

Martin Wallace

Le Lotus Blanc



Pour 3 à 6 joueurs dès 12 ans



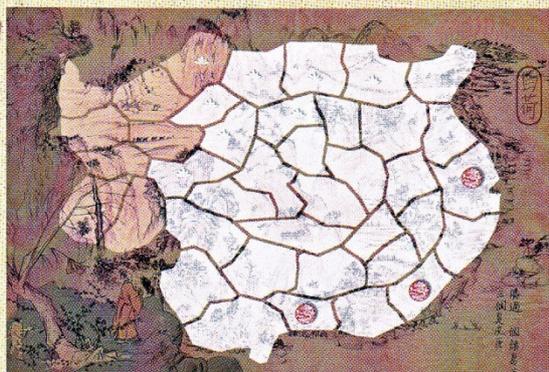
Au 14^e siècle, la dynastie mongole Yuan gouverne la Chine. Dans les provinces chaque seigneur se constitue un territoire et des richesses en vue de reprendre un pouvoir usurpé. Tantôt alliés à l'Empereur, tantôt « Lotus Blanc » à la tête de troupes rebelles, qui deviendra le nouveau maître de la Chine et fondateur de la grande dynastie Ming ?

But du jeu

Dès que toutes les zones sont occupées par des joueurs, gagne celui qui a le plus de points de victoire. Ils sont attribués pour chaque région occupée, la plus grande zone contiguë, les provinces « dragons » et les points de victoire acquis au cours de la partie. En cas d'égalité l'empereur l'emporte!

Matériel

1 Plateau de jeu



39 plaquettes
bâtiments neutres

17 villages 

5 palais 

5 temples 

6 forteresses 

6 rizières 

96 jetons bâtiment
(16 par couleur)



3 palais, 4 temples,
5 forteresses,
4 rizières, 16 villages
(au verso)

Empereur



18 jetons de victoire 

Rebelle



30 pions, 5 par couleur



6 aide-mémoires



30 cartes dragon
(5 par couleur)



60 cartes de combat
(rouges)
30x1, 20x2, 10x3

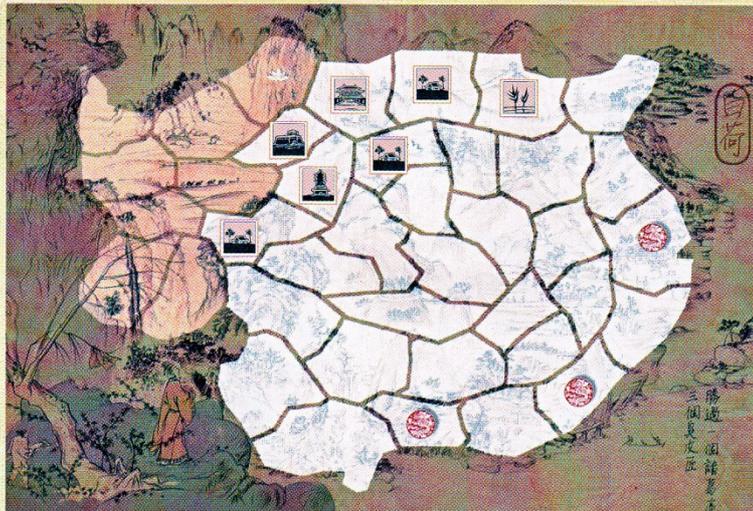
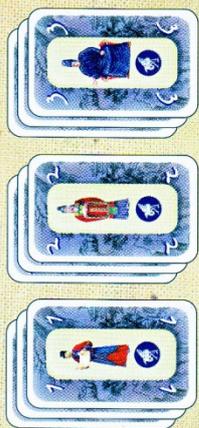
90 cartes influence
(bleues)
6x0, 34x1, 30x2, 20x3



1 PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 1 aide-mémoire
- 5 cubes de bois de sa couleur
- 16 plaquettes circulaires de sa couleur (3 palais, 4 temples, 5 fortifications, 4 champs de riz au recto et 16 villages au verso)
- les cartes dragon de sa couleur, il en distribue 1 à chacun des autres joueurs et remet le reste dans la boîte (il n'en garde pas lui-même)
- 3 cartes de combat (rouges) de valeur 1
- 6 cartes d'influence (bleues) à raison de 2 cartes de chaque valeur (2x3, 2x2 et 2x1)
- Les cartes d'influence de valeur 0 ne sont pas utilisées
- Les autres cartes d'influence sont placées en bordure du plateau de jeu en trois piles (une pour chaque valeur) et face visible
- Les cartes de combat sont placées en bordure du plateau de jeu en trois piles (une pour chaque valeur) et face visible
- Un joueur prend parmi les jetons carrés 1 palais, 1 temple, 1 champ de riz, 1 fortification et 4 villages. Il mélange ces jetons et les place face cachée sur les huit cases contenant un lotus blanc. Ensuite il retourne les jetons.
- A moins de six joueurs, seules les cases claires du plateau de jeu sont utilisées, au début de la partie il n'y a donc que trois villages au lieu de quatre.
- Les autres jetons sont placés dans le sac.
- Les 18 jetons points de victoire sont posés en bordure du plateau
- Le joueur qui a le plus de cheveux gris reçoit le pion empereur (noir), à défaut le joueur le plus âgé.
- Le pion rebelle (rouge) est mis de côté
- A moins de 6 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte.



2 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour de jeu correspond à une année qui comprend six phases :

- 1) Les joueurs présentent leurs prétentions sur les provinces
- 2) Résolution des conflits pour le contrôle des provinces
- 3) L'empereur reçoit 1 point de victoire
- 4) Rébellion
- 5) Distribution de nouvelles cartes
- 6) Mise en jeu de nouvelles provinces

2.1 Prétention sur les provinces

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par l'empereur, chaque joueur place un pion de sa couleur sur une province de son choix contenant un jeton carré (province neutre). Lorsque tous les joueurs ont placé un pion, chacun, dans le même ordre, place un second pion, puis un troisième. Lorsque tous les joueurs ont placé trois pions, la phase est terminée.

RESTRICTIONS : il ne peut pas y avoir deux pions de même couleur sur une même province, en revanche il peut y avoir plusieurs pions de couleurs différentes. Ainsi à 5 joueurs une province peut contenir au maximum 5 pions.

NOTE : un joueur propriétaire de champs de riz peut placer un pion supplémentaire par champ qu'il possède mais il peut placer au maximum 5 pion (même s'il possède 3 champs de riz ou davantage). Ces pions supplémentaires sont également placés l'un après l'autre dans l'ordre du tour.

2.2 Contrôle des provinces

NOTE PRÉLIMINAIRE : au premier tour, le contrôle de la province contenant le palais est réglé en premier. Le joueur qui en devient propriétaire est immédiatement déclaré empereur et prend devant lui le pion noir.

2.2.1 Un seul prétendant

Si un joueur est seul à avoir placé un pion sur une province, il obtient automatiquement le contrôle de la province. Il place un jeton rond de sa couleur sur la province et retire son pion. Ce jeton doit représenter le même bâtiment que le jeton carré de la province dont il prend le contrôle. Le jeton carré est définitivement défaussé.

2.2.2 Plusieurs prétendants

Un conflit d'influence éclate pour le contrôle des provinces où sont situés plusieurs pions. L'empereur désigne librement dans quel ordre le contrôle des provinces est réglé. Tous les joueurs présents sur la province désignée doivent participer au conflit.

2.2.2.1 Désignation de la province

L'empereur désigne la province sur laquelle les joueurs vont jouer de leur influence.

RAPPEL : au premier tour, la première province où le conflit est réglé est celle qui contient le palais.

2.2.2.2 Désignation de l'adversaire

Chaque joueur présent dans la province choisit un joueur qu'il veut éjecter de la province. Il pose devant lui face cachée une carte dragon de la couleur de ce joueur.

2.2.2.3 Influence

Chaque joueur présent dans la province prend en main le nombre de points d'influence (cartes bleues) qu'il veut investir pour éliminer l'adversaire désigné par sa carte dragon.

2.2.2.4 Résolution

Les joueurs dévoilent simultanément la carte dragon qu'ils ont posée et le nombre de points d'influence investis. Le nombre de points d'influence joué contre chaque couleur est additionné.

2.2.2.5 Résultat

Le joueur contre qui a été joué le plus de points d'influence doit retirer son pion de la province. En cas d'égalité, l'empereur choisit quel joueur est éjecté. Le joueur éliminé de la province conserve la moitié (arrondi à l'entier supérieur) des points d'influence qu'il a joué contre un adversaire (faire de la monnaie si nécessaire). Le solde des points est défaussé sur les piles de cartes bleues.



Exemple: 2 points d'influence sont joués contre le rouge 2 joueurs jouent ensemble 5 points d'influence contre le bleu. Personne ne joue contre le vert. Le bleu est éjecté. Le conflit se poursuit entre le rouge et le vert.

2.2.2.6 Influence utilisée

EXEMPLE: 2 points d'influence sont joués contre le rouge. 2 joueurs jouent ensemble 5 points d'influence contre le bleu. Personne ne joue contre le vert. Le bleu est éjecté. Le conflit se poursuit entre le rouge et le vert.

Tous les autres joueurs participant au conflit perdent toutes les cartes d'influence qu'ils ont jouées. Elles sont placées sur les piles de cartes d'influence.

2.2.2.7 Suite

Les joueurs restants répètent les points 2.2.2.2 à 2.2.2.6 jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur sur la province. Ce dernier en prend le contrôle. Il retire son pion et place un jeton de sa couleur dont le bâtiment est identique à celui du jeton carré. Le jeton carré est définitivement défaussé.

2.2.2.8 Province suivante

L'empereur désigne la province suivante où doit être réglé le contrôle.

2.2.2.9 Fin de la phase

La phase se termine lorsque toutes les provinces neutres (contenant un jeton carré) sur lesquelles les joueurs ont fait valoir des prétentions ont été attribuées.

2.2.2.10 Règles complémentaires

Si un joueur est seul prétendant sur une province, il reçoit la province gratuitement et ne doit pas jouer de cartes d'influence pour l'obtenir.

En cas d'égalité d'influence contre deux ou plusieurs joueurs, l'empereur choisit quel joueur est éjecté. Il peut aussi choisir en sa faveur s'il est partie prenante du conflit.

Si aucun pion n'est posé sur une province, celle-ci reste neutre. Les joueurs pourront y faire valoir leurs prétentions l'année suivante

Dès qu'un joueur devient propriétaire d'un palais de plus que l'empereur en fonction, il devient **IMMÉDIATEMENT** empereur avec tous les droits qui y sont liés (choix des provinces, décisions en cas d'égalité). Si un joueur a autant de palais que l'empereur, il ne devient pas empereur pour autant.

2.3 Point de victoire

L'empereur en exercice à ce moment de la partie reçoit 1 point de victoire qu'il place devant lui.

2.4 Rébellion

L'empereur demande si un joueur veut prendre la tête d'une rébellion. Pour prétendre au titre de chef des rebelles, un joueur doit posséder au moins 1 village.

- C'est d'abord le joueur qui possède le plus de village qui décide s'il veut prendre la tête de la rébellion (en cas d'égalité du nombre de village, c'est le premier joueur après l'empereur dans l'ordre du tour). Si aucun joueur ne veut prendre la tête d'une rébellion, il n'y a pas de rébellion et on passe à la phase 5.

- En cas de rébellion, le chef des rebelles pose devant lui le pion rouge (lotus blanc)

- Lors d'une rébellion, **TOUS** les autres joueurs **DOIVENT** choisir leur camp en secret en désignant **CONTRE** qui ils veulent combattre (contre le chef des rebelles ou contre l'empereur). L'empereur et le chef des rebelles n'ont pas à procéder à ce choix, étant entendu que l'empereur est contre le camp rebelle et vice-versa.

- Chaque joueur autre que l'empereur et le chef des rebelles pose face cachée devant lui une carte dragon de la couleur de l'empereur s'il veut combattre dans le camp des rebelles ou de la couleur du chef des rebelles s'il veut combattre dans le camp de l'empereur. Ces cartes sont dévoilées simultanément.

- Chaque joueur (empereur et chef des rebelles inclus) prend en main le nombre de points de combat qu'il désire investir (cartes rouges). Ces cartes sont dévoilées simultanément.

- Les points des cartes sont additionnés dans chaque camp. En plus, le camp de l'empereur additionne 2 points par palais que l'empereur possède, le camp des rebelles additionne 1 point par village que le chef des rebelles possède. Le camp qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, le camp de l'empereur gagne.

- **TOUTES** les cartes de combat engagées sont défaussées et reviennent sur les piles correspondantes.

- Chaque joueur du camp vainqueur a droit à une récompense qui peut être une province prise à un joueur du camp adverse ou à défaut un point de victoire.

2.4.1 Le camp de l'empereur gagne

L'empereur choisit en premier la province qu'il veut prendre à un joueur du camp adverse. Les autres joueurs du même camp choisissent ensuite en fonction du nombre de points de combat qu'ils ont engagé dans la bataille en commençant par celui qui en a mis le plus. En cas d'égalité, c'est d'abord le joueur qui est le plus proche de l'empereur dans l'ordre du tour.

Les règles suivantes sont à respecter

- Un joueur ne peut prendre qu'une province d'un joueur du camp adverse adjacente à une province qu'il contrôle.
- Un joueur qui ne contrôle aucune province peut prendre n'importe quelle province à un joueur du camp adverse.
- Un joueur du camp perdant ne peut perdre qu'une seule de ses provinces.
- Si un joueur du camp gagnant ne peut pas prendre de province à un joueur du camp adverse en raison de ces restrictions, il prend un point de victoire
- Lors de la prise d'une province, le joueur échange le jeton du joueur qui la perd par un de ses propres jetons. Le type de bâtiment doit rester identique.

2.4.2 Le camp rebelle gagne

Le chef des rebelles choisit en premier la province qu'il veut prendre à un joueur du camp adverse. Les autres joueurs du camp rebelle suivent en commençant par celui qui a mis le plus de points de combat dans la bataille. En cas d'égalité, c'est d'abord le joueur qui est le plus proche du chef des rebelles dans l'ordre du tour.

Après la rébellion, le pion rouge revient en bordure du plateau.

Si après une rébellion un joueur a plus de palais que l'empereur, il devient immédiatement empereur.

RAPPEL : c'est à la phase 3 (donc avant une éventuelle rébellion) que l'empereur reçoit un point de victoire.

2.5 Nouvelles cartes

Chaque joueur reçoit 10 points d'influence (par exemple 3x1, 2x2 et 1x3) et 2 points de combat.

En plus, chaque joueur reçoit des points d'influence et / ou de combat en fonction des bâtiments sur les provinces qu'il contrôle :

Palais : le joueur choisit de prendre 2 points d'influence ou 1 point de combat

Temple : le joueur reçoit 3 points d'influence

Champ de riz : le joueur reçoit 1 point d'influence et 1 point de combat

Fortification : le joueur reçoit 2 points de combat

Ceci s'entend naturellement par bâtiment. Un joueur qui contrôle 2 temples reçoit donc 6 points d'influence.

2.6 Nouvelles provinces

En commençant par l'empereur, chaque joueur prend dans le sachet un jeton carré qu'il regarde puis pose sur une province libre du plateau de jeu. Le jeton doit être posé sur une province adjacente à une province sur laquelle il y a déjà un jeton (qu'il soit carré ou rond).

De plus, chaque joueur qui contrôle des temples place un jeton carré de plus par temple qu'il possède.

L'année est ainsi terminée et on passe à l'année suivante.

3 FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les provinces sont contrôlées par les joueurs au terme de la phase de contrôle des provinces. Les phases 3 (point de victoire pour l'empereur) et 4 (rébellion) sont encore jouées avant de compter les points.

Chaque province rapporte des points à son propriétaire en fonction du type de bâtiment qui s'y trouve. Chaque palais rapporte 3 points, chaque temple 2 points et chaque autre bâtiment 1 point de victoire.

Le joueur qui a le plus grand territoire (le plus grand nombre de provinces contiguës) gagne 3 points supplémentaire. **ATTENTION** : il doit être le seul à avoir le plus grand territoire. En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne ce bonus.

Chaque joueur qui contrôle une province avec le sigle du dragon (il y en a trois) gagne un bonus de 2 points pour chacune de ces provinces (en plus des points rapportés par le bâtiment qui s'y trouve).

Chaque joueur additionne encore à son total le nombre de points de victoire (jetons) qu'il a récolté en cours de partie.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, l'empereur l'emporte s'il est vainqueur ex aequo. Sinon c'est le joueur qui contrôle le plus de palais. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

4 VARIANTE

Si les joueurs le désirent, ils peuvent introduire la négociation dans le jeu. Il est autorisé de s'échanger des cartes (d'influence et/ou de combat) ou de promettre des soutiens sur un conflit.

Der weisse Lotus est un jeu édité par TM/Kosmos. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, du club de jeux du Génie de la Lampe de Sierre (Valais - Suisse). Mise en page par François U. du Club de jeux Millaginaire (La Chaux-de-Fonds - Suisse)