

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 ★★☆☆ modulaire 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



KHAN 汗可

Un jeu de Christwart Conrad
Un jeu tactique de placement pour 2-4 joueurs

PRÉSENTATION :

1244 – L'Empire Mongol étend sa domination à travers l'Asie, reliant directement l'Europe de l'Est à l'Océan Pacifique, formant ce qui fut (et reste toujours) le plus vaste empire de toute l'Histoire. Le Grand Khan dirige ses troupes depuis la capitale établie à Karakorum, envoyant ses brillants généraux à la conquête de nouveaux territoires au nom du Chef de tous les Mongols. Le système mongol prévoyait d'accorder aux généraux une grande autonomie dans leurs prises de décisions sur le terrain, leurs choix d'envahir et conquérir un nouveau territoire, tant qu'ils satisfaisaient aux objectifs que le Grand Khan leur fixait. Les troupes mongoles étaient particulièrement mobiles, et les ennemis terrorisés par leur capacité à surgir de partout à la fois. Pour éviter que les chefs ennemis ne réussissent à reprendre le contrôle de leurs armées, les Mongols les chassaient et les poursuivaient sans relâche où qu'ils fuient. Votre tâche sera celle-ci : pourchasser 8 chefs ennemis à travers les terres, et conquérir autant de territoires de valeur que vous le pourrez. Le général qui s'acquittera au mieux de sa tâche sera par la suite proclamé nouveau Grand Khan.

BUT DU JEU :

Chaque joueur va envahir des territoires en plaçant des yourtes sur le plateau de jeu. Un joueur pourra ensuite conquérir plusieurs territoires adjacents en positionnant sur le plateau l'une des tuiles de conquête de son choix, recouvrant des yourtes déjà en place (pas nécessairement les siennes). Ces tuiles de conquête rapporteront des points de victoire (plus la tuile déposée sera grande, plus elle rapportera de points de victoire). A la fin de la partie, les joueurs ayant unifié le plus grand territoire conquis recevront des points de victoire supplémentaires. Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire remporte alors la partie.

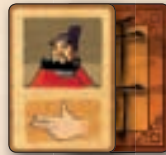
CONTENU DU JEU :

Un plateau de jeu formé de 132 petits territoires (cases) répartis en 6 régions à la végétation variée. Une rivière formée de 22 cases bleues parcourt le plateau et pourra être franchie en construisant des ponts. La plupart des cases au bord du plateau longent les « territoires voisins ». Les 8 chefs en fuite sont représentés sur le plateau. En face de chacun de leurs portraits se trouvent 5 emplacements pour des yourtes neutres. Au pied du plateau, d'autres emplacements pour des yourtes neutres sont prévus.

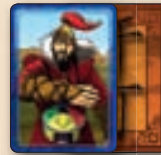


72 cartes

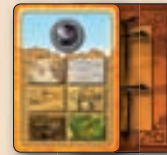
(9 cartes pour chacune des 8 couleurs de chefs)



6 cartes spéciales
Moral élevé
(3^{ème} action)



4 cartes spéciales
Protection du Grand Khan
(protéger vos yourtes)



4 cartes spéciales
Soutien des Dieux
(protéger les yourtes neutres)



4 cartes spéciales
Exploration
(réserver une tuile)



8 chefs de 8 couleurs différentes
(sans lien avec les couleurs des joueurs)



60 yourtes noires



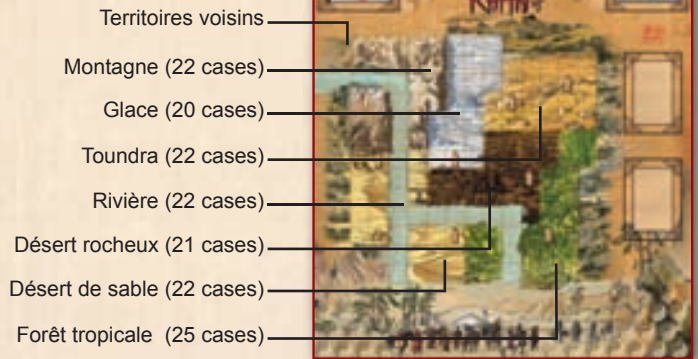
160 yourtes
(40 pour chaque couleur de joueur)
(toutes les yourtes sont considérées comme illimitées)



38 formes avec leurs points de victoire

29 tuiles de conquête
(4 à deux cases, 2x4 à trois cases, 5 à quatre cases, 12 à six cases).

9 ponts
(5 à trois cases, 2x2 à quatre cases)



Plateau de jeu

PRÉPARATION :

- 1 Poser le plateau de jeu sur la table
- 2 Placer 40 yourtes neutres (noires) sur les emplacements prévus à cet effet à côté du portrait de chaque chef (5 yourtes neutres chacun). Les yourtes neutres restantes sont placées au bas du plateau de jeu (réserve commune).
- 3 Disposer les ponts et tuiles de conquête à côté du plateau, visibles et identifiables par tous.
- 4 Chaque joueur reçoit les yourtes de sa couleur ainsi qu'un certain nombre de cartes spéciales, comme suit :

Type de carte spéciale	Nb de joueurs :	2	3	4
Moral élevé : permet une 3ème action		2	2	1
Protection du Grand Khan pour protéger vos yourtes		2	1	1
Soutien des Dieux pour protéger les yourtes neutres		2	1	1
Exploration pour réserver une tuile		2	1	1



- 5 Les joueurs gardent leurs cartes spéciales face visible devant eux (les cartes spéciales non distribuées sont retirées du jeu).
- 6 Placez les 8 pions chefs sur les positions initiales prévues sur le plateau de jeu (notez qu'il est possible, après une première partie, de placer les chefs sur n'importe quelle case libre du plateau, même s'il est conseillé de les séparer autant que possible)
- 7 Un premier joueur est désigné aléatoirement
- 8 En un ou plusieurs tours de table, chaque joueur va placer une de ses yourtes sur une case libre du plateau :

Nb de joueurs	2	3	4
Nb de tours de table	3	2	1

- 9 Les cartes (non spéciales) sont mélangées. Chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il garde secrètement dans sa main. Les cartes restantes sont placées à l'endroit prévu sur le plateau de jeu, en une pile de cartes à piocher (face cachée). Un emplacement est prévu pour déposer les cartes défaussées, la défausse se faisant face visible. Si la pile de cartes à piocher est épuisée, mélanger les cartes défaussées de façon à former une nouvelle pile de cartes.



RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT DU JEU

Le sens du jeu est le sens horaire. A son tour de jeu, le joueur actif va effectuer les 5 étapes suivantes dans l'ordre qui suit :

- 1 Pourchasser un chef et placer une yourte neutre
- 2 Accomplir 2 actions :
(passer l'une de ces 2 actions n'est pas autorisé)
SOIT deux actions (dans l'ordre de son choix)
qui peuvent être la même action effectuée 2 fois
A Envahir (placer une yourte en fonction de sa carte)
B Pourchasser un chef
C Conquérir (placer une tuile ou un pont)
OU une unique action double
D1 Envahir n'importe où ET
D2 Défausser des cartes
- 3 Retirer du jeu une carte spéciale (si applicable)
- 4 Utiliser une carte spéciale (optionnel)
- 5 Refaire sa main de cartes

Exemple : Une carte grise (Seljuk) est retournée. Cette carte indique le nord, le pion gris se déplacera donc d'une case vers le nord.

Si cette carte avait indiqué le sud-ouest ou l'ouest, le chef n'aurait pas pu se déplacer dans la direction indiquée, car les 3 premières cases sont occupées au sud-ouest par une tuile de conquête, 1 yourte neutre et la rivière, et à l'ouest par un pont. Ainsi, comme la direction indiquée est bloquée, le chef va se diriger vers la première direction possible dans le sens horaire. Dans cet exemple il devra fuir d'une case vers le nord-ouest.

Le chef bleu clair n'aura lui que 5 directions possibles de fuite, puisqu'il est placé contre le bord du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU :

1. Pourchasser un chef et placer une yourte neutre



Le joueur actif retourne la première carte de la pile et la place face visible dans la défausse. Cette carte indique quel chef sera pourchassé et dans quelle direction il fuira.

Le chef est déplacé sur la première case libre dans la direction indiquée, en respectant une distance maximum de 3 cases. Une case libre est une case sans yourte, chef, pont ou tuile de conquête. Les cases rivière doivent être comptées pour calculer la distance totale de déplacement, mais un chef ne peut pas s'arrêter sur une case d'eau. S'il n'y a pas de case libre à 3 cases de distance, ou si le chef n'a plus la place de fuir (bord du plateau), il se déplacera dans la



première direction possible dans le sens horaire (par exemple : il ira au sud s'il ne peut pas aller au sud-est, ou au nord s'il ne peut pas se déplacer au nord-ouest). Une yourte neutre noire est placée sur la case qu'occupait le chef avant de fuir. Cette yourte doit être prise parmi les yourtes placées à côté du portrait de ce chef sur le plateau de jeu.

Si un chef doit se déplacer et qu'il ne reste plus qu'une yourte neutre à côté de son portrait, ce chef ne peut plus fuir. Son pion sera remplacé (sans être déplacé) par la dernière yourte neutre. Le pion chef est placé sur son portrait. Si un chef se retrouve dans l'impossibilité de se déplacer à une distance de 3 cases dans les 8 directions, il sera de la même façon remplacé par une yourte neutre et placé sur son portrait. Les yourtes neutres potentiellement restantes sont ajoutées à la réserve générale. Si la carte retournée correspond à un chef déjà retiré du plateau de jeu, une nouvelle carte est retournée, jusqu'à ce qu'un chef puisse être déplacé (ou retiré du jeu). Lorsqu'un 5ème chef est retiré du plateau, la phase finale du jeu commence (voir plus bas).

2A. Envahir : placer une de ses yourtes en fonction de la carte jouée



Le joueur joue une carte de sa main et place une de ses yourtes sur une case libre de la région correspondant à la carte. En jouant une carte représentant l'un des 6 terrains (montagne, glace, toundra, désert de sable, désert rocheux, forêt tropicale), le joueur place l'une de ses yourtes dans une région correspondante à la carte jouée. Un joker (avec un symbole Khan) est une carte permettant un placement sur n'importe quelle case libre du plateau. Si la carte représente une rivière, le joueur place une yourte de sa couleur sur une case libre adjacente à la rivière. De la même façon, les cartes représentant les « territoires voisins » permettent de poser une yourte sur une case adjacente à ces territoires bordant le plateau.

Note : La plupart des cases autour du plateau sont adjacentes aux territoires voisins, hormis certaines dans les montagnes (4 cases), le désert de sable (3 cases), et la forêt tropicale (4 cases).

Les yourtes ne doivent être placées que sur des cases de terrain, jamais dans la rivière ou dans un territoire voisin.

2B. Pourchasser un chef

Le joueur annonce quel chef il souhaite poursuivre. Il retourne ensuite la première carte de la pile. La couleur de la carte n'a pas d'importance. Le chef choisi va fuir dans la direction indiquée sur la carte, en respectant les règles de déplacement précédemment détaillées. Une yourte neutre prise dans la **réserve commune** (au pied du plateau de jeu) est posée sur la case que vient de quitter le chef en fuite. Ne vous trompez pas : la yourte ne doit pas être prise près du portrait du chef, mais bien au pied du plateau de jeu.

2C. Conquérir

Le joueur prend l'une des formes (tile de conquête ou pont) posées à côté du plateau de jeu (*pas de chance si la forme désirée n'est plus disponible !*) et la dispose sur le plateau de façon à recouvrir des cases contenant des yourtes. Le joueur doit avoir la majorité relative de yourtes de couleur sur les cases qu'il va conquérir (les yourtes neutres sont ignorées). Cela signifie qu'il doit recouvrir au moins l'une de ses yourtes, et qu'aucun autre joueur ne doit posséder plus de yourtes que lui dans les cases qu'il recouvre.

- 1 Si le joueur possède seul la majorité relative de yourtes recouvertes (les yourtes neutres sont ignorées) le joueur place l'une de ses yourtes sur la forme ainsi disposée.
- 2 Si le joueur partage cette majorité avec un ou plusieurs autres joueurs, chaque joueur concerné place l'une de ses yourtes sur la forme ainsi disposée (« conquête partagée »).

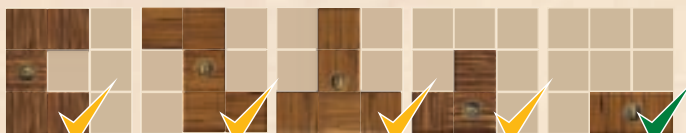
La forme peut être tournée dans tous les sens, en utilisant ses deux faces. Les yourtes sont censées être illimitées, et doivent donc être récupérées par chaque joueur après avoir été recouvertes.

Note : une même forme peut être librement placée à cheval sur plusieurs régions, les frontières entre régions ne doivent pas être respectées.

Placer une tuile de conquête : toutes les cases sous la tuile de conquête doivent être des cases occupées par des yourtes.

Placer un pont : grâce au pont, les cases de chaque côté de la rivière peuvent être conquises. Les ponts doivent chevaucher la rivière, (au moins) une case occupée par une yourte doit être recouverte de chaque côté de la rivière. (Comme il n'est pas possible d'envahir une case d'eau, la pose du pont nécessitera de recouvrir 1 yourte de moins que la taille du pont. Dans le cas exceptionnel du pont en forme de L, 2 yourtes de moins). Les ponts peuvent être construits côte à côte.

Exemple :
placement des
tuiles de conquête



Exemple 1 : **Jaune** peut placer toutes les tuiles de conquête, sauf la tuile 2 s'il tenait à la placer sur les 2 cases en bas à droite comme ci-dessus. Il n'a pas besoin d'avoir la majorité par rapport aux yourtes **neutres**. **Vert** peut placer la tuile de 2 pour recouvrir sa yourte et la yourte **neutre** adjacente. Personne ne peut placer la tuile de 2 sur les deux yourtes neutres car il faut posséder au moins une yourte dans la région conquise.



Exemple 2 : **Rouge** pourrait placer la tuile de conquête ① à la place indiquée ci-dessus, **Jaune** ② et **Bleu** seulement ③. La tuile de conquête (4) peut être placée par **Rouge** et **Jaune**, mais ils feraient alors une conquête partagée (des yourtes **Rouge** et **Jaune** seraient placées sur la tuile). Les chefs ne peuvent pas être recouverts.

2D. Envahir n'importe où :

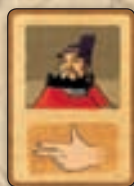
Le joueur place l'une de ses yourtes sur n'importe quelle case libre du plateau, et défausse de sa main le nombre de cartes de son choix (0-4). C'est une action double, qui compte donc pour 2 actions.

3. Retirer du jeu une carte spéciale (si applicable)

Si le joueur a devant lui une carte spéciale avec une yourte (posée lors de son tour de jeu précédent), il récupère la yourte et retire du jeu la carte spéciale.

4. Utiliser une carte spéciale (optionnel)

Le joueur a la possibilité d'utiliser l'une de ses cartes spéciales :



Moral élevé : 3ème action. Cette carte permet d'effectuer immédiatement une unique 3ème action (à la suite des actions précédentes) :

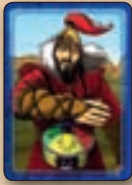
Exemple 1: AAC: Conquérir après avoir envahi 2 fois

Exemple 2: ACC: Conquérir une nouvelle fois après avoir envahi et conquis.

Exemple 3: DC: Conquérir après avoir envahi n'importe où et défaussé des cartes

Exemple 4: BBC: Conquérir après avoir pourchassé 2 chefs

Cette carte spéciale est retirée du jeu après avoir été utilisée.



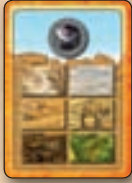
Protection du Grand Khan : protéger vos yourtes

Un joueur ne peut activer cette carte spéciale si un autre joueur a invoqué lui aussi la *Protection du Grand Khan* (yourte posée sur sa carte).

De plus, lors d'une partie à 2 joueurs, un joueur n'a pas le droit de jouer une carte *Protection du Grand Khan* 2 tours de suite.

Le joueur pose l'une de ses yourtes sur sa carte. Tant que sa carte reste activée (yourte placée sur elle), aucun joueur adverse ne peut poser une tuile de conquête (ou un pont) qui recouvrirait l'une des yourtes du joueur qui a invoqué la *Protection du Grand Khan*. Il est cependant possible qu'un joueur partageant une majorité relative avec le joueur protégé effectue une conquête partagée, si le joueur protégé lui donne son accord. En cas de refus, les yourtes protégées ne peuvent pas être recouvertes.

Rappel : tant qu'une carte *Protection du Grand Khan* est active, aucun autre joueur ne peut invoquer lui aussi cette protection.



Soutien des Dieux : protéger les yourtes neutres

2 ou 3 joueurs : un joueur ne peut activer cette carte spéciale si un autre joueur a déjà invoqué lui aussi la protection des yourtes neutres (yourte posée sur sa carte). De plus, lors d'une partie à 2 joueurs, un joueur n'a pas le droit de protéger les yourtes neutres deux tours de suite. Pour activer cette carte, le joueur place une de ses yourtes sur l'icône Yourte Neutre de la carte.

Tant que la protection des yourtes neutres est active, aucun des autres joueurs ne peut conquérir une case du plateau contenant une yourte neutre. La conquête partagée est possible si le joueur ayant invoqué la protection des yourtes neutres donne son accord.

Rappel : tant qu'une carte *Soutien des Dieux* est active, aucun autre joueur ne peut invoquer lui aussi la protection des yourtes neutres.

4 joueurs : le joueur pose l'une de ses yourtes sur la carte, en choisissant l'une des 6 régions possibles, différente d'une région déjà protégée par un autre joueur.

Tant que la protection des yourtes neutres est active dans une région spécifique, aucun des autres joueurs ne peut conquérir une case contenant une yourte neutre dans cette région. La conquête partagée est possible si le joueur ayant invoqué la protection des yourtes neutres donne son accord.



Exploration : Réserver une tuile de conquête ou un pont

2 ou 3 joueurs : lorsqu'un joueur utilise sa carte *Exploration*, il place l'une de ses yourtes sur un pont ou une tuile de conquête encore disponible près du plateau de jeu. Il retire ensuite du jeu sa carte *Exploration*. Tant que sa yourte reste sur la tuile réservée, aucun autre joueur ne peut utiliser ou réserver une tuile de la même forme et de la même couleur (tuile/pont) que celle-ci. Ils peuvent bien sûr utiliser ou réserver des tuiles de couleur ou forme différentes. Lorsque de son prochain tour de jeu, le joueur retire sa yourte de la tuile réservée.

4 joueurs : lorsqu'un joueur utilise sa carte *Exploration*, il place l'une de ses yourtes sur un pont ou une tuile de conquête encore disponible près du plateau de jeu. Il retire ensuite du jeu sa carte *Exploration*. Tant que sa yourte reste sur la tuile réservée, aucun autre joueur ne peut utiliser cette tuile. Ils peuvent bien sûr utiliser ou réserver les autres tuiles. Lorsque de son prochain tour de jeu, le joueur retire sa yourte de la tuile réservée.

5. Refaire sa main de cartes

Si le joueur possède alors moins de 4 cartes, il pioche de nouvelles cartes jusqu'à en avoir à nouveau 4 en main.

Préparation de la phase finale

5 chefs ont été retirés du plateau. Lorsqu'un 5^{ème} chef a été remplacé sur son portrait, tous les chefs encore en jeu sont remplacés par une yourte neutre (prise à côté de leur portrait). Si cela intervient lors de la 1^{ère} phase (*Pourchasser un chef*), le tour du joueur se termine immédiatement. Il commencera la phase finale. Si cela intervient lors de la 2^{ème} phase (*Actions*), le tour du joueur se termine normalement, à l'exception du fait qu'il ne pourra plus choisir l'action 2B (*Pourchasser un chef*). Le joueur à sa gauche commencera la phase finale.

Phase finale

A partir de maintenant, le tour des joueurs se limite à conquérir deux fois, c'est à dire placer 2 formes (tuile de conquête et/ou pont). Aucune carte ne peut être jouée, spéciale ou non. Les éventuelles restrictions imposées par une carte spéciale préalablement activée s'appliquent jusqu'au début du tour de jeu du joueur qui a activé cette carte spéciale. Si un joueur ne peut pas effectuer au moins une conquête, il passe son tour. La partie se termine lorsque personne n'a la possibilité de conquérir à nouveau.

Scores

Chaque joueur additionne les valeurs (chiffre jaune) des tuiles de conquête et/ou ponts sur lesquels il a posé une de ses yourtes. Dans le cas d'une conquête partagée, les points sont divisés entre les joueurs, en arrondissant à l'entier supérieur si nécessaire (favorable aux joueurs).

Des points bonus (10, 6 et 3) sont attribués aux 3 plus grands territoires continus (d'un seul tenant). La taille de ces territoires correspond au nombre de cases (terrains et rivière) recouvertes par des formes connectées entre elles par au moins un côté et appartenant au même joueur (en incluant les conquêtes partagées). Un joueur ne peut marquer qu'un seul de ces bonus. En cas d'égalité, le bonus est attribué au joueur qui possède le second (ou troisième si nécessaire, etc...) plus grand territoire continu.

Dans le cas très improbable où deux joueurs ont exactement le même nombre de territoires et les mêmes surfaces conquises, chacun des deux marquent la totalité des points bonus pour lesquels ils tentaient de se départager. Les points bonus pour les territoires suivants (2^{ème} ou 3^{ème} plus grand territoire) sont normalement distribués entre les joueurs restants.

Note : lorsqu'une forme a été placée par le biais d'une conquête partagée, chaque joueur concerné compte la **totalité** des cases recouvertes pour évaluer la taille de ses territoires. Une même forme peut donc faire partie du territoire de plusieurs joueurs.

2 exemples d'attribution de points bonus

Joueur	rouge	jaune	bleu	vert
Taille des territoires conquis	37, 12, 8, 3, 3, 2	32, 20, 8, 4, 3, 2, 2	32, 18, 12, 3, 3, 3, 2, 2	32, 10, 7, 5, 5, 4
Points de victoire	10	6	3	0

Joueur	rouge	jaune	bleu	vert
Taille des territoires conquis	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	20, 20, 14, 12, 11	20, 18, 7, 5, 5, 4
Points de victoire	10	10	6	3

Victoire

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui dispose du plus grand territoire continu.



Règles anglaises : Christwart Conrad, Steve McKeogh and Jonny de Vries

Traduction française : Jean-Baptiste Ramond

Illustrations and artwork : David Cochard

Design graphique : Hans-Georg Schneider

Responsable du projet : Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games