

MEEPLE WAR



Une guerre contée par
Max VALEMBOIS
sur des plans de bataille tracés par
Anne HEIDSIECK
et fidèlement reconstituée par
Blue Cocker Games

Pour 2 à 4 chefs de clan de 10 ans et +, 15 min par joueur

Savez vous, qu'avant d'être ces élégants petits bonshommes en bois servant fidèlement la cité de Carcassonne et plein d'autres perles ludiques, les Meeples constituaient les véhicules de combat des quatre royaumes ennemis de Lilliput ? Incarnez un des leaders des quatre royaumes et revivez (à taille réelle !) les terribles batailles que l'histoire retiendra sous le nom de Meeple War !

CONTENU DU JEU

► POUR CHAQUE JOUEUR :

- ◆ 13 Meeples en bois de sa couleur



- ◆ 10 Bâtiments double-face (en chantier et actif) hexagonaux de sa couleur



- ◆ 4 Ouvriers



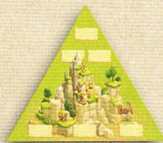
- ◆ 1 Enceinte de la Cité entourée d'une rivière



- ◆ 1 Porte de la Cité



- ◆ 1 Montagne de la Renommée : des Meeples y seront placés pour indiquer les Points de Victoire gagnés en cours de partie



- ◆ 1 Arbre-qui-cache-la-forêt



- ◆ 1 Entrepôt



► POUR L'ENSEMBLE DES JOUEURS :

- ◆ 36 Terrains double-face (une face Plaine et une face Terrain)



Note : Les 9 Terrains utilisés pour la mise en place en début de partie se distinguent par une Plaine différente au dos.



- ◆ 5 pions Bonification de Terrain



- ◆ 1 Échelle de Points de Bravoure



- ◆ 1 pion Marteau qui passera de joueur en joueur pour désigner celui dont c'est le tour de jeu.



DESCRIPTION DES TERRAINS & BÂTIMENTS

► LES TERRAINS

Les Terrains sont double-face :

Au dos, une Plaine : *Dos d'un Terrain*



Remarque : Pour les trier rapidement, les 9 Terrains qui sont utilisés en début de partie se distinguent par une Plaine différente au dos.



Dos d'un Terrain de mise en place

Et une face qui peut être de 3 types :

- ◆ Les Terrains vierges : ce sont des Terrains vides. Certains de ces Terrains sont en partie bordés de Forêts.



- ◆ Les Bâtisses : ces Terrains permettront d'obtenir des bonus.

Lorsque au début de son tour, un joueur aura au moins deux de ses Meeple sur une Bâtisse, il en obtiendra alors le bonus.

Note : Le bénéfice des bonus sera donc temporaire car, pour les obtenir, il faudra se rendre maître du Terrain (c'est-à-dire y avoir deux de ses Meeples en début de tour)... mais surtout, il faudra le rester ! Les effets des différents bonus sont détaillés en page 13 et rappelés sur l'aide de jeu, page 16.



Forge de bouchers (1)



Forge d'armes (1)



Fortin de bois (5)



Fortin de pierre (1)



Atelier (4)



Village (3)



Cabane du druide (2)

- ◆ Les Lieux Spéciaux. On en distingue 3 types :

- Les 2 Grottes, qui permettront aux Meeples de se déplacer plus loin par les souterrains.



- Les 2 Autels des Dieux Anciens, qui permettront de terrasser un Meeple ennemi... en consentant un sacrifice !

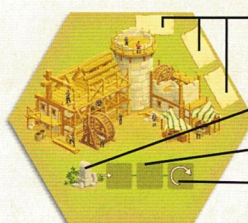


- Et les 3 extrémités du Tunnel de la Mine qui permettront aux Meeples de passer rapidement d'un bout du Tunnel à un autre.



Note : Les effets de ces Lieux Spéciaux sont détaillés en page 8.

► LES BÂTIMENTS



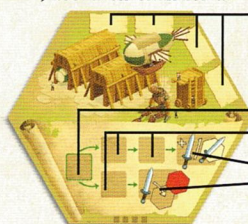
Face « en chantier »

Les défenses du Bâtiment en construction

Case de départ de l'Ouvrier

Piste de Chantier

Case « Fin de Chantier » (on retourne le Chantier sur sa face Bâtiment)



Face « actif »

Les Défenses

Case de départ

Piste d'Action

Cases d'Action (l'Action indiquée par l'icône est appliquée)

Note : Les actions qu'il sera possible de réaliser grâce à ces Bâtiments sont listées en page 11 & 12 et rappelés sur l'aide de jeu de la dernière page.



Place de la Cité



Guilde des pilleurs



Académie militaire



Compagnie de dirigeables



École de pilotes



Confrérie des épouvanteurs



Université



Abbaye



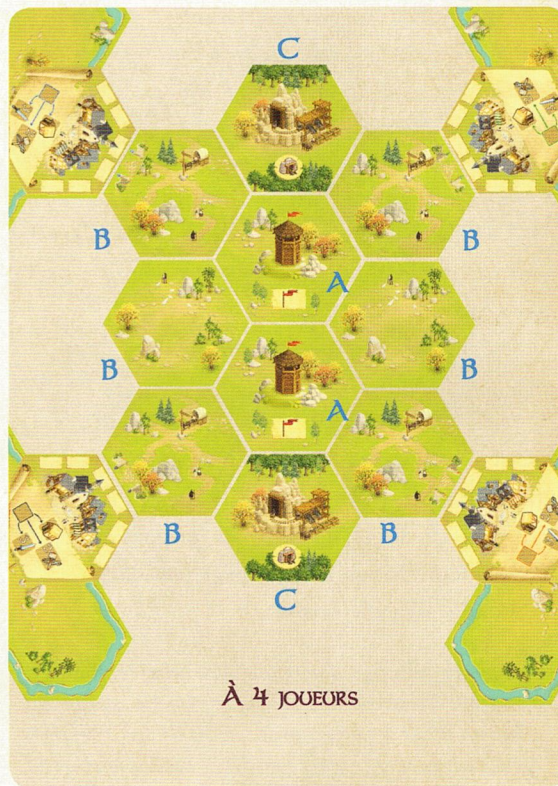
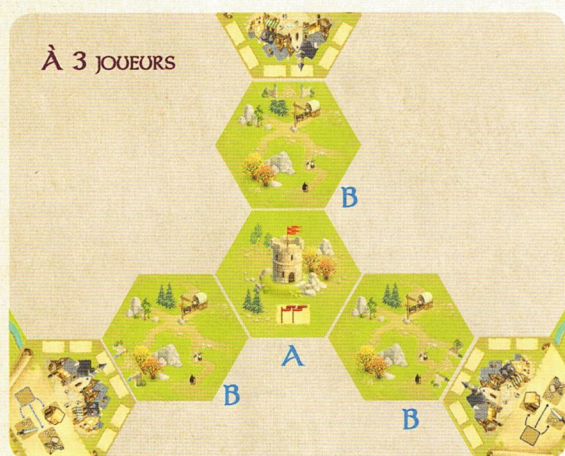
Fabrique



Catapulte

MISE EN PLACE

Triez, grâce à leur Plaine différente au verso, les 9 Terrains de début de partie, puis placez les **Fortins (A)**, les **Plaines (B)** et les **Mines (C)** au centre de la table selon le nombre de joueurs :



Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants :

- ◆ les 13 **Meeples**
- ◆ les 10 **Bâtiments**
- ◆ 4 **Ouvriers**
- ◆ l'**Enceinte de sa Cité**
- ◆ la **Porte de sa Cité**
- ◆ une **Montagne de la Renommée**
- ◆ l'**Entrepôt**
- ◆ un **Arbre-qui-cache-la-forêt**

◆ Les Terrains sont mélangés puis empilés faces cachées (Plaine visible) à côté du plateau de jeu (G).

Note : Les Terrains de départ restants sont mélangés dans cette pile avec les autres Terrains.

◆ Placez à côté du plateau de jeu les 5 pions de **Bonification de Terrain (K)** et l'**Échelle des Points de Bravoure (H)**.

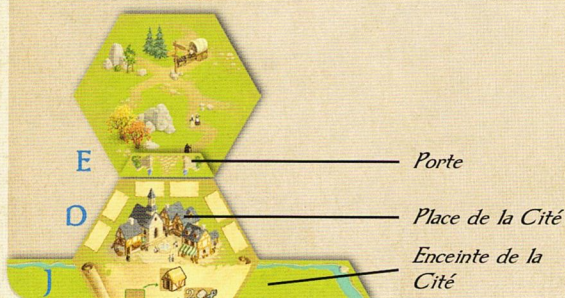
◆ Placez un Meeple de chacun des joueurs sur la case 0 de l'**Échelle des Points de Bravoure**.

► EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 4 JOUEURS :



Note : Pour une partie d'initiation courte, voir en page 6 les modifications apportées à la Cité de chaque joueur.

Autour des Terrains de départ, chaque joueur place l'**Enceinte de sa Cité (J)** en posant dessus sa **Place (D)** et sa **Porte (E)** :



◆ Chaque joueur place près de sa Cité son **Entrepôt**, sa **Montagne de la Renommée**, son stock de **Meebles**, ses 4 **Ouvriers**, son **Arbre-qui-cache-la-forêt** et ses 9 **Bâtiments** restants (F).

◆ Chaque joueur place 2 de ses **Meebles** sur son **Entrepôt**, et 1 de ses **Ouvriers** sur la case de départ de la Piste d'Action de la Place de la Cité.

Le premier joueur (rôle qui n'a aucune influence dans le jeu) est celui qui, d'un commun accord, lance la phrase de provocation de bataille la plus percutante.

Il prend le pion **Marteau (I)** identifiant celui dont c'est le tour de jeu.

Note : Afin de l'identifier, la place de la Cité a un dos légèrement différent des autres (avec des arbres). C'est également la seule qui a 6 points de défense.



PARTIE D'INITIATION

Pour une partie d'initiation, chaque joueur débute la partie avec trois de ses **Bâtiments** déjà construits.

Note : Le reste de la mise en place est inchangée.

Les joueurs ont les bâtiments suivants :

1^{er} joueur :

- ◆ Les Bâtiments **Place de la Cité**, **École de pilotes** et **Fabrique** :



2^{ème} joueur :

- ◆ Les Bâtiments **Place de la Cité**, **Catapulte** et **Confrérie des épouvanteurs** :



3^{ème} joueur (si nécessaire) :

- ◆ Les Bâtiments **Place de la Cité**, **Académie militaire** et **Abbaye** :



4^{ème} joueur (si nécessaire) :

- ◆ Les Bâtiments **Place de la Cité**, **Guilde des pillleurs** et **Université** :



Vue extérieure du pont de gué principal



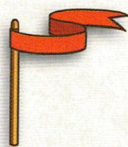
*C'est un pont de gué principal, c'est à dire
un pont qui se jette en eau et
qui ne s'élève ni s'abaisse pas, mais
qui est fixe et sert de pont de passage
à la ville.*

BUT DU JEU

Dès qu'un joueur obtient au moins 6 Points de Victoire pendant son tour de jeu, il remporte la partie.

Il existe 3 manières de gagner des points de victoire :

- ♦ en marquant des Points de Bravoure pour avoir détruit des Meebles adverses (7 points de bravoure = 1 point de victoire)
- ♦ en détruisant des Bâtiments adverses (1 point de victoire par point de défense)
- ♦ en contrôlant des Terrains Fortin (1 ou 2 point(s) de victoire selon le fortin).



GAIN DES BONUS DE TERRAIN

Si au début de son tour, un joueur a 2 de ses Meebles sur **une Bâtisse**, il obtient le bonus indiqué.

Attention ! Certains bonus sont valables pour toute la durée du tour de jeu, mais pour les obtenir on vérifie la présence des 2 Meebles sur la Bâtisse seulement au début du tour du joueur. Si celui-ci déplace ensuite ces Meebles pendant son tour de jeu, il ne perd pas pour autant le bénéfice de ces bonus pour le reste de son tour.

Note : Les effets des différents bonus sont détaillés en page 13 et rappelés sur l'aide de jeu de la dernière page.

TOUR DE JEU

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue toutes les phases de jeu dans l'ordre indiqué ci-dessous. Puis il passe le pion Marteau au joueur à sa gauche.




► PHASES DU TOUR DE JEU


- 1 Gain des Bonus de Terrain
- 2 Avancée des Ouvriers
- 3 Actions des Bâtiments
- 4 Déplacements des Meebles sur le terrain
- 5 Résolutions

AVANCÉE DES OUVRIERS

Chaque **Ouvrier** se trouvant sur la Piste de Chantier ou la Piste d'Action d'un Bâtiment est avancé d'une case.



Les **Bâtiments** sont mis en jeu sur leur face Chantier, avec un Ouvrier sur la case de départ de la piste Chantier  (voir page 11).

Il ne peut y avoir qu'un seul Ouvrier par Bâtiment. Lorsqu'un **Ouvrier** atteint la case « Fin de Chantier »  de la Piste Chantier d'un **Bâtiment**, celui-ci est retourné sur sa face Bâtiment achevé, et l'Ouvrier est alors placé sur la case de départ de la Piste d'Action.

Lorsqu'un **Ouvrier** se trouve sur la dernière case d'une Piste d'Action, son déplacement consiste à le replacer sur la case de départ de cette même Piste. Un **Ouvrier** doit être déplacé à chaque tour. Il ne peut pas rester sur place, ni reculer.

Attention ! Il faut déplacer tous ses **Ouvriers** avant de faire les actions des Bâtiments. En effet, l'expérience montre que, sinon, il est facile d'oublier si le déplacement des autres ouvriers a déjà été effectué ou pas !



ACTIONS DES BÂTIMENTS

Pour chacun de ses **Ouvriers** qui atteint une case «Action» en bout de la Piste d'Action d'un **Bâtiment**, le joueur applique l'action indiquée par l'icône de cette case.

Si un joueur doit appliquer plusieurs actions lors d'un même tour de jeu, il les applique dans l'ordre de son choix.

Note : Les différentes actions qu'il est possible de réaliser grâce aux Bâtiments sont listées en page 11 et rappelées sur l'aide de jeu de la dernière page.

DÉPLACEMENT DES MEEPLES SUR LE TERRAIN

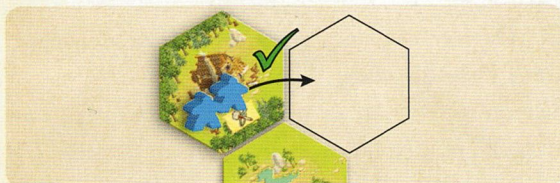
Chaque Meeple présent sur un **Terrain** peut se déplacer une fois.

- ◆ Sur un **Terrain** adjacent (adjacent par un côté, mais pas par un coin).

Les Meeples ne peuvent pas franchir une Forêt qui borde un Terrain.



- ◆ Sur un espace vide adjacent (par un côté), pour l'explorer (voir Exploration page 9).



- ◆ Sur un **Bâtiment** adverse adjacent (par un côté). Le Meeple est alors placé sur une des Défenses vides du Bâtiment qui se trouve ainsi attaqué.



Un joueur ne peut jamais déplacer ses Meeples sur ses propres Bâtiments (sauf Conversion, voir page 12).

Un Meeple placé sur une Défense ne peut être ni détruit, ni déplacé : il y est immobilisé jusqu'à la destruction éventuelle de ce Bâtiment, ou suite à une Conversion (voir Destruction de Bâtiment page 9 et Conversion page 12).

Un joueur peut avoir plusieurs Meeples sur un même **Terrain**, sur un même espace vide ou sur un même Bâtiment adverse.

Un joueur peut déplacer ses Meeples vers un **Terrain** occupé par des Meeples adverses : il y aura alors un Combat (voir ci-contre page 9).

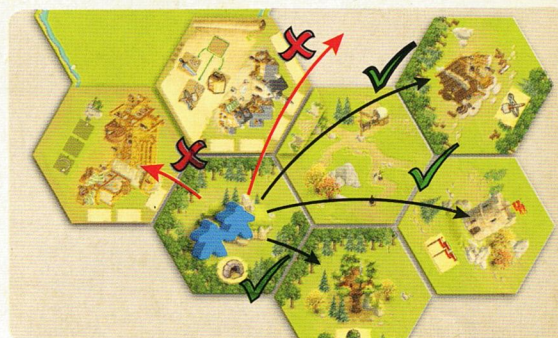
Attention ! Il n'est pas possible de se déplacer sur un espace vide à l'intérieur d'une Cité.



Exceptions :

- ◆ **Les Grottes** : Les Meeples qui quittent une Grotte peuvent, à la place de leur déplacement normal vers un lieu directement adjacent à celui-ci, se déplacer vers un Terrain situé à un Terrain d'écart de la Grotte.

Les Forêts ne bloquent pas les déplacements par les Grottes. En revanche, les Grottes ne permettent pas d'atteindre un espace vide ou un Bâtiment adverse.



♦ **Les Autels des Dieux Anciens** : Si suite à ses déplacements, un joueur fait entrer un ou plusieurs de ses Meebles sur un Autel, il doit sacrifier l'un de ces Meebles aux dieux anciens. Il peut alors ensuite détruire un Meeble adverse sur un Terrain directement adjacent, ou situé à un Terrain d'écart de l'Autel.

S'il détruit un Meeble adverse, le joueur gagne un Point de Bravoure (son Meeble sur l'Échelle de Points de Bravoure monte d'un cran).

Le Meeble sacrifié et le Meeble détruit retournent chacun dans leur stock respectif.

Cela n'a lieu qu'une seule fois par tour et par autel. S'il n'y a pas de Meeble adverse à 2 Terrains de distance de l'Autel, il n'y a pas de destruction, mais un Meeble doit quand même être sacrifié.

♦ **Le Tunnel de la Mine** :

Dès que des Meebles entrent sur un Terrain Tunnel de la Mine libre de Meebles adverses, ils peuvent être immédiatement placés sur une autre extrémité du Tunnel.

Des Meebles déjà présents sur une des extrémités du Tunnel de la Mine peuvent, à la place de leur déplacement normal, être placés sur une autre extrémité du Tunnel.

Attention ! Si des Meebles se déplacent sur un Autel ou un Tunnel occupés par des Meebles adverses, on résoudra d'abord le Combat qui en résulte (voir ci-contre page 9), avant de pouvoir appliquer l'effet de l'Autel ou du Tunnel.

RÉSOLUTION

On réalise dans l'ordre les éventuelles Explorations, puis les Combats et enfin les Destructions de Bâtiments :

► EXPLORATION

Si, à l'issue des déplacements, un joueur a placé un ou plusieurs Meebles sur un espace vide, il y a là une exploration. Le joueur pioche le **Terrain** du dessus de la pile, et le place à cet emplacement exploré face visible sous son (ou ses) Meeble(s). Si le Terrain pioché est bordé par de la Forêt, le joueur doit le placer de façon à ce qu'il soit

accessible depuis le Terrain adjacent d'où sont venus les Meebles qui effectuent cette exploration. Si un joueur doit faire plusieurs explorations, il réalise celles-ci les unes après les autres, en indiquant à chaque fois quel espace il explore.

Si le **Terrain** pioché est un **Autel des Dieux Anciens**, le joueur en applique immédiatement l'effet (voir ci-contre page 8).

► COMBAT

Si, à l'issue du déplacement, des Meebles de joueurs différents se retrouvent sur un même Terrain, il y a combat. On enlève alors un à un, en même temps, un Meeble de chaque joueur jusqu'à ce qu'il ne reste plus sur le Terrain que les Meebles d'un seul et même joueur.

Les Meebles retirés sont détruits et retournent dans leur stock respectif.

Le joueur dont c'est le tour, et qui a déclenché l'attaque, marque un point de Bravoure pour chaque Meeble adverse détruit.

Le joueur défenseur marque quant à lui un point de Bravoure pour chaque paire de Meebles adverses détruits. Il ne marque aucun point s'il ne détruit qu'un Meeble, il marque un point s'il détruit deux ou trois Meebles adverses, etc.

Pour chaque point de Bravoure marqué, le Meeble du joueur concerné monte d'un cran sur l'**Échelle de points de Bravoure**.



Exceptions :

♦ Si le joueur défenseur contrôle un Terrain **Forge de boucliers**, il ne subit pas la première perte.



♦ Si le joueur attaquant contrôle un Terrain **Forge d'armes**, il détruit un Meeble adverse avant le combat.



♦ Si un des joueurs a un ouvrier sur une action de recyclage, les Meebles détruits de ce joueur ne retournent pas dans leur stock, mais vont directement dans leur **Entrepôt**.

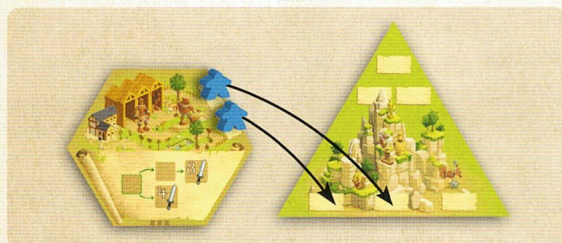


► DESTRUCTION DE BÂTIMENT

Dès que toutes les Défenses d'un **Bâtiment** sont occupées, ce **Bâtiment** est détruit. Les joueurs qui avaient des Meeples sur ces Défenses les récupèrent et les placent sur les cases vides de leur **Montagne de la Renommée** : chacun de ces Meeples leur vaudra un Point de Victoire (ces Meeples ne pourront plus être redéplacés).

Le **Bâtiment** détruit est retiré définitivement du jeu et rangé dans la boîte.

L'**Ouvrier** présent sur le **Bâtiment** détruit retourne dans le stock du joueur.



AMÉLIORATIONS

À tout moment de la partie (que ce soit son tour de jeu ou pas), un joueur peut utiliser un de ses pions pour modifier un Terrain.

Les pions **Bonification de Terrain** (qui ont été gagnés précédemment en utilisant une action du Bâtiment **Université**) ne peuvent être posés que sur un Terrain vierge (ni Bâtisse, ni Lieu Spécial) et ne possédant pas déjà une Bonification de Terrain.

À partir de ce moment-là, le Terrain est considéré comme un Terrain de type Bâtisse octroyant, à n'importe quel joueur contrôlant le Terrain, le bonus du pion en question.

Le pion **Arbre-qui-cache-la-forêt** peut être posé sur un côté du Terrain.

Dès lors, on considère que le Terrain ne possède plus de forêt sur ce côté.

Ces pions ne peuvent être enlevés ou déplacés une fois posés.



BRAVOURE

Durant son tour, un joueur marque un Point de Bravoure pour chaque Meeple adverse détruit.


En dehors de son tour (c'est-à-dire s'il est défenseur lors d'un combat), un joueur marque un point de Bravoure pour chaque paire de Meeples détruits. Pour chaque point de Bravoure marqué, le joueur monte son Meeple dans l'**Échelle de Points de Bravoure** d'un cran.

Dès qu'il atteint exactement 7 Points de Bravoure, le joueur replace son Meeple sur la case ⑦ de l'**Échelle de points de Bravoure**, et il marque un Point de Victoire : il prend un Meeple de son stock et le place sur sa **Montagne de la Renommée**. Le Meeple est pris dans son stock, ou, à défaut, dans son Entrepôt ou sur un Terrain. S'il reste d'autres Points de Bravoure à marquer, le joueur le fait en repartant de ⑦.

FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur totalise au moins 6 Points de Victoire pendant son tour.

Un joueur marque :

- ♦ un Point de Victoire par Meeple dans sa **Montagne de la Renommée**.
- ♦ un Point de Victoire pour chaque symbole  présent sur un **Terrain Fortin** qu'il contrôle en début de tour (2 de ses Meeples sont présents sur ce Terrain au début de son tour).

Rappel : Ces points ne sont pas perdus pour ce tour si ces Meeples sont déplacés.

Le joueur qui a alors le plus de Points de Victoire remporte la Guerre des Meeples !

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Points de Bravoure qui gagne. À nombre de Points de Bravoure équivalent, c'est le joueur ayant le plus de Meeples présents sur des Terrains et Bâtiments qui remporte la partie.

S'il y a de nouveau égalité, les joueurs concernés doivent refaire une partie de Meeple War pour se départager !

LISTE DES ACTIONS DES BÂTIMENTS



Construction d'un Bâtiment

Choisissez un **Bâtiment** parmi ceux qui vous restent. Posez-le côté « Chantier » visible sur un des quatre emplacements possibles de votre Cité. Placez



un **Ouvrier** de votre stock sur la case de départ de sa piste Chantier. Si l'emplacement de la Cité choisi est déjà occupé, le nouveau Bâtiment remplace l'ancien. L'ancien Bâtiment retourne dans la pile des Bâtiments disponibles à la construction, et pourra donc être reconstruit ultérieurement. Si l'ancien Bâtiment avait des Défenses occupées par des Meeples adverses, ceux-ci sont immédiatement transformés en Points de Victoire en étant placés sur les **Montagnes de la Renommée** de leur joueur respectif.



Fin de Chantier

Dès qu'un **Ouvrier** atteint une case « Fin de Chantier », ce **Bâtiment** est retourné face Bâtiment achevé visible. L'Ouvrier est placé sur la case de départ de la Piste d'Action.



Si des Meeples adverses étaient présents sur les Défenses du Bâtiment en Chantier, ils retournent dans le stock des joueurs concernés. Ces Meeples ne sont pas transformés en Points de Victoire.



Assemblage de Meeples

Placez X Meeples, pris dans votre stock, sur votre **Entrepôt**.



Déploiement de troupes.

Placez jusqu'à X Meeples, pris de votre **Entrepôt**, sur le **Terrain** se trouvant devant la porte de votre Cité.



Renforts

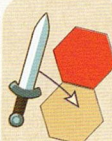
Placez jusqu'à X Meeples, pris de votre **Entrepôt**, sur un **Terrain** où se trouve au moins 1 de vos Meeples, ou à défaut sur le Terrain se situant devant la porte de votre Cité.



Troupes volantes

Déplacez un Meeple de votre **Entrepôt** vers chaque **Terrain** où se trouve au moins un de vos Meeples.

Remarque : Si vous n'avez au total pas assez de Meeples dans votre Entrepôt pour une action Renforts, Déploiement de troupes ou Troupes volantes, placez tous ceux disponibles (et le reste de l'action est perdu).



Troupe volante furtive

Placez un Meeple, pris de votre **Entrepôt**, sur un **Terrain** adjacent à un **Terrain** où se trouve au moins un Meeple adverse.



Épouvanter les troupes adverses

Déplacez X Meeples adverses, situés sur un ou plusieurs **Terrains**, vers des Terrains adjacents. Cette action peut mener à un sacrifice sur un **Autel** ou à un combat qui sont résolus immédiatement. Les Points de Bravoure obtenus par ce sacrifice ou ce combat sont marqués par le joueur à qui appartiennent les Meeples épouvantés.



Brûler une armée adverse

Détruisez tous les Meeples adverses d'un **Terrain** et marquez autant de Points de Bravoure. Les Meeples ainsi détruits retournent dans le stock du joueur concerné.



Bombarder un bâtiment

Placez un Meeple, pris dans votre stock (ou à défaut de votre **Entrepôt** ou d'un **Terrain**), sur une **Défense** vide d'un **Bâtiment** adverse.



Recyclage

Tant qu'un de vos **Ouvriers** est sur la case Action Recyclage (c'est-à-dire pendant votre tour, mais aussi pendant le tour des autres joueurs), tous vos Meeples détruits retournent directement sur votre **Entrepôt** au lieu d'aller dans votre stock. Ceci a lieu quelle que soit la méthode de destruction (combats, Autel des Dieux, Brûler, etc.)



Conversion

Remplacez un des Meeples posés sur une **Défense** d'un **Bâtiment** par un Meeple de votre stock, ou, à défaut, de votre **Entrepôt** ou d'un **Terrain**. Ceci peut être effectué sur un de vos Bâtiments ou sur un de ceux des adversaires. Le Meeple remplacé retourne dans le stock du joueur.



Productivité

Avancez un de vos **Ouvriers** d'une seconde case ce tour-ci.



Bonification de Terrain

Choisissez un pion **Bonification de Terrain** parmi ceux restants et prenez-le dans votre stock. Ce pion pourra être utilisé n'importe quand dans la partie (c'est-à-dire lors de votre tour ou du tour d'un autre joueur) pour bonifier un **Terrain Vierge** (voir Bonification de Terrain page 10).

Attention !

On ne peut envoyer sur le **Terrain** que des Meeples assemblés, donc, pour toutes les actions envoyant un Meeple sur le terrain, s'il n'y a pas assez de Meeples dans l'Entrepôt, le reste de l'action est perdu.



LISTE DES BONUS DES TERRAINS

Rappel : Pour obtenir un bonus, un joueur doit avoir, au début du tour du joueur actif, au moins 2 de ses Meeples sur la Bâtisse concernée, ou le Terrain avec un Pion de Bonification. S'il déplace ensuite ces Meeples pendant son propre tour de jeu, il ne perd pas pour autant le bénéfice de ce bonus pour le reste de son tour.



Assemblage de Meeple

Placez un Meeple, pris dans votre stock, sur votre **Entrepôt**.



Forge d'Armes

Lors de chaque combat, pour ce tour, détruisez un **Meeple** adverse avant le combat.



Déploiement d'un Meeple

Placez un Meeple, pris de votre **Entrepôt**, sur le Terrain se trouvant devant **la porte de votre Cité** ou sur un **Terrain Village** (c'est-à-dire ayant le bonus de déploiement).

Remarque : Si vous n'avez au total pas assez de Meeples dans votre Entrepôt pour ce déploiement, placez tous ceux disponibles (mais le reste de l'action est perdu).



Forge de Boucliers

Lors de chaque combat, pendant le tour des autres joueurs, les **Meeples** du joueur ne subissent pas la première perte d'un combat quand ils sont attaqués.



Fortins

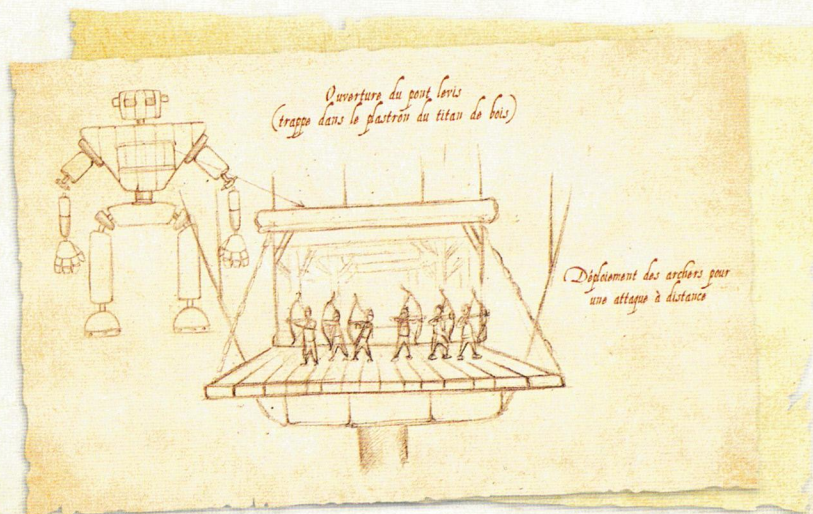
Vous obtenez un Point de Victoire pour chaque symbole présent sur un **Terrain Fortin** que vous contrôlez au début de votre tour.



Contrôle de la nature

Tous les **Meeples** du joueur, pour ce tour, peuvent traverser les Forêts.

Attention : Ces points ne sont pas perdus pour ce tour si vous perdez le contrôle du Fortin.



LISTE DES TERRAINS SPÉCIAUX



Grotte

Les Meeples qui quittent une **Grotte** peuvent, à la place de leur déplacement normal, se déplacer vers un Terrain situé à un Terrain d'écart de la Grotte.

Les Forêts ne bloquent pas les déplacements par les Grottes. En revanche, les Grottes ne permettent pas d'atteindre un espace vide ou un Bâtiment adverse.



Tunnel de la Mine

Dès que des Meeples entrent sur un **Tunnel de la Mine**, ils peuvent être immédiatement placés sur une autre extrémité du Tunnel.

Des Meeples déjà présents sur l'une des extrémités du Tunnel de la Mine peuvent à la place de leur déplacement normal être placés sur une autre extrémité du Tunnel.

Si des Meeples arrivent sur une extrémité du Tunnel grâce à une Grotte, ils peuvent être immédiatement placés sur une autre extrémité du Tunnel.



Autel des Dieux Anciens

Si un joueur fait entrer un ou plusieurs de ses Meeples sur un **Autel**, il doit sacrifier l'un de ces Meeples aux dieux anciens. Il peut alors ensuite détruire un Meeple adverse qui se trouve, au plus, à un Terrain d'écart. Le Meeple sacrifié et le Meeple détruit retournent chacun dans leur stock respectif.

Le joueur gagne un Point de Bravoure pour le Meeple adverse détruit.

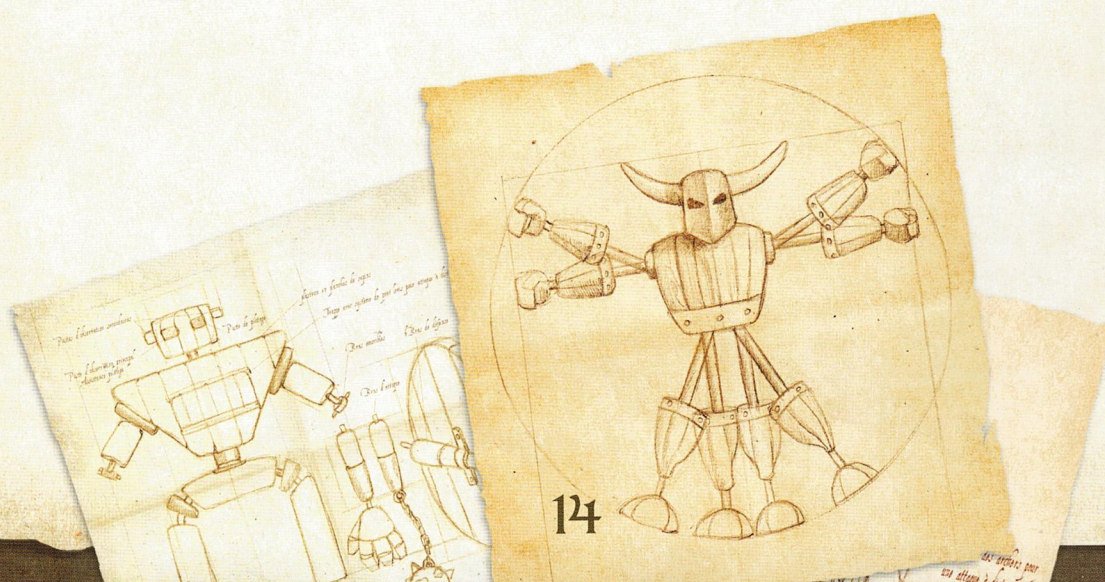
Un même Autel permet à un même joueur un seul sacrifice et une seule destruction de Meeple adverse à chaque tour.

Un Meeple doit toujours être sacrifié sur l'Autel dès que des Meeples entrent sur ce Terrain, même s'il n'y a pas de destruction d'un Meeple adverse (faute d'adversaire situé à un Terrain d'écart au plus de l'Autel).

Un joueur peut décider de ne pas détruire un Meeple adverse.

On ne peut pas détruire un Meeple sur une **Défense** d'un **Bâtiment**.

Ni les **Tunnels**, ni les **Grottes** ne sont pris en compte pour la mesure de la distance entre l'Autel et le Meeple adverse détruit.



CRÉDITS

Auteur : **Max VALEMBOIS**

Illustration : **Anne HEIDSIECK**

Rédaction des règles : **Dominique BODIN**

Vidéo 3D : **Max VALEMBOIS**

Développement : **Blue Cocker Team**

Maquettage : **Anne HEIDSIECK**

Traduction : **Max VALEMBOIS**

Retrouvez notre illustratrice sur www.anneheidsieck.blogspot.fr

Testeurs : les BuenaPartistes, les visi-joueurs du Festival de Toulouse « l'Alchimie du jeu », Jesper et surtout « les toiletteurs » : Guillaume, Cédric, Renaud, Lola, Simon & Romaric.

Le Chien Bleu tient à faire plein de léchouilles de remerciement à Andrée Francès, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Matthieu Halfen, Renaud Challat, Nathalie Geoffrin, Frédéric Maupomé et Yannick Mescam. Sans leur soutien, ce jeu ne serait pas.

L'auteur remercie Jesper et Guillaume pour le gameplay, Carl et Niek pour les règles, et Lorraine pour le soutien quotidien.



**BLUE
COCKER**

Meeple War est un jeu **BLUE COCKER GAMES.**

Tel.+33 (0) 534 280 501

209, avenue de Castres 31500 Toulouse - France

www.bluecocker.com

© BLUE COCKER GAMES 2016. Tous droits réservés.