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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

p2
p8
p14

Livret de règles

Un jeu de **Gary Kim**
Illustrations de **Stéphane Gantiez**
Design de **Ian Parovel**
Traduction d'**Alexandre Figuière** et les équipes
Happy Baobab et **Moonster Games ASIA**

Koryŏ est un jeu pour **2 à 4 joueurs**, à partir de **13 ans**.
La durée d'une partie est d'environ **15 minutes**.

Koryŏ se déroule dans un univers uchronique politico-steampunk enraciné dans les terres historiques de la Grande Corée du 10e siècle.

But du jeu :

Dans ***Koryŏ***, les joueurs vont jouer des cartes « personnages » et « évènements » pendant 8 tours afin de construire leurs diverses influences. A la fin de la partie, le joueur ayant le plus d'influence est déclaré vainqueur.

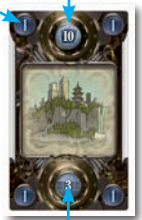
Matériel de jeu :

- **45** cartes « personnages »
- **10** cartes « évènements »
- **8** cartes « saisons »
- **8** jetons « point de victoire »
- **1** jeton « 1er joueur »
- **1** livret de règles

Préparation du jeu :

- Mélangez les 45 cartes « personnages » et les 10 cartes « évènements » ensemble. Placer ce paquet au milieu de la table.
- Triez par ordre croissant les 8 cartes « saisons » de 1 à 8, puis placez la pile ainsi constituée au centre de la table, faces cachées, le numéro 1 se trouvant donc sur le dessus et le 8 tout en bas.
- Placez les 8 jetons « Point de Victoire » également au centre de la table.
- Choisissez au hasard un premier joueur. Il prend le jeton « 1er joueur ».

Ronde de jeu :



Au cours d'une ronde, tous les joueurs vont jouer à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur avec le jeton « 1er joueur », les quatre phases qui composent la ronde. Lorsque c'est fait, la ronde est terminée.

Au début de la ronde de jeu, retournez la carte « saison » du sommet de la pile, elle indique les informations pour la phase de distribution et pour la phase de fin de tour. A la fin de la 8ème ronde la partie est finie.

La ronde de jeu se décompose en quatre phases successives.

I **Phase de distribution :** Chaque joueur reçoit un nombre de cartes correspondant au chiffre indiqué sur la carte « saison » de la ronde en cours. Pendant cette phase, si un joueur a la majorité des « Broadcasters » (numéro 8), il reçoit une carte supplémentaire.

II **Phase d'ordres :** Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1er joueur », va jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, les posant devant lui, faces cachées. Il doit choisir UNIQUEMENT des cartes identiques, personnages ou évènements. Par exemple, il ne pourra jouer que des personnages « Banquiers » (numéro 6) ou encore que des évènements « Barbares ». Durant cette phase, si un joueur a la majorité des « Armateurs » (numéro 5), il peut choisir de poser normalement plusieurs cartes identiques, ou bien de ne jouer que deux cartes, celles-ci peuvent être différentes (comme par exemple, un « Banquier » et un « Barbare », ou encore un « Marchand » et un « Espion »).

ATTENTION : Toutes les cartes non jouées sont ensuite défaussées et remélangées dans le paquet central. Aucune carte n'est conservée en main à la fin de cette phase.

III **Phase principale :** Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1er joueur », dévoile les cartes placées faces cachées devant lui à la phase précédente. Il peut résoudre les effets de ses cartes majoritaires déjà en jeu à tout moment : avant, pendant ou après avoir dévoilé et placé ses cartes cachées. Si les cartes arrivant en jeu lui donnent une nouvelle majorité, il peut aussi les résoudre pendant son tour. Dans tous les cas, le joueur gère ses effets et pouvoirs comme il le désire pendant son tour de jeu.
NOTA : les effets se déclenchant pendant le tour d'un joueur, s'il est majoritaire, sont : les « Banquiers » (numéro 6), les « Prêtres » (numéro 4), les « Espions » (numéro 2) et indirectement « l'Omniscient » (numéro 1).

IV ***Phase de fin de tour :*** Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1er joueur », vérifie que le nombre de cartes posées devant lui ne dépasse pas le maximum autorisé par la carte « saison » de la ronde en cours. Si un joueur a trop de cartes, il doit en défausser autant que nécessaire. Mais attention, SEULS les personnages peuvent être ainsi défaussés. Il est interdit de se séparer d'évènements par ce biais. Seuls les « Prêtres » (numéro 4) permettent de retirer une carte évènement posée (« Barbare » ou « Lobbying »). Durant cette phase, si un joueur a la majorité des « Sénateurs » (numéro 3), il augmente de 2 le nombre de cartes maximum qu'il peut conserver devant lui.

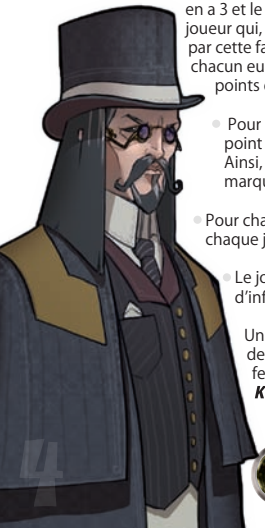
Ceci fait, le jeton « 1er joueur » passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et une nouvelle ronde commence. A la fin de la 8ème ronde, la partie s'arrête et l'on procède au décompte des points d'influence de chaque joueur.

Fin de partie et comptage des points :

- Lorsque la partie s'arrête, les joueurs calculent leurs points d'influence.

- Pour chaque famille de personnage, le joueur ayant devant lui la majorité des cartes jouées de cette famille, marque autant de points d'influence que la valeur de cette famille. En cas d'égalité, personne ne marque de point. **ATTENTION :** le pouvoir de « l'Omniscient » (numéro 1) ne fonctionne que pour les pouvoirs pendant les rondes. Il est inopérant pour trancher les égalités lors du décompte des points.

Exemple : un premier joueur possède 2 « Marchands », un deuxième en a 3 et le troisième joueur en a joué 4. C'est uniquement ce dernier joueur qui, majoritaire, marquera les 9 points d'influence apportés par cette famille. Si le deuxième et le troisième joueur avaient chacun eu 3 « Marchands », alors personne n'aurait marqué les 9 points d'influence correspondant, tous étant à égalité.



- Pour chaque événement en jeu devant lui, chaque joueur perd un point d'influence (il marque donc « moins un point (-1) d'influence »). Ainsi, avec 3 « Barbares » et 1 « Lobbying » dans son jeu, un joueur marquera « moins quatre points d'influence » (-4).

- Pour chaque jeton « Point de Victoire » en sa possession, chaque joueur marque un point d'influence supplémentaire.

- Le joueur avec le plus de points d'influence remporte la partie.

Un score final de trente (30) et plus vous catapultera au sommet de la hiérarchie de ***Koryŏ***. A l'inverse, un score négatif vous fera rentrer dans le cercle très fermé de certains testeurs du ***Koryŏ*** qui ont réalisé cet exploit à plusieurs reprises !

Description des personnages et évènements du jeu :

MARCHAND (9 cartes en jeu) :
Le « Marchand » n'a aucun pouvoir spécial, si ce n'est celui de rapporter 9 points d'influence à la fin de la partie.

BROADCASTER (8 cartes en jeu) :
Le « Broadcaster » permet, si vous avez la majorité d'entre eux, de piocher une carte de plus pendant la phase de distribution.

GARDIEN (7 cartes en jeu) :
Tant que vous avez la majorité des « Gardiens », ceux-ci vous protègent contre l'évènement « Barbares ». Aucun joueur ne peut alors vous détruire une carte (voir usage du « Barbare » ci-dessous).

BANQUIER (6 cartes en jeu) :
Vous gagnez un jeton « Point de Victoire » pendant votre tour si vous avez la majorité des « Banquiers ». Attention, il n'y a que 8 points de victoire disponibles dans le jeu. Lorsqu'il n'y en a plus, plus personne ne peut gagner de nouveau point de victoire.

ARMATEUR (5 cartes en jeu) :
Pendant la phase d'ordre, si vous avez la majorité des « Armateurs », vous pouvez choisir de jouer 2 cartes différentes (comme par exemple, un « Marchand » et un « Espion »), au lieu d'un nombre quelconque de cartes identiques (comme par exemple 5 « Marchands » ou 3 « Barbares »).

PRETRE (4 cartes en jeu) :
Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Prêtres », vous pouvez choisir de détruire une carte événement en jeu devant vous.

SENATEUR (3 cartes en jeu) :
Pendant la phase de fin de tour, si vous avez la majorité des « Sénateurs », le nombre de cartes maximum que vous pouvez conserver devant vous à la fin de la ronde est augmenté de 2.

ESPION (2 cartes en jeu) :
Les « Espions » ont deux pouvoirs, chacun nécessitant qu'une condition préalable soit remplie pour se déclencher, en plus de la condition de majorité.

Pouvoir 1 : Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Espions » vous pouvez voler à un autre joueur un jeton « Point de Victoire ». ATTENTION : Si aucun joueur ne possède de jeton, ce pouvoir ne peut être utilisé.

Pouvoir 2 : Les Espions vous protègent contre l'évènement « Lobbying ». Ainsi tant que vous avez la majorité d'entre eux, vous ne pouvez pas être la cible de l'événement « Lobbying ». Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, si vous jouez vous-même l'événement « Lobbying », vous êtes obligé de cibler deux joueurs adverses.
ATTENTION : Ce pouvoir ne peut être activé si vous contrôlez au moins un « Gardien » (numéro 7). Sa seule présence, même sans en avoir la majorité, vous empêche d'utiliser ce pouvoir.

L'OMNISCIENT (1 seule carte en jeu) :
Le pouvoir de « l' Omniscient » est permanent, il vous permet de gagner toutes les égalités sur tous les pouvoirs, tout le temps. Donc par exemple si 3 joueurs ont chacun 2 « Gardiens » devant eux, mais qu'un de ces trois joueurs a également « l'Omniscient », il gagne alors la protection contre les « Barbares », au détriment de ses adversaires.

RAPPEL : Ce pouvoir est inopérant au moment du décompte final des points d'influence.

EVENEMENTS :

Chaque carte événement ne fonctionne qu'une fois : au moment où vous la jouez. Pour jouer un événement, vous le posez devant vous avec les autres personnages. En effet, ces cartes événements comptent pour le nombre maximum de cartes autorisées lors de la phase de fin de tour. Un évènement ne peut être défaussé pendant la phase de fin de tour. Il ne peut qu'être détruit par les « Prêtres ». Chaque événement fait perdre 1 point d'influence à la fin de la partie.

BARBARES (-1) (6 cartes en jeu)
Lorsque vous jouer un « Barbare » vous pouvez détruire une carte chez un autre joueur. Attention cependant, si ce joueur à la majorité des « Gardiens », il ne peut être ciblé par cet événement.

LOBBYING (-1) (4 cartes en jeu)
Lorsque vous jouez un « Lobbying », vous pouvez échanger deux cartes personnages (vous ne pouvez pas échanger des cartes événements) entre deux joueurs (vous y compris). Attention cependant, si un joueur a la majorité des «Espions» (sans avoir de « Gardiens » dans son jeu), il ne peut être ciblé par cet événement.

Remerciements :

Gary Kim, Donghoon Lee, Jade Yoo, K.J. LEE, Dave Choi, Visionary, Wednesday Games, Happy Baobab, Ian Parovel, Stéphane Gantiez, Moonster Games Asia & Moonster Games France, Jules Verne, Hongdae by night, 고기구이, Korean Airlines, 미미네 and Coke Zero !