



HUÀNG

La période des Royaumes combattants (475-221 avant J.-C.) a été marquée par des guerres sans fin entre sept royaumes rivaux : Qin, Chu, Qi, Yan, Han, Wei et Zhao. Ces royaumes ont finalement été unifiés en 221 avant J.-C. sous la dynastie Qin pour donner naissance à la Chine d'aujourd'hui.

Dans Huang, vous rejouez cette période mouvementée. Votre objectif : **mener votre dynastie à la victoire.**

Information : 2-4 joueurs, 90 minutes.

Matériel : 1 plateau, 138 tuiles (42 jaunes, 36 rouges, 24 bleues, 24 vertes et 12 blanches), 1 sac, 9 pagodes (2 jaunes, 2 rouges, 2 bleues, 2 vertes, 1 blanche), 150 jetons points de victoire (en 5 couleurs 20x1 et 10x5), 4 paravents, 1 marqueur d'unification, 4 de chaque des 5 meneurs (Gouverneur, Soldat, Fermier, Commerçant et Artisan).

MISE EN PLACE

Placez le plateau au milieu de l'aire de jeu. Il représente la Chine pendant la période des royaumes combattants.

Placez 1 tuile Gouverneur jaune sur chacun des emplacements marqués du plateau [1]. Celles-ci représentent les capitales des 7 Royaumes combattants. Mettez toutes les tuiles restantes dans le sac et mélangez-les.

Option: Si vous jouez une partie à 2 joueurs, vous pouvez convenir de raccourcir la partie en retirant 24 tuiles du sac. Remettez-les dans la boîte sans les regarder.

Placez toutes les pagodes à côté du plateau [2]. Séparez tous les jetons points de victoire par couleur et placez-les à côté du plateau [3]. Placez le marqueur d'unification près du plateau [4].

Chaque joueur choisit une dynastie: Tigre, Lièvre, Rat ou Chèvre. Chaque dynastie a 5 meneurs, un de chaque couleur.

Chaque joueur place son paravent devant lui et ses 5 meneurs devant le paravent [5]. Remettez les paravents et les meneurs restants dans la boîte.

Chaque joueur tire 6 tuiles du sac et les place derrière son paravent [6]. 6 autres tuiles sont tirées du sac et placées face visible dans la zone Marché du plateau [7].

ROYAUMES

Les tuiles et les meneurs ayant un bord commun sont adjacents. Les tuiles ou les meneurs sont liés s'ils sont adjacents ou s'ils sont reliés par une chaîne de tuiles et de meneurs adjacents.

Un royaume est constitué d'une ou plusieurs tuiles liées et d'au moins un meneur lié sur le plateau. Tant qu'un royaume ne contient que des meneurs de couleurs différentes, tout est paisible. Les conflits surviennent lorsque deux meneurs de la même couleur se trouvent dans un même royaume.

❖ Défausser 2 tuiles Commerçant vertes pour construire une pagode

❖ Remplacer jusqu'à 6 des tuiles derrière votre paravent

POSITIONNER UN MENEUR

Vous contrôlez une dynastie de 5 meneurs. Chaque meneur de votre dynastie a la même apparence, mais est de l'une des 5 couleurs différentes, correspondant aux 5 types de tuiles :



Gouverneur Soldat Agriculteur Commerçant Artisan

Un meneur peut être :

❖ Placé sur le plateau (depuis l'avant de votre paravent), **OU**

❖ Déplacé à partir d'un autre emplacement sur le plateau, **OU**

❖ Retiré du plateau et remplacé devant votre paravent.

Lorsque vous placez ou déplacez un meneur sur le plateau, les restrictions suivantes s'appliquent :

❖ Un meneur doit être placé sur un emplacement vide.

❖ Un meneur ne peut être placé qu'à côté d'une tuile Gouverneur jaune.

❖ Un meneur ne peut pas être placé de manière à unir des royaumes en entraînant un conflit. (*Remarque : Tant qu'aucun conflit ne survient, un meneur peut être placé de manière à unir 2 royaumes ou plus.*)

❖ Un meneur ne peut pas être placé sur un emplacement rivière.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez le premier joueur au hasard. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce joueur.

Pendant votre tour, vous devez effectuer 2 actions. Il y a 5 actions possibles. Vous pouvez choisir 2 actions différentes, ou la même action deux fois :

❖ Positionner un meneur

❖ Placer une tuile

❖ Défausser 2 tuiles Agriculteur bleues pour provoquer une émeute de paysans



If the last yellow Governor tile adjacent to one of your leaders is removed from the board, the leader is removed and returned to in front of your screen.

PLACER UNE TUILE

Il existe 5 types différents de tuiles :



Pour placer une tuile, prenez une tuile derrière votre paravent et placez-la sur le plateau. Les restrictions suivantes s'appliquent :

- ❖ Une tuile doit être placée face visible sur un emplacement vide.
- ❖ Les tuiles Agriculteur bleues ne peuvent être placées que sur des emplacements rivière. (*L'agriculture nécessite l'irrigation*).
- ❖ Aucun autre type de tuile ne peut être placé sur un emplacement rivière.

Effets Spéciaux de la Tuile Commerçant Verte et de la Tuile Agriculteur Bleue

- ❖ Après avoir placé une tuile Commerçant verte sur le plateau, vous pouvez choisir 1 des tuiles face visible de la zone Marché et la placer derrière votre paravent.
- ❖ Après avoir placé une tuile Agriculteur bleue, vous pouvez continuer à jouer d'autres tuiles Agriculteur bleues au cours de la même action, à condition que la tuile suivante

soit toujours jouée adjacente à la tuile précédente et qu'elle n'entraîne pas de conflit ou le placement d'une nouvelle pagode.

Points de victoire

Il existe 5 types de points de victoire :



Jaune – représentant l'Ordre
Rouge – représentant le Pouvoir
Bleu – représentant la Nourriture
Vert – représentant le Commerce
Blanc – représentant la Richesse

Un point de victoire est gagné pour le placement d'une tuile selon les règles suivantes :

- ❖ Si la tuile est placée dans un royaume, et que ce royaume contient un meneur de la même couleur, alors le point de victoire est gagné par le joueur qui contrôle ce meneur.
- ❖ S'il n'y a pas de meneur de la couleur de la tuile, mais qu'il y a un meneur de Gouverneurs jaunes dans le royaume, alors le point de victoire est gagné par le joueur qui contrôle le meneur de Gouverneurs jaunes.

Si plusieurs tuiles Agriculteur bleues sont placées au cours de la même action, un point de victoire bleu est gagné pour chacune de ces tuiles si les règles ci-dessus s'appliquent.

Aucun point de victoire n'est gagné si la tuile est placée de manière à unir 2 royaumes ou plus en entraînant un conflit. (*Remarque : Tant qu'aucun conflit ne survient, un point de victoire est gagné si les circonstances ci-dessus s'appliquent*).

Les points de victoire sont gardés cachés derrière les paravents des joueurs. À tout moment pendant votre tour, vous pouvez échanger 5 jetons d'une valeur de «1» contre un jeton d'une valeur de «5».

DÉFAUSSEZ 2 TUILES AGRICULTEUR BLEUES POUR PROVOQUER UNE ÉMEUTE DE PAYSANS

Pour provoquer une émeute de paysans, révélez 2 tuiles Agriculteur bleues de derrière votre paravent et défaussez-les face cachée dans la boîte. Choisissez ensuite une tuile quelconque du plateau et défaussez-la face cachée dans la boîte. La case où la tuile a été retirée devient vide.

Remarque : Une émeute de paysans peut diviser un royaume en 2 ou plusieurs parties. Si une émeute de paysans retire la dernière tuile Gouverneur jaune adjacente à un meneur, ce dernier est retiré et rendu à son joueur. Si une tuile est retirée de dessous une pagode, alors la pagode est également retirée et placée à côté du plateau – voir «Pagodes» ci-dessous.

Effet Spécial du Meneur d'Agriculteurs Bleu

- ❖ Si votre meneur d'Agriculteurs bleu est devant votre paravent (donc n'est pas sur le plateau), ce meneur peut représenter une des 2 tuiles requises. Il vous suffit alors de défausser 1 tuile bleue Agriculteur de derrière votre paravent pour provoquer une émeute de paysans. Vous n'êtes pas obligé d'activer cet effet.

DÉFAUSSER 2 TUILES COMMERÇANT VERTES POUR CONSTRUIRE UNE PAGODE

Cette action est décrite dans la section «Pagodes» ci-dessous.

REMPLENER JUSQU'À 6 TUILES DE DERRIÈRE VOTRE PARAVENT

Vous pouvez défausser jusqu'à 6 tuiles de derrière votre paravent, face cachée, dans la boîte. Ensuite, piochez le même nombre de tuiles du sac et placez-les derrière votre paravent.

FIN D'UN TOUR

À la fin de votre tour, après avoir résolu jusqu'à 2 actions, collectez des points de victoire pour toutes les pagodes que vous contrôlez – voir «Pagodes» ci-dessous.

Enfin, réapprovisionnez vos tuiles en piochant dans le sac pour que vous terminiez votre tour avec 6 tuiles derrière votre paravent. **Si d'autres joueurs ont moins de 6 tuiles à ce stade, ils réapprovisionnent également leurs tuiles jusqu'à 6.** S'il reste moins de 6 tuiles Marchand dans le Marché, celles-ci sont également réapprovisionnées à partir du sac. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

PAGODES

Il existe 5 types de pagodes :



Cour Garnison Grenier Marché Atelier

Après avoir placé une tuile, vous pouvez construire une pagode si la tuile a été placée de manière à créer un 'triangle' de 3 tuiles de la même couleur, à condition que :

- cela ne crée pas de conflit, **et**
- qu'aucune pagode n'ai déjà été construite sur n'importe laquelle des trois tuiles du triangle.

Vous prenez alors une pagode de la couleur correspondante à côté du plateau et la placez au centre du triangle. Si aucune

pagode de ce type n'est disponible, prenez une pagode correspondante déjà placée sur le plateau et repositionnez-la.

Construire une pagode est facultatif.

Remarque : les tuiles formant le triangle restent face visible et comptent toujours lorsqu'elles sont situées sous la pagode. Notamment, les meneurs adjacents sont toujours soutenus par les tuiles Gouverneur jaunes sous une pagode jaune.

Une pagode fournit des points de victoire. À la fin de votre tour, vérifiez si un ou plusieurs de vos meneurs se trouvent dans le même royaume qu'une pagode de sa couleur. Pour chacun de ces meneurs, gagnez 1 point de victoire de sa couleur par pagode dans son royaume et ayant la même couleur que lui.

Remarque : un meneur de Gouverneurs jaune ne gagne des points de victoire que lorsqu'il est lié à une pagode jaune. Si le placement d'une tuile peut permettre au meneur de Gouverneurs jaune de gagner des points de victoire dans d'autres couleurs (en l'absence du meneur correspondant), cela ne s'applique pas aux pagodes.

Nous sommes maintenant en mesure de décrire l'action laissée de côté précédemment :

DÉFAUSSEZ 2 TUILES COMMERÇANT VERTES POUR CONSTRUIRE UNE PAGODE.

Pour construire une pagode sur un «triangle» de tuiles qui a été créé précédemment par un joueur, prenez 2 tuiles Commerçant vertes derrière votre paravent et défaussez-les face cachée dans la boîte. Ensuite, construisez une pagode de la couleur correspondante sur le triangle donné. Si elle est disponible, prenez la pagode à côté du plateau. Si aucune pagode n'est disponible, prenez une pagode correspondante déjà placée sur le plateau et repositionnez-la.

Effet Spécial du Meneur de Commerçants Vert

- ❖ Si votre meneur de Commerçants vert est devant votre paravent (donc n'est pas sur le plateau), ce meneur peut représenter une des 2 tuiles requises. Il vous suffit alors de défausser 1 tuile Commerçant verte de derrière votre paravent pour construire une pagode. Vous n'êtes pas obligé d'activer cet effet.

CONFLITS

Un conflit se produit lorsqu'il y a 2 meneurs de même couleur dans un royaume. Il existe deux types de conflits différents :

- ❖ **Révoltes**
- ❖ **Guerres**

Une action ne se termine pas avant que le conflit ne soit résolu et que tous les royaumes ne contiennent que des meneurs de couleurs différentes.

RÉVOLTES

Une révolte se produit lorsqu'un meneur est positionné dans un royaume qui contient déjà un meneur de la même couleur.

Pendant une révolte, le joueur qui positionne le nouveau meneur est l'attaquant. Le joueur qui contrôle le meneur existant de la même couleur dans le royaume est le défenseur.

Résolvez les révoltes comme suit :

- ❖ L'attaquant et le défenseur tirent leur force des tuiles Gouverneur jaunes adjacentes à leurs meneurs. Il est possible qu'une tuile Gouverneur jaune compte pour les deux meneurs.
- ❖ L'attaquant d'abord, puis le défenseur, peuvent augmenter leur force en engageant dans le conflit un nombre

quelconque de tuiles Gouverneur jaunes supplémentaires provenant de derrière leurs paravents, en les plaçant face visible devant leurs paravents.

Celui qui a la force totale la plus élevée (nombre total de tuiles Gouverneur jaunes) remporte le conflit. En cas d'égalité, le défenseur gagne.

Les conséquences d'une révolte sont les suivantes :

- ❖ Si vous êtes le perdant, vous devez retirer votre meneur du plateau.
- ❖ Si vous êtes le vainqueur, vous gagnez 1 point de victoire de la couleur des meneurs en conflit.
- ❖ Les deux joueurs se défaussent alors de leurs tuiles Gouverneur jaunes engagées, face cachée, dans la boîte.

Effet Spécial du Meneur de Gouverneurs jaune

- ❖ Si votre meneur de Gouverneurs jaune est devant votre paravent (donc n'est pas sur le plateau) et que vous participez à une révolte en tant qu'attaquant ou défenseur, ce meneur peut ajouter 1 force supplémentaire à votre force. Vous n'êtes pas obligé d'activer cet effet.

GUERRES

Les guerres se produisent lorsque 2 royaumes ou plus sont unis par une nouvelle tuile, et que le nouveau royaume, plus grand, contient des meneurs de la même couleur.

Placez le marqueur d'unification sur la tuile d'unification. Il reste en place jusqu'à ce que la guerre soit résolue. La tuile d'unification n'a aucun autre effet – elle ne rapporte pas de points de victoire, ne compte pas dans la force (si elle est rouge) et ne permet pas de prendre une tuile du marché (si elle est verte).



Les guerres sont résolues de la façon suivante :

- ❖ Tous les royaumes en guerre tirent leur force des tuiles Soldat rouges présentes dans le royaume, et des meneurs de Soldats rouges en soutien qui ne sont pas sur le plateau.
- ❖ En commençant par le joueur à gauche du joueur qui a joué la tuile d'unification et en progressant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut maintenant augmenter la force de 1 royaume en guerre de son choix en engageant un nombre quelconque de tuiles Soldat rouges supplémentaires depuis l'arrière de son paravent, en les plaçant face visible à côté du plateau, près du royaume soutenu. Ils peuvent également apporter le soutien de leur meneur de Soldats rouge (voir ci-dessous). Tous les joueurs peuvent participer à la guerre, même si aucun de leurs meneurs n'est impliqué dans le conflit. Le joueur qui a joué la tuile d'unification est toujours le dernier joueur à participer.

Le royaume en guerre qui a la force totale la plus élevée (nombre total de tuiles Soldat rouges plus les bonus des meneurs de Soldat rouges) remporte la guerre. En cas d'égalité, le joueur qui a joué la tuile d'unification décide lequel des royaumes à égalité gagne.

Les conséquences d'une guerre sont les suivantes :

- ❖ Retirez simultanément tous les meneurs en conflit et toutes les tuiles Soldat rouges de tous les royaumes perdants. Si la tuile placée qui a conduit à la guerre était une tuile Soldat rouge, ne la retirez pas, elle n'est pas considérée

comme impliquée dans la guerre. Seuls les meneurs non-confliktuels restent dans les royaumes perdants.

❖ Pour chaque meneur retiré et rendu à son joueur, le joueur qui contrôle le meneur de même couleur dans le royaume gagnant gagne 1 point de victoire dans cette couleur.

❖ Comparez la force totale de tous les royaumes perdants (s'il y a plus d'un royaume perdant). Le plus élevé de ces totaux définit maintenant le nombre de tuiles Soldat rouges qui doivent également être défaussées pour le royaume gagnant. Défaussez d'abord toutes les tuiles Soldat rouges engagées en supplément pour le royaume gagnant. Si ce nombre n'est pas suffisant, alors le joueur qui a joué la tuile

d'unification choisit et retire des tuiles Soldat rouges du royaume gagnant jusqu'à ce que le nombre total de tuiles Soldat rouges défaussées corresponde au total requis.

Après la guerre, retirez le marqueur d'unification et placez-le près du plateau. La tuile située sous le marqueur d'unification reste en place.

Effet Spécial du Meneur de Soldats Rouge

❖ Si votre meneur de Soldats rouge est devant votre paravent (donc n'est pas sur le plateau), vous pouvez utiliser ce meneur pour compter comme une tuile Soldat rouge supplémentaire pour l'un des camps en guerre. Vous n'êtes pas obligé d'activer cet effet.



Enfin, l'ordre revient à Paul d'engager des tuiles supplémentaires. La force actuelle est de 5 pour le royaume de gauche, et de 4 pour le royaume de droite où se trouvent ses meneurs. Paul engage 3 tuiles Soldat rouges de derrière son paravent et les place à côté du royaume de droite.

Le royaume de droite gagne la guerre. Le Tigre rouge et le Tigre jaune en conflit sont retirés du royaume perdant et rendus à Adèle. Paul gagne 1 point de victoire rouge pour son meneur rouge victorieux, et Damien gagne 1 point de victoire jaune pour son meneur jaune victorieux. Le meneur vert et le meneur bleu ne sont pas affectés car il n'y a pas de conflit de meneurs de même couleur.

La force totale du royaume perdant est de 5. Les 3 tuiles engagées du royaume de droite ne suffisent pas à égaler ce total. Par conséquent, Paul, qui a joué la tuile d'unification, doit retirer 2 autres tuiles Soldat rouges du royaume victorieux de droite. Cela entraîne également la perte de la pagode rouge qui est placée à côté du plateau.

Toutes les tuiles Soldat rouges engagées et retirées sont défaussées face cachée dans la boîte. Le meneur de Soldats rouge engagé est rendu à Damien. Le marqueur d'unification est retiré, et la guerre est terminée.



Exemple: Paul, le Rat, place une tuile pour unifier 2 royaumes. Cela provoque une guerre. Aucun point de victoire n'est gagné pour ce placement, mais le marqueur d'unification est placé sur la nouvelle tuile.

Actuellement, le royaume de gauche a une force de 2 (2 tuiles Soldat rouges) et le royaume de droite a une force de 4 (4 tuiles Soldat rouges).

Adèle, le Tigre, suit Paul dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle est la première à engager des tuiles supplémentaires. Elle place 2 tuiles Soldat rouges de derrière son paravent à côté du royaume de gauche où se trouvent ses meneurs.

Damien, la Chèvre, suit ensuite. Il ne veut pas engager de tuiles supplémentaires, mais comme son meneur de Soldats rouge n'est pas sur le plateau, il décide d'utiliser ce meneur pour soutenir le royaume de gauche.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur qui tente de tirer une tuile ne peut le faire parce que le sac est vide.

À ce moment-là, tous les joueurs retirent leurs paravents. Chaque joueur totalise le nombre de points de victoire qu'il possède dans chacune des 4 couleurs (jaune, rouge, bleu et

vert). Il attribue ensuite librement des points de victoire blancs à n'importe quelle couleur (chaque point de victoire blanc est un joker et peut compter pour n'importe quelle autre couleur). La couleur dans laquelle un joueur a le moins de points de victoire est son total de points de victoire.

Le joueur ayant le total le plus élevé est le gagnant. En cas d'égalité, les joueurs à égalité déterminent dans laquelle des 4 couleurs ils ont leur deuxième plus faible résultat et les comparent, et ainsi de suite.

HUANG

RÈGLES OPTIONNELLES

BANDITS RENÉGATS

Lors de la période des Royaumes Combattants, des bandes de bandits renégats terrorisaient les campagnes. Pour unifier l'empire et établir la paix, ces bandits doivent être vaincus.

Matériel : 10 tuiles de taille 3.



RÈGLES

Il y a 10 tuiles Bandit numérotées de 1 à 10. Sur chaque tuile Bandit sont illustrés entre 1 et 4 bandits.

Sur le plateau se trouvent 10 emplacements bandit potentiels, numérotés de 1 à 10. Cinq de ces emplacements, déterminés au hasard, seront utilisés lors de la partie.

 — Emplacement bandit



Pour déterminer les emplacements, mélangez les 10 tuiles face cachée. Révélez une première tuile pour déterminer l'emplacement 1-10, puis révélez une autre tuile et placez cette autre tuile face visible à l'emplacement déterminé, tout en défaussant la première tuile dans la boîte. Continuez de cette façon, jusqu'à ce qu'il y ait 5 tuiles Bandit sur le plateau et 5 tuiles Bandit dans la boîte.

Pendant la partie, les meneurs ne peuvent pas être placés à côté d'une tuile Bandit. De plus, vous ne pouvez pas placer une tuile adjacente à une tuile Bandit que si cette tuile unit la tuile

Bandit avec un royaume ayant au moins autant de tuiles Soldat rouges que de bandits illustrés sur la tuile Bandit.

Aucun point de victoire n'est gagné pour le placement de la tuile, mais le marqueur d'unification est placé sur la tuile d'unification.

S'il y a un meneur de Soldats rouges dans le royaume, le joueur qui contrôle ce meneur reçoit autant de points de victoire rouges que de bandits illustrés sur la tuile Bandit.

Le joueur qui a placé la tuile d'unification choisit et retire du royaume autant de tuiles Soldat rouges que de bandits illustrés sur la tuile Bandit. La tuile Bandit est retirée du plateau et défaussée dans la boîte. Les bandits sont vaincus ! Le marqueur d'unification est à nouveau placé sur le plateau.

Remarque : la règle optionnelle des Bandits Renégats ne peut pas être combinée avec la règle optionnelle des Dix-huit Royaumes.

DIX-HUIT ROYAUMES

Huang se déroule pendant la période des Royaumes Combattants (475-221 av. J.-C.). Les sept royaumes qui se sont affrontés pendant cette période ont finalement été unis en 221 avant J.-C. par l'empereur Qin Shi Huang, dirigeant de la dynastie Qin.

Mais cette période de paix a été de courte durée. Qin Shi Huang meurt en 210 av. J.-C. et, deux ans plus tard, la majeure partie de l'empire se révolte contre son fils. Dans un climat de rébellion, de représailles et de grande famine, le seigneur de guerre Xiang Yu prend le pouvoir en 206 avant J.-C., divisant l'empire en 18 royaumes.

Son rival Liu Bang a mené une longue révolte contre lui. Après la mort de Xiang Yu, Liu Bang réunit l'empire et devient le premier empereur de la dynastie Han (202 av. J.-C.-220 apr. J.-C.). Les tribus de céréales des capitales des anciens royaumes commencent à affluer.

Vous pouvez rejouer cette période cruciale de l'histoire de la Chine en utilisant la règle optionnelle des dix-huit royaumes.

Remarque : en comptant la patrie de Qin, il y avait 18 royaumes au total, chacun avec sa propre capitale.



Matériel : 1 plateau (verso), 19 greniers.



RÈGLES

La règle optionnelle des Dix-huit Royaumes utilise le verso du plateau principal. Elle introduit une nouvelle disposition du

plateau avec plus de capitales et des caractéristiques topographiques différentes. Elle introduit également les greniers qui fournissent une source alternative de points de victoire.

Placez une tuile Gouverneur jaune et un grenier sur chacun des 19 emplacements de capitale sur le plateau.

En raison du nouveau tracé des rivières, il n'y a pas d'opportunités pour construire des pagodes bleues – celles-ci peuvent rester dans la boîte. A la place, les greniers permettent maintenant aux joueurs de gagner des points de victoire bleus supplémentaires.

Si vous terminez votre tour avec votre meneur d'Agriculteurs bleu dans un royaume qui contient plus d'un grenier, vous pouvez retirer tous les greniers de ce royaume, sauf le dernier, et les placer derrière votre paravent.

A la fin de la partie, chaque grenier compte pour 2 points de victoire bleus.

EXCLUSIVITÉ GAMEFOUND

●●●●● PALAIS ROYAL ●●●●●

Après l'unification, le palais royal du royaume de Qin est devenu le palais du premier empereur Qin Shi Huang.



Matériel : 1 bâtiment palais royal

Le palais était un bâtiment magnifique, et il peut être ajouté au jeu en utilisant les règles suivantes.

RÈGLES

Le palais royal peut être construit sur 4 tuiles Gouverneur jaunes si celles-ci forment la configuration correspondante. Les mêmes règles s'appliquent au palais royal qu'aux autres pagodes, y compris la règle des «2 tuiles Commerçant vertes».

Le palais royal ne fournit pas de points de victoire. En revanche, tant que vous contrôlez le meneur de Gouverneur jaune dans le royaume avec le palais royal, vous avez 7 tuiles (au lieu de 6) derrière votre paravent.

Remarque : le palais royal peut être utilisé avec n'importe quelle règle optionnelle.

●●●●● DRAGON DYNASTY ●●●●●

The Dragon Dynasty is a fifth player expansion. The fifth player uses the same set-up and play rules as the other players.



Note: the Dragon Dynasty can be used with any optional rule.

Huang – Crédits

Auteur : Reina Knizia | **Illustrateur :** Bartłomiej Jędrzejewski | **Creative Director :** Jaro Andruszkiewicz

Gamefound Campaign Manager : Adrian Turzański | **Editor :** James Buckley

Design 3D : Maciej Krasuń, Mateusz Kamiński, Bartłomiej Płóciennik

Production : Agata Jurchyszyn | **PAO :** Katarzyna Jasińska | **Traduction française :** Damien Constant