

ALAN M. NEWMAN

SUN 孫 TZU 子 兵法

BUT DU JEU

Le jeu se déroule en 9 tours maximum. Le but est de parvenir au maximum de la piste de score à la fin du 3^e ou du 6^e tour. Ou d'avoir simplement le plus de points à la fin du 9^e tour.

PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau de jeu **1** est placé au centre de la table.
- 5 présentoirs de Score **2** sont tirés au hasard. Chacun est placé, face orange visible, à côté du nom de chaque province (côtés gauche et droit du plateau).
- Les cinq présentoirs de Score restants sont retirés du jeu.

► *Montage des présentoirs : Pliez en trois l'élément principal, puis placez un triangle de fixation à chacune des deux extrémités.*

- La figurine or **3** est placée sur la première case du compte-tours, et la figurine argent **4** est placée sur la case centrale de la piste de score.
- Optionnel (voir page 3) : Mélangez les 5 cartes Événement et placez-les en une pile, face cachée. Retournez la première carte.

CHAQUE JOUEUR (BLEU : SUN TZU, ROUGE : ROI CHU)

- prend 18 armées de sa couleur : elles constituent sa réserve. Les 3 armées restantes sont laissées de côté.

- choisit l'une de ses 5 cartes Stratégie et la garde face cachée. Les quatre autres cartes sont retirées du jeu.



- prend en main les 6 cartes Action de sa couleur, numérotées de 1 à 6 (le numéro est encadré).



- mélange les 14 autres cartes Action de sa couleur, et les pose en un tas devant lui, face cachée. C'est sa pioche.

- prend en main les 4 premières cartes Action de sa pioche. Il a donc 10 cartes en main.

VERSION DÉBUTANT : Pour une première partie plus en douceur, retirez du jeu les cartes +2, +3 et les 10 cartes Stratégie. Chaque joueur commence la partie avec 21 armées.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se divise en tours de jeu, chacun composé de 5 phases :

- 1 - Avancement du pion compte-tours
- 2 - Placement des cartes Action
- 3 - Révélation des cartes Action et résolution des combats
- 4 - Décompte
- 5 - Pioche des nouvelles cartes Action

1 - Avancement du pion compte-tours

Le pion compte-tours est placé sur la première case au premier tour. Il est ensuite avancé d'une case au début de chaque tour.



2 - Placement des cartes Action

Chaque joueur pose une carte Action, face cachée, en face de chaque province du plateau de jeu (soit 5 cartes chacun).



3 - Révélation des cartes Action et résolution des combats

Une fois les cartes placées, elles sont révélées et comparées (voir résolution des combats).

Au premier tour de jeu, les cartes sont révélées l'une après l'autre, en commençant par QIN et en allant dans l'ordre vers WU.

Pour les tours suivants, le joueur qui possède le moins d'armées sur le plateau au début de la phase 3 décide l'ordre des provinces pour les révélations des cartes. En cas d'égalité, le dernier joueur à avoir eu ce privilège le conserve. Si personne n'a encore eu ce privilège, les joueurs continuent à utiliser l'ordre du premier tour jusqu'à ce que quelqu'un gagne le privilège.

Résolution des combats

Pour chaque province, on compare les cartes jouées par chaque joueur.

La carte dont la valeur est la plus forte remporte le combat. La différence entre les deux cartes représente l'évolution des forces entre les joueurs.

Par exemple : Sur la province WU, Bleu joue une carte 5 et Rouge joue une carte 9.

Soit une différence de 4 en faveur de Rouge.

Cas 1 - Si la province WU était vide ou déjà contrôlée par Rouge : le joueur Rouge ajoute 4 armées à WU.



Cas 2 - Si la province WU était contrôlée par Bleu, qui y disposait de plus de 4 troupes : Bleu enlève 4 de ses armées mais reste maître de la province.

Cas 3 - Si la province WU était contrôlée par Bleu, qui y disposait d'exactly 4 troupes : Bleu enlève ses 4 armées. La province est désormais vide et n'appartient plus à personne.

Cas 4 - Si la province WU était contrôlée par Bleu, qui y disposait de moins de 4 troupes : Bleu enlève toutes ses troupes et Rouge rajoute autant de troupes que la différence entre 4 et les unités éliminées (si Bleu avait 3 unités à WU, elles sont éliminées et Rouge rajoute $4-3 = 1$ unité à WU). Désormais, WU est contrôlée par Rouge.

Les armées éliminées après un combat retournent dans la réserve du joueur.

Suite à la résolution d'un combat, un joueur DOIT placer autant d'armées que prévu dans la province. S'il n'a pas un nombre suffisant d'armées dans sa réserve, il DOIT en prendre, à sa convenance, dans une ou plusieurs de ses provinces voisines (qui partagent une frontière avec la province concernée). Si, après avoir vidé complètement ses provinces voisines, il n'a toujours pas le nombre d'armées requis, il doit prendre des troupes d'une autre de ses provinces du plateau.

De nombreuses cartes Action n'ont pas de valeur chiffrée, mais un effet spécial. Elles sont toutes décrites à la fin de ce livret.

Renfort exceptionnel

Au début de la partie, un joueur a 3 armées qui sont laissées à l'écart. De plus, au cours de la partie il peut avoir d'autres armées retirées du jeu s'il a utilisé les cartes Action +2 et +3 (voir à la fin du livret).

À tout moment, un joueur peut ramener dans le jeu une de ses armées et la rajouter à sa réserve, mais il doit pour cela défausser définitivement de sa main une carte Action autre que les cartes 1 à 6. La carte défaussée est montrée à l'adversaire.

4 - Décompte (tours 3, 6 et 9)

Un décompte se produit à la fin des 3^e, 6^e et 9^e tours de jeu.

Les faces des présentoirs de scores comportent trois valeurs. Ce sont les points que rapporte une province lors de chaque décompte (ce sont les mêmes sur chaque face).



Valeur à la fin du 3^e tour. Valeur à la fin du 6^e tour. Valeur à la fin du 9^e tour.

Pour bien visualiser les points à gagner au prochain décompte, disposez en début de partie chaque présentoir face orange vers le plateau : le premier décompte est en couleur, les deux suivants en noir et blanc.

Au début du tour 4, les présentoirs sont tournés côté rouge : le deuxième décompte est en couleur.

De même, au début du tour 7 les présentoirs sont encore tournés, le troisième décompte est en couleur.

Si un joueur occupe une province avec une ou plusieurs armées à la fin du 3^e, 6^e ou 9^e tour de jeu, il marque les points correspondants.

Quand un tour est décompté, les joueurs notent la différence de points entre eux et déplacent d'autant de cases le pion sur la piste de score.

Par exemple, après le 3^e tour, le joueur Rouge marque 3 (2+1) et le Bleu 6 (3+2+1). La différence entre les deux joueurs est 3. Le joueur Bleu déplace alors le pion score argent de 3 cases vers lui sur la piste de score.

5 - Pioche des nouvelles cartes

Après la résolution des 5 combats, chaque joueur reprend en main les cartes de valeur 1 à 6 qu'il a pu jouer (valeur entourée par un cadre). Les autres cartes jouées pendant ce tour sont retirées du jeu.

Ensuite, chaque joueur prend les deux cartes du dessus de sa pioche, les regarde et ajoute l'une d'elles à sa main. L'autre carte est placée sous la pioche.

S'il n'y a qu'une seule carte à piocher, le joueur la prend et la conserve.

S'il n'y a plus de cartes à piocher, le joueur doit se contenter des cartes qu'il a déjà dans sa main.

FIN DE LA PARTIE

Si à la fin du 3^e ou du 6^e tour de jeu, le pion score argent est au maximum pour un joueur (grande case à chacune des extrémités), ce joueur remporte la partie.

Sinon, à la fin du 9^e tour, le joueur avec le plus de points (pion score argent de son côté) remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur avec le plus d'armées dans sa réserve.

CARTES ÉVÉNEMENT

Au début du jeu, mélangez les 5 cartes Événements et placez-les en une pile face cachée.

Retournez la première carte.

Durant la partie, dès que la condition de la carte est remplie, appliquez son effet, retirez-la du jeu, puis retournez la carte suivante.

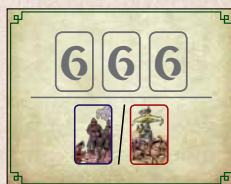
Dès que la dernière carte est appliquée, la partie se termine immédiatement.



Pandémie

Quand la quatrième carte Peste est jouée, chaque joueur doit immédiatement retirer du jeu une armée de sa réserve.

Si un joueur n'a aucune armée dans sa réserve, il doit retirer du jeu une de ses armées sur le plateau.



Chars de guerre

Lorsqu'un joueur joue pour la troisième fois une carte 6, il peut choisir une deuxième carte Stratégie.



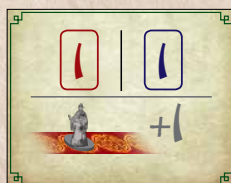
Défi du champion

Si un joueur pose une carte 9, mais que cela ne lui permet pas de remporter le combat, il doit retirer du jeu une de ses troupes (depuis sa réserve ou depuis le plateau).



Défi du héros

Si un joueur pose une carte 10, mais que cela ne lui permet pas de remporter le combat, il doit retirer du jeu 2 de ses troupes (depuis sa réserve ou depuis le plateau).



Infanterie légère

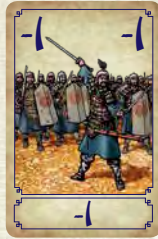
Si, dans une province, chacun des joueurs pose une carte 1, celui qui a le moins de points de victoire gagne avec un écart de 1.

CARTES SPÉCIALES



Carte 1

Si un joueur a utilisé sa carte 1, à la fin du tour, au lieu de piocher 2 cartes et en conserver 1, il pioche 3 cartes et en conserve 2.



Carte -1

La valeur de cette carte est égale à la valeur de la carte adverse moins 1.



Carte 6

Dès qu'une carte 6 est révélée, le joueur doit prendre une des armées (de sa réserve ou du plateau si sa réserve est vide) et la placer sur la petite case de la province de son côté du plateau. Cette armée n'est plus utilisable pour le restant de la partie, elle n'a aucune valeur militaire et sert juste à indiquer que le joueur **ne peut plus utiliser de carte 6 pour cette province.**



Carte +2

La valeur de cette carte est égale à la valeur de la carte adverse plus 2.

De plus le joueur doit retirer de la partie une de ses armées (depuis sa réserve, ou depuis le plateau).



Carte +1

La valeur de cette carte est égale à la valeur de la carte adverse plus 1.



Carte +3

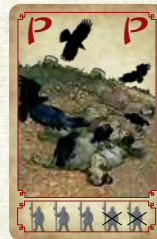
La valeur de cette carte est égale à la valeur de la carte adverse plus 3.

De plus le joueur doit retirer de la partie deux de ses armées (depuis sa réserve, ou depuis le plateau).

Si deux joueurs jouent la même carte bonus (+1, +2 ou +3) ou malus (-1), il y a égalité et il ne se passe rien dans la province.

Si une carte -1 est opposée à une carte +1, +2, +3, seule la carte bonus est prise en compte, la carte -1 compte alors comme une carte de valeur 0 et le résultat du combat est la valeur de la carte bonus.

Si les joueurs jouent chacun une carte bonus de valeur différente (+1, +2 ou +3) le résultat du combat est tout simplement la différence entre les deux bonus.



Cartes Peste

Quand une carte Peste est jouée, il n'y a pas de combat dans la province et les effets de la carte adverse sont

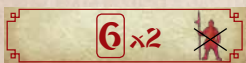
totalement annulés. En revanche, dans la province concernée, la moitié des armées, arrondi à l'inférieur, est détruite et retourne dans la réserve de son propriétaire.

Si chaque joueur a joué une carte Peste, seule l'une d'elles est prise en compte.

CARTES STRATÉGIE

Sauf mention contraire, les cartes Stratégie peuvent être librement jouées avant ou après la phase de résolution des combats.

Cartes du ROI CHU



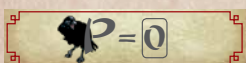
Jouez votre carte 6 dans une province où elle a déjà été jouée (marquez la province avec une deuxième armée).



Lors d'un des 6 premiers tours de jeu, retirez une armée d'une province. Elle retourne dans la réserve du joueur.



Lors d'une Peste dans une province, toutes les armées, sauf une, sont détruites.



Contrez une carte Peste. Elle est alors comptabilisée comme une carte d'attaque de valeur 0.



Après avoir joué une carte Peste, placez-la en bas de votre pioche et défaussez la première carte de votre pioche.

Cartes SUN TZU



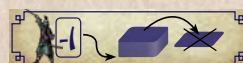
Lors d'un des 6 premiers tours de jeu, déplacez une de vos armées d'une province vers une province adjacente vide ou que vous contrôlez.



Après révélation des cartes, si vous avez posé une carte 7, 8, 9 ou 10, vous pouvez la compter comme un 6. Ne marquez pas la province.



Au début du jeu, déplacez le pion score argent d'une case vers vous.



Après avoir joué une carte -1, placez-la en bas de votre pioche et défaussez la première carte de votre pioche.



Lors d'un des 6 premiers tours de jeu, prenez une armée de votre réserve et rajoutez-la dans une province que vous contrôlez.