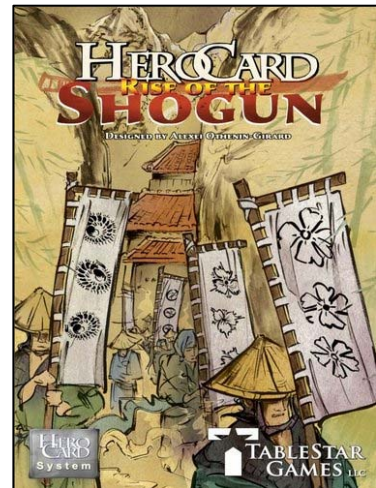


HeroCard

RISE OF THE SHOGUN

Traduction française : Alain Delattre

Reportez vous au jeu HeroCard Cyberspace pour le glossaire et les Core Rules.



COMPOSANT :

- 1 carte
- 2 figurines héros
- 2 paquets de cartes actions
- 60 paysans
- 8 châteaux
- 4 Autel
- 6 cartes de mission
- 13 cartes de trésor

SURVOL DU JEU :

Rise of the shogun est un jeu stratégique dans lequel, les joueurs tentent d'avoir le plus d'influence et se proclamer Shogun du Japon. Chaque joueur incarne une famille dans le Japon Féodal

Vous déplacez votre héros sur la carte, forgez des alliances avec les seigneurs des châteaux, et réalisez des missions pour les gagner à votre cause, allez sur les lieux sacrés pour trouver des trésors ou bien engagez des monstres pour vous aider dans votre quête de pouvoir. Vos alliés seigneurs recruteront des paysans, qui vous permettront de contrôler des régions du Japon.

Devenir le plus grand seigneur du Japon, n'est pas une tâche facile, et vouloir être le Shogun nécessite toute l'aide que vous pourrez trouver. Heureusement votre famille peut utiliser ses connexions à la cour, pour accomplir des actions qui aideront vos Héros, tel que recruter des paysans, ou convertir des paysans ennemi à votre cause.

Dès qu'un joueur gagne assez d'influence pour se proclamer SHOGUN, le jeu s'arrête

L'attribut X :

La statistique X dans Rise of The shogun correspond au KI, L'énergie interne qui entoure toutes les choses vivantes. Chaque personnage l'utilise de manière différente.

BUT DE JEU

Gagner un nombre de point de victoire requis pour devenir le SHOGUN et gagner le jeu

- 2 joueurs: 24 points de victoire
- 3 joueurs : 22 points de victoire
- 4 joueurs : 24 points de victoire

Pour gagner, vous pouvez revendiquer des châteaux, établir des chaînes de provinces contrôlées, faire des prisonniers, ou bien prendre le contrôle Du Heir (un trésor qui vaut 5 points de victoire), plus loin nous expliquerons comment compter les points.

Pièces du jeu et Cartes :

Les figurines montrent la position des héros lors de leur déplacement sur la carte.

Les paquets de cartes actions représentent les capacités des Héros, ils servent à résoudre les combats et les conflits en utilisant les Core rules HeroCard

Les pions paysans représentent les vassaux sous votre contrôle et revendiquent les châteaux et les provinces en votre nom. Ils servent aussi à marquer vos tentatives d'alliances avec les châteaux que vous courtisez.

Les châteaux sont le siège de seigneurs puissants, quand votre héros atteint un château, vous pouvez accomplir une mission pour en prendre le contrôle

Les cartes missions vous donnent une tâche à accomplir pour convaincre les seigneurs de se joindre à vous

Les pions SHRINE indiquent la localisation de lieu sacré où vous trouverez des trésors (des cartes)

Les cartes trésors sont soit des monstres soit des objets. Les cartes monstres sont des cartes spéciales d'attaques, les objets vous permettent d'effectuer des actions spéciales ou vous donnent des avantages. Vous découvrez des trésors lorsque vous atteignez un SHRINE.

Chaque joueur commence la partie avec une figurine, un paquet de cartes actions et 15 pions paysans

MISE EN PLACE :

Pour affronter vos adversaires dans Rise of the Shogun vous utilisez le système de duel HeroCard. Lisez donc la section CoreRules Herocard (voir le jeu Herocard cyberspace) Et faites un duel d'entraînement pour assimiler correctement les duels HEROCARD

CHOISIR UN HERO :

Chaque joueur choisit un héros, chaque héros sert les intérêts d'une Grande et vieille Famille Lutant pour gagner le pouvoir ultime dans le Japon. C'est avec votre héros que vous nouerez des alliances sûres avec les familles régnantes de Japon, que vous attaquerez les paysans de vos ennemis, et que vous rechercherez des trésors pour vous aider dans cette course au pouvoir.

Le jeu est fourni avec 2 héros le samurai et le ninja. Deux personnages additionnels, le prince et Miko sont disponibles sous forme d'extensions.

Le samouraï (inclus) : fort physiquement et spirituellement fort. Le samouraï dirige sa famille vers la grandeur avec une dévotion sans faille et des compétences d'épéiste imbattable. C'est le deck le plus basic du jeu, il utilise une combinaison de forte carte d'attaque et de défense pour battre son adversaire.

Le ninja (inclus) : utilise la fourberie, la ruse et la discrétion plutôt que la force brute. Le ninja est plus astucieux que le samouraï, avec des cartes qui lui permettent à la fois de piocher et de faire défausser des cartes à ses adversaires.

Le Miko (extension) : mentalement forte et dévouée, elle dirige sa famille vers la grandeur en utilisant sa force de volonté et la profondeur de sa foi. Le Miko possède des cartes très puissantes en attaque et en défense mais elle s'exprime vraiment quand elle utilise ses pouvoirs divins pour renverser le temps et faire tomber la colère divine sur ses adversaires.

Le prince (extension) : Parfaitement fourbe. Le prince bénéficie d'une richesse quasi infinie et de toute l'influence qui va avec. Le deck du prince est plus dur à jouer. Il ne possède pas les cartes d'attaques et de défenses les plus fortes, par contre il dispose de combinaisons puissantes qui annulent les cartes adverses en lui permettant de booster ses propres cartes.

Vous pouvez aussi jouer avec des paquets de cartes actions venant d'autre jeu de la gamme HéroCard, Ou bien encore avec des paquets de cartes actions customisés. Familiarisez vous avec votre paquet de carte action.

PLACEMENT DES CHATEAUX

Déterminer aléatoirement le joueur qui va commencer, ensuite à tour de rôle placer un pion château sur la carte, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début du jeu les châteaux n'appartiennent à aucune faction.

- à 2 joueurs utilisez 6 châteaux
- à 3 joueurs utilisez 7 châteaux
- à 4 joueurs utilisez 8 châteaux

Vous devez placer les châteaux en utilisant les règles suivantes :

- il doit y avoir au moins 2 espaces vides entre chaque château
- Il doit y avoir au moins deux espaces vides entre chaque château et la cour de l'empereur (Heian), une ligne pointillée, indique sur la carte les endroits où vous ne pouvez pas placer de château.
- Les châteaux ne peuvent pas être sur la même case qu'une autre pièce du jeu à l'exception des paysans que l'on place dans la cour du château pour en montrer l'appartenance durant le jeu.
- Le lac près du Heian n'est pas un espace de jeu valide

PLACEMENT DES SHRINES (AUTEL) :

Après avoir placé les châteaux, continuez le tour en plaçant les autels en suivant les règles ci-dessous.

- Il doit y avoir au moins un espace entre un autel, un autre autel, un château et le Heian
- Dans un jeu à 3, un joueur place 2 autels et les 2 autres joueurs place un autel chacun
- Les autels ne peuvent pas être sur la même case qu'une autre pièce du jeu
- Le lac n'est toujours pas un espace de jeu valide

CHOISIR SON CHATEAU DEPART :

Après avoir placé les Autels, chaque joueur continue le tour en choisissant son château de départ. L'ordre de choix est renversé, les derniers joueurs à avoir placé les Châteaux et autels, commencent à choisir puis le tour continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Placez un de vos paysans sur le dessus du Château que vous avez choisi, puis placez votre figurine Héro sur n'importe quel espace adjacent.

PREPARER LES CARTES :

Mélanger les cartes trésors et les cartes missions déposez les deux paquets à coté du plateau de jeu.

Préparer votre paquet de carte action, mélangez le, piochez 7 cartes, placez le reste des cartes faces cachées près de vous.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

JOUER :

Dans Le Rise of the Shogun, vous utilisez votre Héro à votre tour de jeu pour gagner de l'influence et du pouvoir. Vous pouvez accomplir des missions pour cimenter des alliances avec les seigneurs et revendiquer des châteaux. Vous pouvez aussi recruter des paysans afin d'accroître votre domination et de contrôler des provinces, ou bien encore, explorer les Autels pour trouver des trésors qui augmenteront votre pouvoir. Vous pouvez aussi devenir empereur et contrôler la province Heian et sa cour, attaquer les châteaux et les paysans ennemis pour les convertir à votre cause ou bien les faire prisonniers. Vous pouvez enfin vous battre contre les héros adverse pour leur voler leur trésor et les empêcher d'atteindre leur but. Quand Vous atteindrez le nombre de points requis vous deviendrez le nouveau Shogun du Japon.

DEROULEMENT DU TOUR :

Chaque tour comprend 6 phases. Les 3 premières sont identiques Des règles normales de duels du système HéroCard, Les 3 phases suivantes correspondent à la phase d'action d'un duel Hérocard. Résolvez les phases dans l'ordre suivant.

- 1 Défausse : Défausser les cartes que vous ne voulez pas de votre main.
- 2 Pioche : Piochez jusqu'à 3 cartes
- 3 Nettoyage : Enlevez jusqu'à 3 cartes de vos tas attributs
- 4 Déplacement : Déplacez votre Héro au plus de 3 cases
- 5 Phase de Héro : Accomplissez n'importe lesquelles des actions suivantes
 - * Revendiquer une mission (action exclusive)
 - * Fouiller un autel (action exclusive)
 - * Attaquer un héro (action exclusive)*
 - * attaquer un paysan (action exclusive)*
 - * Attaquer une alliance (action exclusive)*
 - * Invoquer un monstre (action exclusive)
 - * Utiliser un objet (action restreinte)

- * Echanger des prisonniers (action restreinte)
- * Abandonner une mission (action restreinte)
 - * A moins que vous utilisiez une carte d'attaque de base qui soit de type restreint

6 Phase de Cour : accomplissez une des actions suivantes

- * recruter des paysans
- * déplacer votre héro jusqu'à 3 cases additionnelles
- * Convertir des paysans ou des châteaux
- * Réorganiser vos paysans

Vous pouvez aussi négocier avec l'empereur s'il y en a un actuellement.
 Vous pouvez passer cette phase si vous ne désirez pas faire d'action de cour.

Il est à noter :

Si vous déplacez votre héro durant la phase de cour, et que le déplacement vous amène à coté d'un autel, vous ne pourrez fouiller l'autel et piocher une carte trésor avant le tour prochain, ceci étant une action de héro.

Vous pouvez utiliser une action de conversion durant la phase de cour même si vous avez déjà attaquer durant la phase de Héro

Si vous ne vous rappelez pas quoi faire durant les phase de pioche, défaisse et de nettoyage reporter vous au Cores rules (qui se trouve avec le jeu cyberspace).

Les phases de cour et de héro correspondent à la phase d'action dans les Cores Rules.

Passons maintenant à l'explication des phases héro et cour.

DEPLACEMENT (schéma page 10)

Vous pouvez déplacer votre héro de 3 cases (province), durant votre phase de déplacement. Vous pouvez aussi choisir de vous déplacer de 3 cases supplémentaires lors de la phase de cour.

Appliquez les règles suivantes :

Votre héro ne peut partager la même case qu'une autre pièce de je. Pour interagir votre héro doit être adjacent à la pièce en question (par exemple attaquer un paysan, faire une alliance avec un château), la seule exception est lorsque que vous finissez votre mouvement sur un autel pour le fouiller, mais dans ce cas vous enlevez immédiatement le marqueur autel.

Vous pouvez vous déplacer à travers les provinces occupées par vos paysans gratuitement, mais vous ne pas occupé la même case.

RECRUTER DES PAYSANS (schéma page 10)

Vous utilisez des paysans pour contrôler des provinces (les cases du plateau de jeu). Vous pouvez ajouter 2 nouveaux paysans quand vous recrutez durant la phase de cour.

Vous pouvez seulement recruter des paysans dans des cases adjacentes à des cases contenant déjà des paysans de votre couleur.

Les paysans doivent être reliée à un château soit grâce à une chaîne de paysans de la même couleur ou directement.

Les paysans coupés de leur château, ne sont plus sur un espace valide et doivent être retiré du jeu.

Vous pouvez former des chaînes de paysans entre les châteaux que vous contrôlez. Une chaîne est la plus petite ligne de paysans reliés entre eux entre 2 châteaux que vous possédez.

Les chaînes vous rapportent 1 point par paysan dans la chaîne, Plus d'information plus loin sur le comptage des points des chaînes

Note : Vous ne pouvez pas recruter de paysans dans une case, qui contient déjà une autre pièce de jeu.

REVENDIQUER DES MISSIONS ET DES CHATEAUX :

Quand vous finissez votre mouvement près d'un château qui n'appartient à aucun joueur, vous pouvez tenter de créer une alliance avec le seigneur du château et ainsi en prendre le contrôle. Les châteaux sont la source du pouvoir de nombreuses personnalités Japonaises appartenant à la cour de l'empereur. Vous pouvez accomplir des missions pour ces nobles afin de gagner leurs confiances et leurs aides, les amenant à rejoindre votre faction comme vassaux.

REVENDIQUER UN CHATEAU : (schéma page 11)

- 1 Terminer votre mouvement sur une case adjacente au château.
- 2 Placer un paysan dans la cour du pion château, ce qui annonce votre intention de faire alliance
- 3 piochez une carte mission. Vous pouvez regarder le texte de la carte mission, mais gardez la cachée aux yeux de vos adversaires.
- 4 Tentez de résoudre la mission au fur et à mesure que le jeu avance.

Quand vous avez remplis les termes de la mission, le seigneur du château rejoint votre camp. Déplacez votre pion paysan de la cour au toit du château, créant un château de votre camp. Si vous ne possédez pas de paysans disponibles, vous pouvez en prendre un déjà en jeu pour le placer dans la cour du château pour indiquer votre tentative d'alliance. Le paysan que vous utilisez pour revendiquer un château devient un seigneur. Vous ne pouvez utiliser le pion qui sert de marqueur pour la tentative d'alliance pour attaquer, vous ne pouvez pas le déplacer, vous pouvez seulement convertir des seigneurs, vous ne pouvez pas les attaquer avec des monstres ou des héros comme vous le feriez avec les autres pions paysans.

Vous pouvez prendre le temps que vous voulez pour remplir une mission, Mais vous ne pouvez avoir qu'une seule en cour en même temps. Vous pouvez abandonner une tentative d'alliance à tout moment, en abandonnant la mission. Déplacez vous simplement près d'un nouveau château et défaussez votre ancienne carte mission sous le paquet de carte mission.

Une fois que vous avez converti un château, vous pouvez recruter des paysans à partir de ce château et il compte dans vos points de victoire.

FOUILLER LES AUTELS :

Les autels parsèment le territoire du Japon. Vous pouvez les chercher pour des trésors qui vous aideront dans votre quête du pouvoir, vous pourrez trouver des objets qui vous aideront ou vous attachez des monstres, qui vous permettront de lancer des attaques sur vos ennemis plus tard.

POUR FOUILLER UN AUTEL :

- 1 déplacer votre héros dans un espace contenant un autel.

2 Retirez le pion autel du jeu, et donnez-le au joueur situé à votre droite, qui devra le placer sur un espace libre et autorisé du jeu (Rappelez-vous que le pion autel doit être distant d'au moins 1 case de toutes autres pièces du jeu et de la province de Heian).

3 piochez 2 cartes du paquet trésor.

4 regardez les cartes, et remettez-les sous le paquet de carte trésor.

Gardez vos cartes trésors face cachées devant vous, elles ne comptent pas dans votre limite de 7 cartes, vous pouvez détenir jusqu'à 3 cartes trésors en même temps. Vous pouvez défausser une carte trésor sous le paquet de carte trésor, cela compte comme une action restreinte.

Les cartes trésors sont soit des objets soit des monstres, des informations complémentaires suivent.

ATTAQUER :(schéma page 12)

Votre héros peut attaquer, un héros adverse, un paysan, ou un château adverse. Dans tous les cas vous devez déplacer votre héros adjacent à sa cible, avant d'initier cette attaque, à moins que vous déteniez une carte trésor vous permettant d'attaquer à distance. Déclarez votre intention d'attaquer, puis résolvez l'attaque en suivant les règles de duel HeroCard (voir les Cores Rules et donc HeroCard cyberspace).

Le résultat de l'attaque dépend de la cible.

Battre un paysan : quand vous gagnez un duel contre un paysan, vous le capturez, il devient alors votre prisonnier. Vous capturez aussi tous les paysans que votre attaque a coupés de leur lien avec un Château, car ils ne sont plus dans un emplacement légal.

Les prisonniers valent 1 point de victoire, et vous garder le pion paysan afin de représenter le prisonnier. Pour savoir comment échanger des prisonniers, voir plus loin.

Immédiatement après avoir battu un paysan, un héros peut se déplacer dans l'espace adjacent libéré par le paysan vaincu. Ceci est un mouvement gratuit et ne compte pas dans le nombre d'espace autorisé pour le tour. Le héros ne peut se déplacer que dans l'espace libéré par le paysan vaincu et non dans les espaces libérés par les paysans coupés de leur Château du fait de la défaite du vaincu.

Battre un héros : Quand vous gagnez un duel contre un héros adverse, vous pouvez prendre une carte trésor au hasard, parmi ceux possédés par le vaincu. Vous pouvez aussi déplacer le vaincu, dans une case adjacente à un Château contrôlé par le héros vaincu. Si il n'y a pas d'espace adjacent disponible, placez le héros le plus près possible du Château.

Voler une mission : Vous pouvez attaquer un château qu'un adversaire est en train de courtiser, mais qu'il n'a pas encore convaincu. Si l'attaque réussie placez un de vos pions paysans dans la cour du château à la place de l'autre, et prenez la carte mission du joueur battu. Le joueur vaincu garde son pion paysan, vous ne l'avez pas capturé, Vous pouvez maintenant tenter la mission obtenue afin de conquérir le château.

Note : Un héros ne peut pas attaquer un château aligné à un camp, de même un héros ne peut attaquer le pion paysan qui sert de marqueur Seigneur dans les Châteaux alignés. La province d'Heian ne compte pas comme un château, vous pouvez donc attaquer un paysan qui s'y trouve.

INVOQUER UN MONSTRE :

Si vous avez une carte trésor monstre, vous pouvez invoquer un monstre pour vous assister contre vos opposants. Invoquer un monstre initie une Attaque.

Les monstres Fonctionnent comme une carte attaque de base mais sans aucun coût attribut. A moins que la carte monstre ne dise le contraire, vous devez être adjacent à la cible pour attaquer avec un monstre. Vous pouvez jouer des modificateurs d'attaque pour augmenter la force de l'attaque du monstre, comme avec une carte d'attaque de base normale. Votre adversaire, peut bloquer, ignorer ou purger (voir glossaire cf. HeroCard Cyberspace) le monstre comme n'importe quelle autre attaque de base.

Quand vous tuez des paysans avec un monstre, retirez les du plateau de jeu, ils ne sont pas capturés

Après avoir jouer un monstre, placez le en dessous du paquet de carte trésor.

Note : Vous ne pouvez pas attaquer le seigneur d'un château (c'est-à-dire un paysan tentant de conquérir un château), avec un monstre. Certaines carte peuvent ciblé un château, mais l'attaque ne convertie pas le château et ne tue pas le Lord. Cela affecte seulement les paysans adjacents.

UTILISEZ UN OBJET :

Les objets sont un type de carte trésor. La plupart des objets s'utilisent comme des actions restreintes, et vous pouvez les utiliser n'importe quand pendant phase d'action. Les objets prennent effets immédiatement au moment ou vous les jouer, après les avoir jouez replacez la carte sous le paquet trésor.

Note : Certain objet ne prennent effet qu'à la fin jeu, vous ne pouvez donc pas les jouer avant.

ECHANGER DES PRISONNIERS :

Quand votre Héro défait des paysans lors d'une bataille, vous prenez le pion paysan comme prisonnier. Les prisonniers valent 1 point de victoire.

Chaque joueur peut forcer un échange de prisonnier à son tour. Vous échanger les prisonniers 1 contre 1, et vous ne pouvez échanger que contre vos propres paysans. Toutefois quand vous initiez un échange vous pouvez échanger n'importe quelle couleur de paysan (à part la votre), pour récupérer un paysan détenu par un de vos adversaires.

Par exemple si le joueur vert force un échange avec le joueur rouge, le vert peut échanger 2 prisonniers bleus et 1 rouge afin de reprendre 3 paysans verts.

CONVERTIR DES PAYSANS OU DES CHATEAUX (schéma page 13) :

Vous pouvez utiliser votre action de la phase de Cour, pour envoyer un de vos paysans attaquer un paysan adjacent d'une autre couleur que la votre, ou bien un château adjacent aligné à une autre couleur que la votre. Si l'attaque réussie, remplacez le paysan que vous avez attaqué par un de votre couleur. Remplacez aussi tous les paysans adjacents au paysan battu (à condition qu'ils aient la même couleur que le vaincu), cela inclus le seigneur d'un château, par des paysans vous appartenant. Rendez tous les paysans battus à leur propriétaire. Si vous n'avez pas assez de paysan pour convertir tous les paysans de votre adversaire, convertissez autant de paysans que vous en avez en réserve.

Vous ne pouvez pas convertir des paysans d'une couleur différente du paysan que vous avez attaqué.

Vous tenter de convertir les paysans adverses suivant les règles de duel HeroCard. Vous pouvez aussi convertir des châteaux alignés, Traitez le seigneur du Château comme n'importe quel autre paysan.

Si des paysans sont séparés d'un château à cause d'une tentative réussie de conversion, le propriétaire de ces paysans doit les retirer du plateau de jeu. Ils ne sont pas prisonniers.

REORGANISER DES PAYSANS (schéma page 14)

Vous pouvez utiliser votre phase de cour pour réorganiser trois de vos paysans, dans une position légale. Ces paysans doivent toujours être reliés par une chaîne à un château que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas retirer un lord (le pion paysan sur le toit du château, ou dans la cour) du château qu'il cherche à conquérir. Vous pouvez bouger un paysan d'une chaîne à une autre même si il n'y a pas de chaîne reliant les 2 châteaux.

Vous ne pouvez pas réorganiser des paysans dans une région contenant déjà des pièces de jeux, telle que des autels ou des figurines héro

DEVENIR L EMPEREUR :

La province de Heian est toujours le centre du pouvoir du Japon, mais maintenant le pouvoir de l'empereur et de sa cour devient de moins en moins important, Quoiqu'il en soit celui qui contrôle la province d'Heian dispose de pouvoir significatif.

Si vous contrôler un paysan dans la province d'Heian, vous devenez l'empereur. Quand vos adversaires font leur tour, vous pouvez décider quelle action de cour ils auront le droit d'effectuer durant la phase de cour. Durant la phase de cour de chaque joueur vous proclamez un décret qui indiquera quelle action parmi, recruter, déplacement, convertir et réorganisation, ce jouer pourra effectuer.

C'est par contre au joueur de déterminer la manière dont il effectuera l'action. Ils peuvent décider de ne rien faire. Si l'empereur demande une action impossible à réaliser, le jouer doit passer ;

Les joueurs sont libres de négocier avec l'EMPEREUR, afin de tenter d'influencer sa décision, il est toutefois interdit d'échanger pour ce faire des pièces de jeu.

Si vous défausser une carte trésor au début de la phase de cour vous pouvez ne pas respecter la décision de l'EMPEREUR, vous pouvez donc, dans ce cas choisir l'action que vous voulez.

NOTE : La province de Heian n'est pas un Château. Cette province fonctionne comme les autres provinces du plateau de jeu. Avec une différence cependant celui qui la contrôle, devient l'empereur, vous pouvez attaquer un paysan sur cette province, comme vous le feriez avec n'importe quel autre paysan.

FINIR LE JEU :

Le jeu s'arrête quand un des joueurs obtient suffisamment de point de victoire pour gagner la partie et devenir le SHOGUN

Compter vos points de victoire comme suit :

- *4 point pour chaque château que vous contrôler
- *1 point par paysans dans une chaîne (voir plus loin)
- *1 point par prisonnier que vous détenez
- * 5 point si vous possédez la carte trésor An HEIR

Pour gagner le jeu il vous faut 24 points dans un jeu à 2 joueurs, 22 à 3 joueurs, ou 20 à 4 joueurs

COMPTER LES POINTS D UNE CHAINE DE PAYSAN :(schéma page 15)

Pour compter les points d'une chaîne de paysan appliquer les règles suivantes :

- * Une chaîne de paysan doit relier deux château que vous contrôler
- * Compter seulement la chaîne la plus petite non cassée
- * s'il y'a plusieurs chaînes de même longueur entre les château, compter en une seule.
- * Les branches des chaînes ne comptent pas, seulement la plus petite ligne de paysan
- * Vous ne pouvez pas compter un paysan plus d'une fois, même si le paysan appartient à plus d'une chaîne

Les pions paysans qui servent à déterminer l'appartenance d'un château ne compte pas dans la chaîne, se sont seulement des marqueurs d'appartenance.