

# Art of War

*Le jeu de cartes*

# 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 : succomber à une fin certaine ou survivre grâce à votre **ART DE LA GUERRE**.



# Contenu

Unités : 60 cartes

Une fiche d'aide par personne

## Résumé des soutiens

**Soldat**

Coûte vos unités gagnées.  
1 point d'attaque ce côté-ci.

S'applique sur tous les unités  
de votre zone de bataille.  
N'empêche donc pas la victoire  
de l'archer en soutien.

**Garde**

Annulez l'attaque de l'adversaire.

S'applique une fois que l'unité  
choisie a été choisie.  
L'unité qui a tenté d'attaquer  
reste en position horizontale et ne  
peut plus attaquer ce côté-ci.

**Archer**

Le lance 1 point de dégât à  
l'unité adverse ciblée.

L'unité ciblée ne peut être  
ciblée grâce à ce point de  
dégât.

**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 échangeant leur  
position.

**Sorcier**

Annulez la carte de soutien jouée  
sur l'adversaire.

S'applique une fois que le soutien  
adversaire a placé la carte de  
soutien dans sa réserve.  
La carte annulée reste dans la  
réserve du joueur adverse.

**Roi**

Utilisez-le  
comme un pion.

Vous choisissez l'effet de  
soutien que le Roi joue  
tout en respectant les  
règles de son unité.



**SOLDAT : 10**



**GARDE : 10**



**ARCHER : 10**



**PRÊTRE : 10**



**SORCIER : 10**



**ROI : 10**  
(tous distincts)

# Aperçu

« Art of War le jeu de cartes » 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 dans le jeu : **5 unités de base** (Soldat, Garde, Archer, Prêtre, Sorcier) et **1 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.

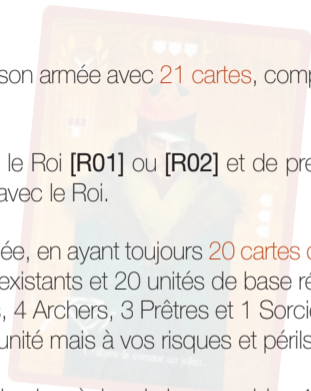
# Constitution de son armée

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]** 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.



# Composition d'une carte

Les informations sur une carte sont les suivantes : son nom, ses points d'attaque, ses points de défense, sa portée et son action en tant que soutien.

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).

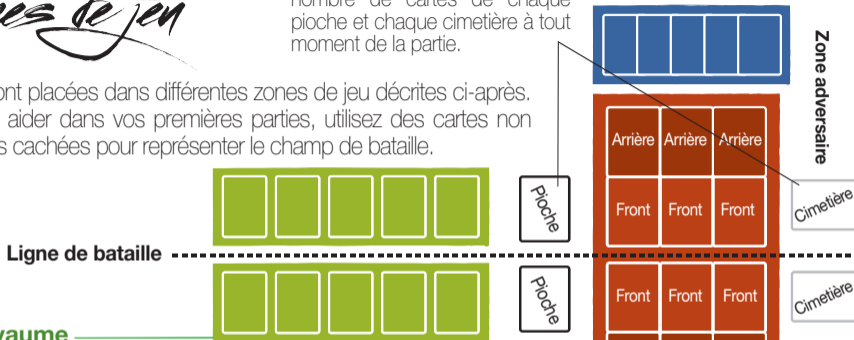
En-dessous du nom est indiquée quelle action la carte permet d'accomplir en tant que soutien. Pour plus d'explications à ce sujet, voir [page 13](#) et la fiche d'aide dédiée.



# 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.



## 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. L'agencement doit être maintenu. Les cartes qui arrivent sont placées tout à droite, les cartes qui en sortent sont celles tout à gauche.

# 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 :

Orde 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, Réorganiser sa zone de bataille ou Attaquer.

## 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.

# Réorganiser sa zone de bataille

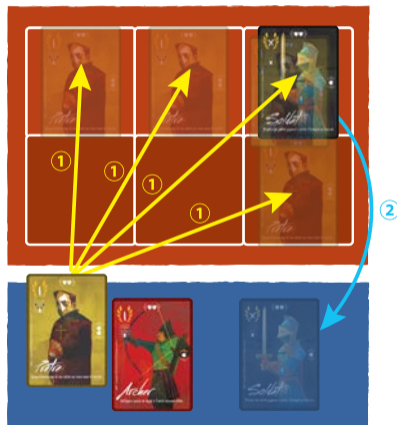
Le joueur actif positionne 1 carte sur sa zone de bataille. Cette carte doit être placée sur la ligne de front pour faire face aux unités adverses. Toutefois si le joueur actif a déjà une unité sur la ligne de front, il peut décider de placer sa carte derrière celle-ci, sur la ligne arrière.

**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.

S'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 utilise ses unités pour attaquer celles de son adversaire. Il est possible de réaliser plusieurs attaques durant son tour.

Le joueur choisit une unité en position verticale dans sa zone de bataille et l'incline en position horizontale, en sens antihoraire afin de montrer sa nouvelle valeur de défense à son adversaire (5).

C'est à ce moment-là que la valeur de l'attaque est déterminée.

Le joueur actif choisit une unité ennemie se trouvant à portée (6), puis compte les dégâts que l'unité lui inflige.

Si le joueur actif réalise d'autres attaques, il n'est pas obligé de cibler la même unité ennemie durant son tour.

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 dégats

Si les points d'attaque sont strictement supérieurs à la valeur de défense de l'unité ciblée, elle est immédiatement détruite et mise dans le cimetière. **A tout moment de la partie**, si une carte de la ligne de front est capturée ou détruite, la carte située derrière celle-ci avance **instantanément** sur la ligne de front (donc même pendant le tour de l'adversaire car elle n'est plus protégée).

## ■ 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 Soldat jouées en soutien. Pour être capturée, l'unité ciblée ne doit donc pas être blessée. Les dégâts ne doivent pas provenir de plusieurs attaques.

De ce fait, une unité ne peut être capturée si les dégâts proviennent de cartes Archer jouées en soutien car ce n'est pas une attaque mais un soutien. Dans ce cas, l'unité ciblée est détruite.

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.

## ■ Soutien

Chaque joueur peut jouer une ou plusieurs cartes de sa main en tant que soutien (et plusieurs fois la même) et les place immédiatement dans l'emplacement libre le plus à droite de sa réserve. S'il y a déjà 5 cartes dans sa réserve, le joueur ne peut plus jouer de soutien.

Le joueur actif peut jouer un Soldat, un Archer et/ou un Prêtre à n'importe quel moment durant son tour. Il peut en jouer plusieurs pour cumuler les effets.

Exemple : 3 Soldats donneront +3 de points d'attaque à toutes ses unités pour ce tour.

Le Garde doit être utilisé juste après que le joueur qui attaque a choisi sa cible. Il a pour effet d'annuler l'attaque en question. L'unité qui a tenté d'attaquer reste en position horizontale et ne peut plus attaquer pour ce tour.

Le Sorcier doit être joué au moment où l'adversaire a posé sa carte de soutien dans sa réserve. Il a pour effet d'annuler la carte de soutien jouée par l'adversaire. De ce fait, pour qu'un joueur puisse bénéficier d'un effet de soutien annulé par un Sorcier adverse, il 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.

## ■ Conscription

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

## ■ 2. Exécution

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

## ■ 3. Développement

Les joueurs comparent en permanence les citoyens dans leurs royaumes.

Si un joueur obtient la majorité de citoyens sur 4 types d'unités ou plus, il remporte la partie.

## ■ 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

Direction artistique : Luis FRANCISCO & Yolaine GLENISSON

Illustrateur : Weberson SANTIAGO

Version française : Igiari

Distribution française : Gigamic

Copyright © 2015 Product Arts LLC. Tous droits réservés.