

AGE OF WAR

SUMÉ

Age of War, 2 à 6 joueurs incarnent des daimyos qui tentent de conquérir les châteaux et d'unir les clans en guerre du temps du Japon féodal. Le vainqueur jouera qui a le plus de points à la fin de la partie.

ATÉRIEL



14 cartes château

7 dés personnalisés

ISE EN PLACE

de commencer la partie, veuillez observer les étapes suivantes :
 - Les cartes château face visible au centre de la zone de jeu et veillez à ce qu'elles soient bien visibles pour tous les joueurs.
 - Les dés près des cartes, à portée de main de tous les joueurs.
 - Terminez au hasard qui jouera en premier.

DÉTAIL DES FACES D'UNE CARTE CHÂTEAU



- LES SYMBOLES DES DÉS
- 1. Ligne de bataille spéciale
 - 2. Nom du clan
 - 3. Icône de clan
 - 4. Valeur
 - 5. Nom du château
 - 6. Valeur totale du clan
 - 7. Nombre de cartes château du clan
 - 8. Valeur totale du clan



DÉROULEMENT DU JEU

Age of War se déroule en plusieurs tours. Le premier joueur commence et on poursuit dans le sens horaire. Pendant son tour, un joueur lance les dés de la réserve pour mobiliser ses troupes. Il utilise ensuite les différents types de troupes (infanterie, archers, cavalierie et daimyos) pour conquérir des châteaux. La partie se termine dès qu'un joueur conquiert le dernier château au centre de la table.

TOURS DE JEU

Pendant son tour, un joueur essaye de conquérir un château en remplissant chacune des lignes de bataille de la carte.
 Il entame son tour en lançant les sept dés de sa réserve. Puis il décide soit de conquérir un château, soit de relancer ses dés. Afin de les relancer, il doit en mettre un de côté, qu'il n'utilisera plus jusqu'à la fin de son tour.
 Pour conquérir un château, le joueur choisit un de ceux-ci face visible et tente de remplir une de ses lignes de bataille. Pour remplir une ligne de bataille, le joueur doit placer les dés qui correspondent rigoureusement à tous les symboles de celle-ci. Ensuite, le joueur relance ses autres dés non utilisés. Après chaque jet de dés, le joueur doit soit remplir une autre ligne de bataille du château sélectionné ou perdre un de afin de relancer les autres, disponibles.
 Cette alternance se poursuit jusqu'à ce que le joueur conquière le château après avoir rempli toutes les lignes de bataille ou perde son dernier dé. Dans les deux cas, son tour s'achève et il transmet alors les dés au joueur situé à sa gauche.

EXEMPLE DU TOUR D'UN JOUEUR

Aurore commence son tour en lançant les sept dés :



Elle obtient les résultats figurant ci-dessus et regarde les lignes de bataille quelle pourrait remplir avec. Ayant plusieurs choix possibles, elle s'attaque à Gassantoda, un des châteaux. Mort, qui est au centre de la table.



Elle place ses trois dés d'infanterie, ce qui lui permet de remplir la ligne de bataille avec 8



Puis elle lance les quatre dés restants :



Malheureusement, ce jet ne lui permet pas de remplir de ligne de bataille. Après avoir retiré un dé de sa réserve, elle relance les trois dés qui lui restent, les résultats obtenus lui permettant de remplir la dernière ligne de bataille de la carte château.



Aurore ayant rempli toutes les lignes de bataille de Gassantoda, elle le conquiert (voir au dos de cette feuille) et son tour prend fin.

REMPILIR UNE LIGNE DE BATAILLE

Si un ou plusieurs résultats de des **correspondent** à tous les symboles d'une des **lignes de bataille** du château assiéger, le joueur peut remplir la ligne de bataille en question. Pour ce faire, il lui suffit de prendre les des concernés et de les poser sur la carte du château assiéger afin de couvrir entièrement cette ligne de bataille. Ces des ne peuvent plus être utilisés par le joueur jusqu'à la fin de son tour.

Un joueur ne peut remplir qu'une ligne de bataille par jet de dés, et il n'a pas d'obligation concernant l'ordre dans lequel il remplit les lignes. Un joueur peut remplir une ligne de bataille de n'importe quel château, face visible, au centre de la table ou devant un autre joueur.

Important : à partir du moment où un joueur remplit une ligne de bataille sur une carte, il ne peut remplir de ligne de bataille sur une autre carte jusqu'à la fin de son tour. Toutes les lignes de batailles qu'il remplit doivent se trouver sur la même carte.

Il se peut que, dans certaines situations, un joueur ne veuille pas remplir une ligne de bataille. C'est pour cette raison que les joueurs ont toujours la possibilité de perdre un dé pour éviter de remplir une ligne de bataille.

LIGNES DE BATAILLES SPÉCIALES

Certaines lignes de bataille ne sont occupées que par de l'infanterie, et composées d'une large case rectangulaire accompagnée d'un chiffre et d'un symbole. Contrairement à la règle énoncée ci-dessus, il n'est pas nécessaire que les symboles correspondent exactement. Pour remplir une telle ligne, il suffit d'y poser un ou plusieurs des affichant des symboles \ (/ , \ / , \ / , ou \ /), de sorte que le nombre total de symboles \ soit supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la ligne de bataille d'infanterie en question.

Quand un joueur assiege un château situé au centre de la zone de jeu, **ignorez** la ligne spéciale du daimyo. Quand un joueur assiege un château qui a déjà été conquis par un autre joueur, la ligne spéciale du daimyo constitue une ligne de bataille supplémentaire qui **doit** être remplie.

CONQUÉRIR UN CHÂTEAU

Quand un joueur remplit toutes les lignes de bataille d'une carte château, il conquiert le château concerné. Il prend cette carte château et la pose face visible dans sa zone de jeu, de telle sorte que tous les joueurs puissent la voir.

À la fin de la partie, chaque joueur fait la somme des points de chaque château face visible de sa zone de jeu.

CONQUÉRIR UN CLAN

Les cartes de châteaux appartiennent à différents clans, identifiables par la couleur et l'icône du clan sur chaque carte.

Quand un joueur conquiert **tous** les châteaux d'un clan, il conquiert aussi le clan en question. Il retourne alors toutes les cartes château du clan concerné et les empile, en mettant tout en haut celle qui affiche la valeur totale du clan.

À la fin de la partie, chaque joueur fait la somme des points de la première carte de chaque clan conquis de sa zone de jeu, au lieu des points sur les faces de ces cartes.

Important : les autres joueurs ne peuvent pas assiéger les châteaux retournés face cachée.



GAGNER LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur conquiert le dernier château non conquis qui inclut chaque château face visible et la première carte de chaque clan conquis. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a conquis le plus de **châteaux** qui gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui a conquis le plus de **clans** qui gagne. Si l'égalité persiste, le joueur concerné se partage la victoire.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

Aurore vient de conquérir le dernier château au centre de la table. La partie s'achève aussitôt. Elle et Edouard font le compte de leurs points :



Cartes d'Aurore (2 + 3 + 3 + 1 + 3 + 5 = 17) est supérieur à celui d'Edouard (4 + 1 + 2 + 1 + 8 = 16). Aurore a donc gagné la partie !

CREDITS

Conception du jeu : Reiner Knizia

Assistants de conception : Sebastian Bleasdale et Kevin Jacklin

Producteur : Derrick Fuchs

Illustration de couverture : Simon Eckert

Illustrations intérieures : Tony Foti

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Conception graphique : Michael Sillsby

Coordnatrice développement et licences : Deb Freytag

Responsable de la direction artistique : Andrew Navaro

Administration artistique : Zoë Robinson

Responsable de production : Eric Knight

Coordinateur de la production : Steven Kimball

Concepteur du jeu exécutif : Corey Konieczka

Publication : Christian T. Petersen

Testeurs : Samuel Bailey, Joe Baranowski, Dane Beltrami, Caterina D'Agostino, Andrea Dell'Agnese, Giulia Faeta, Mark O'Connor, Casey Paprocki, Jesse Paprocki, Jim Paprocki, Samuel Stuart, Peter VanDusartz IV et Jason Walden

Traduction : Jérôme Vessière

Relecture : Vincent Bouchage

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
EDGEENT.COM

EDGE



PREUVE
D'ACHAT
AGE OF WAR
UBIAOWM1
8435407601932

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. & Dr. Reiner Knizia. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Age of War et Fantasy Flight Supply sont ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et son logo sont ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Conçu et imprimé en France par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.