

Art
of War

Prologue

Av. J.-C. L'âge des épées et de la magie.

Depuis des centaines d'années sur la côte Méditerranéenne, de nombreux pays se sont affrontés pour imposer leur toute puissance et prospérer.

Vous allez entrer dans la peau d'un de ces rois qui contrôle son peuple ainsi que son histoire.

Or, une menace plane sur le monde : une nouvelle guerre approche. Soyez prêts à recruter immédiatement différents types de guerriers pour constituer votre armée. En parallèle, n'oubliez jamais vos citoyens, pas même un court instant. Leur destinée est entre vos mains.

Saisissez-vous d'une plume pour en écrire l'histoire. Jetez-vous sur le champ de bataille où deux choix s'offrent à vous : plier devant l'ennemi ou survivre en devenant maître dans l'ART DE LA GUERRE.



Contenu

Unités : 60 cartes

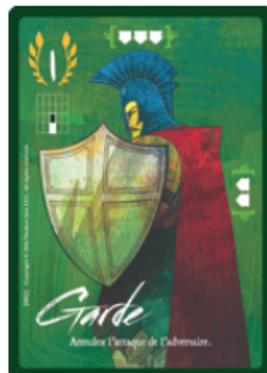
Une fiche d'aide par personne

Résumé des soutiens

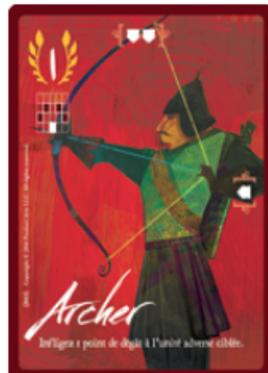
 <p>Soldat Coutez vos unités gagnent 1 point d'attaque ce tour-ci. S'applique qu'aux unités de votre zone de bataille. N'augmente donc pas la valeur de dégât de l'archer en soutien.</p>	 <p>Garde Annulez l'attaque de l'adversaire. S'applique une fois que l'unité ciblée a été choisie. L'unité qui a tenté d'attaquer reste en position horizontale et ne peut plus attaquer ce tour-ci.</p>	 <p>Archer Infligez 1 point de dégât à l'unité adverse ciblée. L'unité ciblée ne peut être capturée grâce à ce point de dégât.</p>
 <p>Prêtre Repositionnez une de vos unités sur votre zone de bataille. Si l'unité prend la place d'une autre unité sur votre zone de bataille, elles échangent leur position.</p>	 <p>Sorcier Annulez la carte de soutien jouée par l'adversaire. S'applique une fois que le joueur adverse a placé sa carte de soutien dans sa réserve. La carte annulée reste dans la réserve du joueur adverse.</p>	 <p>Roi Utilisez-le comme un joker. Vous choisissez l'effet de soutien que le Roi copie tout en respectant les règles de l'unité copiée.</p>



SOLDAT : 10



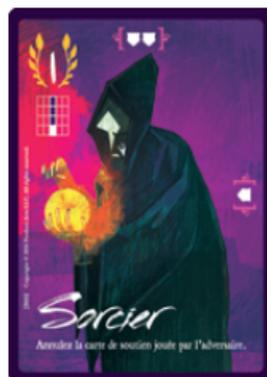
GARDE : 10



ARCHER : 10



PRÊTRE : 10



SORCIER : 10



ROI : 10
(tous distincts)

Aperçu

« Art of War » est un jeu pour **2 joueurs**, pour une durée de partie comprise entre **10 et 20 minutes**. Les joueurs jouent face à face.

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit constituer son armée avec **21 cartes**.

Le jeu comprend 6 types de cartes : **5 unités de base** (**Soldat**, **Garde**, **Archer**, **Prêtre**, **Sorcier**) et le **Roi**.

Les cartes peuvent être utilisées de **3 manières différentes** : comme unité pour combattre sur le champ de bataille, comme soutien ou bien comme citoyen du royaume.

A vous de combiner ces unités à bon escient grâce à vos compétences pour remporter la partie.

Composition d'une carte

Le chiffre écrit en haut à gauche correspond aux points d'attaque. S'il y a un « X », la valeur correspond au nombre de cartes que le joueur possède dans sa main à ce moment-là.

Le nombre d'icônes « ♣ » indique le nombre de points de défense de l'unité. Sur le champ de bataille, la carte peut être soit à la verticale (position standard) soit à l'horizontale (position une fois qu'elle a attaqué). De ce fait, ses points de défense peuvent changer selon son orientation.

La portée est indiquée en-dessous des points d'attaque. La position de la carte est symbolisée en blanc, la position des cibles potentielles qu'elle peut attaquer en noir, mais l'unité ne peut attaquer qu'une seule de ces cibles (et non toutes à la fois).

En-dessous du nom est indiquée quelle action la carte permet d'accomplir en tant que soutien. Pour plus d'explications à ce sujet, voir [page 13](#) et la fiche d'aide dédiée.



Constitution de son armée

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit constituer son armée avec **21 cartes**, comprenant **20 cartes d'unités de base** et **1 carte Roi**.

Pour une première partie, nous vous conseillons de prendre le Roi **[R01]** ou **[R02]** (voir numéro de série) et de prendre 4 cartes de chacune des 5 unités de base, soit 20 cartes, 21 avec le Roi.

Pour les prochaines parties, constituez vous-même votre armée, en ayant toujours **20 cartes d'unités de base** et **1 carte Roi**. A vous de choisir 1 Roi parmi les 10 existants et 20 unités de base réparties comme bon vous semble. Par exemple, 7 Soldats, 5 Gardes, 4 Archers, 3 Prêtres et 1 Sorcier. Il est possible aussi de faire l'impasse sur un ou plusieurs types d'unité mais à vos risques et périls.

Il est donc possible de constituer les armées de 2 joueurs selon les règles de base ou bien 1 armée de base ainsi qu'1 armée sur mesure (dans la limite des cartes disponibles dans cette boîte). Pour une liberté totale, il est recommandé d'avoir une boîte par joueur.

Zones de jeu

Les cartes sont placées dans différentes zones de jeu décrites ci-après. Afin de vous aider dans vos premières parties, utilisez des cartes non utilisées faces cachées pour représenter le champ de bataille.

Chaque joueur peut compter le nombre de cartes de chaque pioche et chaque cimetière à tout moment de la partie.

Ligne de bataille

Le royaume

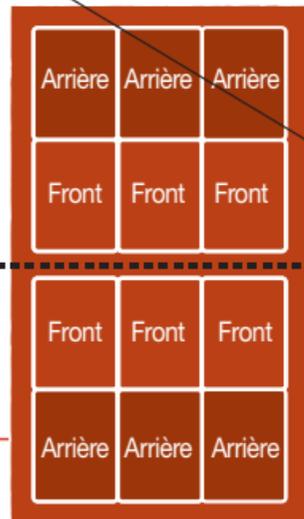
Cette zone comporte uniquement les cartes d'unité de base considérées ici comme citoyens. Elles doivent être rangées par type d'unités et le nombre de cartes de chaque unité doit être visible.

Le champ de bataille

Un maximum de 6 unités dans chaque camp peut combattre au même moment.

La réserve

Un maximum de 5 unités peut y être placé. C'est ici que sont placées les cartes qui sont jouées en tant que soutien. Les cartes qui arrivent sont placées tout à droite, les cartes qui en sortent sont celles tout à gauche.



Zone adverse



Votre zone

Mise en place

Chaque joueur laisse son Roi sur la table face visible afin que son adversaire puisse en prendre connaissance. Puis chacun prend ses 20 cartes restantes, les mélange et les pose faces cachées afin de constituer sa pioche.

Chaque joueur prend 3 cartes de sa pioche. Si le joueur n'est pas satisfait des cartes qu'il a piochées, il peut les remettre dans la pioche qu'il mélange à nouveau et reprend 3 nouvelles cartes. Cette action n'est permise qu'une fois ; le joueur qui utilise cette possibilité est donc obligé d'accepter sa nouvelle main.

Chaque joueur reprend ensuite son Roi. La main de départ se compose donc du Roi et de 3 cartes. Puis, chaque joueur prend la première carte de la pioche et la place dans son royaume.

Décidez du premier joueur. Celui-ci doit placer une carte de sa main sur le champ de bataille. Son adversaire fait de même. Puis le premier joueur place une carte de sa main dans sa réserve avant que son adversaire le fasse à son tour.

Maintenant, la bataille peut commencer.

Tour de jeu

A son tour, le joueur actif devra réaliser **3 phases**. Puis ce sera au tour de son adversaire de réaliser ces 3 phases. Puis le premier joueur recommencera. Et ainsi de suite jusqu'à atteindre **1 des 4 conditions** de fin de partie décrites au dos de ce livret.

Les 3 phases sont les suivantes :

Ordre de tour
↓

1. Phase de préparation

Le joueur actif replace toutes ses unités situées sur le champ de bataille en position verticale et prend la première carte située sur le dessus de sa pioche qu'il rajoute à sa main.

2. Phase d'action

Le joueur actif doit choisir de réaliser 1 action parmi les 3 suivantes :
Ne rien faire, Recruter ou Attaquer. En parallèle à son action, le joueur actif peut jouer 1 ou plusieurs cartes en tant que soutien (voir page 13).

3. Phase de développement

Le joueur actif **peut** prendre 1 carte de sa main (sauf le Roi) et ajouter cette unité à son royaume pour en faire un citoyen. Si le joueur actif a 6 cartes en main, il **doit** le faire.

Recruter

Le joueur actif positionne 1 carte sur sa zone de bataille. Cette carte doit être placée sur la ligne de front pour faire face aux unités adverses. Toutefois si le joueur actif a déjà une unité sur la ligne de front, il peut décider de placer sa carte derrière celle-ci, sur la ligne arrière.

Si le joueur actif a au moins une carte dans sa réserve :

Il positionne la carte située la plus à gauche de sa réserve. La carte est placée sur l'un des emplacements de sa zone de bataille (1) comme indiqué ci-contre.

Si'il y a déjà une carte à cet emplacement, il peut l'échanger et celle-ci sera placée tout à droite dans sa réserve (2).

Zone de bataille



Réserve

Si le joueur actif n'a pas de carte dans sa réserve :

Il positionne la carte de son choix venant de sa main.
De la même manière, la carte est placée sur l'un des emplacements de sa zone de bataille (3) comme indiqué précédemment.

S'il y a déjà une carte à cet emplacement, il peut l'échanger et celle-ci sera remise dans sa main (4).



Attaquer

Le joueur actif peut réaliser plusieurs attaques grâce à cette action. Pour réaliser une attaque, le joueur choisit une de ses unités en position verticale dans sa zone de bataille, cible une unité ennemie se trouvant dans sa portée (5) puis incline son unité en position horizontale, en sens antihoraire afin de montrer sa nouvelle valeur de défense à son adversaire (6). **C'est au moment où l'unité est inclinée que sa valeur d'attaque est déterminée.**

Dans Art of War, il n'y a pas de champ de vision ou de ligne de vue. Le joueur actif peut choisir librement l'unité ennemie qu'il attaque tant que celle-ci est dans la portée de son unité.

Le joueur actif compte ensuite les dégâts infligés. Si le joueur actif décide de réaliser d'autres attaques ce tour-ci, il n'est pas obligé de cibler la même unité ennemie.

Les points de dégâts sont conservés sur l'unité qui les reçoit uniquement durant ce tour. Si l'unité n'est ni détruite ni capturée à la fin du tour, elle retrouve tous ses points de défense.

Zone de bataille adverse



Votre zone de bataille

■ Points de dégâts

Si les points de dégâts sont strictement supérieurs à la valeur de défense de l'unité ciblée, elle est immédiatement détruite et mise dans le cimetière du défenseur.

■ Capture

Si les points d'attaque infligés égalent la valeur de défense de l'unité ciblée, alors cette dernière n'est pas détruite mais est capturée et vient rejoindre le royaume du joueur actif (l'attaquant).

Toutefois, il ne faut pas confondre la notion de points d'attaque et le total des dégâts infligés. Les points d'attaque correspondent à la valeur indiquée en haut à gauche de la carte qui peut être modifiée par les cartes Soldats jouées en soutien (voir page 13). Pour être capturée, l'unité ciblée ne doit donc pas être blessée. **Ce qui signifie que les dégâts ne doivent pas provenir de plusieurs attaques.** Si la valeur de défense est égalée grâce à plusieurs attaques, alors l'unité n'est pas capturée mais elle est détruite et est placée dans le cimetière.

Exemple : sur l'illustration en page 11, l'Archer a 1 point d'attaque. Le Soldat possède 1 point de défense. Le joueur actif capture alors le Soldat et l'ajoute dans son royaume.

A tout moment de la partie, si une carte de la ligne de front est capturée, détruite ou déplacée, la carte située précédemment derrière celle-ci avance **instantanément** sur la ligne de front (donc même pendant le tour de l'adversaire car elle n'est plus protégée).

Soutiens

En parallèle à son action (ne rien faire, recruter ou attaquer), le joueur actif peut jouer une ou plusieurs cartes de sa main en tant que soutien afin de réaliser l'effet inscrit en bas de celle-ci.

Il peut jouer plusieurs fois le même type de soutien pour en cumuler les effets. Pour cela, le joueur place immédiatement la carte dans l'emplacement le plus à droite de sa réserve pour en appliquer son pouvoir. S'il ne peut pas en appliquer l'effet, le joueur ne peut pas jouer le soutien.

S'il y a déjà 5 cartes dans sa réserve, le joueur ne peut plus jouer de soutien.

Soutiens pouvant être joués uniquement par le joueur actif à tout moment durant son tour (avant, pendant et ou après son action) :

Le Soldat : Donne 1 point d'attaque à toutes ses unités ce tour-ci.

L'Archer : Inflige 1 point de dégât (mais ne permet pas de capturer).

Le Prêtre : Repositionne 1 de ses unités sur sa zone de bataille.



Soutien pouvant être joué uniquement par l'adversaire lorsque le joueur actif lance une attaque :

Le Garde : Annule l'attaque de l'adversaire (et l'unité reste en position horizontale).



Soutien pouvant être joué par le joueur actif et l'adversaire lorsqu'un joueur joue un soutien :

Le Sorcier : Annule la carte de soutien jouée par l'adversaire.



Les cartes soutiens annulées, comme toutes les autres cartes soutiens, restent dans la réserve du joueur après avoir été jouées.

Pour bénéficier de nouveau d'un effet de soutien annulé par un Sorcier adverse, le joueur n'a que 2 choix : soit jouer de nouveau le soutien si le joueur possède un autre exemplaire de la carte dans sa main, soit jouer un Sorcier pour annuler le Sorcier de son adversaire (qui lui-même peut être annulé par un Sorcier et ainsi de suite).

Le Roi est un joker. Il peut être utilisé à la place de n'importe quel soutien. Le joueur annonce l'effet qu'il souhaite activer au moment où il place son Roi dans sa réserve.



Exemple de phase d'action

Avant de réaliser son action, le joueur actif décide de jouer un Soldat en soutien (1).

L'adversaire pourrait réagir à ce moment-là grâce à un Sorcier en soutien pour annuler l'effet de ce Soldat mais il ne le fait pas. Les unités du joueur actif gagnent donc 1 point d'attaque pour ce tour-ci.

Il décide de faire l'action attaquer et sélectionne son Archer. Il a 2 points d'attaque grâce au Soldat joué en soutien. Seul l'Archer ennemi se trouve dans sa portée (2).

Le joueur actif incline en position horizontale son Archer pour attaquer l'Archer ennemi (3). L'attaque de son Archer a une valeur de 2. La défense de l'Archer ennemi est de 2. L'adversaire pourrait réagir à ce moment-là grâce à un Garde en soutien pour annuler l'attaque de l'Archer mais il ne le fait pas.

Les points d'attaque égalent la valeur de défense, l'Archer ennemi n'est pas tué mais il est capturé et vient rejoindre le royaume du joueur actif.

Le joueur actif a encore des unités en position verticale mais aucune unité ennemie se trouve à portée de son Sorcier et son Garde n'a pas assez de point d'attaque (2 grâce au Soldat joué en soutien) pour tuer ou capturer le Garde adverse qui a 3 de défense. Lancer une attaque ne servirait donc à rien si ce n'est affaiblir son propre Garde.

Après avoir fait son action, le joueur actif décide de jouer un Prêtre en soutien pour repositionner 1 une de ses unités sur sa zone de bataille (4).

L'adversaire pourrait réagir à ce moment-là grâce à un Sorcier en soutien pour annuler l'effet de ce Prêtre mais il ne le fait pas. Son Archer affaibli étant à portée du Soldat adverse, le joueur actif décide de le repositionner derrière son Garde pour le protéger (5).



Développement

Après avoir exécuté sa phase d'action, le joueur actif **peut** prendre 1 carte de sa main, à l'exception du Roi, et la rajouter à son royaume pour en faire un citoyen. Toutefois, si à la fin de son tour, le joueur actif a 6 cartes en main, il **doit** le faire.

Le royaume d'un joueur est donc composé des cartes dont il se sépare en fin de tour, ainsi que des cartes qu'il a capturées chez l'adversaire sur le champ de bataille, grâce à l'action attaquer.

Les cartes sont rangées par type d'unités (les Soldats avec les Soldats, les Archers avec les Archers, etc.) et le nombre de cartes de chaque unité doit être visible.

Les cartes placées dans le royaume ont vocation à y rester jusqu'à la fin de la partie, sauf cas de conscription (voir page 18).



Conscription

Si à un moment de la partie, un joueur se retrouve sans armée sur sa zone de bataille, il doit conscrire immédiatement (recruter de force).

Le joueur **doit** prendre les 2 unités situées le plus à gauche de sa réserve et les placer immédiatement sur sa zone de bataille. Dans cette situation, il est interdit de remplacer la première unité par la seconde pour la remettre ainsi de nouveau dans sa réserve.

A défaut d'avoir 2 unités dans sa réserve, si le joueur a une unité restante en réserve, il doit la placer sur sa zone de bataille et y ajouter 1 unité de son choix provenant de son royaume (le citoyen redevient militaire, même si c'était une unité capturée à l'adversaire). S'il ne possède aucune unité dans sa réserve, il doit alors prendre les 2 unités de son choix dans son royaume.

Si le joueur est dans l'impossibilité de conscrire, alors la partie prend fin immédiatement, quand bien même il aurait encore des cartes en main.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'une des conditions décrites ci-dessous est remplie.

■ 1. Exécution

Si un joueur capture ou tue le Roi adverse, ce joueur gagne la partie.

■ 2. Développement

Les joueurs comparent en permanence les citoyens dans leurs royaumes.

Si un joueur devient majoritaire sur 4 types de citoyens ou plus, il remporte la partie.

■ 3. Fin de la guerre

La guerre se termine lorsque les 2 joueurs n'ont plus de carte à piocher. Le dernier tour est donc caractérisé par le fait de prendre la dernière carte de la pioche pour chaque joueur. Celui qui possède alors le plus de citoyens dans son royaume gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins d'unité dans son cimetière gagne. Si l'égalité persiste, c'est un match nul.

■ 4. Effondrement

Si un joueur ne peut conscrire 2 unités dans sa zone de bataille, il perd la partie.

Son adversaire est donc déclaré vainqueur.

Editeur original : Product Arts LLC

Auteurs : Takashi SAKAUE & Souya NAITO

Illustrateur : Weberson SANTIAGO

Direction artistique : Luis FRANCISCO & Yolaine GLENISSON

Version française : Igari

Distribution française : Gigamic

Copyright © 2016 Product Arts LLC. Tous droits réservés.