Pes Guerres d'Airain

Oyez oyez, Comtes et Comtesses!

Notre bon Roi est mort, sans descendance.

Le Trône d'Airain se lamente!

Les provinces se rebellent!

Sui ramènera l'ordre dans le Royaume?

But du jen

Avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie.

La partie prend fin lorsque soit la pioche de carte provinces est vide, soit si un joueur ne peut pas piocher.



80 cartes Troupes comportant un ou deux symbole de troupes.

- 14 cartes Epéiste (12 simple, 2 double)
- 14 cartes Archer
- 14 cartes Lancier
- · 14 cartes Magicien
- 14 cartes Chevalier
- 10 cartes Héros (8 simple, 2 doubles)



Provinces

41 cartes Provinces réparties en 4 factions:



Chaque carte comporte de haut en bas:

- La faction qui apporte son soutien (pour les points de victoire bonus)
- Un blason indiquant le nombre de points de victoire rapporté par la carte (entre 1 et 4)
- Le nombre de troupes nécessaire pour contrôler la province (par exemple, 4 Magicien et 2 Chevalier)

Le symbole à droite vous indique de jouer 2 ou 3 troupes identiques de votre choix.





Mise en place

- 1. Distribuer 5 carte troupes à chaque joueur.
- À côté de la pioche, placer 5 carte troupe face visible.
- 3. À côté de la pioche, placer 5 carte province face visible.

Resume du deroulement de

la partie

À son tour chaque joueur doit soit recruter des troupes, soit partir en guerre conquérir une province.

Lors d'une guerre, les autres joueurs vont pouvoir y participer pour conquérir des provinces en dehors de leur tour.

À l'issue d'une guerre, si la pioche de carte province est vide, la partie s'arrête immédiatement.

Les provinces et leur combinaisons rapportent des points de victoire.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

Beronlement du tour

À son tour, chaque joueur doit soit recruter des troupes, soit conquérir une province.

Recruter des troupes

Le joueur pioche deux cartes troupes. Il peut piocher chacune soit face cachée dans la pioche, soit parmi l'une des 5 cartes visibles.

Si la carte piochée face visible est un héros, le joueur doit défausser une carte troupe (de son choix) de sa main. Cette défausse peut entrainer des guerres (voir plus loin).

Si il y a moins de 5 cartes face visible, on en rajoute depuis la pioche.

Lorsque la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

> S'il reste moins de 2 cartes troupes malgré le mélange de la défausse, si le joueur ne peut pas lancer de conquête, ou s'il le souhaite, il peut déclencher la fin de partie (voir plus loin).

Conquerir une province

À son tour, le joueur peut conquérir une (et une seule) province face visible.

Le joueur doit défausser les cartes troupes représentant au moins le nombre de troupes indiquées sur la carte province pour la contrôler.

Une carte héros peut être défaussée pour remplacer n'importe qu'elle autre troupe.

Par exemple pour conquérir une province nécessitant 4 épéistes et 2 archers, le joueur pourra défausser

- 2 cartes épéiste simple
- 1 carte épéiste double
- · 1 carte archer simple
- · 1 carte héros pour remplacer un archer

Le joueur met la province conquise devant lui face visible.

On la remplace immédiatement par une carte province de la pioche pour qu'il y ait toujours 5 province visibles.

Si on ne peut plus la remplacer, cela déclenche la fin de partie (voir plus loin).

Les troupes défaussées peuvent déclencher une guerre (voir plus loin).



Lorsqu'un joueur défausse (au moins) une carte troupe, cela peut déclencher une querre.

Un autre joueur peut (il n'est pas obligé) déclarer la guerre. Il récupère l'une des cartes troupe défaussées (sauf les héros) et il doit l'utiliser pour conquérir une province. S'il ne peut pas conquérir de province, il ne peut pas déclarer la querre.

Si plusieurs joueurs veulent déclarer la guerre, seul le joueur qui suit dans l'ordre du tour participe à la guerre.

Les cartes non récupérées sont mises dans la défausse.

La conquête se déroule normalement. Cette défausse peut elle aussi entrainer une guerre et ainsi de suite.

Lorsque plus personne ne fait de conquête, la guerre se termine et la partie reprend au tour du joueur qui suit le dernier joueur ayant défaussé.

Par exemple, Bleu, Vert, Rouge et Jaune jouent.

- Vert prend une province avec 2 archers et 2 lancier.
- 2. Bleu et Jaune déclarent la guerre
- 3. Jaune jouant avant Bleu, c'est Jaune qui participe la guerre.
- Jaune prend l'archer défaussé, rajoute 3 autres archers et une paire de chevalier et prend une autre province. On remet une cinquième province face visible.
- 5. Bleu et Rouge déclarent la guerre
- 6. Bleu jouant avant Rouge, c'est lui qui participe à la guerre.

- Bleu prend le chevalier défaussé, rajoute 7 autres chevaliers et une paire de lancer et prend une autre province. On remet une cinquième province face visible.
- Personne ne déclare la guerre, le tour reprend après Bleu, c'est donc a Vert de jouer.

Fin de partie

A l'issue d'une guerre ou d'une simple conquête si la pioche de carte province est vide (il peut rester des provinces face visible), la partie se termine, on compte les points.

Points de victoire

Chaque carte province rapporte entre 1 et 4 points de victoire comme indiqué sur celle-ci.

Chaque joueur qui possède au moins un exemplaire de chaque faction, gagne 3 points supplémentaires. 8 points pour 2 exemplaire de chaque, 15 pour 3 et 23 pour 4.

Pour chacune des 4 factions, le joueur (les joueurs en cas d'égalité) qui possède le plus de carte province de

cette faction gagne 4 points de victoire supplémentaire.

Le joueur ayant le plus de points gagne.

Questions frequentes

- Un joueur ne peut pas relancer de conquête en utilisant sa propre défausse, mais il peut participer a une guerre qu'il a initié tant qu'il utilise une troupe d'un autre joueur.
- Vous pouvez prendre une carte double lors d'une guerre. Mais attention, ça veut dire que vous la maintenez en jeu pour cette guerre.

Un jeu de Duncan Berenguier

Un grand merci aux testeurs: Adrien, Daniel, François, Quentin, Nicolas et Valentin