

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



HUNS

Un jeu de Fneup
Illustré par
Anthony Wolff

Hiver 453, les Huns règnent en maîtres sur la moitié du monde connu. Le grand Khan, roi des Huns, est souffrant et nombreux sont ceux qui rêvent de prendre sa place. Le Khan doit désigner son successeur. Il choisira le plus valeureux et le plus glorieux de ses généraux et vous comptez bien être celui ou celle-ci ! Mais vous n'êtes pas le seul prétendant et vous allez devoir prouver votre valeur.

Montez votre cheval le plus rapide et partez à la conquête de richesses ! Équipez-vous efficacement, menez des razzias fructueuses, recrutez les meilleurs mercenaires, résistez aux fléaux et découvrez de merveilleux trésors !

Couvrez-vous de gloire, gagnez la faveur du grand Khan et vous entrerez dans l'histoire !

CONTENU DE LA BOÎTE

- 64 cartes de jeu réparties en :
 - 4 cartes Aide de jeu
 - 12 cartes Équipement (**BLEU**)
 - 12 cartes Razzia (**ROUGE**)
 - 12 cartes Mercenaire (**VERT**)
 - 12 cartes Fléau (**NOIR**)
 - 12 cartes Trésor (**JAUNE**)



- 4 plateaux individuels



BUT DU JEU

Les joueurs incarnent les généraux du grand Khan qui veulent lui succéder. Pour cela, il leur faudra gagner le plus grand nombre de Points de Victoire (PV) avant la fin de la partie. Il y a deux moyens d'en gagner :

1. Remplir ses Chariots de Richesses.
2. Poser des cartes dans son Camp.



- 32 cartes Chariot



- 5 « dés 3 » : **BLEU**, **ROUGE**, **VERT**, **NOIR**, **JAUNE**



- 120 cubes Richesse de 5 couleurs (24 par couleur : **BLEU**, **ROUGE**, **VERT**, **NOIR**, **JAUNE**)



- 1 jeton premier joueur
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE DU JEU

1 Séparez les cartes par couleur de manière à obtenir 5 paquets :

◀ À deux joueurs, retirez la carte 3+ et la carte 4 de chaque paquet.

◀ À trois joueurs, retirez uniquement la carte 4.

◀ À quatre joueurs, utilisez toutes les cartes.

◀ Mélangez chaque paquet et positionnez-les face cachée et en ligne au milieu de la table dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : **ÉQUIPEMENT**, **RAZZIA**, **MERCENAIRE**, **FLÉAU** et **TRÉSOR**.



2 Disposez les cubes Richesse de chaque couleur devant le paquet de cartes correspondant :

◀ À 2 joueurs, disposez 20 cubes Richesse par couleur.

◀ À 3 joueurs, disposez 22 cubes Richesse par couleur.

◀ À 4 joueurs, disposez 24 cubes Richesse par couleur.

Ces Richesses forment la Réserve



4

CAMP D'UN JOUEUR

ZONE POUR
PLACER VOS CARTES



5



2

3 Mélangez les cartes Chariot et formez un paquet, face cachée, à proximité des joueurs. Révélez ensuite 4 Chariots, face visible.

Dès qu'une carte Chariot face visible est prise par un joueur, elle est immédiatement remplacée par la première de la pioche.

4 Distribuez à chaque joueur :

◀ Un plateau individuel qu'il place devant lui.

◀ 2 Chariots issus du dessus de la pioche et qu'il place face visible sur la partie gauche de son plateau individuel. À tout moment et sauf effet de carte particulier, chaque joueur a donc 2 Chariots à remplir sur son plateau individuel.

L'espace devant chaque joueur, composé du plateau individuel, des Chariots et des Cartes qui seront posées au fur et à mesure de la partie constitue le Camp.

5 Choisissez le premier joueur au hasard.

Il prend le jeton premier joueur et les 5 dés de couleur.

À 3 et 4 joueurs, le 3^e joueur prend une Richesse de son choix dans la Réserve et le 4^e joueur, deux Richesses de couleurs différentes dans la Réserve. Ils les placent sur des emplacements libres de leurs Chariots.

Rappel des éléments nécessaires pour la mise en place

Nb joueurs	2	3	4
Nb cartes par couleur	10	11	12
Nb cubes par couleur	20	22	24

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se joue en plusieurs manches composées de 5 tours chacune (un par dé).

1. Le 1^{er} joueur lance les 5 dés de couleur et les place devant les Richesses de même couleur.



2. En commençant par le 1^{er} joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur joue un tour en effectuant les étapes suivantes :

◀ Prendre un des dés disponibles et le placer devant lui

◀ Réaliser une action (Piocher des cartes ou Piller des Richesses, cf. p.4).

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que le dernier dé ait été choisi.

Un même joueur peut donc jouer plusieurs tours (choix du dé) dans une même manche.

Exemple : à trois joueurs, le premier joueur choisira deux dés (un au 1^{er} tour et un au 4^e tour), le deuxième joueur également (un au 2^e tour et un au 5^e tour) et le troisième joueur ne choisira qu'un seul dé au 3^e tour.

3. Quand tous les dés ont été choisis, le marqueur premier joueur est transmis au joueur suivant et une nouvelle manche commence.



4. À la fin d'une manche, s'il n'y a plus de Richesses d'une couleur ou si un paquet de cartes est vide, la partie s'arrête. Les joueurs procèdent au décompte des PV (cf. p.8).



DESCRIPTION D'UN TOUR DE JEU

Après avoir pris un dé, le joueur doit faire une des deux actions suivantes :

Piocher des cartes.

OU

Piller des Richesses.

PIOCHER DES CARTES

Lorsqu'un joueur décide de Piocher des cartes, il pioche dans le paquet de la couleur du dé choisi autant de cartes que la valeur du dé.

Il en choisit une **et la joue face visible** dans son Camp. Les autres cartes sont replacées sous leur paquet d'origine.

Si un joueur décide de Piocher des cartes, il est obligé d'en jouer une dans son Camp. Donc si un joueur pioche une carte avec un dé de valeur 1, il est forcé de jouer cette carte.

Il existe 5 types de cartes différents : **ÉQUIPEMENT**, **RAZZIA**, **MERCENAIRE**, **FLÉAU** et **TRÉSOR** (cf. Description des cartes p.6).

Exemple : Le joueur choisit le dé vert de valeur 2 et décide de Piocher 2 cartes.



Il joue Ildico, l'empoisonneuse qu'il place dans son Camp et remplace l'autre sous le paquet Mercenaire.



PILLER DES RICHESSES

Lorsqu'un joueur décide de Piller des Richesses, il prend dans la Réserve de la couleur du dé choisi autant de cubes Richesse que la valeur du dé.



Il doit ensuite :

◀ Placer ces Richesses sur des emplacements libres d'une seule carte **MERCENAIRE** ou **FLÉAU** déjà jouée dans son Camp pour les remplir.

OU

◀ Embarquer ces Richesses sur des emplacements libres d'un ou plusieurs de ses Chariots pour les remplir.



Les Richesses issues d'un même pillage peuvent servir à remplir :

- soit plusieurs Chariots,
- soit UNE seule Carte (Mercenaire ou Fléau).

► REMPLIR UNE CARTE :

Seules les cartes de type **MERCENAIRE** ou **FLÉAU** peuvent être remplies avec des Richesses (cf. *Description des cartes p.6*).

Le joueur choisit une des cartes **MERCENAIRE** ou **FLÉAU** de son Camp et place dessus toutes les Richesses pillées en respectant les règles suivantes :

- ◀ Elles doivent être posées sur **UNE** seule carte.
- ◀ Elles n'ont pas besoin d'être de la même couleur que la carte ou que les Richesses déjà présentes sur la carte.
- ◀ S'il y a plus de Richesses que d'emplacements libres, les Richesses en surplus sont remises dans la Réserve.

Exemple : Le joueur vient de piller 3 Richesses jaunes de la Réserve avec un dé de valeur 3.



Il peut alors soit placer 2 Richesses pour Remplir intégralement la carte Mercenaire et remettre la 3^e dans la Réserve ;

soit placer les 3 sur la carte Fléau.



Mais il ne peut pas diviser ces Richesses entre ces deux cartes.

► REMPLIR DES CHARIOTS :

Un joueur peut embarquer les Richesses pillées sur **un ou plusieurs** de ses Chariots en respectant les règles suivantes :

- ◀ Une Richesse doit toujours être placée sur un emplacement libre de la même couleur.
- ◀ Les Richesses d'un même pillage peuvent être réparties sur plusieurs Chariots.
- ◀ S'il y a plus de Richesses que d'emplacements libres de leur couleur, les Richesses en surplus sont remises dans la Réserve.

Dès qu'un Chariot est entièrement rempli, il est immédiatement expédié et le joueur doit :

◀ Placer les Richesses qu'il transporte dans son Butin.

◀ Placer le Chariot expédié face cachée sur son emplacement des Chariots expédiés.

◀ Récupérer un nouveau Chariot parmi ceux disponibles ou piocher le premier de la pioche.

◀ S'il lui reste des Richesses non embarquées il peut les placer sur le nouveau Chariot, sinon elles sont remises dans la réserve.



Exemple 1 : Le joueur vient de piller 3 Richesses bleues, il en place 2 sur les emplacements libres de ses Chariots et remplace la 3^e Richesse dans la Réserve.



Exemple 2 : Le joueur vient de piller 2 Richesses vertes, il en place 1 sur l'emplacement libre et remplit un Chariot qu'il expédie. Il récupère immédiatement un Chariot avec des emplacements libres verts et y place sa 2^e Richesse.



DESCRIPTION DES CARTES

-UTILISATION DES EFFETS DE CARTES :

L'icône de phase de jeu vous permet de savoir à quel moment les joueurs peuvent ou doivent déclencher les effets de la carte.



Début de tour : Avant ou juste après avoir pris votre dé.



Fin de tour : Après avoir fait votre action.



Pendant le tour : Avant, pendant ou après avoir fait votre action.



À tout moment : À n'importe quel moment dans la partie, y compris pendant le tour d'un autre joueur.



À la fin de la partie : Pendant le décompte de Points de Victoire.

Si des effets de plusieurs cartes se déclenchent en même temps, c'est au joueur actif (le joueur dont c'est le tour) de choisir dans quel ordre il souhaite résoudre les effets.

Important : Il y a 5 tours par manche, un tour pour chaque dé choisi. Ainsi, une carte qui s'applique à chaque tour peut être appliquée plusieurs fois dans la même manche si vous jouez plusieurs tours.

-CARTES ÉQUIPEMENT (BLEU)

Les cartes **ÉQUIPEMENT** ont un effet permanent.

Le joueur joue la carte Équipement dans son Camp et bénéficie de son effet immédiatement.

À la fin de la partie, les Équipements ne rapportent pas de PV.



-CARTES RAZZIA (ROUGE)

Les cartes **RAZZIA** ont un effet temporaire qui ne s'applique qu'une fois dans la partie lorsque le joueur l'active.

Le joueur joue la carte Razzia dans son Camp. Il peut décider d'activer son effet pendant un de ses tours en l'inclinant. Une carte Razzia inclinée ne pourra

plus être activée pour le reste de la partie.



À la fin de la partie, chaque carte Razzia rapporte 1PV, qu'elle ait été activée ou pas.

Attention, une seule Razzia peut être activée par tour, même si un joueur en possède plusieurs dans son Camp.

ANATOMIE D'UNE CARTE



-CARTES MERCENAIRE (VERT)

Les cartes **MERCENAIRE** ont un effet permanent une fois activées. Pour activer une carte Mercenaire il faut remplir tous les emplacements de la carte avec des Richesses. Le joueur joue la carte Mercenaire dans son Camp.

Si un Mercenaire entièrement rempli perd une ou plusieurs Richesses durant la partie, son effet redevient inactif jusqu'à ce que tous les emplacements soient à nouveau remplis.

À la fin de partie, un Mercenaire présent dans le Camp d'un joueur mais qui n'est pas entièrement rempli fait perdre 1PV. Un Mercenaire présent dans le Camp d'un joueur et entièrement rempli rapporte 1PV.



GLOSSAIRE

CAMP : le Camp est l'espace de jeu devant chaque joueur. Il est constitué de ses cartes, de son plateau individuel avec ses Chariots, expédiés ou non, et de son Butin.

CHARIOT EXPÉDIÉ : quand un Chariot est entièrement rempli, il est immédiatement expédié ; les Richesses qu'il embarque sont placées dans le Butin et le Chariot est positionné face cachée sur la zone de Chariots expédiés du plateau individuel du joueur.

FUIR UN FLÉAU : permet de ne pas subir l'effet d'un Fléau qui vient d'être posé dans son Camp en le retournant, face cachée. L'effet du Fléau ne s'applique pas, mais, à la fin de la partie, chaque Fléau fui par un joueur lui fera perdre autant de PV qu'il y a de joueurs.

BUTIN : le Butin est l'emplacement du plateau individuel sur lequel chaque joueur place les Richesses des Chariots qu'il a expédiés.

PILLER : effet qui permet de récupérer des Richesses.

PIOCHER : effet qui permet de piocher une ou plusieurs cartes et d'en jouer une dans son Camp (ou celui d'un adversaire si c'est un Fléau).

PV : un PV est un Point de Victoire. À la fin de la partie, c'est le joueur qui totalise le plus grand nombre de PV qui gagne la partie.

REMPLIR UNE CARTE : placer des Richesses sur les emplacements libres d'UNE seule carte Mercenaire ou Fléau.

RÉSERVE : la Réserve est l'emplacement qui contient les Richesses disponibles.

RICHELLESSE : une Richesse est un cube de couleur obtenu lors d'un Pillage ou via l'effet d'une carte. Les Richesses servent à remplir les Chariots, les cartes Mercenaire et les cartes Fléau.

RICHELLESSE EN SURPLUS : une Richesse est en surplus s'il n'y a plus d'emplacement disponible pour la poser. Elle est alors remise dans son lieu d'origine.

TOUR DE JEU : Une « manche » est composée de 5 tours de jeu. Un « tour de jeu » correspond au choix du dé par un joueur et à une action (Piller ou Piocher) associée à la couleur et à la valeur du dé choisi.

Un joueur peut jouer plusieurs tour dans une manche, les cartes qui se déclenchent à chaque début ou fin de tour peuvent donc se déclencher plusieurs fois par manche.

- CARTES FLÉAU (NOIR)

La carte Fléau est la seule carte qui se joue dans le Camp d'un adversaire.

Les cartes **FLÉAU** ont un effet permanent jusqu'à ce qu'elles soient désactivées. Pour désactiver une carte Fléau, il faut remplir tous les emplacements de la carte avec des Richesses. Dès que la carte Fléau est remplie, elle devient inactive. Le joueur l'incline pour l'indiquer.

Les Richesses utilisées restent sur la carte et le Fléau demeure devant le joueur.

Fuite : Dès qu'une carte Fléau est posée devant un joueur, il peut choisir de la Fuir.

S'il le fait, il retourne immédiatement la carte, face cachée, et la garde dans son Camp.

Son effet ne s'applique pas, mais, à la fin de la partie, le joueur perdra autant de PV qu'il y a de joueurs pour chaque Fléau fui.

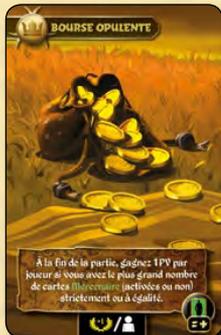


Un Fléau qui a été fui ne peut plus être retourné.

Un Fléau qui n'a pas été fui immédiatement, ne peut plus être fui par la suite.

Il n'est pas possible de poser un Fléau dans son propre Camp.

À la fin de partie, les cartes Fléau face visible dans le Camp du joueur ne rapportent ni ne font perdre de PV, qu'elles soient remplies ou non.



- CARTES TRÉSOR (JAUNE)

Les cartes **TRÉSOR** n'ont pas d'effet pendant la partie mais permettent de gagner des PV en fin de partie si leur condition de victoire est atteinte.

Le joueur joue la carte Trésor dans son Camp.

À la fin de la partie, chaque Trésor rapporte autant de PV qu'il y a de joueurs si ses conditions sont atteintes.

FIN DE LA PARTIE

Si à la fin d'une manche (quand tous les dés ont été joués), il n'y a plus de Richesses d'une couleur ou si un paquet de cartes est vide, la partie s'arrête. Les joueurs procèdent au décompte des PV.

Attention, il est possible qu'un tas de Richesses ou paquet de cartes soit re-rempli pendant la manche, dans ce cas, si aucun tas ou paquet n'est vide à la fin de la manche, la partie continue et on commence une autre manche.

Chaque joueur compte ses Points de Victoire



+1PV pour chaque **RAZZIA** (activée ou non).

+1PV pour chaque **MERCENAIRE** entièrement rempli de Richesses.

-1PV pour chaque **MERCENAIRE** pas du tout ou partiellement rempli de Richesses.

+XPV dépendant du nombre de joueurs (2PV à 2 joueurs, 3PV à 3 joueurs, et 4PV à 4 joueurs) :

+1PV PAR JOUEUR pour chaque **TRÉSOR** dont la condition de gain est atteinte.

-1PV PAR JOUEUR pour chaque **FLÉAU** qui a été fui (retourné).

+1PV PAR JOUEUR par Chariot expédié.

+XPV pour les types de Chariots expédiés.

Il existe quatre types de Chariot dans le jeu, définis par un symbole :    .

À la fin de la partie, chaque joueur gagne des PV :

◀ Soit **+1PV PAR TYPE DIFFÉRENT** de Chariots qu'il a expédié.

◀ Soit **+1PV PAR CHARIOT DE LA PLUS GRANDE SÉRIE** de Chariots de même type qu'il a expédiés.

Exemple : Le joueur a expédié 2 Chariots bleus () 1 Violet () et 1 Orange (). Il marque 3 points parce qu'il a expédié 3 Chariots de types différents. (Il n'en aurait marqué que 2 en choisissant sa plus grande série de même type.)

Précision : Un joueur peut secrètement consulter le type de ses Chariots expédiés à tout moment. Tous les joueurs doivent pouvoir savoir combien de Chariots les autres joueurs ont expédiés sans en connaître le type.

Les Richesses accumulées dans le Butin ne rapportent pas de PV.

Le joueur qui a le plus grand nombre de PV est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Richesses dans son Butin gagne la partie.

À TOUJOURS GARDER EN TÊTE

EFFETS DES CARTES

Certaines cartes ont des effets qui se déclenchent : au début de votre tour, lors d'une attaque, quand un joueur choisit un dé, lors de la pioche de cartes... Aux joueurs de rester vigilant pour faire appliquer les effets de leurs cartes et celles jouées par leurs adversaires, pour en faire appliquer les effets !

PRÉCISIONS SUR LES CARTES

Toute carte jouée dans un Camp reste dans ce Camp jusqu'à la fin de la partie. Les effets des cartes peuvent modifier les règles et mécanismes du jeu. L'effet d'une carte est toujours prioritaire sur un point

de règle du jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes posées dans le Camp d'un joueur. Les cartes jouées doivent être visibles de tous les joueurs.

PRÉCISIONS SUR LE PILLAGE

Un joueur est obligé d'utiliser une Richesse pillée s'il le peut. Mais il peut Piller des Richesses même s'il ne peut en placer aucune. Dans ce cas il les remet dans la Réserve comme si c'était des Richesses en surplus.

Cas plus rare, il peut aussi faire l'action Piller des Richesses même s'il n'y en a plus de disponible dans la couleur correspondante. Si c'est le cas rien ne se passe, il n'est pas obligé de Piocher des cartes à la place.

CRÉDIT

Auteur : Fneup

Illustrateur : Anthony Wolff

Éditeur : La Boîte de Jeu

Direction éditoriale : Mathieu Trystram

Direction artistique : Igor Polouchine

Exécution des règles :

Guillaume Gille-Naves

Packageur : Origames

Relecture : Benoît Bannier,

Benjamin Carayon, Eva Ponçot

Remerciements de l'auteur : Je tiens à remercier Véronique, la femme de ma vie, pour son soutien, son implication et ses encouragements. Ce jeu n'existerait pas sans toi ! Merci à La Boîte De Jeu, particulièrement à Mathieu pour nos échanges et Benoît pour sa vision de la "big picture". Merci à Anthony pour ces magnifiques illustrations et à Origames d'avoir mis le tout en musique. Merci à LudiNord, Paris est Ludique, le FLIP, le CNJ, le FJL et à ceux qui se sont assis à ma table lors de ces festivals ! Et merci à ceux qui ont participé à cette aventure humaine, chacun à sa manière : William Liévin, Greg Korwizie, Oleg Beresnev, Aurélien et Léo de Prismatic, Antonin Mariage, Romain Sauzedde, Cathoun, Grovast,

Ludovox, Raph d'Igari, Fred Gobbaerts, Acariâtre, Geeklette, Erwan Gaillard, Sébastien Dujardin, Erwan Berthou, Thomas Luzurier, Benjamin Lehrer, Cédric Lapouge, les funky brothers Stéphane et Fabien, Seb De Poortere, Thomas Cauet, Elora Pieprzny, Olivier Prévost, Stéphane Gallani (et tous ceux que j'ai honteusement oubliés) !

Édité par La Boîte de Jeu
8, Grande Rue - 21310 Belleneuve

www.laboitedejeu.fr
contact@laboitedejeu.fr

Distribué par Blackrock Games
2, allée des Sports 03120 Lapalisse

Fabriqué en Chine par Whatz Game
Copyright ©2018 La Boîte de Jeu

