

# **Guns & Steel**

## **Auteur Jesse Li**

P2

2 à 4 joueurs, durée : 40 à 70 min, auteur Jesse Li

### **Sommaire**

Introduction	P.2
Description des cartes	P.3
Type de carte	P.5
Mise en place	P.6
Aperçu d'un tour de jeu	P.8
Fin de la partie	P.10
Règles pour attaquer	P.11
Règles pour acheter	P.12
F.A.Q.	P14

### **Contenu**

45 Cartes de civilisation  
10 Cartes de merveilles  
5 cartes d'aide  
1 livret de règles

## **INTRODUCTION**

La technologie est une épée à double tranchant.

Nous sommes tellement habitué aux confort de la civilisation, mais dans le même temps nous cherchons toujours à créer des méthodes de destruction encore plus massives et plus meurtrières.

Allez-vous vous concentrer sur des développements civils pour augmenter la rapidité de production, ou allez-vous construire des armées puissantes pour dévaster vos ennemis ?

Allez-vous construire des merveilles qui laisseront un héritage permanent pour l'humanité, ou voulez-vous vous en emparer car ceux qui les possèdent n'en sont pas dignes ?

*Gun & Steel* combine la variété du système de construction de main avec un système de retournement des cartes unique. Il permet aussi de 2 à 4 joueurs de se lancer dans le défi de développer le plus grand empire du monde à travers les âges.

Profitez-bien de ce jeu de stratégie condensé qui vous forcera à prendre des décisions difficiles à chaque tour, et qui vous fera connaître l'essor et de la chute des civilisations en environ une heure de temps.

P3

## **DESCRIPTION DES CARTES**

### **Cartes de civilisation**

Chaque carte de civilisation possède 2 côtés, le côté du développement et le côté de la ressource. Vous pouvez regarder à tout moment les deux côtés des cartes que vous avez en main, ainsi que ceux des cartes posées devant vous, mais vous ne pouvez jamais retourner une carte à moins que cela ait été mentionné.

Lorsque vous retournez une carte, vous la retournez sur son côté de développement et l'effet ne sera pas activé. Lorsque vous achetez des cartes vous pouvez retourner des cartes de ressource pour fournir les ressources indiquées en paiement ; cependant les ressources retournées à cause d'attaques ne peuvent pas être utilisées pour le paiement. Cela sera expliqué en page 12.

Lorsqu'on vous demande de recharger une carte de ressource, choisissez une carte de développement qui possède la ressource indiquée en haut à gauche, et retournez-la sur son côté ressource.

#### **Côté développement de la carte :** (*recto / devant*)

Lorsque le terme « recto / devant » est mentionné, il s'agit du côté développement de la carte.

- 1 : nom de la carte
- 2 : icône de l'âge. C'est aussi un indicateur de la ressource qui est au dos de la carte.
- 3 : icône du type de carte.
- 4 : PV que la carte procure à la fin de la partie.
- 5 : force militaire fournie par la carte lorsque la carte est de ce côté.
- 6 : icône de réponse. Voir page 10.
- 7 : le coût pour acheter cette carte
- 8 : cette carte ne sera pas utilisée dans une partie à 2 joueurs.
- 9 : symbole de l'effet de la carte et texte.

P4

#### **Carte côté ressource :** (*dos / verso*)

Lorsque le terme « dos / verso » est mentionné, il se rapportera au côté ressource de la carte.

- 1 : ressource fournie lorsque vous retournez la carte.
- 2 : PV que la carte procure à la fin de la partie. (les même que ceux sur le devant).
- 3 : icône de la ressource.

#### **Carte Merveille :**

Le devant des cartes merveille indique les conditions à remplir pour gagner chaque merveille. Le dos d'une carte merveille est une version couleur de la merveille.

- 1 : nom de la carte
- 2 : indicateur de l'âge
- 3 : icône de la merveille
- 4 : indicateur de mise en place
- 5 : PV que la carte procure à la fin de la partie
- 6 : liste des conditions à remplir pour gagner cette carte

Les cartes merveille peuvent être gagnées gratuitement à la fin de votre tour. Rappelez-vous de vérifier si vous remplissez les conditions pour les gagner.

Lorsque vous gagnez une merveille, placez-la devant vous. Retournez-la sur son côté coloré pour célébrer ce que vient d'accomplir votre nation.

P5

### **TYPE DE CARTES**

Chaque carte de développement a un effet qui peut être utilisé lorsque vous la jouez pendant votre tour. Il y a 4 types de cartes :

**Civil** : Aide à la production de ressources pour votre nation.

**Stratégie** : Activera d'autres cartes attaque dans vos mains, ou que vous avez jouées devant vous.

**Attaque** : Attaquez tous les joueurs qui utilisent la force militaire, face visible, devant vous. Vous l'emportez si vous avez une force militaire plus grande que le total de celle d'un adversaire.

**Réponse** : Lors d'attaques de vos adversaires, les cartes qui ont l'icône de réponse peuvent être jouées pour augmenter votre force militaire immédiatement.

**Carte Civil**                      **Carte Stratégie**

**Carte Attaque**                **Carte Réponse**

P6

### **MISE EN PLACE**

1) Triez les cartes civilisation selon leur icône d'âge. Mélangez chaque pile individuellement et formez une pyramide des technologies comme indiqué ci-dessous (avec les cartes de l'âge de l'espace en haut, puis ensuite les cartes de la Terre, du pétrole, de la poudre à canon et du cheval en dessous). Chaque carte sera reliée à 2 cartes d'un âge du dessous, sauf pour la rangée du haut.

2) Comparez les cartes merveille du même âge, vérifiez l'icône d'indicateur en haut à droite des cartes merveille. La carte de développement indiquée qui se trouve être le plus proche du bord le plus à gauche de chaque rangée d'âge décidera quelle merveille sera utilisée pour cette partie. Mettez les cartes merveille à gauche de leur rangée d'âge respective. Les cartes merveille qui ne sont pas utilisées sont remises dans la boîte.

3) Chaque joueur prend en main, une série de 5 cartes civilisation au départ. Cette série est constituée de « Renforcement », « Agriculture », « Barber Trade », « Mining » et « Warrior ». Les ressources de départ sont respectivement 3 nourritures et 2 aciers. Chaque série aura un encadrement différent au dos.

4) Choisissez au hasard le premier joueur, le tour de jeu se déroule dans le sens horaire. Le 3ème joueur choisit et joue une carte ressource (dos) visible devant lui, ensuite le 4ème joue une carte de ressource (dos) visible devant lui. Le 1er et le 2ème joueur n'ont pas de ressource de départ.

5) Vous êtes maintenant prêt à jouer !

#### ***Mise en place pour deux joueurs :***

*Retirez les cartes qui ont l'icône (2-player icon) de chaque âge avant de mélanger les cartes. Les deux joueurs ne joueront pas de ressource de départ.*

#### ***Exemple :***

*Les merveilles de l'âge de l'espace sont « International Space Station » / « Apollo Project » et elles ont les icônes « Computer »/ « Nuclear Submarine » en haut à droite.*

*Etant donné que le « Nuclear Submarine » est le plus proche de la gauche, la « International Space Station » sera utilisée dans cette partie. Remettez le « Apollo Project » dans la boîte.*

P7

#### **Réserve**

Âge de l'espace x3

Âge de la Terre x4

Âge du pétrole x5

Âge de la poudre à canon x6

Âge du cheval x7

P8

### **APERÇU DU TOUR DE JEU**

Il y a 4 phases pendant chaque tour :

1. Phase de ressource
2. Phase de développement
3. Phase d'achat
4. Phase de fin de tour

En commençant par le premier joueur, chaque joueur jouera un tour pendant lequel il réalisera chacune des phases dans l'ordre suivant, et cela sera ensuite au joueur suivant de jouer.

### 1. Phase de ressource :

Vous devez jouer une carte ressource (le dos) devant vous si vous le pouvez. Choisissez une carte de votre main et placez-la face cachée devant vous, de cette manière vous verrez le côté ressource. Vous pourrez retourner cette carte plus tard pour des effets ou des achats.

### 2. Phase de développement

Vous devez jouer une carte de développement (le recto, ou le devant) devant vous si vous le pouvez. Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible devant vous pour que le côté développement soit visible. Vous pouvez activer l'effet maintenant, et dans ce cas vous devez appliquer tous les effets si vous le pouvez, lorsque vous l'activez. Si vous ne le faites pas, l'effet ne pourra pas être utilisé tant que vous ne rejouerez pas cette carte qui viendra de votre main.

a. **Cartes civil** : aide pour la production de ressources pour votre nation. Les ressources gagnées par ces effets resteront jusqu'à la fin de votre tour.

b. **Cartes stratégie** : vous aideront à jouer d'autres cartes attaque, à activer d'autres cartes attaque de votre main ou des cartes qui auront déjà été jouées devant vous.

c. **Cartes attaque** : **Attaquez tous les joueurs** qui ont un total de force militaire visible, devant vous. Les cartes qui sont sur la face ressource ne donnent pas de force militaire. Vous ne pouvez pas les retourner à moins que le contraire ne soit dit.

Comparez votre force militaire au total de chaque adversaire\*, séparément. Vous gagnez si votre force militaire est supérieure, les joueurs vaincus subissent les effets des pénalités inscrits sur la carte.

*\* Vos adversaires auront la possibilité de faire quelques réponses à vos attaques. Veuillez vous reporter à la page 10 pour plus de détails sur les règles des attaques.*

P9

### 3. Phase d'achat :

Vous pouvez acheter une carte civilisation de la réserve.

a) Retournez les cartes ressources\* nécessaires pour payer le coût de la carte civilisation. Les effets ne seront pas activés lorsque vous les retournez sur la face développement. Vous pouvez aussi convertir des ressources en d'autres types de ressource en utilisant le tableau page 13.

*\* C'est la seule fois pendant votre tour où vous pourrez choisir de retourner des cartes.*

b) Placez la carte achetée devant vous. La force militaire de la carte achetée sera ajoutée à votre total, mais l'effet ne sera pas activé.

*Reportez-vous à la page 12 pour des règles plus détaillées sur l'achat de cartes.*

#### 4. Phase de fin de tour :

a) S'il vous reste 1 ou 0 carte en main :

- i) Vérifiez si vous remplissez les conditions d'une carte de merveille. Si c'est le cas, vous devez en choisir une et vous la prenez pour la placer devant vous.
- ii) vous **devez** reprendre en main toutes les cartes développement, face visible.
- iii) Vous pouvez choisir de reprendre aussi en main des cartes ressource, face visible.
- iv) Les cartes merveille ne peuvent pas être reprises en main.

b) Si vous avez 2 cartes ou plus en main, ne faites rien.

c) Si des ressources gagnées par des effets ou en retournant des cartes, ne sont pas utilisées pour l'achat, elles seront perdues et ne pourront pas être gardées pour le prochain tour.

d) C'est au tour du joueur suivant de jouer.

#### **Exemple :**

*À la fin de votre tour, vous n'avez plus de cartes en main. Tout d'abord vous vérifiez si vous remplissez les conditions d'une carte merveille. Vous avez 2 cartes de ressource Cheval inutilisées et vous avez 3 cartes stratégie visibles devant vous.*

P10

*Vous remplissez les conditions pour prendre une Merveille « Hanging Gardens » et « Himeji-jō », vous devez donc choisir quelle merveille vous allez prendre.*

*Comme « Himeji-jō » vaut plus de points, vous prenez cette carte merveille, vous la retournez sur son côté couleur et vous la placez devant vous. C'est alors au joueur suivant de jouer.*

#### **FIN DE LA PARTIE**

Dès qu'un joueur gagne la dernière carte merveille ou qu'il achète la dernière carte de civilisation de l'âge de l'espace, la partie **se termine immédiatement** à la fin du tour.

Faites le total des points rapportés par les cartes civilisation et merveille que vous avez en main et devant vous. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes l'emporte (en comptant aussi les cartes merveille).

#### **RÈGLES DES ATTAQUES**

Pendant la phase de développement, vous pouvez jouer une carte attaque ou une carte stratégie pour attaquer vos adversaires pour leur voler leurs merveilles ou pour leur retourner leurs ressources.

Lorsque vous le faites, vous ferez une attaque avec le total de votre force militaire sur les cartes visibles devant vous.

Vos adversaires auront deux options, et ils pourront réaliser les 2 si besoin :

1. Votre adversaire peut choisir de jouer immédiatement **un certain nombre** de cartes qui ont l'icône de réponse venant de sa main, même s'ils ont une force militaire qui est déjà supérieure à la vôtre, et même s'ils perdent quand même en ayant joué ces cartes supplémentaires.
2. Vos adversaires peuvent choisir de **retourner et de révéler** des cartes de stratégie qui étaient des cartes de ressource face cachée. Cela comprend aussi les cartes d'attaque qui n'ont pas l'icône de réponse.

*Toutes les cartes jouées ou retournées par des adversaires ne seront pas activées.*

P11

Vos adversaires doivent prendre leur décision dans le sens horaire, et dans l'ordre du tour des joueurs à partir du joueur qui est à votre gauche.

Lorsque que tous les joueurs ont fait leur réponse, comparez votre force militaire à chacune des forces militaires de vos adversaires (vous le faites séparément).

Vous **devez attaquer tout le monde**, et vous ne pouvez donc pas choisir de ne pas attaquer l'un d'entre eux.

Vous gagnez si vous avez un total supérieur, et les perdants supportent les conséquences inscrites sur la carte d'attaque que vous avez jouée pendant ce tour. Rien ne vous arrivera si vous perdez contre un adversaire.

Vous pouvez voler plusieurs merveilles à différents adversaires en une seule attaque, et ils vont choisir quelle merveille vous donner s'ils en ont plusieurs.

*Exemple :*

*Vous avez joué « Nuclear Submarine » et vous attaquez avec une force militaire de 7.*

*Gandhi a seulement une force militaire de 3, et il décide de ne rien faire, il perd donc contre vous.*

*Napoléon joue deux cartes de réponse « Knight » et « Charge » de sa main, il augmente donc son total jusqu'à 6 mais il perd quand même.*

*Elizabeth joue « Blitzkrieg » de sa main, elle retourne une ressource de Terre et elle révèle la carte « Tank » pour utiliser sa force militaire. Elle augmente donc son total jusqu'à 7 et elle réussit à stopper votre attaque.*

*Gandhi a le « Taj Mahal » et il vous le donne. Napoléon a les « Great Pyramids » et la « Eiffel Tower ». Il choisit de vous donner les « Great Pyramids ». Comme vous n'avez pas vaincu Elizabeth, elle garde « Angkor Wat ».*

P12

### **RÈGLES DES ACHATS**

Lors de la phase des achats, vous pouvez **acheter une** nouvelle carte dans la réserve. Utilisez les ressources gagnées lors de la phase de développement, et retournez ces cartes de ressources devant vous pour gagner les ressources indiquées pour pouvoir en payer le prix.

Seulement lorsque vous déciderez de retourner des cartes de ressource pendant la phase d'achat, vous gagnerez les ressources indiquées. Lorsque des cartes de ressource sont retournées par des effets de cartes, vous ne gagnez pas la ressource indiquée.

### **Coûts des cartes de développement**

Le coût pour acheter chaque carte de développement **changera** selon le nombre de cartes qui seront en-dessous de ces cartes et qui n'auront pas été achetées :

1. Si une carte développement ne touche pas de cartes qui sont en dessous d'elle, vous pouvez l'acheter au prix indiqué.
2. Si une carte développement touche une ou deux cartes qui sont en dessous d'elle, alors vous devez payer une ressource supplémentaire pour **chaque carte en dessous qui est liée** à cette carte.

**Exemple :**

Pour la carte « Cannon », chaque flèche rouge indique une carte liée à cette carte. Donc en plus du prix indiqué de 2 poudres à canon, vous devez payer 3 ressources supplémentaires (de n'importe quelle sorte) pour pouvoir acheter la carte « canon ».

La carte en dessous du « Cannon » a déjà été achetée, donc la carte « Currency » n'est pas liée à cette carte.

Au début de votre tour, vous avez 2 nourritures, 1 acier, 1 poudre à canon. Tout d'abord vous jouez 1 cheval comme carte de ressource, et ensuite vous jouez un « Barber Trade » et vous retournez 1 nourriture pour gagner 1 poudre à canon.

Maintenant vous pouvez payer 2 poudres à canon et 3 ressources supplémentaires. Retournez toutes vos cartes de ressource pour payer le prix, et placez la carte « Cannon » devant vous.

P13

**Exemple :**

Dans l'exemple précédent, si la carte « Charge » avait aussi été achetée par quelqu'un, alors vous ne devriez payer que le coût original de 2 poudres à canon pour la carte « Cannon », même si toutes les cartes de l'âge du cheval étaient encore présentes.

**Tableau de conversion des ressources :**

Vous ne pouvez seulement convertir les ressources que de la **gauche vers la droite**. Vous pouvez librement convertir des ressources gagnées pendant votre tour.

2 nourritures → 1 acier

2 aciers → 1 cheval

2 chevaux → 1 poudre à canon

2 poudres à canon → 1 pétrole

3 de n'importe quelle sorte → 1 Terre

La Terre est **une ressource joker** et elle peut être utilisée à la place d'une des 5 ressources de base.

1 Espace vous fournira 2 Terres, et pourra être utilisé à la place de **2** ressources de base.

**Exemple :**

Vous souhaitez acheter la carte « Computer ». Toutes les cartes de développement de l'âge de la Terre ont été achetées et par conséquent il n'y a pas de cartes qui la touchent en-dessous.

Vous pouvez donc acheter « Computer » à son prix original de 1 cheval, 1 poudre à canon et 2 pétroles.

Avant de commencer votre tour, vous avez 1 nourriture, 1 cheval et 1 pétrole comme ressources devant vous. Tout d'abord vous jouez une carte ressource pétrole, ensuite vous jouez « Iron Works » pour gagner 2 acier.

Ensuite, vous retournez toutes vos cartes ressource, et vous convertissez 2 aciers + 1 nourriture en 1 Terre, que vous utilisez à la place d'1 poudre à canon. Enfin vous pouvez payer le coût de 1 cheval, 1 poudre à canon et 2 pétroles pour acheter le « Computer ».

P14

**F.A.Q.**

**Q1. Est-ce-que « Mining », « Agriculture », « Currency » peuvent se retourner elles-**

**même ?**

A1. Oui. Tous les effets des cartes peuvent se cibler elles-mêmes si elles ont une des ressources indiquées.

**Q2. Que se passe-t-il si je commence mon tour avec 1 ou 0 carte ?**

A2. Pendant la première phase vous devez jouer 1 carte comme ressource si vous le pouvez, donc s'il ne vous reste qu'une seule carte en main, vous devez la jouer comme ressource.

Si vous avez 0 carte en main au début de votre tour, vous passez les deux premières phases.

Vous pouvez toujours acheter une carte à la 3ème phase si vous le voulez, ensuite passez à la phase de fin de tour.

**Q3. Lorsque j'attaque, puis-je révéler une carte couverte pour utiliser sa force militaire ?**

A3. Non. L'option de révéler une carte attaque/stratégie couverte est seulement disponible pour les joueurs qui se défendent. Dans ce jeu vous ne devez jamais retourner de cartes à moins d'avoir été avisé de le faire.

**Q4. Puis-je convertir à la baisse 1 poudre à canon en 2 chevaux ?**

A4. Non. Vous ne pouvez convertir que de la gauche vers la droite sur le tableau des conversions ; en d'autres mots vous ne pouvez combiner des ressources que pour aller vers des ressources supérieures, jamais pour des ressources inférieures et séparées.

**Q5. Puis-je choisir de ne pas activer des cartes attaque jouées en utilisant « Flanking », « Blitzkrieg », « Satellite » ?**

A5. Non. Lorsque vous activez la carte stratégie, vous devez appliquer tous les effets si vous le pouvez. Si vous avez joué au moins une carte attaque, vous devez en choisir une à activer.

P15

Éditeur : Loaideas Game Design

Auteur : Jesse Li

Développement du jeu : AFONG, Desnet Amane

Traduction anglaise : Desnet Amane

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Directeur artistique : keykid

Conception graphique et mise en page : keykid, Desnet Amane

Conception des icônes : Jesse Li

Développement des illustrations : YLAR @ <http://weibo.com/u/1843257773>

Illustrations des merveilles : mango @ <http://weibo.com/u/1881808364>

Remerciements particuliers à : BEta\_Bear, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen, Kuraki Mura, Jogkong, Smoox Chen

Testeurs : AT, Chia-Hung Kao, DaChun Lin, DLS, Eric Chiang, Eros, Felix Yeh, Ikyo kyo, Ilopca Alice, Jaco Li, Jing Lin, KAP, Kevin Chang, Kida Kida, Lina Chen, Po-Jen, Po-Jung Huang, Redsheep Shen, RD, Teferi Kuo, Tsai Huei-Chiang, Yangtze Lue, Yow Liang Chu, Wei Tzu Chiang, Wu Po-yang,

**FABRIQUE À TAIÏWAN**

©2015 Moaideas Game Design [www.moaideas.net](http://www.moaideas.net) [moaideas@gmail.com](mailto:moaideas@gmail.com)  
[www.facebook.com/Moaideas](http://www.facebook.com/Moaideas) PO Box 44-2214, Taipei City 10699, TAIWAN