

FIRE BULLS

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans.

Durée : Entre 15 et 30 minutes

L'histoire :

279 avant J.C, époque des Royaumes Combattants. Le Général du Royaume de Yen –Yue Yi- mène les armées de 5 autres royaumes afin de conquérir le Royaume de Qi. Après avoir pris 70 cités les unes après les autres, Yue Yi rassemble ses forces, et assiège les deux dernières villes de Qi : Ju et Ji Mo : L'existence du Royaume de Qi ne sera bientôt plus qu'un souvenir.

Pour sauver ce qui peut l'être, les habitants de Ji Mo ont supplié un membre de leur famille royale, Tian Dan, de devenir leur général pour combattre Yen.

Tout d'abord, grâce à de subtiles manœuvres diplomatiques, Tian Dan réussit à pousser le Roi Hui de Yen à chasser Yue Yi pour le remplacer par le Général Qi Jie. Lorsque celui-ci arriva dans le territoire de Qi, il chercha à briser toute velléité de résistance de ses citoyens en leur promettant les pires tortures s'ils ne se rendaient pas. Cependant, ces menaces eurent l'effet contraire à celui recherché : Les habitants de Ji Mo jurèrent solennellement de se battre jusqu'à la mort pour défendre ce qui restait de leur Royaume.

Inspiré par cette résolution, Tian Dan décida de contre-attaquer. Il fit rassembler un millier de taureaux, et ordonna que leurs corps soient recouverts de peinture, de façon à ressembler à des dragons furieux. On attachait des armes sur leurs cornes, et leurs queues furent enveloppées de roseaux imbibés d'huile. Le plan de Tian Dan était simple : Lorsque la nuit tomberait, l'huile recouvrant les queues des taureaux serait enflammée, puis le troupeau entier serait dirigé vers l'armée de Yen. Les animaux devenus fous de douleur sèmeraient une panique indescriptible dans le camp ennemi, panique aggravée par le fait que 5000 soldats décidés à en découdre les suivraient, en produisant le plus de bruit possible.

Ce plan réussit au-delà des espérances les plus folles : L'armée de Yen se débâta dans la panique la plus totale, le général Qi Jie fut tué, et l'armée de Qi réussit à changer le cours de la guerre, reprenant petit à petit toutes les cités conquises, restaurant ainsi l'intégrité du Royaume de Qi.

En tant que chefs militaires obéissant à Tian Dan, chaque joueur doit gérer ses forces pour battre le plus d'ennemis possible

I. Contenu :

II.

- 54 cartes « Armée de Qi » (dos roses), appelées aussi cartes « Attaque » :

50 cartes « Taureau » :
10 pour chacune des 5 couleurs (Bleu, Jaune, Marron, Rouge, Vert).
Chaque carte possède aux 4 coins le même symbole de couleur.



4 cartes « Guerrier » : Chaque carte est marquée aux 4 coins un symbole de plusieurs couleurs ; cela indique qu'elle peut remplacer n'importe quelle carte « Taureau ».

IMPORTANT : Utiliser une carte « Guerrier » oblige à défausser aussitôt une carte « Armée de Yen » récupérée lors d'un tour antérieur.



☉ 54 cartes « Armée de Yen » (dos gris ardoise), appelées aussi cartes « Points » :

15 cartes « Soldat » (représentant un seul soldat) : Chacune de ces cartes peut être battue par une carte « Taureau » présentant le même symbole.

Valeur : 1 point



12 cartes « Wu » (représentant deux soldats) : Chacune de ces cartes peut être battue par deux cartes « Taureau » présentant les deux mêmes symboles.

Valeur : 2 points



9 cartes « Xi » (représentant trois soldats) : Chacune de ces cartes peut être battue par trois cartes « Taureau » d'une seule et même couleur.



6 cartes « Bo » (représentant six soldats) : Chacune de ces cartes peut être battue en utilisant cinq cartes « Taureau », toutes de couleurs différentes.

Valeur : 6 points



3 cartes « Colonel » (représentant l'un des adjoints de Qi Jie) : Chacune de ces cartes peut être battue en utilisant trois cartes « Taureau » d'une même couleur, et trois cartes « Taureau » d'une autre couleur, ou cinq cartes « Taureau » d'une seule et même couleur.

Valeur : 8 points



1 carte « Général Qi Jie » : Cette carte peut être battue en utilisant quatre cartes « Taureau » d'une même couleur et 3 cartes « Taureau » d'une autre couleur, ou sept cartes « Taureau » d'une seule et même couleur.

Valeur : 12 points



8 cartes « Fortification » (représentant les défenses de l'armée de Qi Jie) : Chacune de ces cartes peut être battue avec une carte « Taureau » de n'importe quelle couleur.

Valeur : 0 point



IMPORTANT : Certaines cartes « Point » ont des pouvoirs spéciaux (utilisables aussitôt et une seule fois par le joueur qui les récupère)

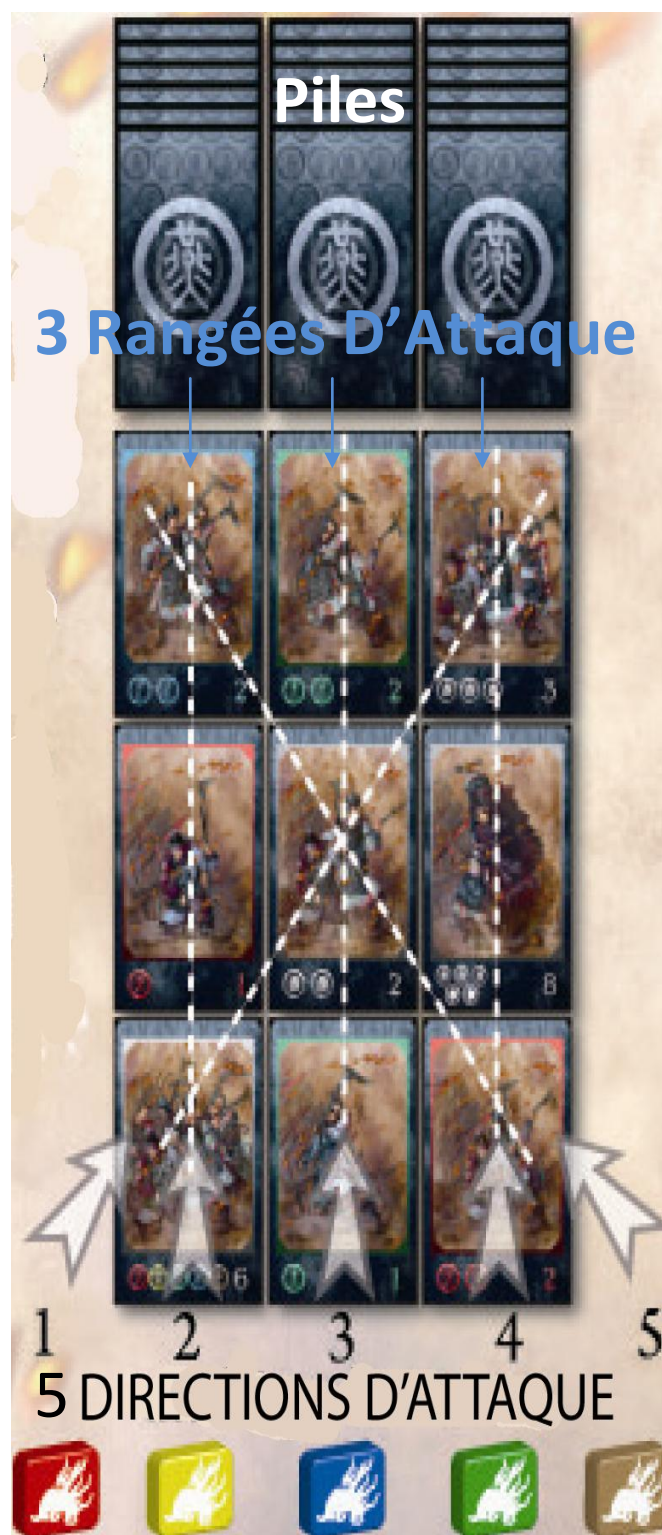
- Carte « Bo » : Permet de piocher une carte « Attaque ».
- Carte « Colonel » : Permet de prendre au hasard une carte « Attaque » dans la main de chaque adversaire et de la défausser.
- Carte « Général Qi Jie » : Permet de piocher une carte « Attaque » dans la main de chaque adversaire et de l'intégrer à sa propre main.

☉ 10 pions « Taureau » (2 de chaque couleur : Bleu, Jaune, Marron, Rouge, Vert)

III. Préparation du Jeu :

- Toutes les cartes « Point » sont bien mélangées, puis réparties en trois « Piles » de tailles égales (chaque Pile représente une partie des troupes du Royaume de Wen en pleine déroute). Piocher ensuite trois cartes de chaque Pile, puis les poser face visibles de façon à créer 3 rangées de trois cartes (« Rangées d'Attaque » : voir la figure n°1 ci-contre). La carte la plus éloignée de chaque Pile est celle que le Joueur Actif attaquera en premier. Les cartes « Point » peuvent être attaquées à partir de 5 « Directions d'Attaque » : Soit dans le prolongement d'une des trois Rangées d'Attaque verticales (emplacements n°2, n°3 et n°4), soit dans le prolongement des diagonales (emplacements n°1 et n°5).
- Chaque joueur choisit une couleur de Taureau, et prend les deux pions de cette couleur (Les éventuels pions inutilisés sont remis dans la boîte) ; il place le 1^{er} devant lui et le 2^{ème} devant l'une des cinq Directions d'Attaque. Les placements se font au hasard ; les conflits se règlent par le biais de duels « Pierre, feuille, ciseaux ».
- Mélanger les cartes « Attaque », en distribuer 3 à chacun, puis former une « Pioche » face cachée avec les cartes restantes. Poser cette Pioche à côté des cartes « Point », puis prendre les trois premières cartes de la Pioche et les étaler face visible sur la table pour former la « Réserve ».
- Déterminer un premier joueur. Celui dont c'est le tour est appelé : « Joueur actif ».

Figure n°1 :



IV. Déroulement de la partie :

Lors de son tour, le Joueur actif effectue une seule « Action », puis passe à la Phase de fin de tour. C'est ensuite au joueur suivant (en sens horaire) de devenir Joueur actif.

Les deux Actions possibles sont les suivantes :

- Rassembler de nouvelles forces
- Attaquer l'armée du Royaume de Yen

A. **Rassembler de nouvelles forces :**

Le joueur actif peut effectuer une seule de ces deux possibilités :

- Le joueur prend une des cartes « Attaque » posée face visible dans la « Réserve », l'ajoute à sa main, puis prend la première carte de la Pioche pour la mettre face visible dans la Réserve.
- Le joueur pioche directement la 1^{ère} carte de la Pioche. S'il choisit cette possibilité, le joueur actif peut décider de déplacer son Pion « Taureau » d'un cran vers la gauche ou la droite.

S'il y a déjà un autre pion sur l'emplacement que le joueur actif veut occuper, les pions permutent

Exemple 1 (voir figure n°2) : le joueur Jaune dont le pion est placé sur la Direction d'Attaque n°2, veut le déplacer d'un cran sur la droite (Direction n°3) ; il permute alors son pion avec celui du joueur Bleu : Bleu passe sur la direction n°2, et Jaune passe sur la direction n°3.

Un pion placé sur une diagonale ne peut être déplacé que sur la direction verticale la plus proche

Exemple 2 (voir figure n°2) : Le pion du joueur Marron est placé sur la diagonale à droite (Direction n°5). Il ne pourra être bougé que sur la Direction n°4, et permutera alors avec le pion Vert.

Figure n°2



B. Attaquer l'Armée du Royaume de Yen :

Important : Un pion Taureau ne peut attaquer que dans une seule direction à la fois. Il ne peut pas bifurquer en cours d'attaque.

Sur chaque carte Point figure un certain nombre de symboles. Pour gagner une carte Point, le joueur actif doit poser sur la table la même combinaison de Symboles que cette carte Point.

Chaque carte Taureau donne droit à un symbole de sa couleur. Les cartes Guerrier peuvent remplacer un seul symbole au choix du joueur actif. Les cartes Attaque utilisées sont défaussées lorsque la carte Point est prise.

Exemple 3 (Voir figure n°3 à droite) : la carte Point « A » demande deux symboles bleus pour être prise. Le Joueur Actif peut jouer deux cartes Taureau bleus, une carte Taureau bleu et une carte Guerrier, ou deux cartes Guerrier pour prendre cette carte « A » (les cartes Guerrier remplaçant les cartes Taureau bleu).

Un symbole de couleur blanche indique que n'importe quel symbole de couleur peut être utilisé pour prendre cette carte Point. Cependant, plusieurs symboles blancs indiquent que la carte Point ne peut être prise qu'avec des cartes de même couleur.

Exemple 4 (Voir figure n°3 à droite) : La carte Point « C » présente 3 symboles blancs. Cela signifie que cette carte peut être prise avec 3 Taureaux verts, ou 2 Taureaux jaunes et 1 Guerrier, mais pas avec un Taureau jaune, un Taureau rouge et un Taureau bleu.

Chaque carte Attaque ne comporte qu'un seul symbole. Une carte Attaque donnée ne peut être utilisée que pour gagner une seule et même carte Point.

Figure n°3



Par ailleurs, lorsque le Joueur Actif attaque, il peut décider d'attaquer 1, 2 ou 3 cartes Point situées sur la même direction, en commençant obligatoirement par la carte Point la plus proche de son pion. Il ne peut attaquer une 2^{ème} carte Point que s'il a pu prendre la 1^{ère}. Et il ne pourra attaquer une 3^{ème} carte Point que s'il a pu prendre le 2^{ème}. Deux types d'attaques existent :

☉ L'Attaque directe :

Le Joueur Actif peut attaquer une, deux ou trois carte(s) Point se trouvant dans la Direction d'Attaque située directement face à son pion.

Exemple 5 (voir figure n°4 à droite) : Le pion Rouge qui est face à la direction n°1 pourra attaquer directement la carte « G », puis successivement, la carte « E », enfin la carte « C » s'il a assez de cartes en main pour réussir.

Récupérer 3 cartes Point n'est possible qu'en cas d'Attaque directe.

☉ L'Attaque déviée :

Le Joueur Actif peut décider d'attaquer à partir d'une direction voisine de son pion (comme s'il occupait cette direction). Mais dans ce cas, il ne peut capturer qu'un maximum de 2 cartes Point.

Exemple 6 (Voir figure n°4 à droite) : Le joueur Bleu (face à la direction n°3) veut mener une Attaque déviée ; il peut choisir la direction n°2 (comme s'il occupait la place du pion Jaune) ou la direction n°4 (comme s'il remplaçait le pion Vert). Dans chaque cas, le joueur bleu ne pourra prendre qu'un maximum de 2 cartes (Cartes « G » et « D » s'il attaquait depuis la direction n°2 ; cartes « I » et « F » s'il attaquait depuis le direction n°4).

Mener une Attaque déviée n'entraîne pas permutation des pions. Le pion du Joueur Actif reste toujours à la place qu'il occupait au début du tour.

Figure n°4



A noter qu'un pion placé dans un coin ne peut effectuer d'Attaque déviée qu'à partir de la direction qui lui est adjacente

Exemple 7 (Voir figure n°4) : Le pion Marron (face à la direction n°5) qui voudrait effectuer une Attaque déviée ne peut la mener qu'à partir de la direction n°4.

Chaque carte Point récupérée est posée devant le Joueur Actif dans sa « Pile de Victoire ». Pour chaque carte Point récupérée au-delà de la première, le Joueur Actif pioche une carte « Armée de Qi » en bonus.

V. **Fin du tour :**

Plusieurs événements se produisent à la Fin du tour du Joueur actif.

Tout d'abord, si une ou plusieurs cartes Guerrier ont été utilisées, le Joueur Actif prend depuis sa Pile de Victoire une carte Point par Guerrier utilisé et les retire du jeu. Les cartes Point retirées doivent avoir été gagnées lors d'un tour précédent. Cela signifie donc que si le Joueur Actif ne possédait aucune carte Point dans sa Pile de Victoire, il ne perd aucune des cartes qu'il vient juste de gagner.

Ensuite, le Joueur Actif compte le nombre de cartes « Armée de Qi » dans sa main. S'il en possède plus de 8, il choisit celles qu'il désire conserver, et dépose les autres faces visibles dans la Réserve où elles pourront être piochées par n'importe quel joueur.

Enfin, le joueur actif reconstitue les Rangées d'Attaque de façon à ce que chacune comporte à nouveau trois cartes :

Tout d'abord, le Joueur Actif décale toutes les cartes restantes vers les pions, de façon à ce que tous les emplacements vides soient comblés, puis pioche assez de cartes Point pour combler les emplacements vides restants.

Exemple 8 (Voir Figure n°5 ci-contre) : Une Attaque déviée a été menée depuis la Direction n°1, et 3 cartes Point ont été récupérées. Les cartes Point restantes sont alors décalées vers le bas, puis chaque Rangée d'Attaque est complétée avec une carte de la Pile lui correspondant.

Cette étape est sautée lorsqu'une Pile est complètement épuisée.

A noter que si une Rangée d'Attaque ne comporte plus de carte Point, elle est reconstituée entièrement avec des cartes provenant de la Pile lui correspondant.

Figure n°5



Lorsqu'une Rangée d'Attaque est entièrement vide, les cartes prises de la Pile lui correspondant sont posées l'une derrière l'autre, en partant de l'emplacement situé le plus prêt des pions

Cas particulier :

Lorsque la carte Point « Général Qi Jie » est piochée, elle doit aussitôt être posée à côté des Rangées d'Attaque (La carte Point suivante est alors piochée et ajoutée à l'emplacement que la carte « Général Qi Jie » aurait dû occuper). Cette carte n'appartient à aucune Rangée, et peut être attaquée directement par tout joueur dont c'est le tour (mais il n'a pas le droit alors d'attaquer d'autre carte Point).

VI. Fin du jeu :

La partie peut se terminer dans deux cas :

- Deux des trois Piles « Armée de Yen » sont entièrement vides, et la carte « Général Qi Jie » a été gagnée par un joueur (Peu importe qu'il reste des cartes dans les Rangées d'Attaque).
- La Pioche de cartes « armée de Qi » a été épuisée pour la 3^{ème} fois.

Si le 2^{ème} cas se produit, cela signifie que les joueurs ont laissé s'échapper la majeure partie de l'Armée de Yen. Une pénalité sera alors infligée à chacun d'eux.

VII. Décompte des points :

Tout d'abord, si le gros de l'Armée de Yen s'est échappé (quand la Pioche de cartes « Armée de Qi » est épuisée pour la 3^{ème} fois), chaque joueur prend dans sa propre Pile de Victoire la carte Point possédant la valeur faciale la plus élevée (s'il possède plusieurs cartes ayant une telle valeur, il en choisit une), et la retire du jeu.

Ensuite, chacun additionne les points inscrits sur les cartes Point dans sa Pile de Victoire.

Enfin, il ajoute un point à ce total pour chaque carte Point comprenant au moins un symbole de la même couleur que son pion Taureau (Ainsi, les cartes « Bo » valent en fait 7 points, et non 6).

Important : Les cartes Point possédant des symboles de couleur blanche ne rapportent jamais de bonus, car ces symboles ne correspondent à aucune couleur de pion.

Celui qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, gagne celui qui possède la carte ayant la valeur faciale la plus haute. En cas de nouvelle égalité, tous les joueurs ex-æquo gagnent.

Exemple 9 : A la fin de la partie, le joueur Jaune possède dans sa Pile de Victoire 1 carte « Colonel » (8 points), 2 cartes « Bo » (6 points chacune), 2 cartes « Wu » (2 points chacune), 2 cartes « Fortification » (0 point chacune) et 4 cartes « Soldat » (1point chacune).

La partie s'est terminée après que la Pioche « Armée de Qi » a été épuisée 3 fois. Le joueur Jaune prend alors sa carte « Colonel » et la retire du jeu.

Il marque alors : $6+6+2+2+1+1+1+1$, soit 20 points.

Chaque carte « Bo » et l'une carte « Soldat » comportent 1 symbole jaune. Aussi, le joueur Jaune marque 3 points de plus.

Au total, il marquera donc un score final de 23 points.