Les joueurs décident qui commence. Le premier joueur reçoit l'Empereur, le pose devant lui et le garde jusqu'au décompte final.

DÉROULEMENT DU JEU

Important: le terme "Provinces", dans la suite du livret, signifie "District" dans le cas de la carte **Les Voies de la Diplomatie**. Le premier joueur commence. Le jeu se déroule dans le sens horaire. À son tour, un joueur effectue soit l'action "A", soit l'action "B":

- Vous jouez 1, 2, ou 3 cartes de votre main et placez des pièces de jeu, depuis votre réserve, dans la province de la couleur appropriée. Ensuite, vous tirez de nouvelles cartes jusqu'à ce que vous ayez à nouveau 3 cartes en main.
- Ou vous pouvez défausser une carte et, à la place, piocher une autre carte.

A) PLACER DES PIÈCES

La couleur d'une carte "Province" détermine dans quelle province vous pouvez placer une pièce de jeu. Avec 4 des 5 couleurs, vous pouvez choisir entre 2 provinces de la même couleur.

Les règles suivantes sont d'application pour la pose des pièces de jeu:

- Durant votre tour, vous ne pouvez placer des pièces de jeu que dans une seule province.
- Dans une province dans laquelle il n'y a pas encore de pièce de jeu, vous ne pouvez placer qu'une seule pièce. S'il y a au moins une pièce de jeu dans une province – peu importe la couleur –, vous pouvez y placer jusqu'à 2 pièces.
- Vous ne pouvez placer qu'une seule pièce de jeu par carte province.
- Vous pouvez jouer 2 cartes de la même couleur comme joker, ce qui équivaut à 1 carte d'une couleur différente.

De manière générale, la règle **3-2-1** peut s'avérer utile: pouvoir jouer jusqu'à 3 cartes pour poser jusqu'à 2 pièces dans 1 province.

Empilez les cartes que vous avez jouées dans une défausse, face visible, à côté du plateau de jeu.

Si vous ne disposez pas de pièces de jeu d'un certain type dans votre réserve, vous ne pouvez plus en placer.

Exemple 1: Barbara possède en main 1 carte mauve et 2 cartes rouges. Elle choisit la province rouge de Wei et joue 1 carte rouge. Cette province ne contient encore aucune pièce de jeu. Par conséquent, elle ne peut y placer qu'une seule pièce à son tour de jeu. Ensuite, son tour de jeu se termine puisqu'elle ne peut seulement placer des pièces de jeu que dans une seule province.

Alex a 1 carte rouge et 2 cartes vertes. Il choisit aussi la province rouge de Wei. Puisqu'il y a déjà une pièce de jeu qui y figure (celle de Barbara), il peut y mettre 2 pièces. Il place sa 1^{ère} pièce en utilisant sa carte rouge. Ensuite, il utilise ses 2 cartes vertes comme joker, ce qui lui permet d'y placer sa seconde pièce de jeu.

Doris a, en main, 3 cartes jaunes. Les provinces jaunes de Qi et de Ch'in contiennent déjà des pièces de jeu. Puisqu'un joueur ne peut pas placer plus de 2 pièces par tour de jeu, elle peut utiliser 2 cartes jaunes pour placer 2 pièces soit à Qi ou soit à Ch'in ou, à la place, utiliser les 2 cartes comme joker afin de placer 1 pièce dans une province autre Qi ou Ch'in.

Il existe aussi des règles spéciales suivant le type de pièces de jeu que l'on peut placer :

MAISONS

Une **maison** est toujours placée sur un emplacement de maison inoccupé d'une province. Les emplacements de maison sont reliés par des routes, lesquelles sont importantes dans le décompte final des points. Chaque emplacement de maison ne peut contenir qu'une seule maison. Si tous les emplacements de maison d'une province sont occupés, on ne peut plus y placer de maison.



Le plateau **Les Voies de la Diplomatie** possède 2 types d'emplacements additionnels, avec des règles spéciales :

Les Ports : Il y a 7 emplacements de maison munis d'un symbole Ancre. Sur ces ports, on peut placer une maison, en respectant les règles habituelles. La maison y est comptabilisée comme toute autre maison. À la fin du jeu, le décompte des ports permet d'obtenir des points supplémentaires.



Les Frontières : Il y a 6 emplacements Maison qui sont situés à la frontière entre 2 provinces. Pour pouvoir placer une maison sur un tel emplacement, vous devez jouer 2 cartes, en respectant les règles suivantes :

Vous jouez **1 carte** de chacune des 2 provinces frontalières



ou

2 cartes de la même couleur que celle d'une des provinces frontalières.



Une maison sur un emplacement frontalier appartient aux deux provinces frontalières. En dehors de cela, elle est valorisée comme n'importe quelle autre maison. Il est possible de placer plus d'une pièce lors d'un même tour de jeu, à condition d'utiliser une carte appropriée pour placer cette pièce dans l'une des 2 provinces de l'emplacement frontalier. Pour cela, vous devez respecter les règles habituelles de placement.

ÉMISSAIRES

Un **émissaire** se met toujours sur l'emplacement d'une province symbolisé par un dragon. Un emplacement symbolisé par un dragon peut contenir plusieurs émissaires, comme décrit ci-dessous.

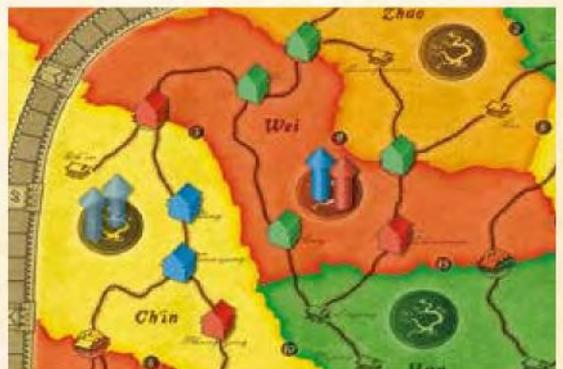


Règle fondamentale: Les maisons majoritaires dans une province détermine le nombre maximum d'émissaires permis sur l'emplacement marqué par un dragon de cette province. On ne peut pas placer d'émissaire dans une province sans maison.

Si, par exemple, la province de Wei contient 4 maisons vertes et 2 maisons rouges, il ne peut y avoir plus de 4 émissaires sur l'emplacement marqué par un dragon.

Important: Un joueur peut placer des émissaires dans une province même s'il n'y a pas placé de maisons lui appartenant.

Exemple 2: Doris (bleu) pense placer des émissaires supplémentaires dans la province rouge de Wei. Alex (vert) possède le plus de maisons dans cette province. Puisqu'il y possède 4 maisons, il ne peut pas y avoir plus de 4 émissaires dans la province de Wei. Comme seuls 2 émissaires y sont présents, Doris pourrait y placer 2 émissaires supplémentaires. À cette fin, elle pourrait jouer ses 2 cartes rouges.



Exemple 3: À la place, Doris (bleu) choisit de placer des émissaires dans la province jaune de Ch'in. Ensemble avec Barbara (rouge), elle y possède la majorité des maisons. Chacune de ces 2 joueuses a 2 maisons, de sorte qu'il ne peut pas y avoir plus de 2 émissaires à Ch'in pour le moment. Puisqu'aucun émissaire n'y est présent, Doris joue 2 cartes rouges comme joker, ainsi qu'1 carte jaune, et place 2 émissaires. Il aurait également été possible pour elle de placer 2 maisons ou 1 émissaire plus 1 maison.

Important: Lorsque tous les emplacements maison d'une province sont occupés par des maisons, le tour du joueur actif est brièvement interrompu et un décompte des points pour les maisons a lieu dans cette province.

DÉCOMPTE DES MAISONS

- Le joueur majoritaire dans une province reçoit 1 point pour chaque maison dans cette province, peu importe leur couleur.
- Le joueur arrivé en 2^{ème} position reçoit 1 point pour chaque maison appartenant au joueur majoritaire.
- Le joueur arrivé en 3^{ème} position reçoit 1 point pour chaque maison appartenant au joueur arrivé en 2^{ème} position.
- Le joueur arrivé en 4^{ème} position reçoit 1 point pour chaque maison appartenant au joueur arrivé en 3^{ème} position.
- Le joueur arrivé en 5^{ème} position reçoit 1 point pour chaque maison appartenant au joueur arrivé en 4^{ème} position.

Lorsqu'un joueur ne possède aucune maison dans une province, il n'y marque aucun point. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés inscrivent le même nombre de points pour cette position. Les joueurs suivants marquent selon la position venant directement après. Les joueurs avancent leurs marqueurs sur la piste de score selon le nombre de points qu'ils reçoivent. Après le décompte des maisons dans une province, cette province est marquée avec un disque « marqueur de score ».

Exemple 4: À Wei, Alex (vert) possède 4 maisons, Barbara (rouge) en possède 2 et Doris (bleu) en a 1. Alex possède le plus de maisons et marque 7 points (4+2+1). Barbara arrive en seconde position ; elle marque 1 point pour chaque maison appartenant à Alex, le joueur majoritaire (c-à-d 4 points). Doris possède 1 maison à Wei ; elle arrive en troisième position et marque 1 point pour chaque maison appartenant à Barbara, la joueuse arrivée en deuxième position (= 2).



Exemple 5: À Qi, Barbara (rouge) et Chris (mauve) ont chacun 2 maisons, et Doris (bleu) y possède 1 maison. Barbara et Chris sont, tous les deux, majoritaires à Qi; chacun d'eux marque 5 points (2+2+1). Dans ce cas, Doris arrive en seconde position et reçoit autant de points que le joueur majoritaire possède de maisons (= 2).



Important: Même si les maisons d'une province ont déjà été décomptées, vous pouvez continuer à y placer des émissaires, en respectant les règles de pose.

B) DÉFAUSSEZ UNE CARTE

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer une pièce, en lieu et place, vous défaussez une carte.

PIOCHER DE NOUVELLES CARTES

À la fin de votre tour, vous complétez votre main de manière à avoir 3 cartes. Vous pouvez piocher de nouvelles cartes à partir de la pioche face visible et/ou à partir de celle face cachée, dans l'ordre et selon la combinaison que vous voulez.

Une fois que vous aurez complété votre main à 3 cartes, si nécessaire, la défausse face visible sera alimentée. À présent, c'est au tour de votre voisin de gauche.

PIOCHE ÉPUISEE

Lorsque la pioche est épuisée pour la première fois, mélangez la défausse de manière à constituer une nouvelle pioche, à côté du plateau. S'il reste des cartes face visible, elles restent sur la table et ne sont pas mélangées avec la nouvelle pioche. Si le joueur, dont c'est le tour, n'a pas complété sa main à 3 cartes, à présent, il le fait. Ensuite, si nécessaire, on complète la pioche, face visible.

FIN DE PARTIE

Lorsque la Pioche est épuisée pour la seconde fois, la partie se termine. Le tour en cours est toujours achevé, en finissant par le voisin de droite du joueur possédant l'Empereur. Lors de ce tour final, les joueurs ne peuvent plus piocher de nouvelles cartes.

La partie se termine également si plus aucune pièce de jeu ne peut être placée. Dans ce cas, la partie se termine immédiatement.

DÉCOMPTE FINAL

Lors du décompte final, les joueurs reçoivent des points pour les maisons qui n'ont pas encore été valorisées, pour les émissaires ainsi que pour les routes.

3) DÉCOMPTE DES MAISONS

On calcule le score des maisons qui n'ont pas encore de marqueur de score. Le marquage des points se fait comme décrit ci-dessus.

4) DÉCOMPTE DES ALLIANCES

On ne calcule pas le score des émissaires eux-mêmes mais les alliances entre les émissaires de deux provinces avoisinantes. Il existe 15 possibilités d'alliance, numérotée de "1" à "15" sur le plateau de jeu. Les alliances sont évaluées dans l'ordre de leurs numéros.

Important: Sur le plateau "Les Voies de la Diplomatie", les alliances ne sont pas possibles entre tous les districts voisins.

Pour une meilleure visibilité, mettre l'Empereur sur le nombre correspondant à l'alliance qui a été marquée. Ensuite, le marquage des points se fait comme décrit ci-dessous. Ensuite, l'Empereur est déplacé sur le numéro suivant.

Une alliance vous donne des points seulement si vous possédez la majorité des émissaires dans les deux provinces concernées. Si plusieurs joueurs possèdent le plus d'émissaires dans une province, ils y sont tous majoritaires.

Si vous avez la majorité des émissaires dans une province, vous pouvez même marquer des points pour plusieurs alliances, à condition que vous ayez également une majorité d'émissaires dans les provinces voisines.

Le joueur ayant la majorité des émissaires dans deux provinces voisines marque 1 point pour chaque émissaire présent dans ces deux provinces, sans considération de couleur. Si plus d'un joueur remplissent cette condition, chacun d'eux perçoit les points. Les autres joueurs ne marquent pas de point.

Exemple 6: L'Empereur est placé en 3. On calcule les points de l'alliance entre Wei et Ch'in. Dans la province de Wei, il y a 2 émissaires, 1 bleu et 1 rouge. Dans la province de Ch'in, il y a 4 émissaires, 2 bleus, 1 rouge et 1 vert. Doris (bleu) est tout autant majoritaire dans Wei que dans Ch'in et marque 6 (4+2) points. Les autres joueurs se retrouvent les mains vides.

Ensuite, on déplace l'Empereur en "4". On marque les points de l'alliance entre Ch'in et Shu. Dans la province de Shu, il y a 3 émissaires, 2 mauves et 1 bleu. Puisque seule Doris (bleu) possède la majorité des émissaires en Ch'in et que seul Chris (mauve) en a de même en Shu, il n'y a pas d'alliance et personne ne reçoit de points.



2) DÉCOMPTE DES ROUTES

Pour ce décompte, un joueur a besoin d'avoir une suite continue de 4 maisons ou plus le long d'une route. Les branches ne sont pas comprises dans le comptage. Une telle suite de maisons peut aussi s'étendre au travers des frontières entre les provinces.

Les joueurs reçoivent 1 point pour chaque maison constituant la série. Chaque maison ne peut engendrer de points qu'une et une seule fois.

Exemple 7: Dans l'illustration ci-dessus, Doris (bleu) a une suite ininterrompue de 5 maisons dans les provinces de Ch'in et de Shu. La maison dans le coin inférieur gauche de Shu est une branche de cette suite et, par conséquent, ne compte pas. Doris reçoit 5 points pour cette suite.

1) DÉCOMPTE DES PORTS (seulement pour le plateau "Conflits Frontaliers")

On marque les points des maisons des 7 cases Port. Dans ce contexte, elles sont traitées comme une province. Le marquage des points est le même que pour le décompte des maisons.

Exemple 8: 6 des 7 cases Port sont occupées. Doris a 4 maisons sur des cases Port tandis qu'Alex en a 2. Doris possède le plus de maisons sur des cases Port et marque 6 points (4+2). Alex en possède le deuxième plus grand nombre et reçoit 1 point pour chaque maison possédée par Doris, le joueur / la joueuse possédant le plus de maisons (= 4).

LE NOUVEL EMPEREUR

Après avoir achevé tous les décomptes, le joueur qui a récolté le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de pièces de jeu (maisons, émissaires) dans sa réserve l'emporte. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs concernés partagent la victoire.

VARIANTE POUR CONFLITS FRONTALIERS: LES FORTIFICATIONS

Lors de la mise en place du jeu, chaque joueur reçoit 1 marqueur pour sa réserve. Dans cette variante, les marqueurs représentent des fortifications et comptent comme des pièces de jeu. Une fortification est toujours placée sur une case maison vide mais jamais sur une case frontalière. Pour placer une fortification, vous devez jouer 2 cartes de la couleur de la province considérée. Après cela, vous ajoutez une maison sur le dessus de la fortification, sans avoir à jouer une autre carte pour ce faire.



Important: Vous devez placer une maison sur la fortification. Si vous n'avez plus de maison dans votre réserve, vous ne pouvez pas placer de fortification.

- Décompte des maisons: un joueur double les points d'une province dans laquelle il a une maison avec une fortification.
- Décompte des routes: un joueur double les points d'une rangée de maisons dans laquelle il a une maison avec une fortification.
- Décompte des ports : un joueur marque le double de points s'il possède une maison avec une fortification sur une case port.

Exemple 9: Doris a en main 3 cartes jaunes. Elle en joue 2 et place sa fortification sur une case maison vide dans la province de Qi. Ensuite, elle pose une maison au-dessus de la fortification. Même si elle a encore une autre carte jaune, elle termine là son tour de jeu, parce qu'elle ne peut pas poser plus de 2 pièces lors d'un tour.

VARIANTE POUR LES VOIES DE LA DIPLOMATIE: LES MARCHÉS

Lors de la mise en place du jeu, chaque joueur reçoit 1 marqueur pour sa réserve. Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur reçoit 2 marqueurs. Dans cette variante, les marqueurs sont considérés comme des marchés et comptent comme des pièces de jeu. Un marché est toujours posé sur une case maison inoccupée. Pour placer un marché, vous devez jouer 2 cartes de la couleur du district respectif. Ensuite, vous placez 1 émissaire sur le marché, sans avoir à jouer une autre carte pour ce faire. La règle relative au nombre maximum d'émissaires sur la case dragon d'une province ne joue ici aucun rôle. Les marchés ne comptent pas lors du décompte des maisons.



Important: Vous devez placer un émissaire sur le marché. Si vous n'avez plus d'émissaire dans votre réserve, vous ne pouvez pas placer de marché.

Important: Les émissaires sur les marchés ne sont pas comptabilisés parmi les émissaires des emplacements dragon respectifs.

- Avant le décompte final, tous les émissaires sur les marchés sont mis sur les emplacements dragon des districts respectifs et sont inclus dans le décompte des alliances.

Exemple 10: Doris (bleu) ne peut placer aucun émissaire sur la case Dragon du district vert, puisque pas plus de 3 émissaires n'y sont autorisés à ce moment-là. Il semble que plus personne ne puisse prendre la majorité à Barbara (red). Néanmoins, afin de conserver ses chances de marquer des points pour les districts voisins lors du décompte des alliances, Doris décide de placer son marché. À cette fin, elle joue 2 cartes vertes et ajoute un de ses émissaires sur ce marché. Avant le décompte final, cet émissaire est mis sur la case dragon respective. Maintenant, ensemble avec Barbara, Doris possède la majorité des émissaires dans ce district.



Découvrez plus d'informations sur le site web de l'auteur: www.michaelschacht.net

Concepteur et artiste: Michael Schacht

Traduction française: Pascal Bernabé.

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich.

Fabriqué en Allemagne. Tous droits réservés. www.abacusspiele.de

Distribution en Suisse: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil.

