

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



la VOIE 熊貓 DES PANDAS



CM
ON

PEN
DRAGON
GAME STUDIO

LIVRET DE RÈGLES



EDGE

Depuis des siècles, le Xian, la région la plus orientale de l'Empire ancestral des Pandas, est occupé et régulièrement pillé par une impitoyable confrérie de ninjas humains. Ils saccagent les villages et ont rendu les routes entre les villes trop dangereuses pour les voyageurs.

Cette région, qui fut pendant des décennies l'une des plus opulentes de l'Empire des Pandas, n'est plus qu'un lointain souvenir, refaisant surface çà et là, à travers les légendes qui se perpétuent discrètement, et les valeureux héros dont les exploits ont été oubliés.

Mais un nouvel Empereur vient de s'installer sur le Trône du Lotus Noir, et il compte bien mettre un terme à cette invasion humaine, en écrasant, une fois pour toutes, ces ninjas sans honneur.

La marche à suivre est maintenant claire. Les quatre clans de Pandas doivent unir leurs forces pour libérer leur terre natale et enterrer les vieilles rivalités. Le Clan du Poing Blanc, le Clan de la Rivière Jaune, le Clan du Lys de la Nuit et le Clan du Renard du Désert devront agir ensemble pour libérer les terres orientales du Xian. Mais la seule force de leurs guerriers ne sera pas suffisante. Le commandement de leurs gouverneurs et les prières de leurs moines auront aussi un rôle à jouer. Les pacifiques Pandas vont prendre les armes pour rétablir la justice, et les traditions séculaires du Ban-Boo leur donneront le courage de reconquérir leurs terres occupées. À la fin de la bataille, le clan le plus valeureux – celui qui aura été le plus courageux face aux ninjas – gagnera la faveur de gouverner le Xian, qui lui sera octroyée directement par l'Empereur.



SOMMAIRE

INTRODUCTION	02
PRÉSENTATION	04
MATÉRIEL	04
CONCEPTS CLÉS	06
• PLATEAU DES SITES.....	06
• PLATEAU DE JEU.....	06
• ZONE ACTIONS.....	06
• PISTES.....	07
• ZONES BONUS.....	07
• FICHE DE CLAN.....	07
MISE EN PLACE	08
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	09
• 1) SÉLECTIONNER UNE ACTION.....	09
• 2) PLACER DES GARDES.....	10
• 3) PAYER DES POINTS D'ACTION.....	10
• 4) EFFECTUER LA OU LES ACTION(S).....	10
• 5) PASSER LA MAIN AU JOUEUR SUIVANT.....	11
ACTIONS	12
• DÉPLACEMENT.....	12
• CONSTRUCTION DE BÂTIMENTS.....	13
• BONUS : SITES FRONTALIERS.....	14
• AUGMENTATION DE LA FORCE.....	14
• QUÊTES DE PERSONNAGES.....	15
• TRANSPORT D'UN CHAMPION.....	15
• VENTE D'UN COFFRE.....	15
• RÉCUPÉRATION DE POINTS D'ACTION.....	15
• ESQUIVE D'UN NINJA.....	16
• ÉLIMINATION DE NINJAS SUPPLÉMENTAIRES.....	16
• ACQUISITION DE POINTS DE VICTOIRE.....	16
FIN DE LA PARTIE	16
• CALCUL FINAL DES SCORES.....	16
CARTES VILLE	18
VARIANTE POUR EXPERTS	18
• BONUS EN COURS DE PARTIE.....	18
• BONUS DE FIN DE PARTIE.....	19
CRÉDITS	19
RÉSUMÉ DES RÈGLES	20



PRÉSENTATION

Vous êtes à la tête de l'un des quatre grands clans de Pandas. Au cours de la partie, vous devrez améliorer vos Champions et les déplacer sur le Plateau des Sites. Ce faisant, vous devrez combattre les Ninjas qui entourent les Villages désormais en ruines, et développer ces derniers en construisant de nouveaux Bâtiments. Dans ces Bâtiments, vos Champions pourront effectuer certaines quêtes spéciales.

Mais vous devrez également gérer les Gardes à votre disposition et choisir judicieusement une des Actions disponibles.

Augmenter votre force, vous déplacer, vous battre, construire, partir en quête : toutes ces Actions vous rapporteront des points de Victoire. À la fin de la partie, le clan de Pandas qui aura gagné le plus de points de Victoire remportera la partie !

MATÉRIEL



10 tuiles Route recto verso **orange** (2 tuiles de 4 Gardes, 6 tuiles de 3 et 2 Gardes, 2 tuiles de 1 Garde)



3 Champions **orange**
(1 Guerrier, 1 Gouverneur, 1 Moine)
10 Gardes **orange**
3 marqueurs de Clan **orange**
1 fiche de Clan



3 Champions **blancs**
(1 Guerrier, 1 Gouverneur, 1 Moine)
10 Gardes **blancs**
3 marqueurs de Clan **blancs**
1 fiche de Clan



10 tuiles Route recto verso **blanches** (2 tuiles de 4 Gardes, 6 tuiles de 3 et 2 Gardes, 2 tuiles de 1 Garde)



10 tuiles Route recto verso **violettes** (2 tuiles de 4 Gardes, 6 tuiles de 3 et 2 Gardes, 2 tuiles de 1 Garde)



3 Champions **violetts**
(1 Guerrier, 1 Gouverneur, 1 Moine)
10 Gardes **violetts**
3 marqueurs de Clan **violetts**
1 fiche de Clan



3 Champions **jaunes**
(1 Guerrier, 1 Gouverneur, 1 Moine)
10 Gardes **jaunes**
3 marqueurs de Clan **jaunes**
1 fiche de Clan



10 tuiles Route recto verso **jaunes** (2 tuiles de 4 Gardes, 6 tuiles de 3 et 2 Gardes, 2 tuiles de 1 Garde)



12 socles colorés
(4 bleus, 4 rouges, 4 verts)



10 figurines de Bâtiment Marché



10 figurines de Bâtiment Porte



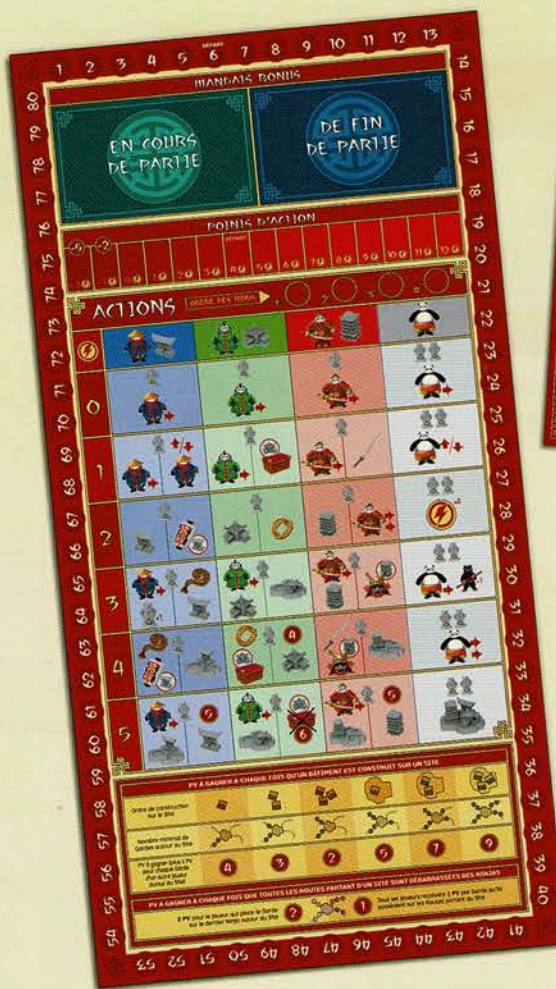
10 figurines de Bâtiment Pagode



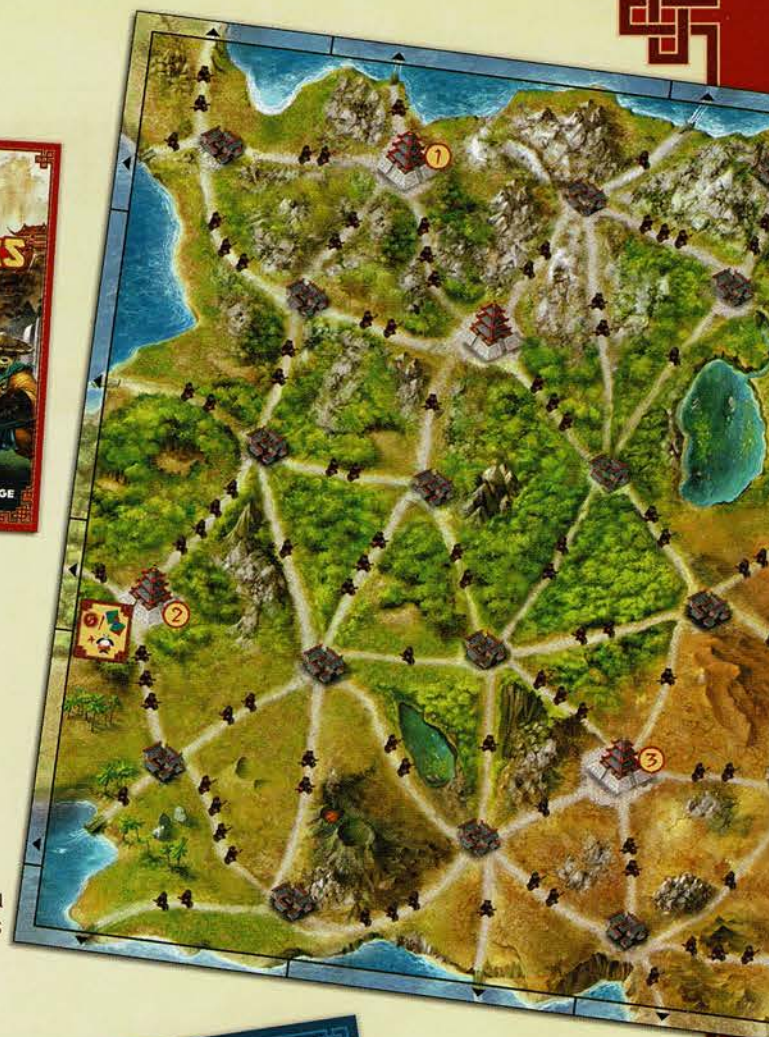
6 Socles de Ville



16 tuiles Route recto verso **neutres** (4 tuiles de 4 Gardes, 7 tuiles de 3 et 2 Gardes, 5 tuiles de 1 Garde)



1 livret de règles



1 Plateau
des Sites

1 Plateau
de Jeu



9 cartes Mandat Bonus
En Cours de Partie



9 cartes Mandat Bonus
De Fin de Partie



6 cartes
Bâtiment Initial



8 cartes
Ville



8 tuiles Force
Chapelet



8 tuiles Force
Pièce



8 tuiles Force
Sabre



12 tuiles Quête
Lanterne



12 tuiles
Quête Coffre



12 tuiles Quête
Masque

CONCEPTS CLÉS

Plateau des Sites

Le **Plateau des Sites** représente un certain nombre de **Sites**, qui sont reliés entre eux par des **Routes**. Ces Sites sont les emplacements sur lesquels vous construirez des **Bâtiments** au cours de la partie. Un Site peut être un **Village**, une **Ville** ou une **Capitale**, selon le nombre de Bâtiments qui y ont été construits. Les Routes reliant ces Sites contiennent un certain nombre de **Ninjas**. Vous devrez les éliminer lorsque vous vous déplacerez sur les Routes pour transformer vos Villages en Villes et Capitales.



Les **Villages** sont tous les Sites comportant 0, 1 ou 2 Bâtiments. (En début de partie, tous les Sites du Plateau sont des Villages.)



Les **Villes** sont tous les Sites comportant 3, 4 ou 5 Bâtiments. (Lorsqu'un troisième Bâtiment doit être ajouté à un Village, remplacez les 2 Bâtiments déjà en jeu par un **Socle de Ville** au lieu d'ajouter un

autre Bâtiment. Votre Village vient ainsi de devenir une Ville et les 3 types de Bâtiments peuvent y être construits.)



Une **Capitale** est une Ville comportant 6 Bâtiments (ce qui signifie que les 3 figurines de Bâtiment différentes ont été placées sur le Socle de Ville.)

Sur le Plateau des Sites, 6 Sites affichent une **icône de Bâtiment Initial**. Pendant la mise en place, ces Sites se verront attribuer un Bâtiment sélectionné au hasard. Vous commencerez donc la partie avec 6 Bâtiments déjà construits.

Plateau de Jeu

Le Plateau de Jeu est composé de trois zones : la **zone Actions**, les **Pistes** et la **zone Bonus**.

ZONE ACTIONS

La **zone Actions** occupe la plus grande partie du **Plateau de Jeu**. Chaque joueur utilise ses **Gardes** pour activer des Actions sur cette zone. Elle est divisée en **5 colonnes**, de gauche à droite :

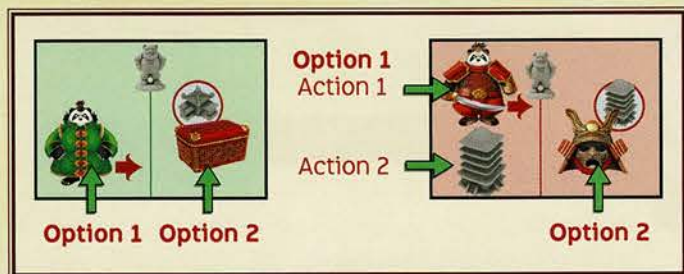
- La première colonne indique les **points d'Action (PA)** que les joueurs doivent payer pour placer leurs **Gardes** sur une case de cette ligne (les Gardes ne sont pas placés dans cette colonne).
- La deuxième colonne représente les **Actions** pouvant être effectuées par le **Moine**.
- La troisième colonne représente les **Actions** pouvant être effectuées par le **Gouverneur**.
- La quatrième colonne représente les **Actions** pouvant être effectuées par le **Guerrier**.
- La cinquième colonne représente les **Actions neutres**, qui peuvent être effectuées par toutes les classes de Champions.

Coût en points d'Action	Actions des Moines	Actions des Gouverneurs	Actions des Guerriers	Actions neutres
0	1	2	3	4
1	2	3	4	5
2	3	4	5	6

The table shows the Action Zone layout. The top row is labeled 'ACTIONS' and 'ORDRE DES JOURS'. The columns are: Coût en points d'Action (0, 1, 2), Actions des Moines, Actions des Gouverneurs, Actions des Guerriers, and Actions neutres. The rows are numbered 1, 2, 3, 4. Each cell contains an icon representing an action.

À partir de la deuxième ligne, toutes les cases Action de la zone Actions proposent 2 options (sauf les cases Action neutres, qui ne proposent qu'une option). Lorsque vous placez des Gardes sur l'une de ces cases, vous devez annoncer laquelle des 2 options vous choisissez.

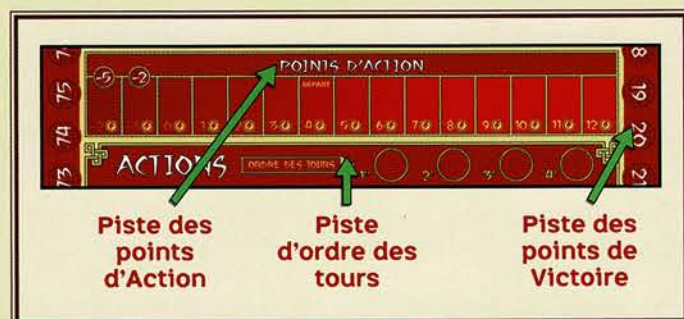
De plus, certaines options des cases Action présentent 2 Actions différentes : vous pouvez choisir d'en effectuer une seule ou les deux. (Vous pouvez consulter la section Actions, page 12, pour une description plus détaillée des différentes Actions.)



PISTES

En plus de la zone Actions, le Plateau de Jeu comprend 3 pistes différentes :

- la **Piste des points d'Action** (qui sert à indiquer le nombre de **points d'Action** disponibles d'un round à l'autre) ;
- la **Piste d'ordre des tours** (qui sert à indiquer l'ordre des tours d'un round à l'autre) ;
- la **Piste des points de Victoire** (qui sert à indiquer les points de Victoire reçus tout au long de la partie).



ZONES BONUS

Pour finir, le Plateau de Jeu comprend 2 zones qui traitent des bonus que vous pouvez gagner au cours de la partie :

- le **Tableau des Bonus de Site** (qui indique les prérequis pour construire des Bâtiments et les PV bonus) ;
- les emplacements des cartes **Mandat Bonus** (voir **Variante pour Experts**, page 18).

Mandats Bonus (Variante pour Experts)



Tableau des Bonus de Site

PV À GAGNER À CHAQUE FOIS QU'UN BÂTIMENT EST CONSTRUIT SUR UN SITE					
Ordre de construction sur le Site	1	2	3	4	5
Nombre minimal de Gardes autour du Site	1	2	3	4	5
PV à gagner (plus 1 PV pour chaque Garde d'un autre joueur autour du Site)	4	3	2	5	7
PV À GAGNER À CHAQUE FOIS QUE TOUTES LES ROUTES PARTANT D'UN SITE SONT DÉBARRASSÉES DES NINJAS					
2 PV pour le joueur qui place le Garde sur le dernier Ninja autour du Site					
1 PV pour le joueur qui place le Garde sur le premier Ninja autour du Site					

FICHE DE CLAN

Chaque joueur dispose d'une fiche de Clan qui représente ses 3 Champions (le Moine, le Gouverneur et le Guerrier), sous lesquels des colonnes vous permettront de collecter les tuiles Force et Quête spécifiques à chaque Champion tout au long de la partie. Les colonnes réservées aux tuiles Force sont chacune précédées d'un chiffre (à leur gauche) : il servira, de même que le chiffre à droite de la colonne de tuiles Quête associée, pendant le Calcul final des scores (voir page 16).

De plus, les **Ninjas** situés à gauche de chaque colonne de tuiles Force indiquent la Valeur de Force du Champion, qui est le nombre maximal de **Ninjas** auquel un Champion peut faire face lorsqu'il se déplace sur une Route. Tous les Champions commencent avec 1 tuile Force imprimée sur leur fiche de Clan, mais les tuiles Force qu'ils gagneront au cours de la partie leur permettront d'augmenter le nombre de Ninjas auquel ils pourront faire face sur les Routes.



MISE EN PLACE

1. Placez le **Plateau des Sites** au centre de la table et le **Plateau de Jeu** à portée de tous les joueurs.
2. Mélangez les 8 **cartes Ville**, retirez-en 2 au hasard, que vous remettez dans la boîte. Alignez les 6 cartes restantes face visible sur la table.
3. Mélangez les 6 **cartes Bâtiment Initial**, face Bâtiment (**Porte**, **Pagode** et **Marché**) cachée. Ensuite, placez 1 carte face cachée sur chaque Site affichant une icône de **Bâtiment Initial** du Plateau des Sites. Retournez les cartes face visible, puis remplacez chaque carte par la **figurine de Bâtiment** qu'elle représente. Lorsque vous commencerez la partie, ces Bâtiments seront déjà présents sur le Plateau des Sites.



4. Placez les figurines de Bâtiments restantes et les 6 **Socles de Ville** à portée de tous les joueurs.
5. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants :
 - ses 3 **Champions (Moine, Gouverneur et Guerrier)** ;
 - ♦ Assurez-vous de fixer les socles correspondants à chacun d'entre eux :
 - un socle **bleu** pour le Moine ;
 - un socle **vert** pour le Gouverneur ;
 - un socle **rouge** pour le Guerrier ;
 - un certain nombre de **Gardes**, en fonction du nombre de joueurs :
 - ♦ 10 Gardes à 2 joueurs ;
 - ♦ 9 Gardes à 3 joueurs ;
 - ♦ 8 Gardes à 4 joueurs ;
 - ses 10 **tuiles Route** ;
 - ses 3 **marqueurs de Clan** ;
 - sa **fiche de Clan**.

6. Placez un certain nombre de **tuiles Force** et de **tuiles Quête** (en fonction du nombre de joueurs) à portée de tous les joueurs :

Tuiles	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
FORCE Chapelet, Pièce et Sabre	8 de chaque	6 de chaque	4 de chaque
QUÊTE Lanterne, Coffre et Masque	12 de chaque	9 de chaque	6 de chaque

7. Chaque joueur place 1 marqueur de Clan à côté de la **Piste d'ordre des tours**, 1 marqueur de Clan sur la case « 6 » de la **Piste des points de Victoire** et 1 marqueur de Clan sur la case « 4 » de la **Piste des points d'Action**. (NOTE : le marqueur de Clan de la Piste des points de Victoire ne peut jamais être placé plus bas que la case « 0 ».)
8. Sélectionnez un premier joueur au hasard. Vous jouerez le premier round dans le sens horaire. Réorganisez les marqueurs de Clan placés sur la Piste d'ordre des tours dans cet ordre.
9. Dans l'ordre des tours, les joueurs placent un certain nombre de **Gardes** sur le Plateau des Sites, de façon à recouvrir un Ninja sur une Route. Vous ne pouvez pas placer votre Garde sur une Route ne comprenant qu'un seul Ninja ou sur une Route comprenant déjà le Garde d'un autre joueur.
 - 3 Gardes par joueur à 2 joueurs
 - 2 Gardes par joueur à 3 joueurs
 - 1 Garde par joueur à 4 joueurs.
10. En commençant par le dernier joueur, et en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur place son **Moine** sur un Village du Plateau des Sites. Après que tous les Moines ont été placés, chaque joueur place son **Gouverneur** dans l'ordre des tours habituel. Une fois que tous les Gouverneurs ont été placés, chaque joueur place son **Guerrier** dans le sens antihoraire.

📌 IMPORTANT !

Au cours de la partie, il n'y a pas de limite au nombre de Champions pouvant se trouver sur un Site, même s'ils appartiennent au même joueur. Au contraire, pendant la mise en place, vous ne pouvez placer qu'un seul de vos Champions par Village.

11. **VARIANTE POUR EXPERTS** : piochez au hasard 2 **cartes Mandat Bonus** (1 carte **En Cours de Partie** et 1 carte **De Fin de Partie**) et placez-les sur les cases correspondantes du Plateau de Jeu (voir VARIANTE POUR EXPERTS, page 18).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La Voie des Pandas se déroule en plusieurs rounds, au cours desquels les joueurs choisissent des Actions dans l'ordre des tours. Un tour est composé des phases suivantes :

1. Sélectionner une Action
2. Placer des Gardes
3. Payer des points d'Action
4. Effectuer la ou les Action(s)
5. Passer la main au joueur suivant

1) Sélectionner une Action

Le premier joueur (celui dont le marqueur de Clan est le plus à gauche sur la Piste d'ordre des tours) sélectionne une Action sur le Plateau de Jeu. Pour sélectionner une Action, vous devez placer des Gardes sur une case Action. Un joueur peut placer des Gardes sur n'importe quelle case Action, qu'elle soit vide ou déjà occupée par un joueur (par vos Gardes ou ceux de vos adversaires).

Néanmoins, la case Action sélectionnée doit se trouver à droite de la case que vous aviez sélectionnée précédemment (si elle se trouve sur la même ligne) ou dans toute ligne se trouvant en dessous de la case que vous aviez sélectionnée précédemment. À mesure que vous avancez sur la zone Actions pendant le round, vous vous déplacerez **toujours** de gauche à droite et de haut en bas.

Ⓜ IMPORTANT !

Lorsque vous sélectionnez une Action, vous ne pouvez pas placer de Gardes sur les cases Action à gauche de la dernière case que vous avez sélectionnée ou sur des lignes se trouvant au-dessus. Vous ne pourrez plus sélectionner les cases Action se trouvant ainsi derrière vous pendant le round en cours.



EXEMPLE :

Sébastien a sélectionné la deuxième case de la troisième ligne. Toutes les Actions surlignées en jaune ne peuvent plus être sélectionnées par **Sébastien** jusqu'à la fin de ce round.

Vous pouvez, au lieu de vous déplacer vers la droite ou vers le bas, sélectionner la case Action que vous aviez sélectionnée à votre tour précédent. La restriction sur les cases Action interdit de repartir en arrière, pas de rester sur place.

2) Placer des Gardes

Une fois que vous avez sélectionné une Action, placez le nombre requis de Gardes sur la case Action choisie :

- sur une case Action vide (colonne Moine, Gouverneur ou Guerrier) = 1 Garde ;
- sur une case Action vide (Actions neutres, cinquième colonne) = 2 Gardes ;
- sur une case Action occupée = 1 Garde *de plus* que le nombre placé la dernière fois que cette Action a été sélectionnée (par vous-même ou un autre joueur).



EXEMPLE :

Jean veut sélectionner l'Action de la case rouge de la première ligne. Cependant, **Sébastien** l'a sélectionnée à son dernier tour et y a placé 1 Garde (car elle était vide). Maintenant qu'un Garde s'y trouve déjà, **Jean** doit y placer 2 Gardes pour la sélectionner. S'il souhaite la choisir à nouveau à son prochain tour, il devra y placer 3 Gardes.

Lorsque vous n'avez pas assez de Gardes pour sélectionner une case Action disponible, vous devez passer votre tour.

IMPORTANT !

Sur les cases comportant 2 Actions, les joueurs doivent toujours placer 1 Garde de plus que le nombre précédemment placé, même s'ils souhaitent sélectionner l'autre Action de la case.

3) Payer des points d'Action

Après avoir placé vos Gardes sur une case Action, vous devez payer le nombre de points d'Action (PA) indiqué sur la colonne la plus à gauche de votre ligne. Sur la Piste des points d'Action, déplacez votre marqueur de Clan vers la gauche d'un nombre de cases égal au coût de votre Action. Si vous vous déplacez sur une case déjà occupée par le marqueur de Clan d'un autre joueur, empilez votre marqueur sur le sien.

Lorsque vous déplacez votre marqueur de Clan sur l'une des deux dernières cases de la Piste, perdez immédiatement les 2 ou 5 points de Victoire (PV) indiqués. Vous ne pouvez pas vous déplacer de davantage de cases que ce que vous permet la Piste des points d'Action.

Si vous ne possédez pas assez de PA pour payer une Action disponible, vous devez passer votre tour.

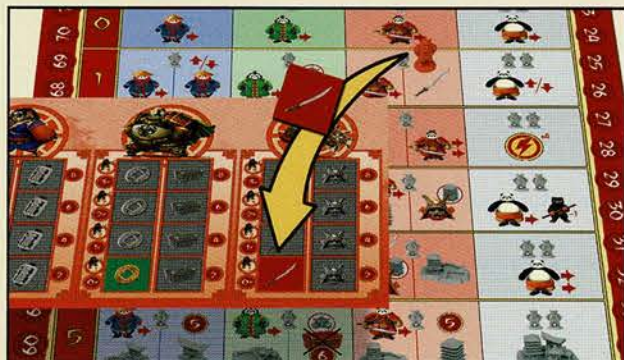


EXEMPLE :

Julie a placé deux Gardes sur une case de la troisième ligne, ce qui lui a coûté 2 PA. Elle dispose actuellement de 5 PA, et déplace donc son marqueur de Clan de 2 cases vers la gauche. Il lui reste 3 PA à dépenser pour le reste du round en cours.

4) Effectuer la ou les Action(s)

Vous pouvez désormais effectuer la ou les Action(s) que vous avez sélectionnée(s). Lorsque vous gagnez des PV, déplacez immédiatement votre marqueur de Clan sur la Piste des points de Victoire. Lorsque vous gagnez ou perdez des PA, déplacez immédiatement votre marqueur de Clan sur la Piste des points d'Action. (Vous pouvez consulter la section Actions, page 12, pour une description plus détaillée des différentes Actions.)



EXEMPLE :

Sophie a placé un Garde sur la case rouge de la deuxième ligne et payé 1 PA. Elle peut choisir l'une de ces deux Actions : déplacer son Guerrier de 1 case ou prendre 1 tuile Sabre. Elle décide de prendre la tuile Sabre et l'ajoute à sa fiche de Clan.

5) Passer la main au joueur suivant

Une fois que vous avez placé vos Gardes, payé les PA requis et effectué l'Action que vous avez sélectionnée, la main passe au joueur suivant (celui dont le marqueur de Clan se trouve directement après le vôtre sur la Piste d'ordre des tours), qui effectue les mêmes phases. Une fois que le dernier joueur de la Piste d'ordre des tours a fini son tour, la main revient au joueur dont le marqueur se trouve le plus à gauche sur la Piste.



EXEMPLE :

Le tour de **Sophie** prend fin après qu'elle a pris une tuile Sabre. Elle était la dernière joueuse dans l'ordre des tours, la main revient donc à **Sébastien**, qui est le premier sur la Piste, et qui commence ainsi son tour suivant.

Continuez à enchaîner les tours jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour. Un joueur passe son tour soit parce qu'il ne possède plus assez de Gardes ou de PA (comme évoqué précédemment), soit parce qu'il ne souhaite pas effectuer d'autres Actions pendant le round en cours. Un joueur qui a passé son tour ne peut plus jouer jusqu'à la fin du round, même si les Actions des autres joueurs lui font gagner des Gardes.



EXEMPLE :

Il reste 1 PA à **Sébastien**, mais il n'a plus de Gardes, il ne peut donc pas jouer. Il passe son tour.

Jean possède encore 2 Gardes, mais 0 PA. Au tour précédent, il a joué un Garde sur la deuxième ligne. Il pourrait placer à nouveau des Gardes sur la deuxième ligne, sur la même case Action ou sur une case à droite de celle précédemment sélectionnée, mais il ne veut pas perdre de PV en se déplaçant à gauche de la case « 0 » de la Piste des points d'Action.

Il reste 3 Gardes et 1 PA à **Julie**. Cependant, elle a joué son dernier tour sur une case de la cinquième ligne et les seules cases qui sont encore disponibles pour elle coûtent 4 ou 5 PA. Elle passe son tour.

Sophie possède encore 2 Gardes et 2 PA. Elle pourrait jouer sur une case disponible de la troisième ligne, mais elle préfère conserver des PA pour le round suivant. Elle passe son tour.

Une fois que tous les joueurs ont passé, le round prend fin et les joueurs récupèrent les Gardes qu'ils ont placés sur le Plateau de Jeu (mais pas sur le Plateau des Sites). Lorsque vous récupérez des Gardes, commencez par le joueur à qui il reste le moins de PA (le joueur le plus à gauche sur la Piste des points d'Action), puis continuez dans l'ordre croissant du nombre de PA restants. Lorsque plusieurs joueurs se trouvent sur la même case, commencez par le joueur dont le marqueur de Clan est au sommet de la pile et continuez ainsi dans l'ordre de la pile.

Pour chacun des Gardes que vous récupérez en fin de round, déplacez votre marqueur de Clan de 1 case vers la droite sur la Piste des points d'Action. Ces PA seront à votre disposition lors du round suivant.



EXEMPLE :

Au cours d'un round, **Julie** a placé 5 Gardes sur le Plateau de Jeu, alors que **Jean** en a utilisé 6. **Julie** déplace son marqueur de Clan de 5 cases vers l'avant sur la Piste des points d'Action, alors que **Jean** déplace son marqueur de Clan de 6 cases.

Une fois que tous les joueurs ont récupéré leurs Gardes et ajouté les PA correspondants, mettez à jour la Piste d'ordre des tours. Le joueur ayant le moins de PA devient le premier joueur. Continuez ensuite dans l'ordre croissant des PA. Lorsque plusieurs joueurs se trouvent sur la même case, commencez par le joueur dont le marqueur de Clan est au sommet de la pile et continuez ainsi dans l'ordre de la pile. Vous venez de déterminer l'ordre des tours du prochain round.

EXEMPLE :

Au round précédent, **Julie** et **Sophie** ont déplacé leurs marqueurs de Clan sur la case « 1 » de la Piste des points d'Action. **Jean** et **Sébastien** ont dépensé tous leurs PA et se trouvent désormais tous deux sur la case « 0 » de la Piste des points d'Action.



Jean est le premier à récupérer ses Gardes, car il dispose du moins de PA. (**Jean** et **Sébastien** n'ont tous deux aucun point d'Action, mais le marqueur de Clan de **Jean** se trouve au sommet de la pile). Il récupère 6 Gardes et déplace son marqueur sur la case « 6 » de la Piste. **Sébastien** est le suivant, il récupère ses 7 Gardes et se place sur la case « 7 » de la Piste.

C'est maintenant au tour de **Sophie**. Elle se trouve sur la case « 1 » de la Piste et au-dessus du marqueur de **Julie**. Comme elle récupère 5 Gardes du Plateau de Jeu, elle déplace son marqueur de 5 cases, pour atteindre la case « 6 » de la Piste. **Jean** s'y trouve déjà, **Sophie** place donc son marqueur par-dessus le sien. **Julie** récupère ses 5 Gardes du Plateau de Jeu et se place également sur la case « 6 » de la Piste. Elle place son marqueur sur ceux de **Sophie** et **Jean**.



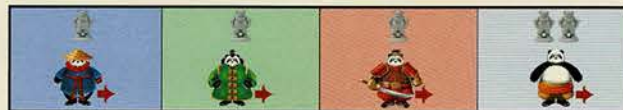
Les joueurs doivent maintenant mettre à jour la Piste d'ordre des tours en fonction de la Piste des points d'Action. Le premier joueur sera celui ayant le moins de PA. **Julie**, **Sophie** et **Jean** disposent chacun de 6 PA. Comme en cas d'égalité, on commence par le joueur se trouvant au sommet de la pile, **Julie** devient le premier joueur. Elle place son marqueur de Clan sur la première position de la Piste d'ordre des tours. **Sophie** pose le sien sur la deuxième case, suivie par **Jean** qui se place sur la troisième case. **Sébastien**, qui possède 7 PA, déplace son marqueur de Clan sur la dernière case de la Piste d'ordre des tours, qui indique désormais l'ordre des tours du round à venir.



ACTIONS

Cette section décrit les différents types d'Actions disponibles sur le Plateau de Jeu :

Déplacement



Cases de déplacement du Moine, du Gouverneur, du Guerrier et neutre.

Le Champion représenté (Moine, Gouverneur ou Guerrier) peut se déplacer sur 1 Route, d'un Site à un autre. Le Panda neutre vous permet de déplacer un Champion de votre choix.



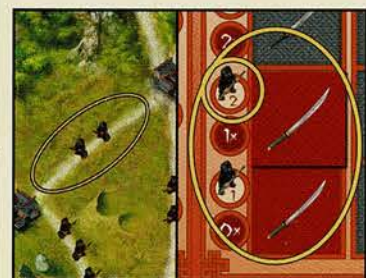
Le Champion représenté (Moine, Gouverneur ou Guerrier) peut se déplacer sur 1 ou 2 Routes, d'un Site à un autre. Le Panda neutre (Action neutre) vous permet de déplacer un Champion de votre choix.

Pour déplacer un Champion, vous devez être assez fort pour faire face aux Ninjas qui vous attendent sur la Route que vous avez choisie. Sur votre fiche de Clan, vérifiez la Valeur de Force de votre Champion : si cette dernière est supérieure ou égale à la quantité de Ninjas qui se trouvent sur la Route, votre Champion peut se déplacer vers un Site adjacent. Ensuite, vous pouvez recouvrir 1 **Ninja** se trouvant sur la Route que vous avez empruntée par 1 de vos Gardes (ce n'est pas obligatoire !). Si votre Champion se déplace deux fois, vous pouvez placer 1 Garde sur chaque Route que vous avez empruntée ou 2 Gardes sur la même Route si votre Champion a fait un aller-retour.



EXEMPLE :

Sophie veut déplacer son Guerrier sur un Village adjacent.



Elle sélectionne l'Action correspondante et vérifie la Valeur de Force de son Guerrier, qui est de 2. Il y a 2 Ninjas sur la Route qu'elle souhaite emprunter, ce qui est égal à sa Valeur de Force.



Sophie déplace son **Guerrier** vers le Village suivant et ajoute 1 de ses Gardes sur la Route qu'elle vient d'emprunter, recouvrant ainsi 1 Ninja.

Lorsque tous les Ninjas d'une Route ont été recouverts par des Gardes, le joueur ayant placé le plus de Gardes sur la Route doit échanger les Gardes avec soit 1 de ses tuiles Route, soit une tuile Route neutre. La tuile choisie doit représenter une quantité de Gardes égale à ceux se trouvant sur la Route. En cas d'égalité, le joueur qui a été le dernier à placer un Garde sur cette Route place la tuile Route. Ensuite, rendez les Gardes à leurs propriétaires. Si vous ne possédez plus la tuile Route appropriée (et s'il ne reste pas non plus de tuiles neutres), les Gardes restent sur le Plateau des Sites.



EXEMPLE :
Julie décide de déplacer son **Gouverneur** sur la même Route que celle que **Sophie** vient d'emprunter.



Elle sélectionne l'Action correspondante et vérifie la Valeur de Force de son Gouverneur, qui est de 1. Il y avait 2 Ninjas sur la Route, mais **Sophie** a déjà recouvert un Ninja, **Julie** ne doit donc faire face qu'à 1 Ninja.

Son Gouverneur est assez fort, elle peut donc déplacer son Champion vers le Village adjacent et place 1 de ses Gardes sur la Route, recouvrant ainsi le dernier Ninja. Tous les Ninjas de cette Route ayant été recouverts, elle doit placer une tuile Route. Comme **Sophie** et **Julie** possèdent toutes deux un Garde sur la Route, personne ne dispose d'une majorité absolue. Néanmoins, **Julie**, qui a été la dernière à jouer, gagne cette égalité et place une tuile Route. Elle décide de placer 1 de ses propres tuiles Route et pose une tuile représentant 2 de ses Gardes sur la Route. **Sophie** et **Julie** reprennent toutes deux le Garde qu'elles avaient placé sur la Route.



Lorsque toutes les Routes partant d'un Site sont débarrassées de tous leurs Ninjas, le joueur qui libère la dernière Route reçoit immédiatement 2 PV. En outre, tous les joueurs reçoivent 1 PV par Garde (figurine ou tuile Route) qu'ils possèdent sur les Routes partant de ce Site.

IMPORTANT !

Pour éliminer un Ninja, vous devez disposer d'un Garde dans votre réserve, sans quoi, vous serez incapable d'éliminer le Ninja, et ne pourrez ni placer une tuile Route, ni recevoir de PV (si vous aviez libéré la dernière Route autour d'un Site).

De plus, les Champions peuvent se déplacer le long des côtés du Plateau des Sites, en passant d'une Section de Bord à la suivante. Un Champion peut entrer dans une Section de Bord en utilisant une Route qui sort du Plateau (il y a 4 Routes par côté du Plateau, chacune indiquée par une petite flèche noire dans la Section de Bord correspondante).



- Sortir du Plateau pour pénétrer dans une Section de Bord coûte 1 Déplacement.
- Passer d'une Section de Bord à une Section de Bord adjacente coûte 1 Déplacement.
- Revenir sur le Plateau depuis une Section de Bord, via une Route comportant une petite flèche noire, coûte 1 Déplacement.

Construction de Bâtiments

Vous pouvez confier à l'un de vos Champions la mission de construire 1 Bâtiment correspondant à sa classe dans le Site où il se trouve. Un Champion peut placer un Bâtiment lorsque les prérequis suivants sont remplis :

- il y a assez de Gardes (figurines ou tuiles) sur les Routes partant de ce Site

1 ^{er} Bâtiment	2 ^e Bâtiment	3 ^e Bâtiment	4 ^e Bâtiment	5 ^e Bâtiment	6 ^e Bâtiment
2 Gardes	3 Gardes	4 Gardes	5 Gardes	6 Gardes	8 Gardes

- chaque Champion ne peut construire qu'un Bâtiment associé à sa classe :
 - les Moines construisent des Portes
 - les Gouverneurs construisent des Marchés
 - les Guerriers construisent des Pagodes
- les 3 premiers Bâtiments construits dans un Village doivent être différents (1 Porte, 1 Marché, 1 Pagode).

Lorsque vous construisez le 3^e Bâtiment d'un Village, vous devez choisir une carte Ville (l'une des deux cartes aux extrémités de l'alignement de cartes Ville) et recevoir immédiatement le bonus qui y figure (voir page 18).



Ensuite, remplacez les 3 Bâtiments par un Socle de Ville vide : le Village est devenu une Ville. Les 3 types de Bâtiments sont à nouveau disponibles dans la réserve générale. Les joueurs peuvent désormais construire 3 Bâtiments de plus (1 de chaque type) sur le Socle de Ville. Lorsque le 6^e Bâtiment est construit, la Ville devient une Capitale.



Sélectionner 1 de ces Actions vous permet de construire le Bâtiment représenté dans un Village.



Sélectionner 1 de ces Actions vous permet de construire le Bâtiment représenté dans une Ville.



Sélectionner cette Action vous permet de construire le Bâtiment de votre choix dans une Ville. Vous devez néanmoins respecter les règles de construction des Bâtiments habituelles.

Lorsque vous construisez un Bâtiment sur un Site, vous recevez immédiatement un nombre de PV qui dépend du nombre de Bâtiments du Site, plus 1 PV par Garde appartenant à un adversaire présent sur les Routes partant du Site (ni vos Gardes, ni les Gardes neutres ne rapportent de PV).

1 ^{er} Bâtiment	2 ^e Bâtiment	3 ^e Bâtiment	4 ^e Bâtiment	5 ^e Bâtiment	6 ^e Bâtiment
4 PV plus 1 PV par Garde adverse	3 PV plus 1 PV par Garde adverse	2 PV plus 1 PV par Garde adverse	5 PV plus 1 PV par Garde adverse	7 PV plus 1 PV par Garde adverse	9 PV plus 1 PV par Garde adverse

IMPORTANT !

Six Bâtiments sont placés sur le Plateau des Sites pendant la mise en place. Dans ces Villages, commencez vos constructions par le deuxième Bâtiment, en respectant les prérequis, puis recevez les PV correspondants.



EXEMPLE :

Le prérequis de 5 Gardes étant respecté, Julie construit le quatrième Bâtiment. Elle reçoit 5 PV pour le Bâtiment, ainsi que 2 PV pour les 2 Gardes violets. Ni les 2 Gardes neutres, ni les 3 Gardes jaunes ne comptent dans le calcul des PV.

BONUS : SITES FRONTALIERS



Sur le Plateau des Sites, on trouve 3 Sites frontaliers dans lesquels il est très difficile de construire des Bâtiments. Un cadre jaune figure à côté de ces Sites, lequel confère un bonus spécial à tout joueur qui y construit un Bâtiment.

Ici, vous sélectionnez 1 Action neutre sur le Plateau de Jeu (la colonne grise la plus à droite) qui ne coûte aucun PA et choisissez :

- 5 PV

ou

- 2 tuiles différentes parmi les tuiles Force et Quête disponibles (Chapelet, Pièce, Sabre, Lanterne, Coffre ou Masque)

IMPORTANT !

Lorsque vous choisissez votre Action neutre, vous devez remplir les conditions habituelles pour effectuer l'Action sélectionnée (par exemple, un Champion doit être assez fort pour se déplacer, ou vous devez posséder la quantité minimale de Gardes sur les Routes partant d'un Village pour y construire).

Augmentation de la force

Vous pouvez augmenter la Valeur de Force de vos Champions, ce qui leur permettra de se déplacer plus rapidement sur le Plateau des Sites, en leur fournissant des tuiles Force spécifiques :

- les Moines utilisent les Chapelets
- les Gouverneurs utilisent les Pièces
- les Guerriers utilisent les Sabres



Vous pouvez acquérir ces tuiles sur certaines cases Action :



Placez-les sur l'emplacement disponible suivant (de bas en haut) de la colonne de gauche du Champion correspondant sur votre fiche de Clan. Chaque joueur commence avec 1 tuile de chaque type (Chapelet, Pièce et Sabre), chacune étant directement imprimée sur sa fiche de Clan. Les tuiles Force sont en nombre limité : quand il n'en reste plus dans la réserve générale, vous ne recevez pas de tuile lorsque vous sélectionnez une Action représentant l'icône du type de tuile épuisé.



EXEMPLE :

Sébastien souhaite acquérir une tuile Chapelet pour son Moine. Il place 1 Garde sur une case Action sur laquelle l'icône de Chapelet est imprimée et prend une tuile Chapelet dans la réserve générale, qu'il ajoute sur l'emplacement disponible suivant de sa fiche de Clan.



EXEMPLE :

Sophie souhaite acquérir une tuile Lanterne pour son Moine, mais il n'y a pas de Porte dans le Site où se trouve actuellement son Moine, elle ne peut donc pas utiliser cette Action. Néanmoins, elle remarque que son Gouverneur se trouve sur un Site comprenant un Marché. Elle place 1 Garde sur une case Action affichant une icône de Coffre et prend une tuile Coffre dans la réserve générale, qu'elle pose sur l'emplacement disponible suivant de sa fiche de Clan.



Quêtes de personnages

Vous pouvez aider vos Champions à accomplir des quêtes, qui leur feront marquer des points de Victoire individuellement, en collectant des tuiles Quête spécifiques :

- les Moines recherchent des Lanternes
- les Gouverneurs recherchent des Coffres
- les Guerriers recherchent des Masques



Vous pouvez acquérir ces tuiles sur certaines cases Action :



Placez-les sur l'emplacement disponible suivant (de bas en haut) de la colonne de droite du Champion correspondant sur votre fiche de Clan. Ces tuiles ne peuvent être acquises que lorsque le Champion spécifique se trouve sur un Site comprenant le Bâtiment correspondant à sa classe (par exemple, les Moines ne peuvent chercher que des Lanternes, et uniquement lorsqu'ils se trouvent à une Porte).

Tout comme les tuiles Force, les tuiles Quête sont limitées en nombre : quand il n'en reste plus dans la réserve générale, vous ne recevez pas de tuiles lorsque vous sélectionnez une Action représentant l'icône du type de tuile épuisé.

IMPORTANT !

Un Socle de Ville, même lorsqu'il ne comprend pas de Bâtiments, signifie que les 3 types de Bâtiments (Porte, Marché et Pagode) sont présents. Les Champions peuvent donc toujours acquérir des tuiles Quête dans les Villes et Capitales.

Transport d'un Champion



Vous pouvez retirer le Champion indiqué sur la case Action du Plateau des Sites et le placer sur votre fiche de Clan.

Lorsque vous sélectionnerez à nouveau cette Action, déplacez le Champion de votre fiche de Clan vers n'importe quel Site du Plateau des Sites.

Vente d'un Coffre



Lorsque votre Gouverneur se trouve sur un Site comprenant un Marché, vous pouvez remettre une tuile Coffre de votre fiche de Clan dans la réserve générale pour recevoir immédiatement 6 PV.

Récupération de points d'Action



Vous déplacez immédiatement votre marqueur de Clan de 4 cases vers la droite sur la Piste des points d'Action. Vous devez disposer des 2 PA nécessaires pour payer cette Action, sans quoi vous ne pouvez pas la sélectionner. (D'abord, déplacez votre marqueur de Clan de 2 cases vers la gauche sur la Piste des points d'Action – en payant le nombre de PV indiqués si vous allez en dessous de 0 – puis déplacez votre marqueur de Clan de 4 cases vers la droite).

Esquive d'un Ninja



Vous pouvez déplacer un Champion de votre choix et ignorer un Ninja sur la Route choisie : la Route choisie est considérée comme contenant un Ninja de moins.

Élimination de Ninjas supplémentaires



Vous pouvez déplacer votre Moine sur le Plateau des Sites et placer 1 Garde de plus pendant votre Déplacement (2 Gardes max.).

Acquisition de points de Victoire



Acquérez immédiatement le nombre de points de Victoire indiqué sur la case Action.

IMPORTANT !

Certaines cases affichent 2 Actions différentes, telles que Déplacement et Construction, ou une tuile Force et une tuile Quête. Lorsque vous sélectionnez ces cases, vous pouvez choisir 1 des Actions ou les deux, et les résoudre dans l'ordre de votre choix.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin :

- **soit** quand un joueur place le 5^e Socle de Ville sur le Plateau des Sites ;
- **soit** quand un joueur place le dernier Bâtiment disponible sur le Plateau des Sites ;
- **soit** quand une Ville devient la seconde Capitale (une Ville sur le Socle de laquelle les 3 types de Bâtiments ont été construits).

Lorsqu'une de ces conditions de fin de partie est remplie, la partie continue jusqu'à la fin du round en cours. Ensuite, avant le Calcul final des scores, les Gardes du Plateau des Sites sont rendus une dernière fois à leurs propriétaires, et les marqueurs de Clan sont déplacés en fonction sur la Piste des points d'Action (cela pourra servir à départager deux joueurs à égalité suite au Calcul final des scores).

Calcul final des scores

À la fin de la partie, ajoutez les PV suivants à votre score actuel sur la Piste des points de Victoire :

- les PV de vos tuiles Force et Quête
- multipliez le nombre figurant à côté de votre Chapelet le plus haut par le nombre figurant à côté de votre Lanterne la plus haute ;
- multipliez le nombre figurant à côté de votre Pièce la plus haute par le nombre figurant à côté de votre Coffre le plus haut ;
- multipliez le nombre figurant à côté de votre Sabre le plus haut par le nombre figurant à côté de votre Masque le plus haut ;



EXEMPLE :

2 Chapelets [1x] x 3 Lanternes [6] = 6 PV
 3 Pièces [2x] x 1 Coffre [2] = 4 PV
 4 Sabres [3x] x 2 Masques [4] = 12 PV

- **Variante pour Experts :** les PV gagnés grâce à la carte Mandat Bonus De Fin de Partie.

Le joueur ayant gagné le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de PA gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.





EXEMPLE :

À son tour, **Julie** place un Marché, le troisième Bâtiment de ce Site. Elle pioche une carte Ville, puis remplace les Bâtiments du Site par un Socle de Ville. Il s'agit du cinquième Socle de Ville placé sur le Plateau des Sites : la partie va donc se terminer à la fin du round en cours.

À la fin de la partie, **Julie**, **Sébastien**, **Sophie** et **Jean** calculent tous leurs scores finaux.

JULIE A GAGNÉ :



- 3 Chapelets et 2 Lanternes, ce qui lui confère 8 PV ;
- 2 Pièces et 2 Coffres, ce qui lui confère 4 PV ;
- 2 Sabres et 4 Masques, ce qui lui confère 8 PV ;

• en ajoutant ses PV de Force et de Quête à ses PV actuels (20 + 24), **Julie** obtient un score final de 44 !

SÉBASTIEN A GAGNÉ :



- 2 Chapelets et 2 Lanternes, ce qui lui confère 4 PV ;
- 3 Pièces et 3 Coffres, ce qui lui confère 12 PV ;
- 1 Sabre et 2 Masques, ce qui lui confère 0 PV ;

• en ajoutant ses PV de Force et de Quête à ses PV actuels (16 + 27), **Sébastien** obtient un score final de 43 !

SOPHIE A GAGNÉ :



- 3 Chapelets et 4 Lanternes, ce qui lui confère 16 PV ;
- 3 Pièces et 1 Coffre, ce qui lui confère 4 PV ;
- 3 Sabres et 3 Masques, ce qui lui confère 12 PV ;

• en ajoutant ses PV de Force et de Quête à ses PV actuels (32 + 19), **Sophie** obtient un score final de 51 !

JEAN A GAGNÉ :



- 2 Chapelets et 3 Lanternes, ce qui lui confère 6 PV ;
- 2 Pièces et 4 Coffres, ce qui lui confère 8 PV ;
- 4 Sabres et 2 Masques, ce qui lui confère 12 PV ;

• en ajoutant ses PV de Force et de Quête à ses PV actuels (26 + 22), **Jean** obtient un score final de 48 !

Sophie gagne la partie avec 51 points !

(Jean n'était pas loin ! S'il avait remporté 3 PV de plus et avait atteint l'égalité avec **Sophie**, il aurait gagné car il lui restait 2 PA à la fin de la partie, alors qu'il ne reste aucun PA à **Sophie** !)

CARTES VILLE

À chaque fois qu'un joueur construit le 3^e Bâtiment d'un Village, au lieu de placer le 3^e Bâtiment, il retire les 2 Bâtiments construits auparavant et ajoute un Socle de Ville. Ensuite, il doit choisir 1 des cartes Ville placées à côté du Plateau des Sites. Chaque carte Ville offre un bonus immédiat au joueur qui la choisit.

Recevez immédiatement 2 tuiles Force différentes (Chapelet, Pièce, Sabre).



Recevez immédiatement 2 tuiles Quête différentes (Lanterne, Coffre, Masque).

Recevez immédiatement 3 points d'Action.



Recevez immédiatement 2 points d'Action.

Recevez immédiatement 4 points de Victoire.



Recevez immédiatement 3 points de Victoire.

Recevez immédiatement 3 points de Victoire. Vous pouvez déplacer 1 de vos Champions.



Recevez immédiatement 1 point de Victoire. Vous pouvez déplacer 1 de vos Champions deux fois.

VARIANTE POUR EXPERTS

Les joueurs expérimentés peuvent utiliser les Mandats Bonus proposés par le jeu (2 paquets différents de 9 cartes), qui confèrent des points de Victoire spéciaux. Ils vous permettront de renouveler votre expérience de jeu et donneront encore plus de rejouabilité à *La Voie des Pandas*.

Le paquet D (numéroté de D1 à D9) est composé de Mandats Bonus qui peuvent vous permettre d'obtenir des points de Victoire supplémentaires au cours de la partie. Le paquet E (numéroté de E1 à E9) est composé de Mandats Bonus qui peuvent vous permettre d'obtenir des points de Victoire supplémentaires à la fin de la partie.

Pour utiliser les Mandats Bonus, mélangez les 2 paquets séparément et piochez 1 carte dans chacun d'eux. Placez ces 2 cartes sur les cases correspondantes du Plateau de Jeu.

Bonus En Cours de Partie



[D1/D2/D3] Le premier joueur qui réalise une boucle de 4 Routes reliant 4 Portes/Marchés/Pagodes uniquement par des Routes lui appartenant et/ou neutres reçoit 10 PV. Ensuite, défaussez cette carte.



[D4/D5/D6] Le premier joueur qui construit son/sa quatrième Porte/Marché/Pagode reçoit 10 PV. (Pour compter le nombre de Bâtiments d'un joueur, placez 1 Garde de chaque joueur sur la carte. Déplacez-le à chaque fois que le joueur construit un Bâtiment de ce type).

Lorsqu'un joueur veut retirer son Garde de la carte, il perd sa place et ne peut plus y retourner. Placer un Garde sur la carte et participer à cette mission n'est pas obligatoire. Lorsqu'un joueur construit son quatrième Bâtiment, tous les Gardes sont rendus à leurs propriétaires. Ensuite, défaussez cette carte.



[D7] Le premier joueur qui relie 2 côtés opposés du Plateau uniquement par des Routes lui appartenant et/ou neutres reçoit 15 PV. Ensuite, défaussez cette carte.



[D8] Le Plateau des Sites comprend 3 Sites numérotés. Le premier joueur qui relie ces 3 Sites uniquement par des Routes lui appartenant et/ou neutres reçoit 20 PV. Ensuite, défaussez cette carte.



[D9] Une fois par round, vous pouvez placer un Garde sur 1 de ces Actions spéciales. Chaque case Action ne peut contenir qu'un seul Garde. Les Gardes qui y sont placés ne peuvent pas être retirés jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies. Ensuite, rendez les Gardes à leurs propriétaires et défaussez cette carte.

NOTE : ces Actions spéciales comptent comme l'Action effectuée pendant le tour d'un joueur, mais ne coûtent pas de PA. Lorsque les Gardes sont récupérés de la carte, ils ne rapportent aucun PA.

Les Actions spéciales proposées par la carte sont les suivantes :

1. Déplacez 1 de vos Champions vers n'importe quel autre Site du Plateau des Sites.
2. Recevez 6 points de Victoire.
3. Construisez n'importe quel Bâtiment dans un Village ou une Ville de votre choix (vous devez satisfaire les prérequis).
4. Déplacez un Champion en ignorant jusqu'à 2 Ninjas sur la Route.
5. Recevez 5 points d'Action.
6. Déplacez n'importe quel Champion sur le Plateau des Sites et placez 1 Garde de plus pendant votre Déplacement (max. 2). Les Gardes placés sur le Plateau des Sites doivent provenir de votre propre réserve.

Bonus De Fin de Partie



[E1] À la fin de la partie, le joueur qui a placé le plus de tuiles Route (de sa couleur) sur le Plateau des Sites reçoit 25 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent les PV.



[E2] À la fin de la partie, tout joueur dont les 3 Champions se trouvent dans la même Ville reçoit 15 PV. Tout joueur dont les 3 Champions se trouvent dans la même Capitale gagne 30 PV.



[E3] À la fin de la partie, tout joueur qui a relié les 4 côtés du Plateau des Sites en utilisant uniquement des tuiles Route lui appartenant et/ou neutres reçoit 30 PV. Tout joueur qui a relié 3 côtés du Plateau des Sites reçoit 20 PV. Tout joueur qui a relié

2 côtés du Plateau des Sites reçoit 10 PV. Tout joueur qui **n'a pas** relié 2 côtés ou plus du Plateau des Sites perd 5 PV.



[E4] À la fin de la partie, le joueur qui a placé le plus de Gardes (de sa couleur) sur le Plateau des Sites reçoit 25 PV. Pour calculer le nombre de Gardes placés sur le Plateau des Sites, comptez le nombre de Gardes imprimés sur vos tuiles Route. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent les PV.



[E5] À la fin de la partie, le joueur dont les 2 Champions sont les plus éloignés l'un de l'autre reçoit 25 PV. Les Champions doivent être reliés par des tuiles Route, appartenant au joueur ou neutres, pour recevoir les PV. Pour calculer la distance entre 2 Champions, comptez vos tuiles Route et/ou les tuiles Route neutres qui relient les 2 Champions, en empruntant toujours le chemin le plus court. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent les PV.



[E6] À la fin de la partie, le joueur possédant le plus de Gardes sur les Routes partant d'une Ville ou Capitale reçoit 15 PV par Site. N'oubliez pas de compter les Gardes entourant chaque Ville et chaque Capitale du Plateau des Sites.



[E7/E8/E9] À la fin de la partie, le joueur qui a relié le plus de Portes/Marchés/Pagodes en utilisant des tuiles Route lui appartenant et/ou neutres reçoit 2 PV par Porte/Marché/Pagode reliée. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent les PV.

CRÉDITS

AUTEURS : Andrea Mainini, Walter Obert et Alberto Vandramini

RÉDACTEUR DES RÈGLES : Colin Young

ILLUSTRATEURS : Davide Corsi, Saeed Jalabi et Giovanna Guimarães

SCULPTEURS : Davide Corsi et Arnaud Boudoir

DIRECTEUR DE LA SCULPTURE : Alexander Aragorn Marks

GRAPHISTES : Davide Corsi, Mathieu Harlaut et Fabio de Castro

PRODUCTION : Silvio Negri-Clementi, Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma et Renato Sasdelli

AUTRES CONTRIBUTEURS : Kelly Stocco et Andrea Vigiak

TESTEURS : Elena Audrito, Michele Balbo, Luca Borsa, Marco Gallea, Annamaria Garofalo, Federico Grimaldi, Ugo Grimaldi, Massimo Lizzori, Dario Massarenti, Maura Mattio, Alessio Mereu, Paoletta Migliotti et Giovanni Negri-Clementi

NOUS TENONS À REMERCIER : Gioca Torino et IDEAG (Incontro Degli Autori di Giochi – Rencontres des Auteurs de Jeux Italiens)

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

TRADUCTION : Pauline Marcel

RELECTURE : Olivier « Grouik »

RESPONSABLE ÉDITORIAL : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR



EDGE

© 2018 Pendragon Game Studio, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Way of the Panda et le logo Pendragon Game Studio sont TM de Pendragon Game Studio SRL. CMON et le logo CMON sont © de CMON Global Limited. Édition française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos et images non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Phases de la partie

1. **Sélectionner une Action** : le joueur dont le marqueur de Clan est le plus à gauche sur la Piste d'ordre des tours sélectionne une Action sur le Plateau de Jeu. Pour sélectionner une Action, placez vos Gardes sur une case Action. Vous pouvez placer des Gardes sur la case que vous avez précédemment sélectionnée ou sur une case qui se trouve à droite ou en dessous de celle utilisée au tour précédent.
2. **Placer des Gardes** : placez le nombre requis de Gardes sur la case Action correspondante :
 - case Action vide (colonnes Moine, Gouverneur ou Guerrier) : 1 Garde
 - case Action vide (Actions neutres) : 2 Gardes
 - case Action occupée : 1 Garde *de plus* que le nombre qui a été placé la dernière fois que cette Action a été sélectionnée.
3. **Payer des points d'Action**
4. **Effectuer la ou les Action(s)** : effectuez la ou les Action(s) figurant sur la case que vous avez sélectionnée.
5. **Passer la main au joueur suivant**

Actions

- **Déplacement** : déplacez un Champion sur une Route. Les Champions ne peuvent se déplacer que s'ils sont assez forts pour faire face au nombre de Ninjas se trouvant sur la Route choisie. Après avoir emprunté une Route, le joueur peut recouvrir 1 Ninja de la Route qu'il vient d'emprunter par un Garde. Une fois que tous les Ninjas d'une Route ont été éliminés, placez une tuile Route sur laquelle le nombre de Gardes correspondant est imprimé et rendez les Gardes à leurs propriétaires.
- **Construction de Bâtiments** : donnez à l'un de vos Champions la mission de construire un Bâtiment dans le Site où il se trouve, à condition que le nombre nécessaire de Ninjas aient été éliminés autour du Site. Chaque Champion ne peut construire que le type de Bâtiment qui lui est associé.
- **Augmentation de la Force** : augmentez la Valeur de Force d'un Champion en lui fournissant des tuiles Force spécifiques (Chapelets, Pièces, Sabres).
- **Quêtes de personnages** : aidez un Champion à accomplir des quêtes en récupérant des tuiles Quête spécifiques (Lanternes, Coffres, Masques).

- **Transport d'un Champion** : retirez un Champion du Plateau des Sites et placez-le sur votre fiche de Clan. (Sélectionnez à nouveau cette Action pour remettre le Champion sur n'importe quel Site du Plateau des Sites).
- **Vente d'un Coffre** : gagnez 6 PV en remettant une tuile Coffre de votre fiche de Clan dans la réserve générale.
- **Récupération de points d'Action** : déplacez votre marqueur de Clan de 4 cases vers la droite sur la Piste des points d'Action.
- **Esquive d'un Ninja** : déplacez un Champion sur la Route choisie comme si la Route choisie comportait 1 Ninja de moins.
- **Élimination de Ninjas supplémentaires** : déplacez votre Moine sur le Plateau des Sites, en plaçant 1 Garde supplémentaire au cours du Déplacement (max. 2).
- **Acquisition de points de Victoire** : gagnez la quantité de points de Victoire imprimée sur la case Action.

Fin de la partie

La partie prend fin :

- **soit** quand un joueur place le 5^e Socle de Ville sur le Plateau des Sites ;
- **soit** quand un joueur place le dernier Bâtiment disponible sur le Plateau des Sites ;
- **soit** quand une Ville devient la seconde Capitale (une Ville sur le Socle de laquelle les 3 types de Bâtiments ont été construits).

Lorsqu'une de ces conditions de fin de partie est remplie, la partie continue jusqu'à la fin du round en cours. Ensuite, avant le Calcul final des scores, les Gardes du Plateau des Sites sont rendus une dernière fois à leurs propriétaires, et les marqueurs de Clan sont déplacés en fonction sur la Piste des points d'Action (cela pourra servir à départager deux joueurs à égalité à la fin du Calcul final des scores).

Calcul final des scores

À la fin de la partie, ajoutez les PV suivants à votre score actuel sur la Piste des points de Victoire :

- les PV de vos tuiles Force et Quête
- **Variante pour Experts** : les PV gagnés grâce à la tuile Mandat Bonus De Fin de Partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de PA gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.