

Middle Kingdom

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 12 ans. Durée : environ 40 mn

***Histoire :** Chine, 220 après JC : La dynastie Han ne sera bientôt plus qu'un souvenir ; l'Empereur est en train de mourir et son héritier n'est qu'un enfant faible et malade. Plusieurs prétendants au trône commencent à révéler leurs ambitions et à fortifier leur influence grâce au soutien des différents corps de l'État : Nobles et bureaucrates s'affairent à la Cour impériale pour soutenir leurs champions, tandis que les généraux militaires élaborent leurs stratégies pour préserver l'Empire du chaos intérieur et extérieur. Le peuple continue à travailler dans l'ignorance de ce qui se passe dans la capitale. Mais les informations fournies par les marchands, et le riz des paysans restent indispensables pour qui veut régner sur la Chine. L'Empereur de Jade¹ lui-même examine la situation très attentivement : Son agent de confiance, le Dragon Céleste doit être prêt à intervenir à tout moment pour préserver les intérêts des dieux et de l'Empire.*

But du jeu :

Obtenir le maximum de Points de Victoire (« PV ») afin de prouver sa capacité à régner lorsque l'Empereur mourra, entraînant ainsi la fin du jeu.

Composition :

108 cartes réparties comme suit :

- 6 cartes « Objectif » (à dos bleu, intitulées : « Goal cards ») :
 - 1 carte « Empereur » (représentant un palanquin et quatre porteurs à genoux)
 - 1 carte « Héritier » (représentant un trône)
 - 1 carte « Palais »
 - 1 carte « Marché » (représentant deux femmes en train de négocier des fruits)
 - 1 carte « Récolte » (représentant des paysans ramassant le riz)
 - 1 carte « Dragon Céleste »
- 62 cartes « Dynastie » (à dos brun, intitulées « Dynasty cards ») :
 - 9 cartes « Bureaucrate » (personnage jaune sur fond violet)
 - 1 carte « Philosophe » (personnage bleu sur fond violet)
 - 15 cartes « Paysan » (personnage sur fond vert)
 - 15 cartes « Marchand » (personnage sur fond bleu)
 - 12 cartes « Noble » (personnage sur fond rouge clair)
 - 10 cartes « Général » (personnage sur fond jaune orangé)
- 40 cartes « Mise » (à dos violet, intitulées : « Bid cards ») de couleurs violette, rouge clair, verte, jaune orangée et bleue. Chaque couleur comprend 7 cartes numérotées de 1 à 7, et une carte de valeur 0, intitulée : « Reset ».

18 jetons « Prestige » valant chacun 2 PV

Mise en place :

- Donner à chaque joueur les 8 cartes « Mise » d'une couleur (1 à 7, plus « Reset »). Les cartes « Mise » des couleurs inutilisées sont remises dans la boîte.
- Placer les 6 cartes « Objectif » faces visibles au milieu de l'aire de jeu.

¹ Dieu Suprême de la Chine et chef de l'Administration céleste.

- Mélanger toutes les cartes « Dynastie » ensemble, constituer une pioche face cachée avec ces cartes (le paquet « Dynastie »), puis retourner deux, trois ou quatre cartes « Dynastie » faces visibles selon que l'on joue respectivement à trois, quatre ou cinq joueurs (les règles pour deux joueurs sont présentées à la fin du livret). Le jeu peut alors commencer.

Marche du jeu :

Le jeu est constitué de « Tours » successifs, chacun d'eux étant constitué de 4 « Phases » successives :

- Jouer une carte « Mise », et appliquer les pouvoirs de certaines cartes « Objectif » (le cas échéant).
- Gain des cartes « Dynastie », et application des pouvoirs de certaines cartes « Objectif » (le cas échéant).
- Assigner le « Dragon Céleste » (le cas échéant).
- Révéler de nouvelles cartes « Dynastie ».

I. Phase 1 : Jouer une carte « Mise »

Chaque joueur (excepté celui qui possède le « Palais ») choisit une des cartes « Mise » qu'il a en main et la pose face cachée sur la table. Toutes ces cartes sont retournées simultanément faces visibles. On applique alors **dans cet ordre** les pouvoirs des cartes « Palais », « Récolte » et « Empereur », si elles ont été attribuées à un ou plusieurs joueur(s) :

- Le joueur qui possède le « Palais » choisit et révèle sa carte « Mise » après que tous les autres joueurs ont révélé leurs cartes « Mise ».
- Le joueur possédant la « Récolte » qui a joué sa carte « Reset » et qui a encore en main 3 autres cartes « Mise » (ou moins) peut (ce n'est pas obligatoire) poser sa carte « Reset » à part et jouer à sa place une des cartes « Mise » encore en main.
- Le joueur possédant l'« Empereur » ajoute +0,5 à la valeur de sa mise (cet ajout est automatique ; le joueur possédant l'« Empereur » n'a pas le droit de refuser d'appliquer cet effet).

II. Phase 2 : Gain des cartes « Dynastie » :

Chaque joueur (excepté ceux dont les « Mises » sont à égalité ou qui ont joué leur carte « Reset » sans l'ajouter à une autre « Mise » à égalité) choisit une des cartes « Dynastie » retournées sur la table.

L'ordre dans lequel les joueurs choisissent leur carte « Dynastie » se fait par valeur décroissante des cartes « Mise » jouées : Celui qui a joué la Mise la plus forte choisit sa carte « Dynastie » en premier, puis celui qui a joué la deuxième Mise la plus forte, et ainsi de suite...

Les joueurs défaussent ensuite devant eux (face visible) la carte « Mise » qu'ils viennent de jouer, de façon à ce que chacun puisse voir quelles cartes « Mise » ont été utilisées par chaque joueur (et ainsi ajuster sa stratégie pour créer ou éviter les égalités).

Si toutes les cartes « Dynastie » retournées ont été attribuées au moment où un joueur devrait en recevoir une, celui-ci ne reçoit rien et défusse juste sa carte « Mise » face visible devant lui.

Les cartes « Dynastie » que chaque joueur recevra en cours de partie sont empilées faces visibles devant lui par type, légèrement décalées de façon à ce que le nombre de cartes composant chaque pile soit connu de tous.

Une carte « Dynastie » gagnée ne peut jamais être perdue ou volée pour quelque raison que ce soit.

- La carte « Reset » :

Une carte « Reset » jouée toute seule n'a aucune valeur et ne peut jamais permettre à celui qui l'a jouée de se voir attribuer une carte « Dynastie ».

Si une carte « Reset » est jouée sur une « Mise » à égalité avec une autre « Mise »/pile de deux cartes « Mise », cette carte « Reset » a alors une valeur de **0**. Une pile de deux cartes « Mise » incluant une carte « Reset » peut toutefois permettre à son propriétaire de gagner une carte « Dynastie » (voir plus bas : « Mises à égalité »).

Après avoir joué sa carte « Reset », son propriétaire reprendra en main à la fin du tour **toutes** les cartes « Mise » qu'il avait défaussées (y compris dans le cas où celui qui a joué la carte « Reset » est

propriétaire de la « Récolte » et a utilisé son pouvoir : La 2^{ème} Mise jouée est aussi récupérée à la fin du tour), ainsi que sa cartes « Reset ».

Si par application du pouvoir de la « Récolte », une « Mise » crée une égalité avec une autre « Mise »/pile de deux cartes « Mise », elle n'est pas récupérée à la fin du tour malgré l'application de l'effet de la carte « Reset ».

La carte « Empereur » n'ajoute jamais son bonus de + 0,5 à une carte « Reset » jouée toute seule.

- Mises à égalité :

Si deux ou plusieurs joueurs ont joué la même carte « Mise », ils sont à **égalité** (à moins que l'un de ces joueurs possède l'« Empereur » et ajoute +0,5 à sa « Mise »). Les propriétaires de cartes « Mise » à égalité ne peuvent pas gagner de carte « Dynastie » lors du tour en cours. Les cartes « Mises » à égalité ne sont pas défaussées devant leurs propriétaires, mais restent en jeu. Au tour suivant, leurs propriétaires joueront une nouvelle carte « Mise » dont la valeur s'ajoutera à celle de leur carte « Mise » à égalité : Les 2 cartes sont empilées l'une sur l'autre, légèrement décalées pour que leurs valeurs respectives restent visibles. Une telle pile de deux cartes « Mise » sera à nouveau à égalité avec une autre pile de deux cartes « Mise » si les cartes formant les piles sont de valeurs identiques et placées dans le même ordre (Il n'est pas permis de modifier la disposition des cartes dans une pile).

Si l'un des joueurs impliqués dans une égalité a récupéré entretemps la carte « Empereur », le bonus de +0,5 s'ajoutera à la valeur de la pile de deux cartes « Mise » de son propriétaire à ce moment et rompra la situation d'égalité à son avantage.

Si la valeur totale d'une pile de 2 cartes « Mise » est à égalité avec celle d'une « Mise » solitaire (y compris dans le cas où la carte jouée le plus récemment dans la pile est une carte « Reset »), le propriétaire de la pile choisira sa carte « Dynastie » avant celui de la « Mise » solitaire.

Si deux piles ont la même valeur totale, mais que les cartes les composant n'ont pas été jouées dans le même ordre, le propriétaire de la pile ayant posé la carte « Mise » la plus forte au sommet de sa pile (carte « Mise » jouée lors du tour en cours) choisira sa carte « Dynastie » avant son adversaire.

Lorsque les égalités sont résolues, les cartes « Mise » composant les piles sont défaussées faces visibles devant leurs propriétaires avec leurs autres cartes « Mise ».

Si des piles de 2 cartes « Mise » sont encore à égalité, chaque joueur concerné (en commençant par le joueur le plus proche du dernier ayant gagné une carte « Dynastie » lors du tour en cours) pioche une carte du paquet « Dynastie » (s'il y en a assez ; dans le cas contraire, le jeu se termine et les cartes qui auraient dû être piochées sont retirées du jeu), et la révèle. Ces joueurs placent ensuite simultanément la carte « Dynastie » qu'ils viennent de gagner dans la pile correspondante devant eux (le pouvoir du « Marché » peut être utilisé le cas échéant), défaussent leurs piles de 2 cartes « Mise » puis les cartes « Objectif » sont attribuées, si nécessaire, à leur(s) nouveau(x) propriétaire(s).

Il peut aussi arriver qu'un joueur a constitué une pile de deux cartes « Mise » suite à une égalité mais ne gagne pas de cartes « Dynastie » car sa pile avait la valeur la plus basse de toutes les cartes « Mise » jouées lors du tour en cours. Dans ce cas, il défause juste ses deux cartes « Mise » devant lui et ne gagne rien.

- Attribution des cartes « Objectif » :

Lorsqu'un joueur a posé devant lui au moins deux cartes « Dynastie » d'un même type, il peut prendre et poser devant lui face visible la carte « Objectif » correspondant à ce type.

Deux « Généraux » permettent de récupérer la carte « Empereur » ; deux « Bureaucrates » (incluant si nécessaire le « Philosophe ») permettent de récupérer le « Palais » ; deux « Paysans » permettent de récupérer la « Récolte » ; deux « Marchands » permettent de récupérer le « Marché » ; enfin, deux « Nobles » (peu importe le nombre de PV qu'ils rapportent) permettent de récupérer la carte « Héritier ».

Dès lors qu'un joueur possède **plus** (les égalités ne sont pas prises en compte) de cartes « Dynastie » du type approprié que le joueur possédant la carte « Objectif » correspondant à ce type, celui qui a le plus de cartes « Dynastie » récupère aussitôt la carte « Objectif » concernée.

A noter que si l'« Héritier » ou le « Marché » changent de propriétaire, cela peut affecter l'attribution des cartes « Dynastie » en cours de tour (Ceci ne concerne pas le « Palais », la « Récolte » ou l'« Empereur », puisque leurs pouvoirs s'appliquent au moment de la résolution des Mises, avant l'attribution des cartes « Dynastie »).

- Application des pouvoirs de certaines cartes « Objectif » :

On applique **dans cet ordre** les pouvoirs des cartes « Dragon Céleste », « Marché » et « Héritier », si elles ont été attribuées à un ou plusieurs joueurs :

- Le « Dragon Céleste » :

Le joueur qui a cette carte devant lui **doit** l'échanger avec une autre des cartes « Dynastie » retournées sur la table. **Ce pouvoir est obligatoire** (le joueur qui a le « Dragon Céleste » ne peut pas renoncer à l'exercer) et s'applique avant même qu'une carte « Dynastie » ait pu être attribuée.

Le joueur qui a le « Dragon Céleste » posé devant lui ne peut pas l'échanger avec le « Philosophe » ou avec une carte « Dynastie » appartenant à l'un des types qu'il possède le plus, sauf s'il n'y a pas d'autres cartes « Dynastie » retournées pouvant être ciblées.

Exemple : Le joueur possédant le « Dragon céleste » a devant lui un « Paysan », deux « Bureaucrates » et deux « Nobles ». Parmi les cartes « Dynastie » retournées, on a un « Paysan », deux « Marchands » et un « Bureaucrate ». Le joueur peut échanger le « Dragon Céleste » avec le « Paysan » ou un « Marchand », mais pas avec le « Bureaucrate », puisque celui-ci fait partie du type de cartes « Dynastie » qu'il possède le plus. Le joueur n'aurait pu prendre le « Bureaucrate » que s'il n'avait pas d'autre choix, toutes les cartes « Dynastie » retournées étant des « Bureaucrates ».

Lorsque le « Dragon Céleste » a été échangé, il peut être choisi par n'importe quel joueur (y compris par celui qui vient de l'échanger) à la place d'une autre carte « Dynastie », lorsque son tour de gagner une carte arrive. Cependant, le joueur qui l'a choisi ne garde pas le « Dragon Céleste » avec ses autres cartes « Dynastie » ; à la place, il prend l'un des jetons « Prestige » qui lui rapportera 2 PV à la fin de la partie.

Le « Dragon Céleste » est ensuite posé à part jusqu'à la fin de la phase 2, et ne peut plus être choisi.

- Le « Marché » :

Lorsque le joueur qui possède le « Marché » gagne un « Marchand », il peut, soit l'ajouter à ses autres « Marchands » (où il comptera comme une carte « Marchand »), soit l'ajouter à un autre type de cartes « Dynastie » dont il possède au moins un exemplaire. Dans ce cas uniquement, la carte « Marchand » compte comme **deux** cartes de cet autre type pour déterminer qui peut récupérer la carte « Objectif » correspondante.

Exemple : Un joueur possède trois « Marchands », deux « Bureaucrates » et un « Paysan ». S'il gagne un « Marchand », il peut soit l'ajouter à sa pile « Marchand » (pour un total de quatre « Marchands »), soit l'ajouter à sa pile « Bureaucrate » ou sa pile « Paysan » (on considérera alors que ce joueur possède respectivement quatre « Bureaucrates » ou trois « Paysans »). En revanche, le joueur ne peut pas ajouter ce « Marchand » à sa pile « Noble » ou « Généraux » puisqu'il ne possède pas de telles cartes « Dynastie ».

Les « Marchands » posés dans une autre pile que la pile « Marchand » restent dans cette pile jusqu'à la fin de la partie, y compris si leur propriétaire perd le contrôle du « Marché ».

Les cartes « Marchand » placées dans une pile d'un autre type que le leur ne peuvent être utilisées que pour déterminer qui possède le plus de cartes « Dynastie » de cet autre type et donc, qui peut récupérer la carte « Objectif » correspondante.

A la fin du jeu, toutes les cartes « Marchand » placées dans une pile autre que la pile « Marchand » sont réintégrées dans les piles « Marchand » de leurs propriétaires, après que la carte « Héritier » a été attribuée à celui qui a le plus de « Généraux » (Voir infra : « Fin du jeu et score »).

Seuls les « Marchands » placés dans les piles « Marchand » sont décomptés pour savoir qui récupère le « Marché ».

- L'« Héritier » :

Lorsque chaque joueur a pu prendre une carte « Dynastie » (résolution de « Mise » ou d'égalité) ou a créé une égalité, le joueur qui possède l'« Héritier » peut prendre une des cartes « Dynastie » restantes, s'il y en a (ce sera le cas lorsque des Mises/piles de cartes « Mise » sont à égalité, ou si un joueur utilise sa carte « Reset » sans l'ajouter à une « Mise » à égalité). Important : l'« Héritier » ne peut pas utiliser son pouvoir pour récupérer ou voler une carte « Objectif » à un autre joueur.

Si la carte « Dynastie » qui vient d'être prise grâce à l'« Héritier » permet de récupérer une carte « Objectif », cette récupération est effectuée sur le champ.

- Défausse des cartes « Dynastie » non attribuées :

Lorsque toutes les cartes « Dynastie » qui pouvaient l'être ont été attribuées et que l'« Héritier » a effectué son pouvoir (si possédé par un joueur), toutes les cartes « Dynastie » restantes sont défaussées et retirées du jeu.

III. Phase 3 : Assignment du « Dragon céleste » :

Lorsque au moins quatre cartes « Objectif » ont été attribuées, le « Dragon céleste » doit être assigné à chaque tour à un joueur, si cela est possible. Pour ce faire, on donne le « Dragon Céleste » au joueur qui possède le moins de cartes « Objectif » (Si un joueur n'a pas de carte « Objectif », il est celui qui possède le moins de cartes « Objectif »). Si plusieurs joueurs sont ceux qui possèdent le moins de cartes « Objectif », on assigne le « Dragon Céleste » au joueur possédant le moins de cartes « Dynastie », tous types confondus. En cas de nouvelle égalité, le « Dragon Céleste » est assigné, parmi les ex-æquo, au joueur qui l'a eu le moins récemment. En cas de nouvelle égalité, le « Dragon Céleste » n'est pas assigné pour ce tour.

Le « Dragon Céleste » reste devant le joueur à qui il a été assigné jusqu'à la phase 2 du prochain tour, lorsque les cartes « Dynastie » sont attribuées.

IV. Phase 4 : Révélation de nouvelles cartes « Dynastie » :

On retourne faces visibles deux, trois ou quatre cartes « Dynastie » selon qu'il y a respectivement trois, quatre ou cinq joueurs. S'il n'y a plus assez de cartes « Dynastie » à retourner en fonction du nombre de joueurs, l'Empereur vient de mourir : Le jeu est aussitôt terminé (les cartes qui viennent d'être retournées sont retirées du jeu) et l'on passe au calcul des scores.

Fin du jeu et score :

Le joueur qui possède le plus de « Généraux » (Les « Marchands » dans les piles « Généraux » sont aussi décomptés) récupère la carte « Héritier ». En cas d'égalité quant au nombre de « Généraux » possédés (y compris en comptant les cartes « Marchand »), la carte « Héritier » est retirée du jeu.

Ensuite, tous les « Marchands » placés dans une autre pile que la leur sont réintégrés dans les piles de cartes « Marchand » de leurs propriétaires.

Chaque joueur effectue toutes les opérations suivantes dans cet ordre : Il additionne les PV rapportés par ses cartes « Dynastie » et « Objectif », ainsi que ceux rapportés par ses jetons « Prestige ». Chacun soustrait ensuite à ce total 3 points par type manquant de cartes « Dynastie ». Puis les points correspondant aux « Paysans » sont décomptés. Enfin, le joueur possédant le « Philosophe » marque des points pour ses « Bureaucrates ».

- Points rapportés par les cartes « Dynastie » et « Objectif » :

Toutes les cartes possédant un symbole « Jade » rapportent un nombre de PV égal au chiffre inscrit dans le symbole. Ces cartes sont : l'« Héritier » (5 PV), le « Palais » (4 PV), le « Marché » (3 PV), le « Dragon Céleste » (2 PV), le « Philosophe » (1 PV), les cartes « Noble » (entre 2 et 4 PV chacune) et les « Généraux » (1PV chacun).

- Points rapportés par les jetons « Prestige » :
Chaque jeton rapporte 2 PV.
- Malus en cas d'absence de certaines cartes « Dynastie » :
Pour chaque type de cartes « Dynastie » dans lequel un joueur ne possède pas au moins une carte (le « Philosophe » compte alors comme un « Bureaucrate »), ce joueur retire 3 PV à son total.
- Bonus donné par les « Paysans » :
Chaque joueur compte le nombre de cartes « Paysan » qu'il possède. Celui qui en a le moins les défausse toutes, et ses adversaires en défaussent le même nombre. Les joueurs conservant une ou plusieurs carte(s) « Paysan » marquent alors des PV selon le tableau suivant :

Nombre de cartes « Paysan »	1	2	3	4	5 et +
PV rapportés	2	5	8	14	20

- Bonus du « Philosophe » :
Le joueur qui possède le « Philosophe » dans ses cartes « Dynastie » compte 1 PV de plus par carte « Bureaucrate » qu'il possède (Les autres joueurs ne marquent aucun PV pour leurs « Bureaucrates »).

Gagnant :

Le joueur qui possède le plus de PV gagne ! En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo qui possède le plus de cartes « Dynastie » gagne. S'il y a une nouvelle égalité, tous les joueurs impliqués gagnent.

Règles pour deux joueurs :

On joue comme pour trois à cinq joueurs, avec les différences suivantes :

- Trois cartes « Dynastie » sont retournées faces visibles à chaque tour.
- Chaque joueur joue deux cartes « Mise » séparées à chaque tour, sauf le joueur qui possède le « Palais » : Celui-ci place une 1^{ère} Mise, puis en place une 2^{ème} lorsque toutes les autres Mises sont révélées. Si le propriétaire du « Palais » possède une Mise à égalité depuis le tour antérieur, il doit indiquer si sa 1^{ère} Mise du tour en cours s'ajoute ou non à la Mise à égalité, avant de la retourner face visible. Un joueur qui commence un tour avec une seule carte Mise en main la joue toute seule et n'en joue pas d'autre au cours de ce tour.
- Le joueur possédant la carte « Empereur » doit indiquer laquelle de ses deux cartes « Mise » reçoit le bonus de +0,5 conféré par l'« Empereur ».
- Chaque joueur peut potentiellement gagner deux cartes « Dynastie » lors de chaque tour. Chaque carte « Dynastie » est gagnée séparément, dans l'ordre décroissant de résolution des « Mises » (voir plus haut : Phase 2 : Gain des cartes « Dynastie »).
- Un joueur qui joue sa carte « Reset » et dont l'autre carte « Mise » est à égalité avec une Mise/pile de 2 cartes Mises de son adversaire ne ramasse pas sa Mise à égalité à la fin du tour.

Variante pour trois joueurs :

On utilise les mêmes règles que pour 2 joueurs, si ce n'est qu'on retourne cinq cartes « Dynastie » au début de chaque tour de jeu.