

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



DSCHINGIS KHAN

Un jeu de Léo COLOVINI

Du mouvement sur la grande muraille.

Déroulement du jeu

En Asie Orientale, les joueurs sont répartis de part et d'autre de Mongolie et de Chine. Chaque pays est séparé par la grande muraille, et est ainsi protégé contre l'autre. Mais Dschingis Khan a unifié le pays mongol et tente à présent de conquérir la Chine. Dans cette confusion, les combattants et les habitants de chaque pays émigrent et cherchent un gîte plus sûr dans l'un des nombreux villages. Les cavaliers mongols veulent rester du côté mongol et les belligérants chinois de leur côté. Seuls les fermiers s'entendent avec les 2 parties.

En tant que chef expérimenté, les joueurs aident ces émigrés dispersés dans leur difficile cheminement. En cas de victoire des partis en guerre, la Muraille se déplace et les chefs se partagent vite ce qui sert leurs intérêts. Un village mongol peut très vite devenir chinois et vice-versa. Chaque joueur reçoit tous les jetons d'une même couleur et des murs. Avant chaque tour, chaque joueur décide s'il conserve ses jetons ou s'il modifie la Muraille pour matérialiser une région chinoise avec des villages mongols et vice-versa. S'il n'utilise pas ses jetons, il déplace son chef vers des villages voisins et le pose sur un jeton face cachée. Si un village comporte déjà des jetons, le nouveau prend place en haut de la pile.

Le joueur qui a posé son chef sur cette pile contrôle le village, élément important pour le décompte des points. De plus, lui seul peut consulter les jetons de ce village et voir par exemple si le village doit éventuellement changer de côté de la Muraille. Les villages sont voisins lorsqu'ils se trouvent de chaque côté du mur et que le mur entre les deux est ouvert. Le chef peut alors passer de l'autre côté du mur par la porte ou grimper au dessus du mur. A la fin du tour, les pièces de mur utilisées sont retournées et sont fermées, c'est à dire que l'on ne peut plus ni y pénétrer ni l'escalader. Si un joueur souhaite construire un mur - pour en obtenir un meilleur accès pour ses chefs ou pour déplacer la grande muraille - il pose ses murs sur la ligne claire du plateau de jeu entre les tours. Les nouveaux murs doivent toujours être reliés à la grande muraille. Si les murs se rejoignent en boucle, la plus petite partie doit être enlevée pour que la muraille soit de nouveau continue. Le jeton est intégré au camp mongol ou chinois. A la fin de la partie, un décompte a lieu et chaque village qu'un joueur contrôle lui rapporte des points si ses armées sont bien réparties dans la bonne région. Sinon, le joueur aura un malus.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Matériel du jeu

- 1 **Plateau de jeu** avec 38 villages et des marques de lignes pour les murs. La ligne du milieu indique la position de départ pour la Muraille.
- 17 **Jetons** en 4 couleurs :
 - 5 Guerriers chinois
 - 5 Cavaliers mongols
 - 5 Paysans
 - 1 Jeton Peste
 - 1 Jeton Plante Guérisseuse
- **28 murs**. Les murs ont 2 fonctions : **Ouverts** : c'est-à-dire que la porte est sur le plateau, autorisant ainsi le passage à travers le mur ou son ascension. **Fermés** : c'est-à-dire avec la porte renversée, empêchant ainsi le passage à travers le mur ou son ascension.

Mise en place du jeu

Le plateau de jeu est posé sur la table et la Muraille est placée comme sur la figure 1 en position de départ.

Elle relie au début du jeu les 2 tours rouges le long des lignes plus épaisses. Tous les murs sont en position ouverte, c'est-à-dire la porte tournée vers le plateau de jeu.

Les murs restants sont posés à côté du plateau de jeu et constituent la réserve commune.

Le joueur avec les yeux les plus bridés commence. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les jetons et le chef de cette couleur.

Chaque joueur mélange ses jetons sans les regarder et constitue une réserve passive devant lui comme illustré sur la figure 1.

Chacun son tour, en commençant par le premier joueur, les joueurs prennent chacun 2 de leurs jetons, les consulte en secret et les place face cachée sur 2 villages adjacents du même côté du mur. Ils placent ensuite leur chef sur un des jetons.

Chacun prend encore 2 jetons et 2 murs qui constituent la réserve active du joueur. Les jetons peuvent être regardés, mais doivent rester cachés.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour ; chaque tour de jeu comprend 2 phases.

1. Piocher des murs ou des jetons
2. Construire des murs ou poser des jetons

Après qu'un joueur ait joué, c'est au tour de son voisin de gauche.

1. Piocher des murs ou des jetons

On choisit en premier de jouer 2 actions et on complète ainsi sa réserve active

- soit piocher 2 murs de la réserve commune
- ou piocher 2 jetons de la réserve passive
- ou piocher un mur et un jeton

Les jetons sont tirés au hasard, mais peuvent être ensuite regardés.

On peut aussi choisir un jeton, le regarder, et ensuite se décider si l'on tire un autre jeton ou un mur. On ne peut cependant avoir plus de 4 pièces du même type, mur ou jeton, dans sa réserve active, y compris à l'instant même de la pioche.

Exemple : Anna a au dernier tour 3 Murs. Elle désirerait poser beaucoup de murs, cependant elle ne peut en prendre qu'un seul. Elle prend un jeton de sa réserve passive, le regarde et le pose dans sa réserve. Maintenant, elle peut décider si elle prend un jeton ou un mur. Finalement, elle décide de prendre un mur et le pose alors dans sa réserve.

2. Construire des murs ou poser des jetons

Le joueur actif doit toujours poser **toutes** ses pièces d'un type de sa réserve active, ainsi soit tous ses murs, soit tous ses jetons.

Poser les jetons

Le joueur déplace son chef de village en village et répartit ses jetons. (quand le chef au début d'un tour n'est pas sur le plateau, il est d'abord introduit dans le jeu, voir le chapitre « Prendre un chef du plateau »). Un joueur pose toujours tous les jetons de sa réserve active, les jetons sont posés cachés sur les villages au milieu des cases. Dans le cas où il y a déjà un jeton sur une case, on superpose le nouveau jeton au dessus de celui en place.

On ne peut mettre son chef dans un village que dans les cas suivants :

- D'un village de départ vers un village voisin situé du même côté du mur, si les villages sont reliés par une route (Figure 3).
- D'un village de départ vers un village voisin situé de l'autre côté du mur, si le passage entre les deux côtés est ouvert, c'est à dire si la porte est en position ouverte (Figure 4).
- Vers un village bordant le Mur, lorsque le village de départ et d'arrivée sont tous deux à côté du Mur (de n'importe quel côté). Le chef grimpe alors sur le mur (ouvert) à partir du village du départ, se déplace sur le mur et descend par une ouverture, jusqu'au village d'arrivée où le chef est posé. Il peut se déplacer sur un pan de mur retourné (= fermé) (Figure 5 et 6)

Le chef est placé sur la case d'arrivée au dessus du jeton supérieur face cachée. Ensuite, on pose ensuite le jeton suivant, etc, ... jusqu'à ce que tous les jetons soient répartis.

La figurine du chef est posée sur le dernier jeton. Si le chef ne peut pas être déplacé, bien que le joueur ait encore un ou plusieurs jetons, cela met fin au tour du joueur. Les jetons restants sont définitivement défaussés du jeu. Lorsqu'un chef passe à travers un mur, la porte est refermée, c'est à dire que le mur est retourné sur le plateau de jeu.

Lorsqu'un chef passe sur un mur, le longeant en direction d'un village éloigné, les 2 pièces du mur par lesquelles il a monté et descendu sont retournées. Le chef peut passer par un village occupé ou vide, cependant, il ne peut pas passer par un village occupé par un chef adverse. Il ne peut pas dans le même tour visiter 2 fois le même village ni retourner sur son point de départ. Le joueur qui possède le jeton du dessus dans un village contrôle ce village. Il peut durant son tour consulter librement tous les jetons présents dans les villages qu'il contrôle.

Jetons Peste et plante Guérisseuse

Ces jetons se jouent de la même façon que les autres jetons, à la différence qu'ils ont une incidence sur le décompte final : le jeton peste a un effet négatif alors que la plante a un effet positif.

Construire des murs

On construit des murs pour :

- Obtenir un nouvel accès au mur lorsqu'aucun passage n'est disponible
- Pour convertir la région chinoise - et les villages dessus – en région mongole, et inversement.

Les murs doivent tous provenir de la réserve active du joueur.

Ils doivent être posés sur les lignes entre les tours, et peuvent être construits partout, mais doivent cependant être assemblés avec les murs déjà existants. Ils sont toujours construits ouverts, c'est à dire avec la porte vers le bas. Ainsi, différents embranchements de la Muraille peuvent apparaître. Quand un embranchement forme une boucle, la muraille doit être construite de façon continue et linéaire. A cet effet, la boucle doit être ouverte : on enlève le plus petit morceau de mur qui retourne dans la réserve.

Le plus long morceau de la boucle forme alors une partie de la muraille. (Exemple 7). De la même façon il peut aussi en résulter une nouvelle extrémité de la muraille, c'est-à-dire qu'une nouvelle tour relie la muraille. Dans ce cas aussi, le plus long mur est conservé, les plus petits fragments sont retirés.

Si après la pose de nouveaux murs une boucle a 2 côtés de même longueur, les murs ajoutés sont enlevés (ceci peut prendre tout son sens pour gêner ses adversaires). Si après une telle action il reste des murs isolés ils seront eux aussi retirés (exemple 8).

Exemple 7 : si le mur orange est posé comme dans la figure illustrée, une boucle est formée et la muraille doit être modifiée : la plus grande chaîne est conservée et les plus petits murs sont enlevés. Le territoire mongol

intérieur à la boucle devient chinois

Exemple 8 : on peut construire le mur de la façon indiquée par le schéma ; dans ce cas, le nouvel arrangement en résultant doit être enlevé : les morceaux isolés ne sont pas fermés et sont donc enlevés, ils empêchent l'action d'un joueur qui entreprenait l'invasion d'un territoire.

Prendre un chef du plateau

Pendant son tour, au lieu de construire ou de poser des jetons, un joueur peut prendre un chef du plateau quand il est bloqué et ne peut pas bouger. Dans ce tour aucune pièce n'est posée. Au début du tour suivant dans lequel des jetons sont insérés, le chef sera placé sur un de ses villages de son choix. A ce moment du jeu, si le joueur n'a pas de village pour faire cette action, le chef est posé sur une case vide de son choix.

Fin du jeu et décompte

Lorsque 2 réserves, c'est-à-dire soit tous les murs et tous les jetons d'une couleur, soit tous les jetons de 2 couleurs, sont épuisées en même temps, la partie prend fin. Le joueur qui met fin à la partie l'annonce et termine son tour.

Il reste alors juste un dernier tour à effectuer, le dernier joueur étant celui qui a provoqué la fin de la partie.

Les murs qui sont enlevés du plateau dans le dernier tour ne sont pas posés dans la réserve. Lorsqu'il reste moins de 2 pièces, le joueur prend celle qui reste.

Décompte

Pour chaque joueur on compte tous les villages qu'il contrôle à la fin du jeu : seul importe ici le jeton supérieur de la pile. Les points rapportés par les villages de chaque joueur sont comptés les uns après les autres. Il est recommandé ici de retirer les jetons des villages décomptés du plateau pour une meilleure visibilité lors du décompte.

Dans les villages qui ne contiennent **ni le Jeton Peste ni le Jeton Plante Guérisseuse**, on calcule les points de la façon suivante :

Chaque Chinois en Chine et chaque Mongol en Mongolie	3 points
Chaque Chinois en Mongolie et chaque Mongol en Chinois	- 3 points
Paysans	1 points

Dans les villages qui contiennent une ou plusieurs **Jeton Peste** sans aucun Jeton Plante Médicale, on calcule les points de la façon suivante :

Chaque Chinois et chaque Mongol	- 3 points
Paysans	- 1 point

Dans les villages qui contiennent une ou plusieurs **Jeton Plante** sans aucun Jeton Peste, on calcule les points de la façon suivante :

Chaque Chinois et chaque Mongol	3 points
Paysans	1 point

Dès qu'il y a la présence de 2 types de jetons (Peste et herbe guérisseuse), peu importe leur nombre, le village est décompté comme un village n'en comportant aucun.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Aperçu d'un début de partie

Exemple 9

Le joueur vert pioche un jeton et un mur et se décide à poser ses jetons. Les jetons sont posés face cachée (pour la compréhension des règles, ils sont ici visibles).

Le joueur vert a actuellement un jeton Peste, un cavalier, un guerrier et un chef disponibles. Il décide de poser la peste près du mur, sur une case vide pour tendre un piège à son adversaire. Le joueur vert place son guerrier mongol sur la case voisine. Avec le troisième jeton (guerrier) il prend le contrôle du jeton rouge situé en dessous. Il y envoie son chef dessus en passant par le long du mur. Avec un peu de chance, c'est une bonne prise. Le joueur vert peut regarder le jeton du village qu'il contrôle. Il ne faut pas oublier de fermer l'entrée et la sortie du mur en retournant les murs.

Exemple 10

La dernière action est gênante pour le joueur rouge. Un chinois est dans son territoire, il décide donc de laisser le village aux mains de son adversaire, ainsi le joueur vert ne gagnerait pas de point. Le joueur rouge agrandit la muraille avec 3 murs dans sa réserve. En entourant ainsi le chef du joueur vert, il réalise une nouvelle boucle autour du village. Le plus petit fragment du mur est retiré (celui qui appartenait auparavant à la muraille) et les 3 nouveaux murs (ici en rouge) forment une portion de la nouvelle muraille.

Exemple 11

Pour commencer, le joueur bleu a posé ses combattants dans le camp adverse. Au début du jeu, il a 2 mongols dans le territoire chinois (en réalité, ils sont posés face cachée, mais pour les besoins de la règle, les jetons sont ici visibles). Pour gagner des points, le joueur bleu va jouer de façon à ce que ses jetons soient en territoire Mongol. Pour cela, il va devoir modifier la Muraille. Ainsi il pioche 2 murs et décide de poser tous ses 4 murs de manière à modifier l'extrémité de la Muraille en reliant une nouvelle tour. Les nouveaux murs posés sont plus longs que ceux formant la muraille jusqu'à présent, 4 murs au lieu de 2. Les 2 (anciens) murs sont alors retirés et les villages mongols sont maintenant en territoire mongol, permettant ainsi au joueur bleu de marquer des points.