

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Règles officielles de

BIN'FA™

THE TAO OF WAR



Le jeu de stratégie orientale et de conquête

A la suite de chaque section de ces règles se trouve une citation de "L'Art de Guerre", le traité classique de stratégie militaire, écrit il y a deux mille trois cents ans par Sun Tse, un général chinois et grand stratège. Ces citations s'appliquent particulièrement au jeu Bin'Fa et ceux qui veulent y exceller doivent y donner une attention proche. En prenant le dé, les joueurs doivent évaluer les possibilités d'atteindre leur objectif en se basant sur les lois de la probabilité. Sun Tse a dit que "le général qui mène son armée à la victoire ne le fait qu'après avoir calculé soigneusement ; le général qui mène son armée à la défaite calcule peu ou pas du tout. C'est l'attention portée à ce point qui fait la différence entre victoire défaite."

Règles © 1977 et 1998 Kenterprises. Tous droits réservés

Traduction française par François Haffner

Description générale du jeu

Bin'Fa est un jeu de stratégie pour deux à six joueurs, chacun d'eux commandant une armée de douze unités. Dans le jeu avec armées multiples, chaque joueur contrôle deux ou trois armées.

L'objectif du jeu est de capturer des unités d'armée adverses en les entourant, pour les retirer de manière définitive du plateau. Le gagnant est le joueur dont les unités d'armée restent seules sur le plateau lorsque toutes les unités d'armée adverses ont été retirées.

Le terrain de jeu est constitué de deux parties. La partie triangulée intérieure est le champ de bataille. Le cercle extérieur composée de 42 cercles colorés représente la zone de provision. Le champ de bataille est divisé en six grands triangles. Chacun est adjacent à sept cases de la zone de provision, dont trois de même couleur au milieu. Cette couleur marque la "base" de l'armée de même couleur pour les deux parties du plateau.

Il y a six armées, chacune d'une couleur différente et composée de douze unités d'armée (*N.d.T. : appelées "unités" par la suite*). Il y a neuf marqueurs noirs de terrain et trois marqueurs blancs de tourbillon. Il y a six pions de provision, un pour chaque armée et soixante unités de provision. Il y a enfin deux dés.

Terrain : dans Bin'Fa, les armées se déplacent sur un terrain qui est différent à chaque partie. Le nombre pratiquement incalculable de terrains différents fait que la stratégie ne peut pas être décidée à l'avance ; le débutant a toujours une chance de l'emporter contre le joueur expérimenté.

Charges de cavalerie : les règles du jet de dé simulent une "charge de cavalerie", par laquelle un joueur envoie une force à travers le plateau pour attaquer une position ennemie et, si tout se passe bien, revient saine et sauve.

Provisions : les armées de Bin'Fa utilisent des provisions quand elles se déplacent, comme dans la vie réelle et les joueurs doivent fréquemment profiter de leur tour pour essayer de les réapprovisionner. Les armées à court de provision sont vulnérables puisqu'elles ne peuvent pas répondre quand elles sont attaquées.

Tourbillons : les joueurs peuvent déplacer leurs armées à travers le plateau d'un simple saut, sans tenir compte des obstacles du terrain, en passant par les tourbillons. Des unités peuvent ainsi apparaître inopinément derrière les lignes ennemies, présentant une menace soudaine et imprévue à l'arrière. Mais les joueurs doivent prendre garde : les unités qui transitent par les tourbillons ont une chance sur six de périr dans ce dernier.

Alliances : bien qu'aucune règle n'en parle, les alliances jouent une part significative dans les parties multijoueurs. Savoir quand et avec qui former une alliance, aussi bien que savoir quand la cesser est souvent déterminant pour gagner ou perdre une partie.

Les règles du jeu sont regroupées en quatre niveaux successifs pour faciliter autant que possible leur apprentissage. Le jeu peut se jouer à chacun de ces niveaux, mais pour plus de plaisir, il faut jouer la totalité des règles.

Le 1^{er} niveau n'utilise que le champ de bataille, les armées et les dés.

Le 2^{ème} niveau ajoute les neuf marqueurs de terrain.

Le 3^{ème} niveau met en œuvre la zone d'approvisionnement et introduit les pions de provision et les provisions.

Le 4^{ème} niveau utilise les triangles de tourbillon et explique le jeu avec armées multiples et alliances.

PREMIER NIVEAU

Placement et mouvement des unités d'armée

Q. Qu'est-ce qui est nécessaire pour le premier niveau ?

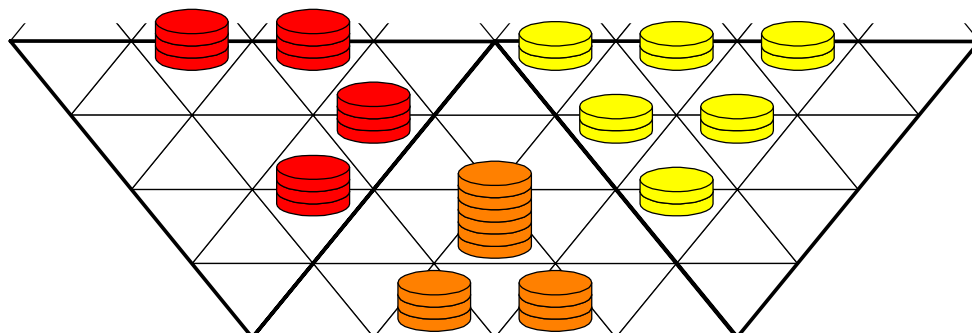
R. Le premier niveau se joue sur le seul champ de bataille. On n'utilise que les unités (les pions de couleur) et les deux dés.

Q. Comment le jeu commence-t-il ?

R. Chaque joueur tire un pion de couleur au hasard et place les douze unités de cette couleur sur n'importe lesquels des seize triangles de la base de cette armée. Une case triangulaire, ou triangle, peut accueillir une pile de n'importe quel nombre d'unités, de 1 à 12. **(Règle 1)**

Q. Comment sais-je où placer mes unités d'armée ?

R. L'expérience est le meilleur guide, mais le diagramme ci-dessous illustre des mises en place possibles pour Rouge, Orange et Jaune. Chacune d'elles crée un périmètre défensif qui protège les unités de l'encerclement.



Q. Qui déplace ses pièces en premier ?

R. Lorsque toutes les unités sont en place, chaque joueur jette les deux dés et celui qui fait le total le plus bas commence la partie. En cas d'égalité, on rejette les dés. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, joueur après joueur. **(Règle 2)**

Q. *Qu'arrive t'il ensuite ?*

R. Le joueur dont c'est le tour jette les deux dés et la différence entre les deux chiffres des dés indique le nombre de mouvements que les unités d'armée doivent faire. **(Règle 3)**

Q. *Donnez-nous un exemple.*

R. Disons que les dés indiquent 6 et 1, alors le joueur fait cinq mouvements. S'il obtient 4 et 4, il ne dispose d'aucun mouvement.

Q. *Expliquez ce que vous entendez par un "mouvement".*

R. Un mouvement consiste en un déplacement de tout ou partie d'une pile d'unités d'armée d'un triangle vers un triangle adjacent, à travers la ligne qui les sépare (pas par le coin ou l'intersection). La hauteur de la pile n'entre pas en considération, seul le nombre de lignes traversées est pris en considération. **(Règle 4)**

Q. *Un joueur doit-il faire exactement le nombre de mouvements indiqué par le dé ?*

R. Les joueurs doivent faire exactement le nombre de mouvements indiqués, mais peuvent "gâcher" des mouvements indésirables en faisant faire des allers et retours à certaines de leurs unités entre des triangles adjacents. **(Règle 5)**

Q. *Y a-t-il des restrictions au mouvement des unités ?*

R. Des unités ne peuvent pas aller sur un triangle occupé par une pile de deux unités ou plus d'une autre couleur. **(Règle 6)**

Q. *Et s'il s'agit d'un triangle occupé par une seule unité d'une autre couleur ?*

R. Des unités peuvent se déplacer sur un triangle occupé par une seule unité d'une autre couleur. Quand cela se produit, l'unité qui était seule se comporte comme si elle était soumise à la pile qui l'a recouverte. La couleur de l'unité du sommet de la pile définit la couleur de la pile entière. **(Règle 7)**

Q. *Pour quelle raison un joueur laisserait-il une unité seule sur un triangle ?*

R. Une personne jouant avec des armées multiples (voir plus loin) peut vouloir renforcer une armée affaiblie en transférant des unités d'une autre couleur. Par ailleurs, un joueur peut laisser une unité seule pour tenter un adversaire de quitter une position défensive, dans l'espoir que le tour du joueur se terminera avant que l'unité ne soit perdue.

Q. *Quand se termine le tour du joueur qui a les dés ?*

R. le joueur qui possède les dés continue à les jeter et à déplacer des unités tant qu'il ne tire pas un double. Le tour du joueur se termine alors et aucun mouvement n'est alors réalisé puisque la différence entre les nombres est zéro. **(Règle 8)**

Q. *Un joueur doit-il attendre d'obtenir un double pour terminer son tour ?*

R. Un joueur peut arrêter de jeter les dés et les passer au joueur suivant sans être obligé d'attendre de faire un double. **(Règle 9)**

Sagesse de Sun Tse

*"Ne vous déplacez pas sans envisager toutes les possibilités.
Déplacez-vous toujours avec un objectif clair."*

Élimination d'unités d'armée

Q. *Comment élimine t'on des unités ?*

R. Des unités sont capturées et enlevées du jeu quand elles sont encerclées des trois côtés. Des unités placées sur un triangle bordant le champ de bataille peuvent être encerclées par seulement deux côtés. **(Règle 10)**

Q. *Qu'est-ce qui est exigé pour encercler des unités ?*

R. Une pile (de 2 à 12 unités) est entourée quand chacun des triangles adjacents est occupé par une pile d'au moins deux unités d'une autre couleur. **(Règle 11)**

Q. *Une armée doit-elle perdre toutes ses unités pour être éliminée ?*

R. Quand une armée n'a plus que trois unités ou moins, elle est éliminée du jeu et les unités restantes sont retirées du plateau. **(Règle 12)**

Q. *Comment détermine t'on le gagnant de la partie ?*

R. Le gagnant est le dernier joueur à posséder encore des unités d'armée sur le plateau lorsque toutes les autres unités ont été retirées. **(Règle 13)**

Sagesse de Sun Tse

*"S'il y a une chance raisonnable de victoire, vous devez alors la saisir ; si une telle perspective manque, ne vous laissez pas entraîner dans la bataille.
L'impatience peut faire plus de dégâts que l'ennemi lui-même ne peut en infliger."*

Déloger des unités

Q. *Que veut dire "déloger" des unités ?*

R. Cela signifie forcer des unités à quitter un triangle et à battre en retraite sur un ou des triangles immédiatement adjacents.

Q. *Quel est le but de cette manœuvre ?*

R. Cette manœuvre peut servir à passer à travers un périmètre défensif ou à repousser des unités vers une position où elles peuvent être plus facilement encerclées.

Q. *Dans quelles conditions peut-on tenter un délogement ?*

R. Le joueur qui tente un délogement doit occuper un triangle adjacent à celui attaqué, avec une pile plus haute que celle qu'il veut déplacer. **(Règle 14)**

Q. *Un délogement doit-il être déclaré à l'avance ?*

R. Un joueur qui possède les dés doit annoncer qu'il va tenter un délogement avant de jeter les dés, en indiquant les unités attaquantes et celles attaquées. **(Règle 15)**

Q. *Comment un délogement est-il réalisé ?*

R. Si un des chiffres obtenus est un 6, les unités attaquées doivent battre en retraite vers un ou des triangles adjacents (en reculant, les unités d'une pile délogée peuvent se séparer). L'attaquant déplace les unités de la pile attaquante sur le triangle qui vient de se libérer, puis il réalise ses déplacements conformément à la règle 4, comme indiqué par la différence entre les deux chiffres des dés. **(Règle 16)**

Q. *Que se passe-t'il si aucun 6 ne sort ?*

R. Si aucun dé n'affiche 6, aucun mouvement d'aucune sorte n'a lieu (ni délogement, ni déplacement). Si le joueur n'a pas fait un double, il peut continuer soit en annonçant une autre tentative de délogement, soit pour faire un mouvement ordinaire. **(Règle 17)**

Q. *Qu'arrive-t'il si un joueur tentant un délogement obtient un double 6 ?*

R. Si le joueur tire un double 6 à l'occasion d'une tentative de délogement, les unités attaquées doivent reculer de deux triangles et la pile des unités attaquantes occupe le deuxième triangle quitté. Aucuns mouvement n'a ensuite lieu ($6 - 6 = 0$) et le joueur a terminé son tour puisqu'il a fait un double. **(Règle 18)**

Q. *Que se passe-t'il si, après un double 6, les unités attaquées recule vers un premier triangle où se trouvent déjà des unités de même couleur, ce qui fait que la pile attaquée est maintenant plus haute que l'attaquante ? Doivent-ils continuer à battre en retraite sur un deuxième triangle ?*

R. Si les unités qui reculent conformément à la règle 18 arrivent d'abord sur un triangle occupé par des unités de même couleur, elles doivent continuer à reculer une deuxième fois, même si leur nouveau total excède maintenant celui de l'attaquant. **(Règle 19)**

Q. *Que se passe-t'il si des unités reculant deux fois ne disposent d'aucun triangle vide ?*

R. Si des unités délogées ne peuvent pas battre en retraite sur un triangle, elles sont perdues et retirées du jeu. **(Règle 20)**

Sagesse de Sun Tse

"Avancez ! Ou reculez ! ordonne le général, mais si ceux à qui il commande ne peuvent pas obéir, alors seul le malheur les attend"

DEUXIÈME NIVEAU

Terrain

Q. *De quoi a-t-on besoin pour le deuxième niveau ?*

R. Pour le niveau 2, on ajoute les neuf marqueurs de terrain sur le champ de bataille.

Q. *A quoi servent les neuf marqueurs de terrain ?*

R. Ils transforment ce qui serait autrement un champ de bataille sans personnalité en un plateau de jeu qui ressemble davantage au terrain sur lequel se passent les batailles réelles. Les marqueurs peuvent former des chaînes de montagnes, ou peut-être un passage important stratégiquement. Deux séries de marqueurs parallèles créent une vallée, qui peut être ouverte aux deux extrémités ou en cul de sac. Les possibilités sont nombreuses.

Q. *Comment sont-ils disposés ?*

R. Les marqueurs de terrain sont placés sur n'importe lesquels des triangles du champ de bataille avant que les armées ne soient tirées au sort au début de la partie. Les joueurs décident ensemble comment les marqueurs sont disposés, mais ils ne doivent pas complètement séparer une partie du champ de bataille du reste du plateau. **(Règle 21)**

Q. *Comment les marqueurs de terrain affectent-ils le mouvement des unités ?*

R. Des unités ne peuvent être ni placées ni déplacées sur des triangles occupés par des marqueurs de terrain. **(Règle 22)**

Q. *Les marqueurs de terrain contribuent-ils à l'encercllement des unités ?*

R. Puisque les unités ne peuvent pas se déplacer sur des marqueurs de terrain, ces derniers contribuent effectivement à l'encercllement des unités. **(Règle 23)**

Sagesse de Sun Tse

"En préparant vos ordres, isolez tous les passages ; si un ennemi vous laisse une ouverture, profitez de sa sottise."

NIVEAU TROIS

Provisions

Q. *Qu'est-ce qui est nécessaire pour le niveau trois ?*

R. Le niveau trois met en œuvre la zone de provision, les pions de provision et provisions elles-même.

Q. *Quel est le but des provisions ?*

R. Les provisions ajoutent une nouvelle part de réalisme au jeu, car une armée qui en manque est paralysée et devient une victime facile. Les joueurs utilisent des provisions quand ils déplacent des armées sur le champ de bataille. Ils gagnent des provisions en déplaçant leurs pions de provision autour de la zone de provision.

Q. *Où les pions de provision sont-ils placés au début du jeu ?*

R. Après que le terrain a été fixé et que les unités d'armée ont été déployées sur le champ de bataille, chaque joueur prend le pion de provision de sa couleur et le place sur une des sept cases de la zone de provision qui bordent sa base d'armée. **(Règle 24)**

Q. *Et puis ?*

R. Chaque joueur jette les deux dés (l'ordre est peu important) et prend du magasin central un nombre de provisions égal au total des deux dés. Le joueur dont l'armée possède le moins de provisions commence la partie. En cas d'égalité, on jette à nouveau les dés, et celui qui obtient le plus petit total commence. La partie continue ensuite, joueur après joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. **(Règle 25)**

Q. *Un joueur peut-il déplacer des unités et son pion de provision pendant un tour de jeu ?*

R. Après avoir pris possession des dés et avant de les jeter, le joueur doit spécifier si son intention est de déplacer des unités d'armée (en utilisant alors des provisions) ou de déplacer son pion de provision (dans l'espoir d'obtenir des provisions). Pendant un de ses tours, un joueur ne peut pas alterner les deux. **(Règle 26)**

Q. *Un joueur qui tente de se réapprovisionner n'a-t-il droit qu'à un seul jet de dés ?*

R. Un joueur qui tente de se réapprovisionner et qui tire un double garde les dés et les jette à nouveau. Il continue tant qu'il fait des doubles. **(Règle 27)**

Q. *Comment les armées utilisent-elles les provisions ?*

R. Un joueur qui souhaite déplacer des unités sur le champ de bataille doit payer une provision au magasin central avant de jeter les dés. Le joueur peut continuer à payer une provision, jeter les dés et déplacer ses unités jusqu'à ce qu'il soit à court de provisions, qu'il tire un double ou qu'il arrête son tour volontairement. **(Règle 28)**

Q. *Comment les pions de provision se déplacent-ils sur la zone de provision ?*

R. Un joueur qui veut faire des provisions jette les deux dés. Il déplace ensuite son pion de provision dans le sens des aiguilles d'une montre sur une zone de provision d'un nombre de cases égal à la valeur d'un des deux dés ou du total des deux dés. **(Règle 29)**

Q. *Donnez-nous un exemple.*

R. Disons qu'un joueur obtienne 2 et 4. Il peut déplacer son pion de provision de 2, 4, ou 6 cases. S'il avait obtenu un double 6, il aurait pu avancer son pion de 6 ou 12 cases.

Q. *Comment les armées obtiennent-elles des provisions ?*

R. Si le pion de provision d'un joueur termine son déplacement sur une case de sa propre couleur, ce joueur reçoit un nombre de provision égal au nombre de cases dont il s'est déplacé. Si le magasin central dispose de moins de provisions que ce qui lui est dû, il ne reçoit que ces provisions. **(Règle 30)**

Q. *Peut-on gagner des provisions d'une autre façon ?*

R. Si des unités d'un joueur occupent au moins un triangle sur le secteur de champ de bataille d'une autre couleur et que son pion de provision tombe sur une case de cette couleur, le joueur reçoit des provisions en nombre égal au nombre de cases dont il s'est déplacé. Si le magasin central dispose de moins de provisions que ce qui lui est dû, il ne reçoit que ces provisions. **(Règle 31)**

Q. *Les joueurs peuvent-ils obtenir des provisions d'un autre joueur ?*

R. Si le pion de provision d'un joueur termine son déplacement sur la case centrale des trois cases contiguës de même couleur de la base d'un autre joueur, le joueur qui s'approvisionne a le droit de prendre à ce joueur un nombre de provisions égal au nombre de cases dont il s'est déplacé. Si le joueur pillé dispose de moins de provisions que le nombre réclamé, l'approvisionneur ne reçoit que les provisions disponibles. **(Règle 32)**

Q. *Un joueur ou le magasin central doivent-ils des provisions si l'un ou l'autre ne peut pas satisfaire totalement une demande ?*

R. En aucun cas un joueur ou le magasin central ne peuvent avoir de dettes envers d'autres joueurs. Sauf dans les cas prévus aux règles 32 et 37, aucun transfert de provisions ne peut avoir lieu entre les joueurs. **(Règle 33)**

Q. *Plusieurs pions de provision peuvent-ils occuper une même case ?*

R. Un pion de provision ne peut pas terminer son mouvement sur une case déjà occupée. **(Règle 34)**

Q. *Qu'arrive-t-il si le magasin central n'a plus de provision ?*

R. Si, au début du tour d'un joueur, il n'y a aucune provision dans le magasin central, ce joueur doit payer une provision et déplacer des unités. Un joueur qui n'aurait aucune provision doit passer. **(Règle 35)**

Q. Les joueurs peuvent-ils cacher leurs provisions ?

R. Les provisions doivent être clairement visibles de tous, séparées pour chaque armée. **(Règle 36)**

Q. Qu'arrive t'il aux provisions d'une armée quand ses unités sont retirées du jeu ?

R. Un joueur qui élimine une armée en la réduisant à trois unités ou moins prend toutes les provisions qui appartenaient à cette armée. **(Règle 37)**

Sagesse de Sun Tse

"Une armée sans provisions est impuissante ; une armée bien approvisionnée le mettra aisément en déroute"

NIVEAU QUATRE

Tourbillon, Armées multiples, Alliances

Q. A quoi servent les trois marqueurs de tourbillon ?

R. Les marqueurs de tourbillons permettent aux joueurs de transporter des unités à travers le champ de bataille en un simple mouvement. Les unités peuvent traverser des barrières autrement infranchissables et peuvent semer la confusion en surgissant soudainement derrière des lignes ennemies. L'utilisation du tourbillon n'est cependant pas sans risque. NB : On appellera "tourbillons" les marqueurs de tourbillon dans la suite des règles.

Q. Comment les tourbillons sont-ils disposés ?

R. Les trois tourbillons sont placés sur le champ de bataille au début de la partie, en même temps que les neuf marqueurs de terrain. Si les joueurs le souhaitent, il peut y avoir moins de neuf marqueurs de terrain, mais il est important d'utiliser les trois tourbillons. **(Règle 38)**

Q. Comment des unités voyagent-elles par le tourbillon ?

R. Un joueur place des unités sur un des trois tourbillons à l'occasion d'un mouvement normal. Les unités sont alors immédiatement transférées vers l'un ou les deux autres tourbillons (elles peuvent se séparer lors du transfert). Ce transfert entre tourbillons est la conséquence du déplacement vers le tourbillon d'entrée. Le déplacement vers le tourbillon d'entrée et le voyage vers le ou les autres tourbillons constituent un simple mouvement. Les autres "déplacements" qui resteraient à faire selon le résultat des dés doivent être réalisés par d'autres unités. Les unités qui empruntent le tourbillon ne peuvent pas en sortir avant le prochain jet de dés du joueur. Si toutes les unités d'une armée rentrent dans un tourbillon, ce mouvement doit être le dernier des déplacements indiqués par les dés. Il ne peut en aucun cas y avoir de "mouvements" inutilisés. **(Règle 39)**

Q. Comment les unités quittent-elles le tourbillon ?

R. Si le prochain jet de dés du joueur n'est pas un double, les unités quittent le ou les tourbillons vers n'importe lequel des triangles adjacents. La sortie du tourbillon est un mouvement normal parmi ceux déterminés par le dé. **(Règle 40)**

Q. Qu'arrive t'il si un joueur essayant de sortir des unités du tourbillon tire un double ?

R. Si le résultat suivant du joueur est un double, les unités dans le tourbillon sont perdues et retirées du plateau. Le tour du joueur se termine alors puisqu'il a tiré un double. **(Règle 41)**

Q. Que se passe t'il si des unités voyageant dans le tourbillon se séparent et occupent deux tourbillons de sortie et si le joueur n'obtient qu'un seul déplacement avec les dés, par exemple en tirant le 4 et le 3 ?

R. Si un joueur a des unités sur deux tourbillons et que les dés ne lui donnent qu'un seul mouvement, alors une seule pile d'unités peut quitter le tourbillon. L'autre pile est retirée du jeu. **(Règle 42)**

Q. Les tourbillons peuvent-ils contribuer à l'encercllement d'unités ?

R. Les tourbillons ne contribuent pas à l'encercllement d'unités. Cependant, des unités qui seraient délogées et poussées dans un tourbillon sont perdues et retirées du jeu. **(Règle 43)**

Q. Que deviennent les provisions d'un joueur dont l'armée est retirée du jeu suite à la perte d'unités dans un tourbillon ?

R. Toutes les provisions restant à un joueur dont l'armée est retirée du jeu suite à la perte d'unités dans un tourbillon sont rendues au magasin central. **(Règle 44)**

Q. Que se passe t'il quand des unités d'armée sont poussées dans le tourbillon et que le joueur les ayant délogées a tiré un double 6 ?

R. Puisque les unités doivent faire un deuxième "mouvement" lorsque le joueur tire un double 6, elles doivent donc continuer elles-aussi dans le tourbillon et être perdues à moins qu'elles ne puissent se déplacer sur un triangle qui n'était pas accessible aux unités délogées. **(Règle 45)**

Q. Des unités peuvent-elles sortir du tourbillon sur un triangle occupé par des unités d'une autre couleur ?

R. Si un joueur veut sortir des unités du tourbillon vers un triangle occupé par des unités d'une autre couleur, le mouvement doit être fait conformément aux règles expliquées dans la section "Déloger des unités". Cela signifie que les unités restent dans le tourbillon tant que le joueur ne tire pas un 6, auquel cas elles s'avancent sur le triangle libéré conformément à la règle 16. Si un double est tiré alors que les unités sont encore dans le tourbillon, elles sont perdues et retirées du jeu. **(Règle 46)**

Sagesse de Sun Tse

"Apparaissez où on vous attend le moins."

Armées multiples

Q. En quoi le jeu avec des armées multiples diffère-t-il de celui avec une seule armée ?

R. Le jeu devient plus complexe. Par exemple, pour le jeu à six armées et seulement deux joueurs, il pourrait y avoir une ligne séparant les deux forces, chaque joueur ayant un flanc gauche, un flanc droit et un centre. En prenant le dé, le joueur doit choisir entre six options : soit déplacer une de ses trois armées et si c'est le cas laquelle, soit réapprovisionner une armée et si c'est le cas laquelle. Pour un jeu à trois joueurs, chacun commande deux armées et a le choix entre quatre options.

Q. Que se passe-t-il quand un ou des joueurs ne contrôlent plus qu'une armée ?

R. Le jeu continue de joueur en joueur et non pas d'armée en armée. **(Règle 47)**

Q. Un joueur peut-il déplacer ou tenter de réapprovisionner plusieurs armées quand il est à son tour et possède les dés ?

R. Un joueur dont c'est le tour peut essayer de déplacer ou de réapprovisionner une seule armée et doit préciser laquelle avant de jeter les dés. **(Règle 48)**

Q. Comment se passent les mouvements des différentes armées contrôlées par un seul joueur ?

R. Les mêmes règles s'appliquent au mouvement, à la capture et au délogement des unités de couleurs différentes même quand elles sont contrôlées par le même joueur. **(Règle 49)**

Q. Un joueur qui contrôle plusieurs armées peut-il approvisionner une armée avec les provisions d'une autre ?

R. Les provisions de chaque armée doivent être tenues séparément. Un joueur ne peut pas utiliser les provisions d'une armée pour déplacer les unités d'une autre couleur. **(Règle 50)**

Sagesse de Sun Tse

"La commande d'une grande force est la même que celle d'une petite ; on partage les comptes et les revenus selon les mêmes principes"

Alliances

Q. Les joueurs peuvent-ils former des alliances entre eux ?

R. Les alliances entre joueurs sont autorisées, mais ne sont régies par aucune règle ; elles résultent des stratégies utilisées par les joueurs. Par exemple, dans un jeu à trois joueurs, l'intérêt personnel fait souvent que les deux joueurs les plus faibles s'allient contre le plus fort. Dans le jeu à quatre, cinq ou six joueurs, les alliances sont plus complexes, évoluant selon les caprices des joueurs.

Q. Comment les alliances sont-elles conclues ?

R. Les alliances peuvent être conclues ouvertement ou en secret. Elles peuvent être véritables ou fausses (avec l'intention de leurrer un autre joueur en lui donnant une impression de sécurité). Elles peuvent prendre forme par des accords verbaux ou écrits, passés entre les joueurs. Les joueurs sont libres de conclure ou de briser des alliances à tout moment. On ne doit cependant pas permettre aux négociations et passages d'alliances de gêner le déroulement du jeu. Les joueurs doivent jouer quand vient leur tour.

Sagesse de Sun Tse

"Effectuez vos plans en secret et choisissez vos alliés avec soin ; prenez garde à ne pas inconsciemment servir la cause d'un autre. Toute la guerre est basée sur la tromperie."