

Dynasties – Règles

UN JEU D'ASPIRATIONS TERRITORIALES DANS LA CHINE ANTIQUE

2 joueurs – Ages 10 et +

Alan M. Newman 2005

En 506, Sun Tzu a marché vers le fleuve Huai où il a été assailli par les armées de Ch'u sous le commandement du Roi Shao. Sun Tzu et ses soldats Wu ont été dépassés en nombre et les armées du Roi Shao ont conquis le champ de bataille. Sun Tzu a simulé la retraite et a dupé le Roi Shao dans l'éclatement de ses forces en l'attirant dans une poursuite. Les soldats Wu étant dispersés, Sun Tzu a écrasé ces forces fragmentaires à la bataille de Bai Ju, renvoyant les armées de Ch'u dans leur capitale de Ying. Le Roi Shao s'est réfugié et dans un asile au delà des frontières pendant que Sun Tzu restait le maître de la stratégie et de la tactique.

COMPOSANTS

Un plateau de jeu, 2 jeux de cartes, 8 cartes de Seigneur de guerre, 42 cubes (21 noir et 21 blanc), 9 tuiles de score, un grand pion et un petit pion.

Les huit cartes de Seigneur de guerre sont utilisés dans la variante et sont expliquées plus tard dans ces règles.

PREPARATION DE LA PARTIE

1) Le plateau de jeu est placé au centre de la table. 5 des tuiles de score sont tirées au sort et placées sous les noms de chaque province à côté du plateau. Les autres tuiles de score sont retirées de la partie et pas utilisées dans cette partie. Chaque joueur prend un ensemble de cubes d'une couleur. Le joueur avec les cubes blancs prend le jeu de cartes clair et son adversaire prend le jeu de cartes foncé.

2) Le grand pion est placé sur le nombre "1". C'est la première dynastie (le premier tour). Le petit pion est placé sur la case du milieu de la piste de score.

3) Chaque joueur commence la partie avec les six cartes action numérotées en jaune de 1 à 6. Les autres cartes sont mélangées et chaque joueur pioche quatre cartes de sa couleur. La pioche contenant les cartes restantes est placée à portée de main.

TUILES DE SCORE

Il y a trois valeurs sur les tuiles de score. Ces nombres sont les valeurs pour la province à la fin des 3ème, 6ème et 9ème dynasties (dynastie finale). Si un joueur occupe une province avec un ou plusieurs cubes à la fin d'un de ces tours, il contrôle la province et marque des points.

La première valeur sur chaque tuile est la valeur pendant la 3ème dynastie.

La deuxième valeur est la valeur pendant la dynastie 6h

La troisième valeur est la valeur pendant le 9'et la dynastie finale.

PHASES DES DYNASTIES (TOURS DE JEU)

1) Chaque joueur pose une carte action face cachée à côté de chaque province du plateau de jeu.

2) Après que les cartes ont été placées, elles sont révélées et comparées. Pour la première dynastie (le premier tour), les cartes sont révélées en commençant par Xinjiang et en allant dans l'ordre vers Mandarin (de gauche à droite ou de droite à gauche selon votre côté du plateau). Pour les dynasties suivantes, le joueur qui possède le moins d'armées sur le plateau 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.

3) Pour chaque province spécifique, la différence entre les nombres sur les cartes action représente la marge de victoire pour le combat dans cette province. Par exemple, si Sun Tzu joue un "5" à Qinghai et Roi Shao joue un "9" le joueur noir ajoute 4 armées à Qinghai ou place 4 nouvelles armées

Dynasties – Règles

à Qinghai si la province était inoccupée. Si Qinghai était déjà occupé par des armées blanches, celles-ci sont enlevées et leur nombre est soustrait du nombre d'armées que le gagnant va placer. *Par exemple : si la différence de carte est 4 et qu'il y a 3 armées blanches dans Qinghai, 4 (différence) - 3 (les armées blanches) = 1. Les 3 armées blanches sont enlevées et 1 armée noire est réellement placée à Qinghai.*

La limitation de 21 armées pour les 5 provinces indique que les joueurs doivent déployer leurs forces aussi efficacement que possible. Si un joueur a 12 armées au Tibet, il a seulement 9 armées à déployer dans les autres provinces. C'est habituellement une grande erreur de concentrer trop d'armées dans une province

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 les prendre dans une province voisine (une qui partage une frontière avec la province en cours) s'il le peut ou d'une autre province s'il ne contrôle aucune province voisine.

CARTES SPECIALES

+1 et -1

Quand un +1 est joué, il représente le nombre du joueur adverse plus 1. Quand un -1 est joué, il représente le nombre du joueur adverse moins 1.

Dans l'un ou l'autre cas, il y aura au maximum une différence de 1 armée.

Si les deux joueurs jouent un +1 ou un -1, ils annulent chacun l'ordre de l'autre et il n'y a aucun changement dans la province.

Si un joueur joue un +1 et l'autre joueur un -1, le joueur avec le +1 *doit* placer 1 armée additionnelle dans la province ou réduire les armées de son adversaire de 1.

Le 6

Dès qu'un "6" est révélé, le joueur doit prendre 1 de ses armées et marquer la province (directement en face de lui, pas sur la carte). S'il n'a pas d'armée dans sa réserve, il DOIT en prendre 1 de n'importe quelle province qu'il contrôle sur la carte pour l'utiliser. Un "6" ne peut être utilisé qu'une fois dans chaque province pendant la partie.

Cartes Peste (Plague)

La carte de peste a la priorité sur toutes les autres, annule entièrement le combat et réduit de moitié le nombre d'armées restantes dans la province (on arrondit vers le bas). Une peste ne peut pas détruire une armée toute seule – *une peste peut ne jamais laisser une province complètement vide.*

+2 et +3

Ces cartes ne sont utilisées que dans les règles avancées et fonctionnent juste comme les cartes +1, à l'exception que quand un +2 est utilisé, le joueur doit retirer de la partie 1 armée (de manière permanente) et si un +3 est utilisé, le joueur doit retirer de la partie 2 armées.

DYNASTIES SUBSEQUENTES (TOURS DE JEU)

Les cartes action numérotées de 1 à 6 (en jaune) peuvent être réutilisées lors des tours suivants.

Les cartes action avec les nombres en blanc et les tuiles de peste ne peuvent être utilisées qu'une fois et sont retirées de la partie.

Quand toutes les provinces ont été résolues, 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 sa pioche. Avant que la neuvième et dernière dynastie ne commence, chaque joueur aura un maximum 1 carte action restant dans sa pioche. S'il n'y a pas assez de cartes restantes pour remplir les conditions, un joueur peut prendre tout le reste.

Dans les règles avancées, les cartes peuvent être laissées et ne pas être piochées.

Dynasties – Règles

Note : Si un joueur a utilisé sa carte action "1" pendant le tour précédent, il pioche 3 cartes à la place et en ajoute 2 à sa main pour les tours suivants. Utiliser la carte "1" peut permettre à un joueur de piocher ses cartes beaucoup plus rapidement et de parcourir entièrement sa pioche plus rapidement, quitte à manquer d'options plus tard dans la partie.

Le grand pion est avancé à la prochaine dynastie et un nouveau tour commence. Si la fin du tour correspondait au troisième tour, au sixième tour ou au tour final, un décompte a également lieu.

DECOMPTE

Un décompte se produit à la fin des 3^{ème}, 6^{ème} et 9^{ème} dynasties. La première valeur (la plus petite) de chaque tuile de score de chaque province s'applique pour la 3^{ème} dynastie, la valeur suivante (celle du milieu) s'applique pour la 6^{ème} dynastie et la dernière (la plus grande) s'applique pour le 9^{ème} dynastie.

EXEMPLE : Une tuile indique "2-3-5". Pendant le 3^{ème} tour, elle vaut deux, pendant le 6^{ème} elle vaut trois, et pendant le tour final, elle vaut 5 points.

Quand un tour est décompté, les joueurs notent la différence de points entre eux. Par exemple, après le 3^{ème} tour, le joueur blanc marque 3 (2+1) et le noir 6 (3+2+1). La différence entre les deux joueurs est 3. Le joueur noir déplace alors le petit pion de 3 cases vers lui sur la piste de score.

FIN DE LA PARTIE

Si joueur peut déplacer complètement le petit pion de son côté (l'espace rouge), il gagne immédiatement.

Après que le 9^{ème} et dernier tour est joué et que le dernier décompte est effectué, le joueur qui possède le petit pion de son côté gagne.

Si le petit pion finit la partie exactement au milieu de la piste de score, le joueur avec le plus d'armées dans sa réserve gagne.

FIN DE LA PARTIE

Si joueur peut déplacer complètement le petit pion de son côté (l'espace rouge), il gagne immédiatement.

REGLES AVANCEES

Chaque joueur utilise toutes ses cartes action (avec les +2 et les +3) et commence la partie avec 18 armées. Un joueur peut piocher une armée additionnelle en retirant de la partie une tuile blanche ou une tuile de peste (avant qu'elle ne soit jouée). S'il n'y a plus d'armée à piocher, cette option ne peut pas être utilisée.

STRATEGIE ET TACTIQUE

La piste de score et les valeurs variables pour le contrôle des provinces sont un élément essentiel de la façon dont les joueurs devraient tenir compte dans leur stratégie. Les 3 premières dynasties sont typiquement une jonglerie des positions et les scores sont bas car la tactique n'est pas du tout évidente quand la partie commence. Plus un joueur tombe bas, plus il lui est difficile de remonter ! En fait, après la 6^{ème} dynastie, chacun des deux joueurs se rendra complètement compte des provinces qui lui sont *nécessaires* pour la victoire à la fin de la 9^{ème} dynastie.

Le jeu a beaucoup de possibilités offensives sous forme de nombres élevés comme 7,8, 9 et 10, mais les cartes +1, -1 et peste peuvent agir défensivement et fournir au chef une grande assurance. Par exemple, John a 2 armées au Tibet avec un décompte à la fin du tour. Il peut jouer un -1 ou une peste et assurer le contrôle de la province pour le décompte.

VARIANTE AVEC LES CARTES SEIGNEUR DE GUERRE

Avant que la partie ne commence, le joueur blanc prend les trois cartes Sun Tzu et le joueur noir prend les cartes du Roi Shao. La variante peut être jouée avec les règles normales ou les règles avancées.

Dynasties – Règles

Chaque joueur choisit une de ses cartes de Seigneur de guerre. Cette carte peut être jouée (une fois seulement) n'importe quand pendant le jeu mais est sujette aux restrictions indiquées sur elle. Les deux autres qui n'ont pas été choisis sont retirées de la partie.

Cartes SUN TZU

- Peut placer une armée additionnelle dans toute province qu'il contrôle déjà.
- Peut enlever 1 armée de n'importe quelle province pendant les 6 premières dynasties.
- Peut choisir une attaque de 6 quand il joue une carte 7, 8, 9 ou 10.
- Peut déplacer 1 de ses armées sur le plateau vers une province adjacente pendant les 6 premières dynasties.

Cartes du Roi SHAO

- Peut commencer la partie avec le petit pion sur la case 1 de son côté sur la piste de score.
- Peut jouer sa carte 6 deux fois dans la même province (il doit l'identifier par un cube additionnel).
- Peut décider que la peste élimine toutes les armées sauf 1 dans une province.
- Peut enlever 1 armée de n'importe quelle province pendant les 6 premiers tours.