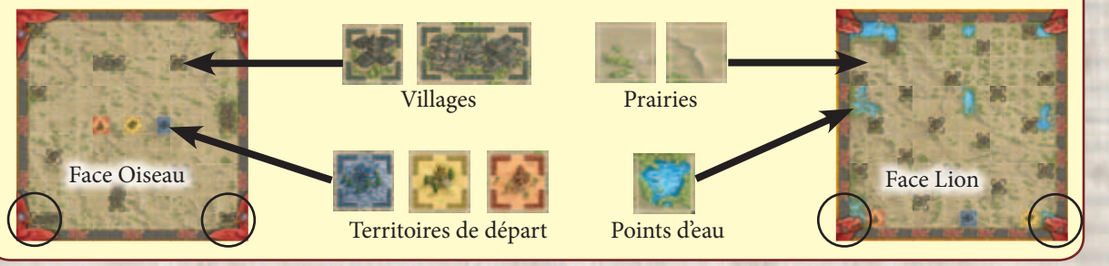
# QIN [Ch'in]

REINER KNIZIA

*Chine, il y a plus de 2000 ans : soyez les bienvenus dans l'ère des Royaumes guerriers ! Préparez-vous à traverser les Terres de Chine, à conquérir et annexer des territoires à votre empire. A chaque fois que vous créez ou développez une province ou que vous annexez un village, vous construisez une pagode pour affirmer votre pouvoir. Le premier à poser toutes ses pagodes remporte la partie. Mais soyez vigilants car vos provinces et villages peuvent être envahis par vos adversaires. Dans ce cas, votre pagode disparaît. Planifiez intelligemment votre expansion, partez à la conquête des territoires libres ou ennemis et établissez la glorieuse dynastie Qin !*

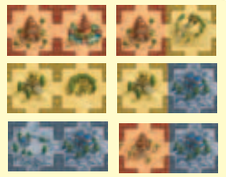
## Contenu

**1 plateau de jeu réversible**




**72 tuiles Empire** 12 de chaque

Chaque tuile Empire est composée de deux territoires. Chaque territoire est représenté en trois couleurs différentes: rouge, bleu et jaune.



**96 pagodes**

24 de chaque couleur

## Mise en place

*Pour la première partie, détachez avec précaution les 72 tuiles du jeu.*

Placez le plateau de jeu au centre de la table, sur la face de votre choix (Lion ou Oiseau).

*Pour une première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face « Oiseau ».*

Mélangez les tuiles Empire faces cachées. Chaque joueur en pioche trois. Puis, le reste des tuiles est réparti en quatre piles qui sont placées à proximité du plateau.

***Conseil :*** pour davantage d'équité, chaque joueur doit posséder au moins une tuile Empire comportant deux territoires de même couleur pour commencer la partie.

Chaque joueur choisit une couleur de pagode et en prend le nombre correspondant :

- **à 2 joueurs :** 24 pagodes chacun ;
- **à 3 joueurs :** 19 pagodes chacun ;
- **à 4 joueurs :** 15 pagodes chacun.

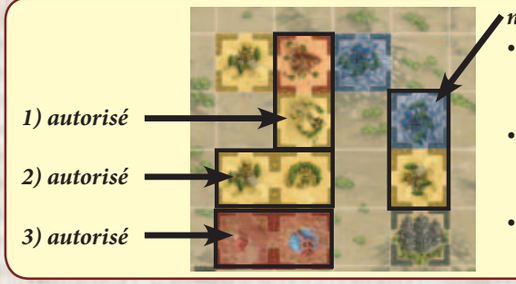
Placez vos pagodes devant vous, de façon à ce qu'elles restent bien visibles pour les autres joueurs. Les pagodes excédentaires sont remises dans la boîte.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens horaire.

A son tour, un joueur pose une tuile Empire de sa main sur les cases du plateau de jeu, en respectant les règles suivantes :

- elle doit être posée sur des cases Prairies, jamais sur les Villages, Points d'eau, Territoires de départ ou autres tuiles Empire ;
- elle doit toujours se connecter à une tuile Empire déjà posée, **peu importe sa couleur**, par au moins un côté de territoire. Les Territoires de départs sont considérés comme des territoires, pas les Villages ;
- elle peut être pivotée pour se connecter horizontalement ou verticalement à une autre tuile.



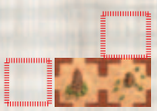

***non autorisé***

- *au moins un côté de territoire doit être adjacent à un territoire existant.*
- *les tuiles ne peuvent pas être connectées uniquement coin par coin.*
- *les Villages ne sont pas considérés comme des territoires.*

Lorsqu'un joueur pose une tuile Empire, plusieurs événements peuvent se produire :
**1. Fonder une Province ; 2. Agrandir une Province ; 3. Créer une Province Majeure ; 4. Annexer un Village ; 5. Conquérir un Village ; 6. Annexer une Province.**

### 1. Fonder une Province

En posant une tuile Empire, vous pouvez créer de nouvelles Provinces. Une Province est un espace continu composé d'au moins deux territoires de même couleur.



Quand un joueur fonde une nouvelle Province, il y place une pagode pour marquer sa possession.

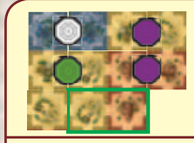
***Exemple 1 :*** *en plaçant sa tuile Empire, le joueur Violet crée deux nouvelles Provinces (une jaune et une rouge). Il place une pagode sur chacune d'entre elles.*

***Exemple 2 :*** *en plaçant sa tuile Empire entièrement jaune, Violet crée une Province jaune comprenant 3 territoires et place une pagode.*

## 2. Agrandir une Province

Vous agrandissez une Province quand vous connectez au moins un territoire d'une tuile Empire à une **Province déjà existante de même couleur.**

Vous pouvez placer votre tuile de façon à ne créer ni une nouvelle Province, ni à en agrandir une. Cependant ce choix est rarement avantageux.



***Exemple 1 :*** *en plaçant sa tuile, Vert agrandit sa Province jaune à 4 territoires et agrandit également la Province rouge de Violet à 3 territoires.*

***Exemple 2 :*** *si Vert avait placé sa tuile dans l'autre sens, il aurait simplement formé 2 territoires.*

## 3. Créer une Province Majeure

Dès qu'une Province comporte **au moins 5 territoires**, elle devient **une Province Majeure.**
Dans ce cas, son propriétaire construit une double pagode en posant une deuxième pagode sur celle déjà en place. Une Province Majeure n'a pas de limite de taille mais compte toujours une seule double pagode.

*Avec l'ajout de cette tuile, la Province jaune du joueur Vert comporte maintenant 5 territoires. Vert marque sa province Majeure en plaçant une deuxième pagode au-dessus de celle déjà en place.*

## 4. Annexer un Village

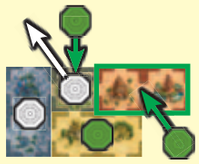
Si, après avoir placé une tuile, la Province ou la Province Majeure d'un joueur se retrouve connectée à un **Village inoccupé**, ce dernier en prend possession et pose **une** de ses pagode dessus. Aucun Village ne peut comporter plus d'une pagode !
***Conseils :*** essayez d'annexer les Villages inoccupés à vos propres Provinces. Tentez également de gêner le prochain joueur en lui enlevant la possibilité de connecter une de ses Provinces à un Village se trouvant à proximité.

*Vert fonde une Province bleue. En plaçant sa tuile, il connecte également sa Province à un Village inoccupé : il prend donc possession du Village et place une pagode dessus.*

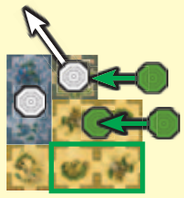
## 5. Conquérir un Village

Un joueur peut perdre le contrôle d'un Village lorsque des Provinces adverses viennent également s'y connecter. Si, parmi les Provinces et Provinces Majeures qui se connectent, un joueur possède **plus de pagodes** que le propriétaire actuel du Village (une égalité ne suffit pas) ce joueur en prend alors le contrôle. L'ancien propriétaire reprend sa pagode et le joueur place la sienne.

**Important :** • quand on détermine une majorité, les doubles pagodes comptent comme deux pagodes ;
• la pagode déjà présente sur le Village en jeu n' entre pas dans le décompte.



***Exemple 1 :*** *Vert fonde une Province rouge à côté d'un Village occupé par Blanc. Comme Vert possède plus de pagodes connectées au Village (2) que Blanc (1), Vert conquiert le Village.*



***Exemple 2 :*** *Vert agrandit sa Province jaune et forme une Province Majeure : il pose donc une double pagode. Maintenant, Vert possède plus de pagodes (2) connectées directement au Village que Blanc (1) : Vert conquiert le Village.*

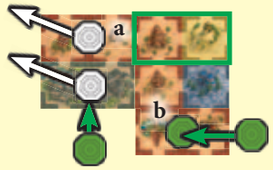
**Règles générales pour annexer/conquérir un Village :** un joueur annexe ou conquiert un Village uniquement quand il possède **plus** de pagodes connectées à ce Village que les autres joueurs.

## 6. Annexer une Province

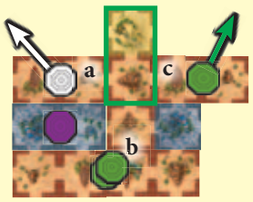
En plaçant une tuile Empire, un joueur peut réunir plusieurs Provinces **de même couleur** pour n'en former qu'une seule. Le joueur possédant **le plus grand nombre de territoires dans une des Provinces d'origine** prend le contrôle de la nouvelle Province unique. Les territoires de la tuile qui servent à faire la jonction ne sont pas comptabilisés. Toutes les pagodes délogées retournent à leur propriétaire.

**Important :** il n'est pas possible de poser une tuile pour réunir des Provinces quand deux joueurs ou plus possèdent le même nombre de territoires dans les Provinces à unifier car il serait alors impossible de déterminer un propriétaire.

**Les Provinces Majeures sont protégées :** elles ne peuvent jamais être conquises. Il est interdit de réunir deux ou plusieurs Provinces Majeures pour n'en former qu'une seule. Par contre, une Province Majeure peut annexer une ou plusieurs simple(s) Province(s).

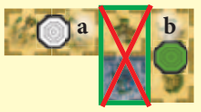



***Exemple 1 :*** *Vert réunit sa Province rouge (b) avec la Province rouge de Blanc (a). Comme la Province b compte plus de territoires que la Province a, Vert prend possession de la nouvelle Province rouge formée : il place une double pagode et conquiert en plus le Village adjacent.*




***Exemple 2 :*** *Vert réunit sa Province Majeure (b) et sa Province (c) avec la Province rouge de Blanc (a). Comme la combinaison des Provinces b et c compte davantage de territoires (7 au total) que a, Vert prend possession de la nouvelle Province unique rouge et Blanc reprend sa pagode. Comme une Province Majeure ne peut comporter qu'une seule double pagode, Vert doit aussi en reprendre une.*

***Exemple 3 :*** *Vert n'est pas autorisé à réunir les Provinces a et b puisque le joueur Blanc et lui possèderaient le même nombre de territoires (2 chacun) dans la nouvelle Province Majeure formée.*




**A la fin de son tour,** le joueur pioche une nouvelle tuile Empire dans une des quatre piles pour compléter sa main. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Dans le cas où toutes les piles de tuiles seraient épuisées, les joueurs ne peuvent plus piocher : ils doivent jouer avec leurs tuiles restantes.

## Fin de la partie

La partie se termine **immédiatement** dès qu'un joueur pose sa dernière pagode. Il est alors déclaré vainqueur !

La partie s'arrête également si plus aucun joueur n'a de tuiles Empire en main ou que plus aucune tuile Empire ne peut être posée sur les cases Prairies encore libres.
Dans ces deux situations, le vainqueur est celui qui a posé le plus de pagodes.
En cas d'égalité, la victoire est partagée entre les joueurs concernés.


03-2013

**Distribution France et Belgique :**
GIGAMIC
BP30-F 62930 Wimereux
**www.gigamic.com**
**Traduction et adaptation française : Gigamic**

**Auteur :** Reiner Knizia - **Illustrations :** Dennis Lohausen

**ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.**
**Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.**



® & © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg, Allemagne.
Tous droits réservés.
**www.eggertspiele.de**