



HUNS (LA BOÎTE DE JEU)

BUT DU JEU

FAITES VOS PREUVES POUR SUCCÉDER AU GRAND KHAN. EQUIPEZ VOUS POUR PILLER DES RICHESSES, ENGAGEZ DES MERCENAIRES ET FAITES DES RAZZIAS. ATTENTION CEPENDANT AUX FLÉAUX QUI VOUS HANDICAPERONT DANS VOS QUÊTES DE RICHESSES.



1 / MISE EN PLACE



- Disposez les cartes en **5 paquets de couleur** dans l'ordre suivant : bleu/rouge/vert/noir/jaune.
- Enlevez des cartes selon le **nombre de joueurs** : indication en bas à gauche de la carte : 4/3+ (2 joueurs) et 4 (3 j.)
- **Disposez les cubes** sous le tas de cartes correspondant à leur couleur : 20 cubes de chaque à 2 joueurs / 22 (3 joueurs) / 24 (4 joueurs).
- Formez une pioche *Chariot* et **étalez 4 chariots visibles**. Un chariot pris est immédiatement remplacé.
- **Chaque joueur reçoit** : 1 plateau individuel et 2 chariots.
- Le **3eme joueur** prend une richesse de son choix. Le **4eme**, 2 richesses de couleurs différentes.

2 / TOUR DE JEU



- Lancer 5 dés et placez les sous les cubes de la couleur correspondante.
- A tour de rôle (5 tours), chaque joueur récupère un dé et fait **UNE** des 2 actions **AU CHOIX** :

- PIOCHER DES CARTES :

- Il prend autant de cartes, que le chiffre indiqué sur le dé correspondant et en choisit une qu'il DOIT jouer. Il la pose dans son camp (sauf fléau).
 - **Cartes équipement (bleu)** : Donne des pouvoirs bénéfiques au joueur. Effet permanent.
 - **Cartes razzia (rouge)** : Permet de récupérer des richesses. Effet unique. Peut être joué plus tard en l'activant. 1 seule carte *Razzia* activable par tour ; 1 P.V par carte *Razzia* dans son camp en fin de partie.
 - **Carte mercenaire (vert)** : Permet d'engager des personnages qui vous donnent des pouvoirs. Effet permanent mais doit être complétée (avec des cubes de n'importe quelle couleur) pour être activée. 1 P.V en fin de partie par carte mercenaire remplie, sinon -1 P.V.
 - **Cartes fléau (noir)** : Handicape l'adversaire. Se pose chez un adversaire. Effet permanent jusqu'à ce que l'adversaire la remplisse. Possibilité de refuser un fléau en fuyant IMMEDIATEMENT (retourner la carte). On perdra alors 1 P.V par joueur en fin de partie.
 - **Cartes trésor (jaune)** : Conditions à remplir pour gagner des P.V. Rapportent en fin de partie autant de P.V que de joueurs si ces conditions sont remplies.



- RÉCUPÉRER DES CUBES (PILLER DES RICHESSES) :

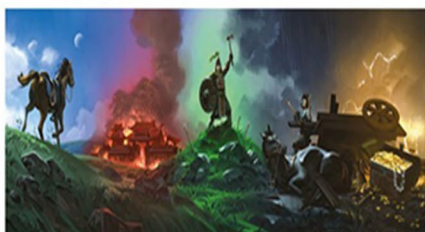
- On récupère autant de cubes que le chiffre indiqué sur le dé correspondant.
- Placez ensuite ces cubes **soit** :
 - sur **UNE** de vos cartes *Mercenaires* ou *Fléau*
 - OU**
 - sur les emplacements libres d'un ou plusieurs chariots.
- Les cubes en surplus retournent dans la réserve.
- Dès qu'un chariot est rempli, on expédie ses richesses vers son butin (enclos divisé en 4 zones).
- Déposez le chariot validé face cachée sur son emplacement *chariot expédié*.
- Récupérez un nouveau chariot parmi ceux visibles ou sur le dessus de la pioche.
- S'il reste des richesses en main au joueur, il peut les placer sur son nouveau chariot.



3 / FIN DE PARTIE



- La partie s'achève si à la fin d'une manche, il n'y a plus de Richesses d'une couleur ou si un paquet de cartes est vide.



- LES POINTS :

- 1 P.V par carte razzia (rouge)
- 1 P.V par carte mercenaire (verte) complète. Si elle n'est pas complète, le joueur perd 1 P.V.
- 1 P.V/nb de joueur pour chaque carte richesse validée.
- 1 P.V/nb de joueur pour chaque chariot expédié.
- -1 P.V/nb de joueur pour chaque *Fléau* fui.
- On regarde les symboles sur les chariots expédiés. On fait le total de symboles identiques puis le total de symboles strictement différents. La série la plus importante rapporte 1 P.V par symbole.
- Le joueur avec le plus de P.V remporte la partie.