

LA GRANDE MURAILLE DE CHINE

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans.

MATÉRIEL :

- 100 cartes « Muraille » divisées en 5 paquets de couleurs différentes, chaque paquet comprenant 20 cartes.
- 36 « Marqueurs » : 2 de valeur 1, 6 de valeur 2, 7 de valeur 3, 7 de valeur 4, 8 de valeur 5, 4 de valeur 7 et 2 de valeur 8.

BUT DU JEU :

Obtenir le plus de points de faveur de l'Empereur de Chine en participant à la construction de la Grande Muraille. Ces points sont représentés par des Marqueurs gagnés au fur et à mesure que les « Chantiers » avancent.

MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend un paquet de 20 cartes Muraille de la même couleur (les paquets inutilisés sont remis dans la boîte), le mélange et le pose face cachée devant lui pour former sa « Pioche ». Ensuite, chaque joueur prend les 5 premières cartes de sa Pioche pour constituer sa « Main » initiale.

Retourner tous les Marqueurs face cachée et bien les mélanger afin de former la « Réserve ». Piocher plusieurs paires de Marqueurs dans la Réserve et les retourner **face visible** afin de former les premiers Chantiers selon les modalités suivantes :

- 4 paires de Marqueurs pour 4 à 5 joueurs (quatre Chantiers).
- 3 paires pour 3 joueurs (trois Chantiers).
- 2 paires pour 2 joueurs (deux Chantiers).

Laisser de la place à droite de chaque paire de Marqueurs afin de pouvoir poser les cartes « Muraille » qui constitueront les Chantiers.

Note : A 2 joueurs, lorsqu'une paire de Marqueurs est composée de 2 Marqueurs de valeurs identiques, défausser ces 2 Marqueurs dans la boîte (ils sont retirés du jeu) et piocher jusqu'à ce que la paire soit formée de Marqueurs de valeurs différentes. Cela est valable aussi pour les paires piochées en cours de jeu dans la Réserve.

MARCHE DU JEU :

A chaque tour, un joueur doit effectuer 3 actions, puis c'est à son voisin de gauche de jouer. Le jeu se termine dans 2 cas :

- Tous les Marqueurs en jeu ont été pris et posés sur une carte Muraille, ou gagnés par les joueurs.
- Un joueur a pioché et joué toutes ses cartes ; il déclare alors : « Dernier tour ».

DÉTAIL DES 3 ACTIONS :

- 1^{ème} action : Le joueur doit examiner sa Progression sur les Chantiers.
- 2^{ème} action : Le joueur peut, soit poser une ou plusieurs cartes, soit piocher une carte dans sa Pioche.
- 3^{ème} action : Le joueur peut à nouveau poser ou piocher.

1ÈRE ACTION : EXAMINER SA PROGRESSION SUR LES CHANTIERS :

Au début de son tour, un joueur doit examiner sa Progression. Cela lui permet de prendre ou gagner des Marqueurs.

Pour ce faire, le joueur dont c'est le tour additionne les valeurs de toutes les cartes Muraille de sa couleur présentes sur un seul Chantier : Le total de ces valeurs est appelé : « **Valeur d'influence** ». Si le joueur possède la Valeur d'influence la plus élevée sur le Chantier (en cas d'égalité avec au moins un autre joueur, on considère qu'il ne possède pas la Valeur d'influence la plus élevée), il effectue l'une des deux actions décrites ci-dessous :

- Si les **deux** Marqueurs sur le Chantier sont toujours disponibles, le joueur examinant sa Progression et ayant la valeur d'influence la plus élevée **prend** l'un des Marqueurs de son choix et le **pose** face visible sur l'une des cartes Muraille de sa couleur dans le Chantier.
- S'il ne reste qu'**un** Marqueur disponible sur le Chantier (car l'autre a déjà été posé sur une carte Muraille), le joueur qui examine sa progression et qui a la Valeur d'influence la plus élevée **gagne** ce Marqueur : Il le pose **face cachée** devant lui. Celui qui a pris et posé l'autre Marqueur le **gagne** aussi : Il l'enlève de sa carte Muraille et le pose **face cachée** devant lui. Toutes les cartes constituant le Chantier sont retirées du jeu (défaussées dans la boîte) et une nouvelle paire de marqueurs est piochée dans la Réserve puis posée face visible pour former le début d'un nouveau Chantier.

Lorsque le joueur a examiné sa progression sur un Chantier, il recommence sur le Chantier suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait examiné sa progression sur tous les Chantiers.

Il est possible pour un joueur de gagner les 2 Marqueurs d'un même Chantier. **Cependant, lorsque le premier Marqueur d'un Chantier est pris et posé sur une carte Muraille, la Valeur d'influence du joueur qui l'a pris est minorée de la valeur de ce Marqueur (pour ce Chantier uniquement).**

Exemple : Un Chantier est composé d'une carte verte de valeur 2 (donc, la Valeur d'influence du joueur Vert est de 2), et de trois cartes bleues, chacune de valeur 1 (donc, la Valeur d'influence du joueur Bleu est de : $1 + 1 + 1 = 3$). Un Marqueur de valeur 4 est placé sur une carte bleue. La Valeur d'influence du joueur Bleu est donc de : $1 + 1 + 1 - 4 = -1$ (Le Marqueur pris et placé sur la carte Muraille minore de sa valeur la Valeur d'influence du joueur Bleu). Si Vert est en train d'examiner sa Progression sur les Chantiers, c'est lui qui gagnera le 2^{ème} Marqueur de ce Chantier. Si c'est au tour de Bleu d'examiner sa Progression, il ne peut pas gagner le 2^{ème} Marqueur, car il ne possède pas la Valeur d'influence la plus élevée.

Cela signifie que réclamer le 2^{ème} Marqueur d'un Chantier est plus difficile mais pas impossible pour celui qui a pris le 1^{er} Marqueur de ce Chantier.

Important : Si un joueur est le seul à avoir posé des cartes Muraille sur un Chantier, il peut réclamer les 2 Marqueurs sur 2 tours d'intervalle, même si sa Valeur d'influence sur le Chantier est négative (à cause de la valeur du 1^{er} Marqueur posé sur l'une des cartes du Chantier).

Exemple : Le joueur Vert est le seul à avoir posé 3 cartes de valeur 1 + 2 + 3 (Valeur d'influence totale : 6) sur un Chantier. Il a aussi pris et posé un Marqueur de valeur 7 sur une de ses cartes. Sa Valeur d'influence passe donc à -1 ($1 + 2 + 3 - 7 = -1$). Tant qu'il sera le seul joueur à avoir posé des cartes sur le Chantier, il pourra gagner le 2^{ème} Marqueur lorsque son tour reviendra.

2ÈME ACTION : POSER OU PIOCHER :

Le joueur peut, **au choix**, piocher une (et une seule) carte de sa Pioche, **ou** poser une ou plusieurs cartes (seulement si ces cartes sont identiques) sur un **seul** Chantier les unes à côté des autres ; toutes les cartes constituant un Chantier doivent être visibles.

Si d'autres cartes sont déjà présentes sur le Chantier, le joueur pose sa/ses carte/s à leur suite, à l'opposé des Marqueurs.

Note : Avant ou après sa 2^{ème} action (peu importe la nature de cette 2^{ème} action), le joueur dont c'est le tour peut poser « gratuitement » une ou deux cartes Cavalier depuis sa main (voir plus bas : « Détail des 20 cartes Muraille »). Ces cartes Cavalier sont ensuite traitées comme des cartes Muraille normales en ce qui concerne leur placement et leur valeur.

3ÈME ACTION : POSER OU PIOCHER

Le joueur peut à nouveau poser ou piocher selon les mêmes modalités que pour la 2^{ème} action. En revanche, il n'a pas le droit de poser de carte Cavalier **après** sa 3^{ème} action.

DÉTAIL DES 20 CARTES MURAILLE :

Chaque paquet possède 20 cartes, de 7 types différents. Chaque paquet a le même nombre de cartes de chaque type. La valeur des cartes Muraille s'échelonne de 1 point à 3 points, et certaines cartes possèdent des pouvoirs spéciaux.

- cartes « Mur » (7 exemplaires par paquet) ; valeur : 1 ; pouvoir spécial : aucun.
- cartes « Porte » (3 exemplaires par paquet) ; valeur : 2 ; pouvoir spécial : aucun.
- carte « Tour de guet » (1 exemplaire par paquet) ; valeur : 3 ; pouvoir spécial : aucun.
- cartes « Garde » (5 exemplaires par paquet) ; valeur : Le 1^{er} Garde sur un Chantier vaut 1 point, le 2^{ème} Garde vaut 2 points, le 3^{ème} vaut 3 points et ainsi de suite. Ainsi, lors de l'examen de la Progression d'un joueur sur leur Chantier, 2 Gardes valent 3 points (1+2), 3 Gardes valent 6 points (1+2+3), 4 valent 10 points et 5 valent 15 points. **Cette progression de valeurs des Gardes n'est possible que si les Gardes concernés sont de la même couleur et posés sur le même Chantier.** Les Gardes n'ont pas besoin d'être adjacents pour que leurs valeurs progressent. Pouvoir spécial : aucun.
- cartes « Cavalier » (2 exemplaires par paquet) ; valeur : 2 ; pouvoir spécial : les cartes Cavalier sont posées « gratuitement » avant ou après la 2^{ème} action, ou avant la 3^{ème} action (Jamais après).
- Carte « Noble » (1 exemplaire par paquet) ; valeur : 1 ; pouvoir spécial : Lorsqu'un Noble est joué sur un chantier, la valeur de toutes les autres cartes de ce chantier, quelles que soient leur couleur ou leur valeur faciale, est de 1. Les Gardes, quelle que soit leur couleur, ne voient plus leurs valeurs progresser.
- carte « Dragon » (1 exemplaire par paquet) ; valeur : 1 ; pouvoir spécial : Le Dragon peut être joué comme une carte Muraille classique, ou bien joué afin de recouvrir une autre carte (à la condition que celle-ci ne comporte pas de Marqueur posé dessus) qui est alors considérée comme hors-jeu ; **la carte recouverte a une valeur de 0 et son pouvoir spécial (si elle en a un) ne s'applique plus.** D'autre part, un Garde recouvert par un Dragon ne compte plus dans la progression de valeur des autres Gardes de sa couleur. **Un Dragon ne peut pas être recouvert par un autre Dragon.**

Exemple 1 : Le joueur bleu a trois Gardes dans un Chantier, pour une Valeur d'influence de 6 points (1+2+3). Le joueur vert pose son Dragon sur un des Gardes du joueur bleu. Les Gardes restants ne totalisent plus qu'une Valeur d'influence de 3 points (1+2) ; le dernier Garde est considéré comme hors-jeu).

Exemple 2 : Le joueur bleu a posé deux Portes et une Tour de Guet pour une Valeur d'influence de 7 points (2+2+3). Le joueur vert a posé trois Murs et un Noble pour une Valeur d'influence de 4 points (1+1+1+1). La carte Noble a pour effet de faire perdre leurs pouvoirs éventuels à toutes les autres cartes (quelles que soient leurs couleurs) et de leur donner une valeur de 1. La Valeur d'influence des cartes du joueur bleu passe donc à 3 points (1+1+1), ce qui l'empêcherait de prendre ou gagner un Marqueur lors de sa phase d'examen de Progression sur le Chantier. Si un Dragon est posé sur le Noble vert, celui-ci devient hors-jeu et son pouvoir cesse alors de s'appliquer. Toutes les autres cartes récupèrent leurs pouvoirs et leurs valeurs faciales. La Valeur d'influence des cartes du joueur bleu est à nouveau de 7 points.

FIN DU JEU :

Le jeu se termine aussitôt que tous les Marqueurs en jeu ont été pris et posés sur une carte Muraille, ou gagnés par les joueurs.

Le jeu se termine aussi lorsqu'un joueur a pioché et joué toutes les cartes de son paquet (il n'a plus de cartes en main) ; il dit alors « Dernier tour ! » ou « Guangzhou ! ». Tous les autres joueurs jouent un dernier tour. Quand le jeu revient au joueur qui a dit « Dernier tour ! », **aucune carte ne peut plus être jouée.** Les cartes restant dans les Pioches et/ou les Mains des joueurs sont retirées du jeu.

Le joueur qui a dit « Dernier tour ! » regarde alors s'il peut prendre un Marqueur, conformément aux règles d'examen de la progression sur les Chantiers. Le joueur suivant fait la même chose, et ainsi de suite.

Lorsque tous les Marqueurs ont été pris (ils sont placés sur une carte Muraille) ou gagnés (ils sont placés face cachée devant les joueurs), **toutes les cartes Muraille constituant les Chantiers sont retirées du jeu (remises dans la boîte) avec les éventuels Marqueurs posés dessus.** Chaque joueur totalise alors la valeur des Marqueurs posés face cachée devant lui. Le plus fort total gagne.