

DER WEISSE LOTUS

DEROULEMENT DE LA PARTIE

1. Occuper les provinces

- placer à tour de rôle **3 marqueurs**
- 1 **Rizière** = 1 **marqueur supplémentaire** (2 maxi).

2. Régler les conflits dans les provinces

- a) **marqueur seul** : le joueur gagne la province sans combattre.

- b) plusieurs marqueurs : conflit. Pour chaque province, ordre décidé par l'Empereur :
- choisir un joueur-cible de son attaque (Dragon)
 - choisir des cartes « Influence » (bleu)
 - révéler ses cartes en même temps
 - additionnés les points des joueurs
 - en cas d'égalité, choix de l'Empereur
 - éliminer un joueur
 - dernier marqueur gagne la province

Si **majorité de palais** à la fin : **Nouvel Empereur**.

3. Privilège de l'Empereur

Empereur reçoit 1 **jeton** « **Point de victoire** ».

4. Rébellion

- Rébellion possible : joueurs avec **villages**
- Chef des rebelles : **pion** « **Lotus blanc** ».
- choisir le joueur-cible de son attaque (Dragon)
- choisir des cartes de combat (rouge)
- révéler ses cartes en même temps
- additionner les points des deux camps
- **Empereur** : + **2 points** par **palais**
- **Chef des rebelles** : + **1 point** par **village**.
- Vainqueurs de la rébellion : confisquer des provinces aux vaincus. 1 par vainqueur, 1 par vaincu. Adjacente à une province du joueur.

5. Piocher de nouvelles cartes

- **10 points d'influence** + **2 points de combat**.
- Bonus par province, cf aide de jeu

6. Nouvelles provinces

- œ Un nouveau jeton carré par joueur dans une province adjacente.
- œ 1 **temple** : 1 jeton supplémentaire. Fin de l'année de jeu. Reprendre en 1.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque **toutes les provinces** sont occupées par un joueur.

DECOMPTE DES POINTS

- œ **chaque province** rapporte autant de points d'indiqué sur l'aide de jeu
- œ le joueur qui a une **majorité de provinces adjacentes** gagne **3 points** de victoire (en cas d'égalité, pas de points)
- œ **Province** « **Dragon** » : **2 points** de victoire.
- œ **Jeton** « **Point de victoire** » : **1 point**.

DER WEISSE LOTUS

DEROULEMENT DE LA PARTIE

1. Occuper les provinces

- placer à tour de rôle **3 marqueurs**
- 1 **Rizière** = 1 **marqueur supplémentaire** (2 maxi).

2. Régler les conflits dans les provinces

- a) **marqueur seul** : le joueur gagne la province sans combattre.

- b) plusieurs marqueurs : conflit. Pour chaque province, ordre décidé par l'Empereur :
- choisir un joueur-cible de son attaque (Dragon)
 - choisir des cartes « Influence » (bleu)
 - révéler ses cartes en même temps
 - additionnés les points des joueurs
 - en cas d'égalité, choix de l'Empereur
 - éliminer un joueur
 - dernier marqueur gagne la province

Si **majorité de palais** à la fin : **Nouvel Empereur**.

3. Privilège de l'Empereur

Empereur reçoit 1 **jeton** « **Point de victoire** ».

4. Rébellion

- Rébellion possible : joueurs avec **villages**
- Chef des rebelles : **pion** « **Lotus blanc** ».
- choisir le joueur-cible de son attaque (Dragon)
- choisir des cartes de combat (rouge)
- révéler ses cartes en même temps
- additionner les points des deux camps
- **Empereur** : + **2 points** par **palais**
- **Chef des rebelles** : + **1 point** par **village**.
- Vainqueurs de la rébellion : confisquer des provinces aux vaincus. 1 par vainqueur, 1 par vaincu. Adjacente à une province du joueur.

5. Piocher de nouvelles cartes

- **10 points d'influence** + **2 points de combat**.
- Bonus par province, cf aide de jeu

6. Nouvelles provinces

- œ Un nouveau jeton carré par joueur dans une province adjacente.
- œ 1 **temple** : 1 jeton supplémentaire. Fin de l'année de jeu. Reprendre en 1.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque **toutes les provinces** sont occupées par un joueur.

DECOMPTE DES POINTS

- œ **chaque province** rapporte autant de points d'indiqué sur l'aide de jeu
- œ le joueur qui a une **majorité de provinces adjacentes** gagne **3 points** de victoire (en cas d'égalité, pas de points)
- œ **Province** « **Dragon** » : **2 points** de victoire.
- œ **Jeton** « **Point de victoire** » : **1 point**.