

L'ARMÉE DE TERRE CUITE

兵马俑



LIVRET DE REGLES



TERRACOTTA ARMY

L'ARMÉE DE TERRE CUITE

兵马俑

L'empereur Qin Shi Huang n'est plus. Pour le protéger dans l'au-delà, une grande armée de statues de terre cuite, reprenant les traits de ses fidèles Guerriers, doit être assemblée. Ils monteront la garde dans sa tombe. Vous vous êtes vu confier la noble tâche de bâtir cette incroyable armée.

Dans **Terracotta Army - L'Armée de Terre Cuite**, vous incarnez des artisans et des artistes talentueux travaillant à l'élaboration de ce merveilleux alignement de statues. Au cours de la partie, vous collectez des ressources, formez vos apprentis et tentez de vous attirer les faveurs des inspecteurs de l'empereur. Votre objectif est de jouer un rôle crucial dans la création de L'Armée de Terre Cuite et votre réussite est évaluée au terme de chaque manche. Bien que vos compagnons et vous façonnerez cette armée tous ensemble, à l'issue de la cinquième manche, seul l'un d'entre vous, le plus talentueux, en sortira vainqueur.

MATERIEL

PLATEAU CENTRAL



RIVET PLASTIQUE



DISQUES D'ACTIONS

1 DISQUE D'ACTIONS
INTERMEDIAIRE



1 DISQUE D'ACTIONS
CENTRAL

RACK DE GUERRIERS



4 JETONS « +100 PV / +200 PV »



12 TUILES DECOMPTE



PIONS INSPECTEUR



RESSOURCES

Remarque : Toutes les ressources sont considérées comme étant illimitées. En cas de pénurie, utilisez le substitut de votre choix.

MARQUEUR MANCHE



90 JETONS ARGILE (RECTO VERSO)



JETONS

3 JETONS PRIORITE



90 PIECES



FIGURINES DE GUERRIERS

11 OFFICIERS



11 ARBALETRIERS



11 GARDES



11 SOLDATS



FIGURINES DE SPECIALISTES

4 MUSICIENS



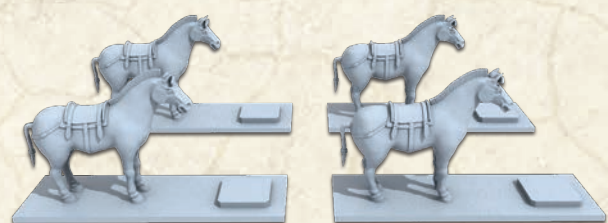
4 SERVITEURS



4 ARCHERS AGENOUILLES



4 CHEVAUX



MATERIEL DES JOUEURS

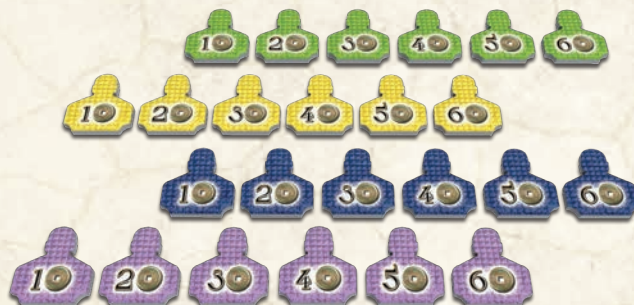
16 JETONS ARME

4 de chacun des 4 types



24 JETONS MAITRE

6 de chacune des 4 couleurs de joueur



4 MARQUEURS SCORE

1 de chacune des 4 couleurs de joueur



4 MARQUEURS ORDRE DU TOUR

1 de chacune des 4 couleurs de joueur



20 APPRENTIS

5 de chacune des 4 couleurs de joueur



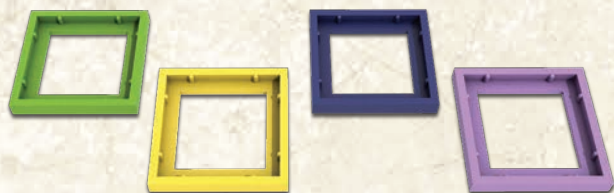
20 ARTISANS

5 de chacune des 4 couleurs de joueur



60 SOCLES DE GUERRIER

15 de chacune des 4 couleurs de joueur



MATERIEL MANQUANT OU ENDOMMAGE

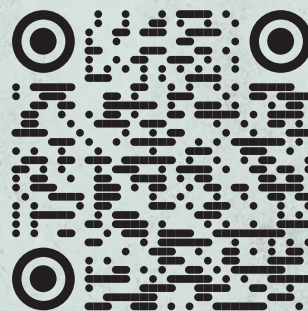
Bien que nous prenions beaucoup de précautions pour nous assurer que votre jeu est complet, des erreurs de fabrication peuvent toujours avoir pour conséquence un composant manquant ou endommagé. Si cela se produit, veuillez nous contacter pour recevoir rapidement les composants de remplacement, avec nos sincères excuses.

Service Client :

<https://www.pixiegames.fr/nous-contacter>

MISE A JOUR DES REGLES

Nous nous engageons à soutenir chaque jeu bien après sa sortie. Malgré des tests rigoureux et de multiples relectures et de corrections, aussi bien en interne qu'en externe, il arrive que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu ne soient découverts que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Nous promettons de publier des mises à jour des règles en temps voulu, ainsi que des clarifications de la FAQ si nécessaire, disponibles en téléchargement sur notre site Internet au format PDF (lien en anglais).



ASSEMBLAGE DU PLATEAU



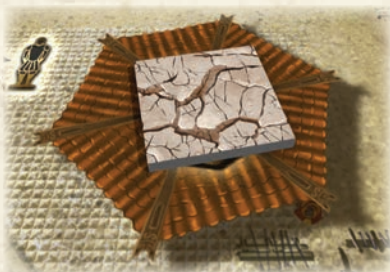


MISE EN PLACE



*Avant votre première partie, détachez soigneusement tous les composants en carton et trie-
ez tous les autres éléments, afin de faciliter la mise en place du jeu. Assemblez la Roue d'Actions
avec le rivet plastique fourni, en plaçant le disque intermédiaire
directement sur le plateau et en posant ensuite le disque interne sur
le disque intermédiaire (voir Assemblage du Plateau, p. 5).*

1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Formez une réserve commune avec les jetons Argile et les Pièces sur le côté du plateau.
3. Placez 1 jeton Argile Sèche sur chacun des quatre Entrepôts du plateau.



Jeton Argile sur une case Entrepôt, face Sèche visible.

4. Placez les Disques d'Actions sur la Roue d'Actions dans des positions de départ aléatoires.

*Lorsque vous placez les Disques d'Actions, veillez à aligner
leurs cases d'Action avec celles du Disque Extérieur imprimé
sur le plateau :*



*Au cours de la partie, les Disques tournent, mais leurs cases
d'Action doivent toujours rester bien alignées, comme indiqué
ci-dessus, formant ainsi ce que l'on appelle un segment.*

5. Piochez aléatoirement 5 tuiles Décompte et placez-
en 1, face visible, sur chaque case de la piste des
Manches, en veillant à ce que le petit triangle soit
placé dans leur coin inférieur gauche. Rangez toutes
les tuiles Décompte inutilisées dans la boîte.
6. Placez le marqueur Manche sur la première case de
la piste des Manches.



*Une tuile Décompte au hasard est placée, face visible, sur
chacune des cinq cases Décompte. Le marqueur Manche est
placé sur sa position de départ.*

7. Placez un pion Inspecteur sur la position de départ
de chacune des deux pistes Inspecteur, près du
Mausolée.



*Les deux pions Inspecteur sont placés sur leur position de
départ : un sur la piste Inspecteur horizontale et un sur la
piste Inspecteur verticale.*

8. Placez le Rack de Guerriers près du plateau, à proximité du Mausolée.



Le Rack de Guerriers est placé près du Mausolée. Assurez-vous que chaque colonne ne contient que des figurines de Guerriers d'un seul type, comme illustré sur le flanc du Rack.



9. Placez les 16 figurines de Spécialistes sur les emplacements correspondants du plateau, sous le Mausolée.



Chacun des 4 types de figurines de Spécialistes est placé dans sa propre colonne, selon les formes de leur socle et comme illustré au bas de cette zone.

10. Formez une pile ordonnée des jetons Priorité, la valeur la plus faible au sommet, et placez-la sur l'emplacement au sommet de la piste d'Ordre du Tour.

- 2 joueurs : n'utilisez que le jeton 1.
- 3 joueurs : utilisez uniquement les jetons 1 et 2.
- 4 joueurs : utilisez les trois jetons.



Lorsque vous empilez les jetons Priorité, celui de plus forte valeur disponible doit toujours être placé au bas de la pile.

11. Chaque joueur reçoit 3 Pièces et 4 jetons Arme différents (face Inactive visible).
12. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments correspondants :
- 6 jetons Maître,
 - 15 socles de Guerrier,
 - 5/4/3 Apprentis (à 2/3/4 joueurs),
 - 5/4/3 Artisans (à 2/3/4 joueurs),
 - 1 marqueur Score
 - 1 marqueur Ordre du Tour.

Rangez tous les éléments inutilisés dans la boîte.



Éléments du joueur jaune pour une partie à 2 joueurs.

13. Placez tous les Artisans appartenant à chaque joueur dans la réserve commune, près du plateau.



Réserve d'Artisans pour une partie à 3 joueurs.

14. Placez tous les marqueurs Score sur la case «0» de la piste de Score.
15. En utilisant la méthode de votre choix, déterminez un premier joueur et placez son marqueur Ordre du Tour sur la position la plus haute de la piste d'Ordre du Tour. Puis, dans le sens horaire, chaque joueur place, en dessous, son marqueur Ordre du Tour sur la piste.



Les jetons Ordre du Tour sont disposés pour une partie à 3 joueurs : Jaune joue en premier, puis Vert, et enfin Bleu qui joue en troisième.

16. Le deuxième joueur dans l'Ordre du Tour reçoit 1 Argile Humide. S'il y a un troisième joueur, il reçoit 2 Argiles Humides et 1 Pièce. S'il y a un quatrième joueur, il reçoit 3 Argiles Humides et 2 Pièces.



Toute Argile que vous recevez au début de la partie doit être placée face Humide visible. Les différences entre l'Argile Humide et l'Argile Sèche sont expliquées au chapitre suivant.

**Tout est désormais en place,
vous êtes prêts à jouer !**



Mise en place pour 3 joueurs.

PRINCIPAUX CONCEPTS

Un certain nombre de concepts importants s'appliquent à l'exécution de certaines actions. Les règles associées sont détaillées ci-dessous.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque fois que vous recevez des Points de Victoire, reportez-les sur la piste de Score courant autour du plateau central en avançant votre marqueur Score. Si vous dépassez 100 PV, prenez un jeton «+100 PV». Si vous dépassez 200 PV, retournez ce jeton face «+200 PV» visible.

Les Points de Victoire sont généralement abrégés «PV» sur les éléments du jeu, l'aide de jeu, et dans ces règles.

OUVRIERS — APPRENTIS ET ARTISANS

Votre réserve d'Apprentis et d'Artisans représente vos Ouvriers. Au début de la partie, vous avez un certain nombre d'Apprentis à votre disposition. Au cours de la partie, vous pouvez transformer certains de vos Apprentis en Artisans. Chaque fois que les règles font référence aux Ouvriers, elles font référence aux Apprentis et aux Artisans. Lorsque les règles désignent explicitement des Apprentis ou des Artisans, il n'est question que de ce type spécifique d'Ouvrier.

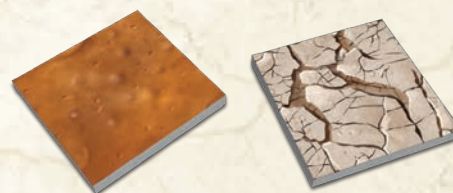


Un Apprenti bleu (à gauche) et un Artisan bleu (à droite).

ARGILE HUMIDE ET SECHE

L'Argile (représentée par les jetons Argile) est la principale ressource nécessaire au façonnage des Statues de Guerriers.

Comme dans la vie réelle, seule l'Argile Humide est exploitable. Dans **Terracotta Army - L'Armée de Terre Cuite**, l'Argile est représentée par des jetons Argile recto verso. Seul un jeton Argile face Humide visible peut être utilisé pour payer les coûts associés au façonnage d'une Statue de Guerrier.



Un jeton Argile face Humide (à gauche) et face Sèche (à droite).

GUERRIERS ET SPECIALISTES

Il existe deux types de Statues, représentées dans le jeu par des figurines : les Guerriers et les Spécialistes. De façon générale, les Guerriers sont façonnés à l'aide de jetons Argile Humide, et les Spécialistes sont achetés avec des Pièces (et en utilisant une Arme spécifique). Les Guerriers nouvellement façonnés sont marqués d'un socle de couleur pour indiquer leur propriétaire lorsqu'ils sont placés dans le Mausolée, tandis que les Spécialistes ne le sont pas. Les socles des Spécialistes ont des formes différentes pour vous le rappeler.



Tous les Guerriers disposent d'un socle carré pouvant facilement s'insérer dans les socles des joueurs (en haut). Les Spécialistes ont quant à eux des socles de formes différentes (en bas).

GROUPES DE GUERRIERS

Au cours de la partie, vous placez des figurines de Guerrier dans le Mausolée, formant ainsi des groupes. Dans le contexte du jeu, un **groupe** est composé d'**au moins 2** figurines du **même type** orthogonalement adjacentes les unes aux autres. Les figurines d'un groupe peuvent appartenir à plusieurs joueurs (comme l'indiquent les socles de joueur sous ces figurines). Plusieurs groupes distincts composés du même type de figurines peuvent exister dans le Mausolée.



Exemple : Ci-dessus, il y a un seul groupe de 4 Officiers : 2 appartiennent à Jaune, 1 à Bleu et 1 à Vert. L'officier de Violet n'appartient pas au groupe, car il n'est pas orthogonalement adjacent à un autre Officier du groupe. Le Soldat de Violet ne fait pas non plus partie du groupe, car il s'agit d'un type différent de Guerrier.

JETONS ARME

Chaque joueur possède 4 jetons Arme, exactement 1 de chacun des 4 types. Chaque Arme en votre possession est soit active, soit inactive. Lorsque vous utilisez une Arme Active, retournez le jeton face Inactive visible. Lorsqu'une action vous permet de réactiver une Arme, vous pouvez retourner un jeton Arme face Active visible (cela n'a aucun effet sur une Arme déjà active).



Les 4 jetons Arme représentés face Inactive visible (ligne du haut) et face Active visible (ligne du bas). Les types d'Armes sont (de gauche à droite) l'Épée, la Hallebarde, l'Arbalète et la Lance.

DOMINATION ET PRÉSENCE

Dans **Terracotta Army - L'Armée de Terre Cuite**, vous avez de nombreuses possibilités de gagner des Points de Victoire (PV) en fonction de votre Domination et de votre Présence. Pour atteindre la Domination, vous devez être le seul joueur à posséder **le plus** de la ressource demandée ou d'un type de Statues en cours de décompte. (Si vous êtes le seul joueur, vous avez la Domination.) Pour la Présence, vous devez avoir **au moins 1** exemplaire de la Ressource demandée ou du type de Statue en cours de décompte.

Si vous gagnez des PV pour votre Domination, vous ne gagnez AUCUN PV pour votre Présence.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la Domination, aucun n'obtient la Domination. Cependant, tous les joueurs à égalité sont considérés comme ayant la Présence.

Remarque : Lors du Décompte Final, la Domination et la Présence sont décomptées différemment !

INSPECTEURS

Il y a deux pions Inspecteur, chacun avec sa piste associée. Avancer un Inspecteur signifie déplacer le pion dans la direction indiquée par les flèches. Si le pion Inspecteur se trouve déjà sur la dernière case de sa piste, il est déplacé vers la première case de sa piste (comme indiqué par la longue flèche).

DEROULEMENT

Une partie de **Terracotta Army - L'Armée de Terre Cuite** se joue en cinq manches. À chaque manche, les joueurs placent des Ouvriers pour effectuer des actions. Après que chaque joueur a effectué une action, le tour passe au joueur suivant dans l'Ordre du Tour actuel. Lorsque tous les joueurs ont utilisé tous leurs Ouvriers, la manche se termine. Les joueurs procèdent ensuite au décompte des Points de Victoire, puis ils préparent la manche suivante. À la fin de la cinquième manche, le Décompte Final a lieu. Le vainqueur de la partie est le joueur ayant cumulé le plus de Points de Victoire.

STRUCTURE D'UNE MANCHE

Chaque manche se compose de 3 phases :

1. Phase d'Actions
2. Phase de Décompte
3. Phase d'Entretien

PHASE D' ACTIONS

Au cours de cette phase, dans l'Ordre du Tour, les joueurs placent à tour de rôle l'un de leurs Ouvriers autour de la Roue d'Actions du plateau central.

Lorsque c'est à votre tour de placer un Ouvrier, résolvez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. TOURNER UN DISQUE (OPTIONNEL)

Vous pouvez payer 2 Pièces pour faire tourner le Disque Central ou le Disque Intermédiaire d'un cran dans la direction indiquée par ses flèches. Le Disque **Central** ne peut tourner que dans le sens horaire. Le Disque **Intermédiaire** ne peut tourner que dans le sens inverse.



Le Disque Central et le Disque Intermédiaire peuvent être tournés dans le sens de leurs flèches. Le coût associé est rappelé au centre de la Roue d'Actions.

Si vous choisissez de faire tourner un Disque, vous ne pouvez le faire qu'**UNE SEULE FOIS**.

Vous ne pouvez pas faire tourner le Disque de plus d'un cran ni faire tourner plus d'un Disque.

Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois le coût pour répéter cette étape.

Vérifiez le bon alignement des Disques chaque fois que vous en faites tourner un.

2. PLACER UN OUVRIER (OBLIGATOIRE)

Placez l'un de vos Ouvriers sur une case vide autour de la Roue d'Actions. Chaque segment de la Roue d'Actions dispose de deux cases Ouvrier.

- Si les deux cases d'un segment sont vides, vous pouvez placer n'importe quel type d'Ouvrier sur n'importe quelle case de ce segment.
- Si **l'une des cases** d'un segment est déjà occupée par un Apprenti (le vôtre ou celui d'un autre joueur) et que l'autre case est vide, seul un **Artisan** peut être placé sur cette case vide.
- **Aucun** Ouvrier ne peut être placé dans un segment occupé par un Artisan.



Comme ce segment est complètement vide, n'importe quel Ouvrier peut être placé sur l'une des cases entourées.



Puisque ce segment est déjà occupé par un Apprenti, vous ne pouvez placer qu'un Artisan sur la case entourée. Vous ne pouvez pas y placer un Apprenti.



Puisque ce segment est déjà occupé par un Artisan, vous ne pouvez pas y placer un autre Ouvrier, même s'il reste une case vide.

3. EFFECTUER DES ACTIONS (OPTIONNEL)

Dans le segment sur lequel vous avez placé votre Ouvrier, effectuez les actions l'une après l'autre en partant du Disque Central et en progressant vers le Disque Extérieur. Résolez complètement chacune d'entre elles avant de passer à la suivante.

Lorsque vous effectuez une action du Disque Central ou du Disque Intermédiaire, vous devez, **au choix** :

- effectuer l'action indiquée
- gagner 1 Argile Humide
- gagner 1 Pièce
- ne rien faire

Lorsque vous effectuez une action du Disque Extérieur (imprimé sur le plateau), vous devez, **au choix** :

- effectuer l'action indiquée
- ne rien faire



L'action A est résolue en premier, puis l'action B et enfin l'action C.

Au lieu d'effectuer l'action A, vous pouvez gagner 1 Argile Humide ou 1 Pièce.

Au lieu d'effectuer l'action B, vous pouvez gagner 1 Argile Humide ou 1 Pièce.

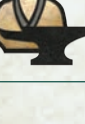
Vous ne pouvez pas gagner de l'Argile ou de Pièce au lieu d'effectuer l'action C.

Vous DEVEZ effectuer les actions dans l'ordre : celle du Disque Central, puis celle du Disque Intermédiaire, en enfin celle du Disque Extérieur.

Bien que vous puissiez choisir d'ignorer l'action du Disque Extérieur, vous ne pouvez pas gagner d'Argile ni de Pièce à la place.

ACTIONS DES DISQUES

	Gagnez le nombre de Pièces indiqué (2/3/4).
	Gagnez le nombre d'Argiles Humides indiqué (2/4).
	Dépensez le nombre d'Argiles Humides indiqué pour façonner une Statue de Guerrier et la placer dans le Mausolée. Le façonnage et le placement des Guerriers, ainsi que l'activation de leurs capacités, sont détaillés p. 13.
	Retournez toutes vos Argiles Sèches face Humide visible.
	Transformez en Artisan l'Apprenti que vous avez utilisé pour cette action. Retirez cet Apprenti du jeu et placez à sa place l'un de vos Artisans pris dans la réserve commune. Cette action n'a aucun effet si l'Ouvrier était déjà un Artisan, mais vous pouvez choisir de gagner 1 Argile Humide ou 1 Pièce à la place.

     	Si vous avez un jeton Maître de votre couleur dans la zone de ce Maître sur le plateau : utilisez la capacité associée au Maître représenté (voir p. 17). Si vous n'avez PAS encore de jeton Maître de votre couleur dans la zone de ce Maître sur le plateau : choisissez tout d'abord l'un de vos jetons Maître, payez le nombre de Pièces indiqué sur le jeton, et placez-le dans la zone du Maître correspondante. Utilisez ensuite la capacité associée au Maître représenté. Si vous décidez d'acquérir un Maître et que vous n'utilisez pas sa capacité, cela compte quand même comme avoir effectué une action Maître, vous ne pouvez donc pas gagner une Argile ou une Pièce à la place. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton Maître dans la zone de chaque Maître sur le plateau central.
	Prenez le jeton Priorité du sommet de la pile de jetons Priorité, s'il en reste, et placez-le devant vous. Prenez immédiatement le nombre d'Argiles Humides indiqué, s'il y en a. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton Priorité devant lui.
   	Réactivez l'Arme indiquée en retournant son jeton face Active visible. Si votre Arme est déjà active, cette action n'a aucun effet. Puisque cette action n'est disponible que sur le Disque Extérieur, vous ne pouvez pas choisir de gagner 1 Argile Humide ou 1 Pièce au lieu d'effectuer cette action.
	Dépensez des Pièces et utilisez une Arme pour acheter une figurine de Spécialiste pour la placer dans le Mausolée. Les règles relatives à l'achat et au placement des Spécialistes, ainsi qu'à l'activation de leurs capacités sont détaillées p. 15. Puisque cette action n'est disponible que sur le Disque Extérieur, vous ne pouvez pas choisir de gagner 1 Argile Humide ou 1 Pièce au lieu d'effectuer cette action.

PLACER DES STATUES

Certaines actions vous permettent de placer une Statue de Guerrier ou de Spécialiste dans le Mausolée. Quel que soit leur type, toutes les Statues que vous placez vous permettent d'utiliser leurs capacités, comme détaillé ci-dessous.

STATUES DE GUERRIERS

Lorsque vous façonnez une Statue de Guerrier, vous devez payer son coût en Argile Humide. Ce coût est déterminé par la case Action que vous avez activée : 2, 3 ou 4 Argiles Humides.

Lorsque vous payez l'Argile (Humide), ajoutez 1 des jetons Argile payés, face Sèche visible, dans l'Entrepôt du quartier correspondant au segment sur lequel vous avez placé votre Ouvrier. Les autres jetons Argile sont placés dans la réserve commune.



Lorsque vous façonnez un Guerrier, 1 Argile est toujours ajoutée à l'Entrepôt situé dans le quartier du segment sur lequel votre Ouvrier a été placé. N'oubliez pas de retourner cette Argile face Sèche visible.

Après avoir payé l'Argile, prenez une Statue de Guerrier de n'importe quel type dans le Rack de Guerriers, fixez-la à un socle de votre couleur, puis placez-la sur n'importe quelle case vide du Mausolée. Gagnez également le nombre de PV indiqué sur le Rack de Guerriers.

À l'exception de l'Archer Agenouillé (voir p. 16), l'orientation de votre Guerrier n'a aucune importance.



Lorsque vous façonnez une Statue, prenez toujours la figurine la plus en bas de la colonne du type choisi. Après avoir placé le Guerrier dans le Mausolée, gagnez le nombre de PV correspondant à la rangée dans laquelle le Guerrier a été pris (7 PV pour le Garde encadré ci-dessus).

Après avoir gagné les PV, vous pouvez utiliser l'Arme associée à ce type de Guerrier pour activer sa capacité spéciale. Ceci n'est pas obligatoire. Si cette Arme est inactive ou si vous ne voulez pas l'utiliser (car en le faisant, vous la rendrez inactive), vous ignorez alors cette capacité spéciale et poursuivez la résolution de votre action suivante. Vous pouvez tout à fait façonner une Statue de Guerrier sans activer sa capacité.



L'OFFICIER

Immédiatement après avoir façonné un Officier, vous pouvez utiliser une Épée (Arme) pour activer les effets suivants :

- Gagnez 1 PV
- Vous **pouvez** avancer ou reculer un Inspecteur de 1 case sur sa piste.



LE GARDE

Immédiatement après avoir façonné un Garde, vous pouvez utiliser une Hallebarde (Arme) pour activer les effets suivants :

- Gagnez 3 PV.
- Parmi vos autres Statues dans le Mausolée, vous pouvez déplacer 1 Guerrier de n'importe quel nombre de cases en ligne droite. Toutes les cases ainsi traversées (ainsi que celle où il s'arrête) doivent être vides. Votre Guerrier ne peut pas traverser une autre Statue.



L'ARBALETRIER

Immédiatement après avoir façonné un Arbalétrier, vous pouvez utiliser une Arbalète (Arme) pour activer l'effet suivant :

- Gagnez 1 PV pour chaque case vide entre ce Guerrier et une autre Statue dans la même ligne ou colonne. S'il y a plusieurs options, choisissez. S'il n'y a aucune option ou si toutes les options sont directement adjacentes à l'Arbalétrier, ne gagnez aucun PV.



LE SOLDAT

Immédiatement après avoir façonné un Soldat, vous pouvez utiliser une Lance (Arme) pour activer les effets suivants :

- Gagnez 1 PV.
- Gagnez 2 Pièces.



Exemple : Immédiatement après avoir placé un Arbalétrier, le joueur a la possibilité d'utiliser une Arbalète (elle doit être face Active visible et il retourne son jeton face Inactive visible).

Dans ce cas, si l'Arbalétrier bleu venait d'être placé, Bleu gagnerait 2 PV.

Si l'Arbalétrier jaune venait d'être placé, Jaune ne gagnerait aucun PV, car il n'y a aucune autre Statue dans la ligne ni dans la colonne de cet Arbalétrier.

Si l'Arbalétrier vert venait d'être placé, Vert ne gagnerait pas non plus de PV. Bien que l'Arbalétrier vert ait une autre Statue dans sa ligne, puisque cette Statue lui est directement adjacente (il n'y a aucune case entre l'Arbalétrier et l'Officier), elle ne lui rapporterait aucun PV.

STATUES DE SPECIALISTES

Lorsque vous achetez une Statue de Spécialiste, vous devez payer son coût en Pièces et retourner le jeton Arme associé face Inactive visible.

Le coût est au minimum de 1 Pièce : il augmente avec le nombre de Spécialistes de ce type déjà achetés. Il est égal au nombre de Pièces visibles dans la colonne du Spécialiste. Contrairement aux Guerriers, vous ne placez pas de socle de votre couleur sur les Spécialistes que vous achetez.

Lorsque vous achetez un Spécialiste, vous **DEVEZ** être capable de retourner l'Arme associée face Inactive visible.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas le faire, vous ne pouvez pas acheter ce type de Spécialiste.



LE CHEVAL

Cette Statue occupe trois cases adjacentes sur une ligne ou une colonne du Mausolée. La première doit être occupée par l'une de vos Statues de Guerrier existantes.

Retirez temporairement votre Guerrier en plaçant le Cheval de façon à ce que sa case vide soit placée exactement sur la case où se tenait votre Guerrier. Replacez ensuite votre Guerrier sur le socle de la Statue de Cheval (il se trouve donc à la même place que précédemment).



Ce Guerrier est considéré comme occupant les trois emplacements occupés par le Cheval, ce qui étend la portée du Guerrier connecté lors de la formation de groupes ou pour déterminer la contiguïté. Votre Guerrier ne compte toujours que pour un seul Guerrier lors de l'attribution des PV (et la réalisation de la Domination). Le Guerrier conserve son type pour tous les usages (y compris pour former ou combiner des groupes).



LE SERVITEUR

À la fin de la partie, cette Statue octroie des PV au joueur ayant la majorité des Guerriers (quel que soit leur type) sur les 8 cases entourant le Serviteur (en diagonale et orthogonalement), ainsi qu'aux joueurs ayant une Présence dans cette zone.
(Voir le chapitre *Décompte Final* p. 19 pour un exemple de décompte)

- Pour la Domination, gagnez 8 PV.
- Pour la Présence, gagnez 2 PV.

Seul le nombre réel de Guerriers est compté. Un Cheval ne compte toujours que pour 1 Guerrier (voir *Le Cheval* p. 15).

Les Spécialistes ne comptent ni pour la Domination ni pour la Présence.



L'ARCHER AGENOUILLE

Lorsque vous placez l'Archer Agenouillé, orientez sa Statue afin qu'elle fasse face à un Guerrier de votre choix.

(Remarque : C'est la seule Statue dont l'orientation conditionne ses effets.)

Bien que l'Archer Agenouillé n'appartienne à aucun joueur, il compte comme un Guerrier du même type que le Guerrier auquel il fait face, créant ou devenant partie intégrante de son groupe lors des décomptes.

Le joueur dont le Guerrier auquel l'Archer Agenouillé fait face reçoit deux avantages :

- Lors d'un décompte, si ce Guerrier est impliqué dans une égalité pour la Domination, l'Archer Agenouillé tranche l'égalité en faveur de ce joueur. (Si plusieurs Archers Agenouillés sont impliqués, le joueur bénéficiant du plus grand nombre d'Archers Agenouillés au sein de ce groupe remporte l'égalité)
- À la fin de la partie, l'Archer Agenouillé rapporte 2 PV à ce joueur.



LE MUSICIEN

Lors de la Phase de Décompte, chaque joueur gagne 1 PV pour chacun de ses Guerriers se trouvant sur la même ligne ou colonne que le Musicien.

Chaque Musicien est décompté séparément : un même Guerrier partageant une ligne ou une colonne avec plusieurs Musiciens peut rapporter plusieurs PV.

CAPACITES DES MAITRES



MAÎTRE FAÇONNEUR

Payez un nombre de Pièces égal à la manche en cours (1 Pièce lors de la manche 1, 2 Pièces à la manche 2, etc.) pour façonner un Guerrier et le placer dans le Mausolée. Il n'y a pas de coût en Argile associé au façonnage de ce Guerrier, uniquement le coût en Pièces mentionné ci-dessus.

Il y a quelques restrictions associées à cette capacité :

- Le Guerrier doit être du type dont il reste le plus de Statues dans le Rack de Guerriers. (En cas d'égalité, choisissez l'un des types à égalité.)
- Vous **ne gagnez pas** de PV lorsque vous placez ce Guerrier.
- Vous **ne pouvez pas** utiliser une Arme pour activer sa capacité spéciale.

Bonus de Phase d'Entretien : Gagnez 1 Pièce.



MAÎTRE ADMINISTRATEUR

Effectuez à nouveau l'action du Disque Central (en payant les éventuels coûts associés).

Bonus de Phase d'Entretien : Gagnez 1 Pièce.



MAÎTRE INSPECTEUR

Vous pouvez avancer **un** Inspecteur de 1 ou 2 cases sur sa piste.

Bonus de Phase d'Entretien : Gagnez 1 Pièce.



MAÎTRE DES ARGILIERES

Gagnez 3 Argiles Humides.

Bonus de Phase d'Entretien : Protège 1 de vos Argiles Humides qui ne sera pas retournée face Sèche visible.



MAÎTRE SUPERVISEUR

Gagnez toutes les Argiles Sèches provenant de 2 Entrepôts sur le plateau.

Bonus de Phase d'Entretien : Protège 1 de vos Argiles Humides qui ne sera pas retournée face Sèche visible.



MAÎTRE FORGERON

Réactivez toutes vos Armes.

Bonus de la Phase d'Entretien : Protège 1 de vos Argiles Humides qui ne sera pas retournée face Sèche visible.

Les Bonus de Phase d'Entretien sont cumulatifs. Cependant, le bonus qui empêche une Argile Humide d'être retournée face Sèche visible n'a aucun effet sur une Argile déjà Sèche. Il vous permet uniquement de conserver Humide une Argile Humide.

PHASE DE DECOMPTE

Les PV sont décomptés pour les Inspecteurs, pour les Musiciens et pour la tuile Décompte.

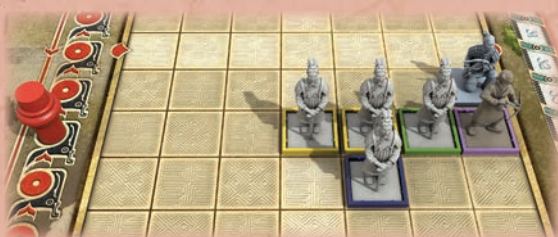
DECOMPTE DES INSPECTEURS

Décomptez tout d'abord la piste Inspecteur située à gauche du Mausolée. Attribuez des PV en fonction du nombre de Guerriers (quel que soit leur type) situés sur la même **ligne** que cet Inspecteur.

- Pour la Domination, gagnez 7 PV.
- Pour la Présence, gagnez 3 PV.

Rappel : Les Archers Agenouillés peuvent départager les égalités si le Guerrier auquel ils font face est impliqué dans une égalité pour la Domination.

Une fois l'inspection terminée, faites avancer l'Inspecteur de 1 case sur sa piste.



Exemple : Jaune a la Domination et gagne 7 PV. Vert et Violet ont tous deux la Présence et gagnent 3 PV chacun.



Lors d'une Phase de Décompte ultérieure, la même rangée est décomptée. Cette fois, Violet obtient la Domination (l'Archer Agenouillé départage l'égalité avec Jaune) et gagne 7 PV. Jaune et Vert obtiennent tous deux la Présence et gagnent 3 PV chacun.

Décomptez ensuite la piste Inspecteur située en dessous du Mausolée. Procédez de la même manière, en considérant cette fois les Guerriers dans la même colonne que l'Inspecteur.

DECOMPTE DES MUSICIENS

Chaque joueur gagne 1 PV pour chacun de ses Guerriers se trouvant sur la même ligne ou colonne qu'un Musicien. Chaque Musicien est décompté séparément : un même Guerrier partageant une ligne ou une colonne avec plusieurs Musiciens peut donc rapporter plusieurs PV.

TUILES DECOMPTE

Consultez la tuile Décompte de la manche en cours. Selon la manche, la Domination et la Présence rapportent un nombre de PV différent. Chaque jeton Décompte dispose de ses propres conditions pour atteindre la Domination et la Présence, détaillées ci-dessous.

	Évaluez la Domination et la Présence selon le nombre de Guerriers dans la colonne (ou la ligne) centrale dans le Mausolée (plus claires), comme pour les Inspecteurs.
	La Domination et la Présence sont déterminées selon le nombre total de Guerriers du type indiqué dans le Mausolée. Les Archers Agenouillés NE SONT PAS considérés comme des Guerriers appartenant à un joueur, mais ils PEUVENT départager les égalités.
	La Domination et la Présence sont déterminées selon le nombre total de Guerriers, de n'importe quel type, dans le quadrant indiqué du Mausolée. La colonne et la ligne centrale (plus claires) ne sont PAS considérées comme faisant partie d'un quadrant. Les Archers Agenouillés NE SONT PAS considérés comme des Guerriers appartenant à un joueur, mais ils PEUVENT départager les égalités.

	La Domination et la Présence sont déterminées selon le nombre de Pièces de chaque joueur. Les Archers Agenouillés ne tranchent pas l'égalité.
	La Domination et la Présence sont déterminées selon le nombre d'Argiles de chaque joueur (qu'elles soient Humides ou Sèches). Les Archers Agenouillés ne tranchent pas l'égalité.

PHASE D'ENTRETIEN

- Si aucun joueur n'a de jeton Priorité, passez cette étape. Sinon, mettez à jour de la piste d'Ordre du Tour :
 - Le joueur avec le jeton «1» devient premier dans l'Ordre du Tour.
 - Le joueur avec le jeton «2», s'il y en a un, devient deuxième dans l'Ordre du Tour.
 - Le joueur avec le jeton «3», s'il y en a un, devient troisième dans l'Ordre du Tour.
 - Les marqueurs de tous les joueurs sans jeton Priorité sont placés sur les dernières cases de l'Ordre du Tour, sans modifier leur ordre respectif.
 - Remettez les jetons Priorité à leur place au-dessus de la piste d'Ordre du Tour, dans l'ordre de leur valeur, le plus faible étant placé au sommet.
- Chaque joueur doit retourner tous ses jetons Argile Humide face Sèche visible. (Certains Maîtres vous permettent d'empêcher une partie de votre Argile de sécher, voir p. 17.)
- Gagnez 1 Pièce pour chaque Maître le permettant (voir p. 17).
- S'il s'agit de la 5^e (et dernière) manche : procédez au Décompte Final.
- Sinon :
 - Récupérez tous les Ouvriers de la Roue d'Actions.
 - Faites tourner le Disque d'Actions Central d'un cran dans le sens horaire.
 - Faites tourner le Disque d'Actions Intermédiaire d'un cran dans le sens antihoraire.
 - Avancez le marqueur Manche d'une case sur la piste des Manches.
 - Commencez une nouvelle manche, en respectant le nouvel Ordre du Tour.

DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

À la fin de la dernière manche, procédez au décompte final :

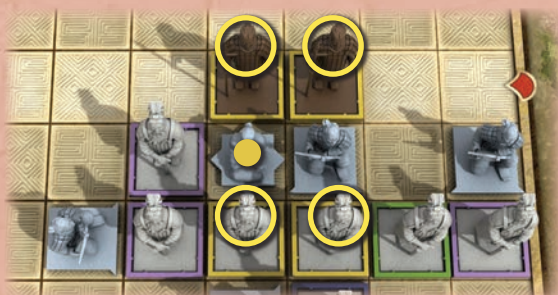
- Décomptez chaque Serviteur selon le nombre de Guerriers (quel que soit leur type) occupant les 8 cases entourant le Serviteur (en diagonale et orthogonalement).
 - Pour la Domination, gagnez 8 PV (les Archers Agenouillés peuvent départager les égalités).
 - Pour la Présence, gagnez 2 PV.
 - Seul le nombre réel de Guerriers est compté. Un Cheval (avec son Guerrier) compte toujours pour 1 seul Guerrier.
- Retirez chaque Guerrier qui ne fait pas partie d'un groupe. **Un groupe** est constitué d'**au moins 2 figurines du même type**, adjacentes orthogonalement les unes aux autres, quel que soit le joueur qui les possède. (Rappel : Un groupe doit contenir au moins 2 Guerriers ou au moins 1 Guerrier et 1 Archer Agenouillé faisant face à ce Guerrier.)
- Décomptez ensuite chaque groupe séparément :
 - Chaque Guerrier rapporte autant de PV que le nombre de joueurs différents ayant au moins 1 Guerrier dans ce groupe (il suffit de compter le nombre de socles de couleurs différentes présents au sein du groupe).
 - Si au moins 2 joueurs ont au moins 1 Guerrier au sein du groupe, évaluez la Domination et la Présence.
 - Pour la Domination, gagnez 5 PV (les Archers Agenouillés peuvent départager les égalités).
 - Pour la Présence, gagnez 2 PV.
- Décomptez chaque Archer Agenouillé. Le joueur à qui appartient le Guerrier auquel l'Archer Agenouillé fait face gagne 2 PV.
- Enfin, chaque joueur fait le total de ses Argiles (Humides ou Sèches) et de ses Pièces restantes. Il divise ce total par deux et gagne autant de PV que le résultat obtenu (arrondi à l'inférieur).

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, elle est résolue en faveur du joueur à égalité jouant le plus tôt dans l'Ordre du Tour.

Exemple : Décompte de fin de partie



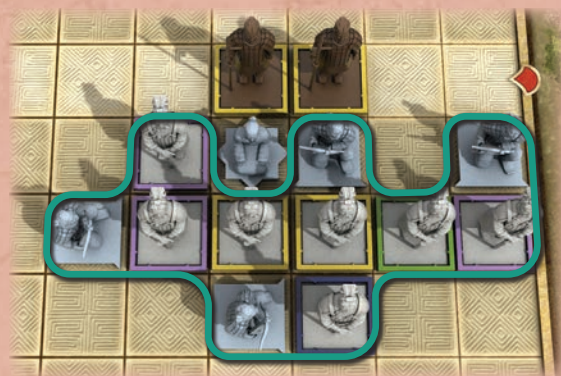
Considérons qu'il s'agisse de la situation finale de la partie. Il est fort probable qu'au cours d'une partie normale beaucoup d'autres Guerriers auront été placés dans le Mausolée, mais cet exemple simple permet d'illustrer le décompte final.



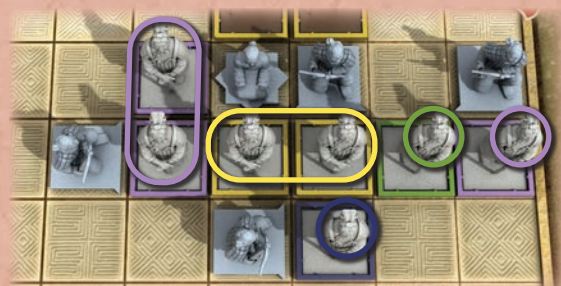
Tout d'abord, chaque Serviteur est décompté. Il n'y a qu'un seul Serviteur à décompter (marqué d'un point jaune). Comme Jaune dispose du plus grand nombre de Guerriers autour de ce Serviteur, il gagne 8 PV (Violet gagne 2 PV pour sa Présence).



Ensuite, le petit groupe composé de 2 Gardes est décompté. Comme Jaune est le seul joueur à avoir des Guerriers dans ce groupe, chaque Garde ne rapporte que 1 PV et aucun PV supplémentaire n'est accordé pour la Domination. Jaune gagne donc 2 PV au total pour ce groupe.



Il ne reste qu'un seul groupe à décompter. Il se compose de 7 Officiers et de 4 Archers Agenouillés. Les 2 Gardes à l'extérieur de la frontière turquoise ne font pas partie de ce groupe, car ils appartiennent à un autre type de Guerrier.



Il y a un total de 4 joueurs ayant au moins 1 Guerrier dans le groupe : Violet avec 3 Statues, Jaune avec 2, et enfin Vert et Bleu avec 1 Statue chacun. Cela signifie que chaque Guerrier rapporte 4 PV. Ainsi :

- Violet gagne 12 PV,
- Jaune gagne 8 PV,
- Vert gagne 4 PV, et
- Bleu gagne 4 PV.

Violet remporte également la Domination et gagne 5 PV, tandis que les autres joueurs obtiennent la Présence et gagnent 2 PV chacun.



Enfin, nous décomptons les Archers Agenouillés. Deux Archers Agenouillés font face à des Guerriers appartenant à Violet, ils lui rapportent donc 4 PV supplémentaires. Jaune et Bleu ont un seul Archer Agenouillé face à leurs Guerriers, ils gagnent donc 2 PV chacun.

Au final, le score de chaque joueur est de :

- 23 PV pour Violet,
- 22 PV pour Jaune,
- 8 PV pour Bleu, et
- 6 PV pour Vert.



TERRACOTTA ARMY

L'ARMÉE DE TERRE CUITE

兵马俑

Terracotta Army - L'Armée de Terre Cuite

Auteurs : Przemysław Fornal, Adam Kwapiński
Développement du jeu : Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Malgorzata Mitura, Rainer Ahlfors
Illustrateurs : Aleksander Zawada, Jan Lipiński, Zuzanna Kolakowska
Conception graphique et PAO : Zuzanna Kolakowska
Mise en page du livret de règles : Zuzanna Kolakowska
Livret de règles : Błażej Kubacki
Relecture du livret de règles : Emanuela and Robert Pratt
Consultants culturels : Haoyue Ma, Chunyue Jiang

Version française : Pixie Games
Traduction française : MeepleRules.fr

Board&Dice

Directeur général : Andrei Novac
Directeur des opérations : Aleksandra Menio
Responsable marketing : Filip Glowacz
Responsable des ventes : Ireneusz Huszcza
Direction artistique : Kuba Polkowski
Responsable développement : Błażej Kubacki

Les auteurs et Board&Dice tiennent à remercier pour leurs tests du jeu, leurs conseils et leurs commentaires :

Adam Kamiński, Adam Hehl, Aleksandra Wiatr, Andrew Paulsen, Andrzej Olejarczyk, Anita Sokolowska, Artur Lutyński, Ben Seipert, Borys Bielaś, Daniel Dubel, Dave Haenze, Damian Bojarowski, Dariusz Szypuła, Damian Głuszczyk, Dominik « Vyk » Pańczyk, Filip Loba, Grzegorz Góra, Jakub Kisala, Jakub Wasilewski, Jan Skornowicz, Jan Truchanowicz, Klaudyna Mikołajczyk, Konrad Sulżycki, Landon Call, Lane Russel, Łukasz Juras, Łukasz Stadnik, Łukasz Szopka, Michał Mazurek, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń Youry Ivanov, Bartosz Bajda, Iwona Jaworowska, Janusz Smoła, Julia Gauza, Krzysztof Jurzysta, Konrad Sass, Aneta Bernaciak, Marcin Bernaciak, Maciej Prostack, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Jóźwik, Marta Szpadarska, Mateusz Myrcha, Michał « Killjoy » Cieślowski, Michał Górecki, Michał Łopato, Michał Sieńko, Michał Szewczyk, Patryk Olbert, Paweł « Wppix » Gajda, Przemek Wojtkowiak, Przemysław Golus, Rafał Szymaszek, Rick Malloy, Sebastian Borowczyk, Tommy Aikens, Wojciech Giżyński, et le club de jeux de société Game Grid à Lehi, Utah.

Nous remercions également Julia Gauza et Konrad Sulżycki pour leur inspiration et leurs grandes idées qui ont contribué à donner au jeu sa forme finale.

Mot des auteurs :

Le développement d'un jeu est une aventure longue, souvent riche en rencontres. Nous tenons à remercier tout particulièrement Jamey Stegmaier qui, bien qu'il n'ait joué qu'une seule fois à notre premier prototype, nous a fait part de nombreux commentaires qui ont influencé notre jeu à de multiples niveaux. Nous sommes sûrs que sans ses conseils, Terracotta Army ne serait pas un aussi bon jeu.

© 2022 Board&Dice. Tous droits réservés.

© 2022 Pixie Games pour la version française. Tous droits réservés.

Pour plus d'information sur Terracotta Army - L'Armée de Terre Cuite, rendez-vous sur www.pixiegames.fr.

MAITRE FACONNEUR



Payez autant de Pièces que le numéro de la manche en cours pour placer un Guerrier dans le Mausolée. Ne payez pas d'Argile. Le Guerrier placé doit être du type restant en plus grand nombre dans le Rack de Guerriers. Ne marquez pas de PV. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser une Arme pour activer sa capacité spéciale.

Bonus de Phase d'Entretien : Gagnez 1 Pièce.

MAITRE ADMINISTRATEUR



Effectuez à nouveau l'action du Disque Central (payez les éventuels coûts associés).

Bonus de Phase d'Entretien : Gagnez 1 Pièce.

MAITRE INSPECTEUR



Vous pouvez avancer un Inspecteur de 1 ou 2 cases sur sa piste.

Bonus de Phase d'Entretien : Gagnez 1 Pièce.

MAITRE DES ARGILIERES



Gagnez 3 Argiles Humides.

Bonus de Phase d'Entretien : Protège 1 de vos Argiles Humides qui ne sera pas retournée face Sèche visible.

MAITRE SUPERVISEUR



Gagnez toutes les Argiles Sèches de 2 Entrepôts du plateau.

Bonus de Phase d'Entretien : Protège 1 de vos Argiles Humides qui ne sera pas retournée face Sèche visible.

MAITRE FORGERON



Réactivez toutes vos Armes.

Bonus de Phase d'Entretien : Protège 1 de vos Argiles Humides qui ne sera pas retournée face Sèche visible.

PHASE DE DECOMPTE

INSPECTEURS : Décomptez l'Inspecteur de gauche en premier. Décomptez la ligne/colonne de chaque Inspecteur en fonction du nombre de Guerriers. *Domination :* 7. *Présence :* 3. *Important :* Les Archers Agenouillés peuvent départager les égalités. Après chaque inspection, avancez l'Inspecteur de 1 case.

MUSICIENS : Décomptez chaque Musicien. *Important :* Un Guerrier partageant une ligne/colonne avec plusieurs Musiciens rapporte plusieurs.

TUILES DÉCOMPTE : Consultez la tuile Décompte de la manche en cours et gagnez des en fonction de ses prérequis et de la manche en cours.



L'Officier

Utilisez une Épée pour marquer 1 PV et vous pouvez avancer ou reculer un Inspecteur de 1 case sur sa piste.



Le Garde

Utilisez une Hallebarde pour marquer 3 PV et vous pouvez déplacer 1 de vos Guerriers dans le Mausolée de n'importe quel nombre de cases en ligne droite (uniquement à travers des cases vides).



L'Arbalettier

Utilisez une Arbalète pour marquer 1 PV pour chaque case vide entre ce Guerrier et toute autre Statue dans la même ligne ou colonne. Si plusieurs options de décompte existent, vous choisissez.



Le Soldat

Utilisez une Lance pour marquer 1 PV et gagner 2 Pièces.



Le Cheval

Cette Statue occupe trois cases adjacentes sur une ligne ou colonne. La première case doit être occupée par l'un de vos Guerriers existants. On considère que le Guerrier occupe les trois cases recouvertes, mais ne compte toujours que pour un unique Guerrier de son type.



Le Serviteur

À la fin de la partie : Décomptez tous les Guerriers dans les 8 cases entourant le Serviteur. Le joueur qui a la Domination parmi ces Guerriers gagne 8 PV. Tous les joueurs ayant la Présence marquent 2 PV chacun.



L'Archer Agenouille

Lors de son placement, orientez-le de façon à ce qu'il fasse face à un Guerrier. Il compte comme un Guerrier du même type que celui auquel il fait face. Il tranche les égalités en faveur du joueur auquel appartient le guerrier lui faisant face.



Le Musicien

Lors de chaque phase de Décompte : Chaque joueur gagne 1 PV pour chacun de ses Guerriers dans la même ligne ou colonne que le Musicien. Un même Guerrier peut rapporter des PV pour plusieurs Musiciens.



AIDE DE JEU



ROUE D'ACTIONS

	GAGNER DES PIÈCES Lorsque vous résolvez cette action, prenez simplement le nombre de Pièces indiqué.
	GAGNER DE L'ARGILE Lorsque vous résolvez cette action, prenez simplement le nombre d'Argiles indiqué.
	FACONNER UN GUERRIER Lorsque vous résolvez cette action, dépensez l'Argile requise par l'action (placez-en une sur l'Entrepôt correspondant, face Sèche), puis placez un Guerrier. Pour plus de détails, voir p. 15.
	HUMIDIFIER L'ARGILE Lorsque vous résolvez cette action, retournez toutes vos Argiles Sèches face Humide visible.
	TRANSFORMER UN APPRENTI Lorsque vous résolvez cette action, remplacez votre Apprenti actuel par un Artisan. Cette action n'a aucun effet si l'Ouvrier était déjà un Artisan.

MAÎTRES

Les capacités de chaque Maître sont détaillées p. 17.

PRENDRE UN JETON PRIORITE

Lorsque vous résolvez cette action, prenez le premier jeton Priorité de la pile, s'il en reste. Gagnez immédiatement l'Argile indiquée (s'il y a). Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton Priorité devant lui.



PRENDRE UNE ARME

Lorsque vous résolvez cette action, réactivez l'Arme indiquée en retournant son jeton face Active visible. Si votre Arme est déjà active, cette action n'a aucun effet.



ACHETER UN SPECIALISTE

Lorsque vous résolvez cette action, payez le coût en Pièces et utilisez l'Arme correspondante pour acheter une figurine de Spécialiste et la placer dans le Mausolée. Pour plus de détails, voir p. 13.

