

TERRACOTTA ARMY

兵马俑



MODE SOLO



DEFIER LI SI

Li Si, le Premier Ministre, est mécontent de la lenteur avec laquelle le Mausolée est construit. Il a décidé de superviser les travaux lui-même et d'honorer l'Empereur. À vous de prouver que vous pouvez faire mieux ou vous devrez faire face au désbonheur éternel.

Dans ces règles, «vous» fait référence au joueur humain solo, tandis que «le Premier Ministre» ou «lui» fait référence à l'adversaire solo automatisé.

Le Premier Ministre suit **toutes les règles** du jeu multijoueur, **sauf** mention contraire explicite.

Lorsque vous jouez en Mode Solo, vous avez besoin de deux dés à six faces standard (appelés «dés Superviseur») et d'imprimer les deux dernières pages de ce livret.

MISE EN PLACE

1. Choisissez une couleur de joueur et attribuez-en une autre au Premier Ministre. Procédez à une mise en place pour 2 joueurs (chacun recevant notamment 3 Pièces, 5 Apprentis, 4 jetons Arme face Inactive visible et une réserve de 6 jetons Maître).
 - a. Le Premier Ministre est le premier joueur de chaque manche. Vous pouvez donc ranger votre marqueur Ordre du Tour et tous les jetons Priorité dans la boîte.
 - b. Prenez une Argile supplémentaire (puisque vous êtes techniquement le 2e joueur).
 - c. Rangez la première figurine Cheval et la première figurine Musicien dans la boîte. Ces figurines sont considérées comme «façonnées» pour déterminer le coût des figurines Cheval/Musicien à façonner ultérieurement.
 - d. Placez les jetons Arme du Premier Ministre en une rangée : placez-les aléatoirement l'un après l'autre dans la rangée.
 - e. Les deux joueurs commencent la partie avec 0 PV.
 - f. Placez le marqueur Ordre du Tour du Premier Ministre près de la case Ouvrier **opposée** à l'action «Former un Apprenti». Ce marqueur est appelé le *Superviseur*.
2. Choisissez aléatoirement l'un des six Maîtres. Placez l'un des jetons Maître du Premier Ministre sur ce Maître.
3. Placez la Table des Décrets et les deux dés Superviseur à proximité de la zone de jeu du Premier Ministre. Placez les Apprentis des deux couleurs inutilisées à côté de la Table des Décrets.
4. La partie est prête à commencer. **Rappel : Le Premier Ministre est toujours le Premier Joueur.**



PHASE D' ACTIONS

Tout au long de ces règles, il vous sera demandé de «faire un lancer de Décret». Pour cela, lancez les deux dés Superviseur et placez un marqueur (vous pouvez utiliser un Apprenti d'une couleur non utilisée) sur la ligne de la Table des Décrets correspondant à la somme des deux dés. Si cette ligne contient déjà un marqueur, placez-le alors sur la ligne supérieure (ou inférieure si toutes les lignes supérieures sont remplies).

À votre tour, vous jouez selon les règles multijoueurs. Le seul changement concerne l'action «Prendre un jeton Priorité» qui devient : **«Gagnez 2 PV, puis gagnez 1 Pièce ou 1 Argile.»**

Lorsque c'est au tour du Premier Ministre d'affecter un Ouvrier, résolvez les étapes suivantes :

1. Lancez les deux dés Superviseur.
2. Déplacez le Superviseur dans le sens horaire d'autant de segments que le résultat obtenu sur le **plus petit** des deux dés (en cas de double, déplacez le Superviseur de la valeur obtenue). Lors de ce déplacement, *ignorez* les segments où un Apprenti ou un Artisan du Premier Ministre est présent et ceux où l'un de vos Artisans est présent.
3. Si possible, le Premier Ministre place l'un de ses Ouvriers disponibles sur la position actuelle du Superviseur. Si un Apprenti et un Artisan sont tous deux disponibles et peuvent y être placés, il place un Apprenti.
4. Si un Ouvrier ne peut pas y être placé (votre Apprenti est déjà présent, et il n'a pas d'Artisan) :
 - a. Faites un lancer de Décret (*voir l'encart ci-dessus*).
 - b. Avancez le Superviseur jusqu'à la prochaine case dans le sens horaire sur laquelle le Premier Ministre peut placer un Apprenti.
5. Résolvez pour le Premier Ministre les 3 actions (de l'intérieur vers l'extérieur, comme vous) correspondant au placement de son Ouvrier. La résolution des actions est détaillée page 4.
6. À cette étape, une ou plusieurs lignes de Décret peuvent être marquées. Si tel est le cas :
 - a. Faites pivoter les Disques comme indiqué par chacune des lignes marquées (si des symboles de Rotation sont présents).



Faites tourner le Disque Central dans le sens horaire



Faites tourner le Disque Intermédiaire dans le sens antihoraire

- b. Résolvez les actions de tous les Décrets marqués de la même façon, du haut vers le bas (et non dans l'ordre dans lequel ils ont été marqués).
 - c. Retirez tous les marqueurs de la Table des Décrets.
7. Le tour est terminé.

PHASE DE DECOMPTE

FAÇONNAGE SURPRISE

Avant de résoudre le décompte de l'Inspecteur, vérifiez les ressources du Premier Ministre.

S'il a au moins 6 Argiles, il défause 5 Argiles et façonne immédiatement un Guerrier (voir page 5). Si à ce stade, il a toujours au moins 6 Argiles, il répète cette opération une fois.

S'il a au moins 8 Pièces, il défause 5 Pièces et façonne immédiatement un Guerrier (voir page 25). Si à ce stade, il a encore au moins 8 Pièces, il répète cette opération une fois.

Le Premier Ministre peut ainsi façonner jusqu'à 4 Guerriers grâce au Façonnage Surprise.

DECOMPTE DES INSPECTEURS

Procédez au décompte des Inspecteurs normalement, comme décrit dans les règles multijoueur.

DECOMPTE DES MUSICIENS ET TUILES

Procédez au décompte des Musiciens et de la tuile Décompte de la manche en cours normalement pour le Premier Ministre et vous-même, comme décrit dans les règles multijoueur.

PHASE D'ENTRETIEN

Résolvez normalement la Phase d'Entretien, avec les ajustements suivants :

- L'Argile du Premier Ministre **ne sèche jamais**. Le Premier Ministre **ne reçoit pas** non plus de Pièces pour les jetons Maître.
- Puis, s'il ne s'agit **pas** de la dernière manche, sélectionnez au hasard un autre Maître sur lequel le Premier Ministre n'a pas encore placé de jeton Maître et placez-y l'un des jetons Maître du Premier Ministre. Cela ne coûte pas de pièces au Premier Ministre.

ACTIONS DU PREMIER MINISTRE

ACTIONS DES DISQUES

	<p>GAGNER DES PIÈCES</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il gagne simplement le nombre de Pièces indiqué.</p>
	<p>GAGNER DE L'ARGILE</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il gagne simplement le nombre d'Argiles indiqué.</p>
	<p>FAÇONNER UN GUERRIER</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il dépense l'Argile requise par l'Action, y compris en plaçant l'une d'elles (face Sèche visible) dans l'Entrepôt correspondant, puis place un Guerrier. Voir les détails du façonnage page 5. S'il n'a pas assez d'Argile à dépenser, faites un lancer de Décret.</p>
	<p>HUMIDIFIER L'ARGILE</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il gagne autant d'Argiles (de la réserve) que le nombre d'Argiles (sèches) dans la plus grande pile des Entrepôts.</p>
	<p>FORMER UN APPRENTI</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il améliore son Apprenti présent en Artisan de la même manière que vous le feriez.</p> <p>Dans le cas improbable où il résout cette action avec un Artisan, faites un lancer de Décret à la place.</p>

MAITRES

Le Premier Ministre ne place jamais de jeton Maître lors de la Phase d'Actions.

Si le Premier Ministre résout une action Maître où il n'a pas de jeton Maître, il obtient une Compensation (voir page 6) à la place.

Les cases Action Maître correspondant à celles où il a un jeton Maître, sont résolues normalement :

- Lors de la résolution du **Maître Façonneur**, il dépense les Pièces requises par l'action (autant que le numéro de la manche), puis place un Guerrier. Voir les détails du façonnage page 5. S'il n'a pas assez de Pièces, faites un lancer de Décret à la place.
- Lors de la résolution du **Maître Administrateur**, résolvez simplement l'action copiée comme expliquée précédemment.
- Lors de la résolution du **Maître Inspecteur**, le Premier Ministre gagne 2 Pièces (contrairement à vous) et avance de 2 cases au maximum l'un des Inspecteurs, en privilégiant le déplacement engendrant le plus grand écart de score avec vous (votre perte + son gain).
 - Si plusieurs options sont à égalité, il préfère se déplacer le moins possible. Si les deux options à égalité sont entre les deux Inspecteurs, il choisit aléatoirement.
- Lors de la résolution du **Maître des Argilières**, le Premier Ministre gagne simplement 3 Argiles.
- Lors de la résolution du **Maître Superviseur**, il prend toute l'Argile de la plus grande pile des Entrepôts et la retourne immédiatement face Humide. Défaussez ensuite la plus grande pile des Entrepôts. En cas d'égalité entre les piles, choisissez aléatoirement.
- Lors de la résolution du **Maître Forgeron**, retournez face Active tous les jetons Arme du Premier Ministre.

PRENDRE LE JETON PRIORITE

Lors de la résolution de cette action, faites un lancer de Décret et le Premier Ministre reçoit une Compensation.

1

PRENDRE UNE ARME

Lors de la résolution de cette action, retournez face Active visible le jeton Arme correspondant du Premier Ministre. Si elle est déjà active, retournez l'Arme non retournée la plus à gauche à la place. Si les quatre Armes sont actives, ne faites rien.



FACONNER UN SPECIALISTE

Lors de la résolution de cette action, dans l'ordre **de droite à gauche** des Armes actives, déterminez si le Premier Ministre cherche à placer le Spécialiste correspondant. Ignorez les Spécialistes pour lesquels il ne peut pas payer le coût en Pièces.



- Le Premier Ministre cherche à placer un Archer Agenouillé s'il existe un groupe sans Archer Agenouillé, contenant des Guerriers à vous et à lui, et que l'Archer Agenouillé peut être placé face à l'un de ses Guerriers de ce groupe. Si plusieurs groupes de ce type existent, il choisit celui avec la plus petite différence entre vous deux, en préférant ceux qu'il ne domine pas (c'est-à-dire, les groupes à égalité d'abord, puis les groupes où vous menez d'un point, puis ceux où il mène d'un point, puis ceux où vous menez de deux points, et ainsi de suite). Parmi les cases légales pour placer cet Archer, vous pouvez en choisir une (face à l'un de ses Guerriers de ce groupe).
- Le Premier Ministre cherche à placer un Serviteur, s'il existe un endroit où la différence entre le nombre de Guerriers environnants (orthogonalement et diagonalement) appartenant à lui et à vous est **supérieure** au nombre de cases vides environnantes. (C'est-à-dire que ses 8 PV sont garantis.) Si plusieurs cases de ce type existent, **vous** pouvez choisir n'importe laquelle.

- Le Premier Ministre cherche à placer un Musicien s'il existe une case où la différence de PV que le Musicien lui rapporterait (s'il était décompté maintenant) est **au moins deux fois** plus importante que les PV qu'il vous rapporterait, et où il rapporterait au moins 2 PV. Si plusieurs cases de ce type existent, il choisit celle où cette différence est la plus grande. Parmi les options à égalité, **vous** pouvez choisir librement.
- Le Premier Ministre ne cherche jamais à placer de Cheval. Vous seul pouvez façonner des Chevaux pour le contrer. Si la **seule** Arme dont il dispose au moment de résoudre cette action est une Épée, il la considère comme un joker et peut façonner l'un des trois autres Spécialistes (dans le même ordre que si son Arme correspondante était active).

Une fois qu'il a déterminé quel Spécialiste placer, le Premier Ministre retourne l'Arme correspondante (ou l'Épée) face Inactive visible, puis paie le coût en Pièces correspondant, plaçant le Spécialiste comme décrit précédemment.

Si aucun spécialiste ne peut être placé (aucune Arme active OU pas assez de Pièces disponibles), il gagne 1 Pièce à la place.

ACTIONS DECRET

Les actions indiquées sur la Table des Décrets sont résolues de la même manière que leurs homologues sur la Roue d'Actions, à une exception près : si elles ne peuvent pas être résolues, le Premier Ministre reçoit une Compensation au lieu de relancer.

COMPENSATION

Lorsqu'une action «ne fait rien», le Premier Ministre a la possibilité de gagner 1 Argile ou 1 Pièce, tout comme vous. **Mais lorsqu'il le fait, il marque également 2 PV.**

- Si le jeton Décompte de la manche en cours indique de l'Argile ou une Pièce, il la prend.
- Sinon, **s'il a 5 Argiles ou plus**, il gagne 1 Pièce.
- Sinon, il gagne 1 Argile.

FACONNER LES GUERRIERS DU PREMIER MINISTRE

Le Premier Ministre détermine un type de guerriers ainsi :

- Pendant l'action Façonner un Guerrier ou Maître Administrateur, il préfère façonner un guerrier d'un type pour lequel il a une Arme disponible.
 - Ignorez cette condition s'il y a un type pour lequel il n'a pas l'Arme associée, mais que ce type rapporte **au moins 3 PV** de plus que tout type pour lequel il a une Arme.
 - Ignorez toujours cette condition pendant les actions Façonnage Surprise et Maître Façonneur.
- Parmi tous les types possibles, il choisit celui qui lui rapporte le plus de PV.
- Si l'égalité persiste entre plusieurs options, il façonne le type qui sera décompté par un jeton Décompte le plus tôt.
 - Ignorez cette étape si aucun type de Guerrier n'apparaît sur les prochains jetons Décompte.
- S'il est toujours à égalité, il façonne un guerrier du type correspondant à une Arme plus recherchée qu'il possède.

Ensuite, il place la figurine sur le plateau (en utilisant l'un des socles du Premier Ministre), et **il marque les PV correspondants, quelle que soit l'action qui lui a permis de façonner** (même Maître Façonneur et Façonnage Surprise). Sélectionnez le groupe que le Premier Ministre étend avec cette figurine :

- Trouvez un groupe ou un Guerrier isolé du type de Guerriers correspondant qui a au moins une case vide adjacente, et qui répond au premier des critères suivants :
 - Obtenir la Dominance** : Un groupe mixte à égalité pour la Dominance.
 - Égalité de Dominance** : Un groupe mixte que vous dominez par un seul Guerrier (ou un Archer Agenouillé) OU un de vos Guerriers isolés.
 - Rattrapage** : Un groupe mixte contenant plus de vos Guerriers que des siens.
 - Vous défier** : Un groupe contenant vos Guerriers (et aucun ou certains des siens), où la différence de Guerriers en votre faveur est égale ou inférieure au nombre de manches restantes (y compris celle en cours). *Par exemple, lors de la 2^e manche, il rejoindra un groupe composé d'au maximum 4 de vos Guerriers.*
 - Accroître son avance** : Un groupe mixte contenant plus de ses Guerriers que des vôtres (mais au moins un des vôtres).

f. **Se développer** : Un de ses Guerriers isolés ou un groupe contenant uniquement ses Guerriers

- Si aucun des critères ci-dessus ne donne lieu à une option, il place un nouveau Guerrier isolé. Sélectionnez **une case parmi toutes celles qui ne sont pas adjacentes** à des Guerriers du type correspondant en suivant les étapes précédentes.
- Si une seule option a été trouvée, sélectionnez une case parmi **toutes les cases adjacentes à ce groupe** (ou au Guerrier isolé) en suivant les étapes ci-dessous.
- Si plusieurs options ont été trouvées, excluez tous les groupes à l'exception du plus grand, puis sélectionnez une case parmi **toutes les cases adjacentes à l'un ou l'autre des groupes restants** (ou aux Guerriers isolés) en suivant les étapes ci-dessous.

Ensuite, réduisez la sélection des cases possibles, jusqu'à ce qu'une seule soit trouvée. (Ignorez toute étape qui aurait pour résultat de réduire la sélection à aucune case.)

- Déterminez la **priorité** de chaque case en utilisant ce tableau et les positions relatives actuelles des deux Inspecteurs. (La case située à l'intersection des deux Inspecteurs a la plus haute priorité, puis la case située orthogonalement «en avant» de celui-ci, etc.)



- Aux manches 1-2, réduisez la sélection à celles qui ont la priorité 1-3, si possible. Aux manches 3, réduisez la sélection à celles qui ont la priorité 1-2, si possible. Aux manches 4-5, réduisez la sélection à celle de priorité 1, si possible.
- Ensuite, réduisez la sélection aux cases satisfaisant les jetons Décompte restants, en commençant par celui de la manche en cours, en passant à la suivante, et ainsi de suite.

Pour clarifier : aux manches 1 et 2, se placer sur une case susceptible de marquer des points avec les Inspecteurs (priorité 1-3) est plus important que de suivre les jetons Décompte actuels et à venir, alors qu'aux manches 4 et 5, seul un placement «parfait» (priorité 1) est important plutôt que de suivre le ou les derniers jetons Décompte. Cette logique reflète le fait que la valeur des jetons Décompte augmente, tandis que la valeur des Inspecteurs est constante.

4. Ensuite, réduisez la sélection à la plus haute priorité possible.
5. Ensuite, réduisez la sélection aux cases qui ont le plus de Musiciens dans leur colonne et leur rangée.
6. Réduisez ensuite la sélection aux cases adjacentes à un Serviteur. S'il existe plusieurs Serviteurs, préférez celui pour lequel la différence de figurines environnantes entre vous et le Premier Ministre est la plus faible (dans toutes les directions).
7. Si, à ce stade, la sélection contient encore plusieurs placements légaux, **vous** pouvez choisir n'importe lequel d'entre eux.

Lors du façonnage par l'action Façonner un Guerrier ou par l'action Maître Administrateur, **si le jeton Arme correspondant est disponible** :

1. Déplacez l'Arme correspondante à l'avant de sa rangée de jetons Arme.
2. **Retournez** le jeton face Inactive visible.
3. Le Premier Ministre résout le bonus correspondant :
 - **Officier (Épée)** : Il marque 2 PV. Ensuite, il avance ou recule de 1 case maximum l'un des inspecteurs, en effectuant le déplacement qui crée le plus grand écart de score (votre perte + son gain).
 - S'il y a plusieurs options à égalité, il préfère avancer plutôt que de reculer. Si les deux options à égalité sont entre les deux Inspecteurs, il choisit aléatoirement.
 - **Garde (Hallebarde)** : Il gagne 3 PV.
 - **Archer (Arc)** : Il gagne 3 PV.
 - **Soldat (Lance)** : Il gagne 2 PV et 2 Pièces.

DECOMPTE FINAL

Le Premier Ministre gagne des PV pour les Pièces ou l'Argile qui lui reste, tout comme vous.

Procédez au décompte des groupes de Guerriers sans changement, pour vous et pour le Premier Ministre.

Si après cela, vous avez **plus de PV** que le Premier Ministre, vous remportez la partie, sinon vous avez perdu.

AUGMENTER LA DIFFICULTE

Si vous déjouez sans difficulté les sombres plans du Premier Ministre, vous pouvez considérer d'ajouter une ou plusieurs des options ci-dessous pour corser le défi :

- Si lors du tour du Premier Ministre, aucun lancer de Décret n'a été fait, effectuez-en un quand même.
- Chaque fois que le Premier Ministre obtient une Compensation, il gagne 3 PV supplémentaires (soit un total de 5 PV).
- Lors d'un Façonnage Surprise, si le Premier Ministre a 6+ Pièces/Argiles, il n'en défasse que 3 (au lieu de 5) pour construire un Guerrier.
- Lors de la Mise en Place, choisissez aléatoirement deux Maîtres : le Premier Ministre commence avec un jeton sur chacun d'eux (au lieu d'un seul Maître).
- Lors de la Mise en Place, échangez l'un des Apprentis du Premier Ministre par un Artisan, et ajoutez +4 Argiles à ses ressources de départ.
- Lors du Décompte des Inspecteurs, considérez que le Premier Ministre a un Guerrier supplémentaire dans la colonne/ligne décomptée.
- Lors du Décompte des Tuiles, considérez que le Premier Ministre a une Pièce/une Argile/un Guerrier supplémentaire à décompter.
- Chaque façonnage d'un Guerrier ne coûte que 2 Argiles au Premier Ministre, quel que soit le coût indiqué.

CREDITS

TERRACOTTA ARMY

兵马俑

Terracotta Army

Autueurs : Przemyslaw Fornal, Adam Kwapiński,
Mode Solo : Dávid Turczí
Développement du jeu : Andrei Novac, Blażej Kubacki, Dávid Turczí, Malgorzata Mitura, Rainer Åhlfors
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 : Blażej 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 : Blażej 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, 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 Mikolajczyk, 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 Proszak, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwiak, Marta Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał «Killjoy» Cieślowski, Michał Górecki, Michał Łopato, Michał Sienko, Michał Szewczyk, Patryk Olbert, Paweł «Wppxis» 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.

Développement et tests supplémentaires du mode Solo :
Kacper Frydrykiewicz, Konrad Sulżycki, Jeremy Avery, Malgorzata Mitura, Borys Bielas

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, L'Armée de Terre Cuite 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 L'Armée de Terre Cuite, rendez-vous sur www.pixiegames.fr.

AIDE DE JEU

ROUE D' ACTIONS

	<p>GAGNER DES PIÈCES</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il prend simplement le nombre de Pièces indiqué.</p>
	<p>GAGNER DE L'ARGILE</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il prend simplement le nombre d'Argiles indiqué.</p>
	<p>FACONNER UN GUERRIER</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il dépense l'Argile requise par l'action (placez-en une sur l'Entrepôt correspondant), puis place un Guerrier.</p> <p>Pour plus de détails, voir page 5.</p>
	<p>HUMIDIFIER L'ARGILE</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il prend autant d'Argiles (de la réserve) que le nombre d'Argiles (sèches) dans la plus grande pile dans un Entrepôt.</p>
	<p>FORMER UN APPRENTI</p> <p>Lorsqu'il résout cette action, il remplace son Apprenti actuel par un Artisan, comme vous le feriez.</p> <p>Si jamais il réalise cette action avec un Artisan, faites un lancer de Décret à la place.</p>

PRENDRE LE JETON PRIORITE

Lorsqu'il résout cette action, il obtient une Compensation et fait un lancer de Décret.

PRENDRE UNE ARME

Lorsqu'il résout cette action, retournez face Active visible le jeton Arme correspondant du Premier Ministre. Si elle est déjà active, retournez l'Arme non retournée la plus à gauche à la place. Si les quatre Armes sont actives, ne faites rien.



FACONNER UN SPECIALISTE

Lorsqu'il résout cette action, dans l'ordre de droite à gauche des Armes actives, déterminez si le Premier Ministre doit placer le Spécialiste correspondant. Ignorez les Spécialistes pour lesquels il ne peut pas payer le coût en Pièces. Pour plus de détails, voir page 5.

S'il ne peut en façonner aucun, il gagne 1 Pièce.



MAITRES

Pour plus de détails, voir page 4.

PRIORITE DES GUERRIERS EN SOLO

Obtenir la Dominance > Égalité de Dominance > Rattrapage > Vous défier > Accroître son avance > Se développer



TABLE DES DECRETS



2		Obtenir une Compensation.
3		Retourner si inactive, sinon obtenir une Compensation.
4		Retourner si inactive, sinon obtenir une Compensation.
5		Retourner si inactive, sinon obtenir une Compensation.
6		Retourner si inactive, sinon obtenir une Compensation.
7		, si pas assez d'Argiles, obtenir une Compensation à la place.
8		, si pas assez d'Argiles, obtenir une Compensation à la place.
9		, si pas assez d'Argiles, obtenir une Compensation à la place.
10		, si pas assez d'Argiles, obtenir une Compensation à la place.
11		Retourner l'Arme inactive la plus à gauche face Active visible. Si elles sont toutes Actives, obtenir une Compensation à la place.
12		Gagner 3 PV.