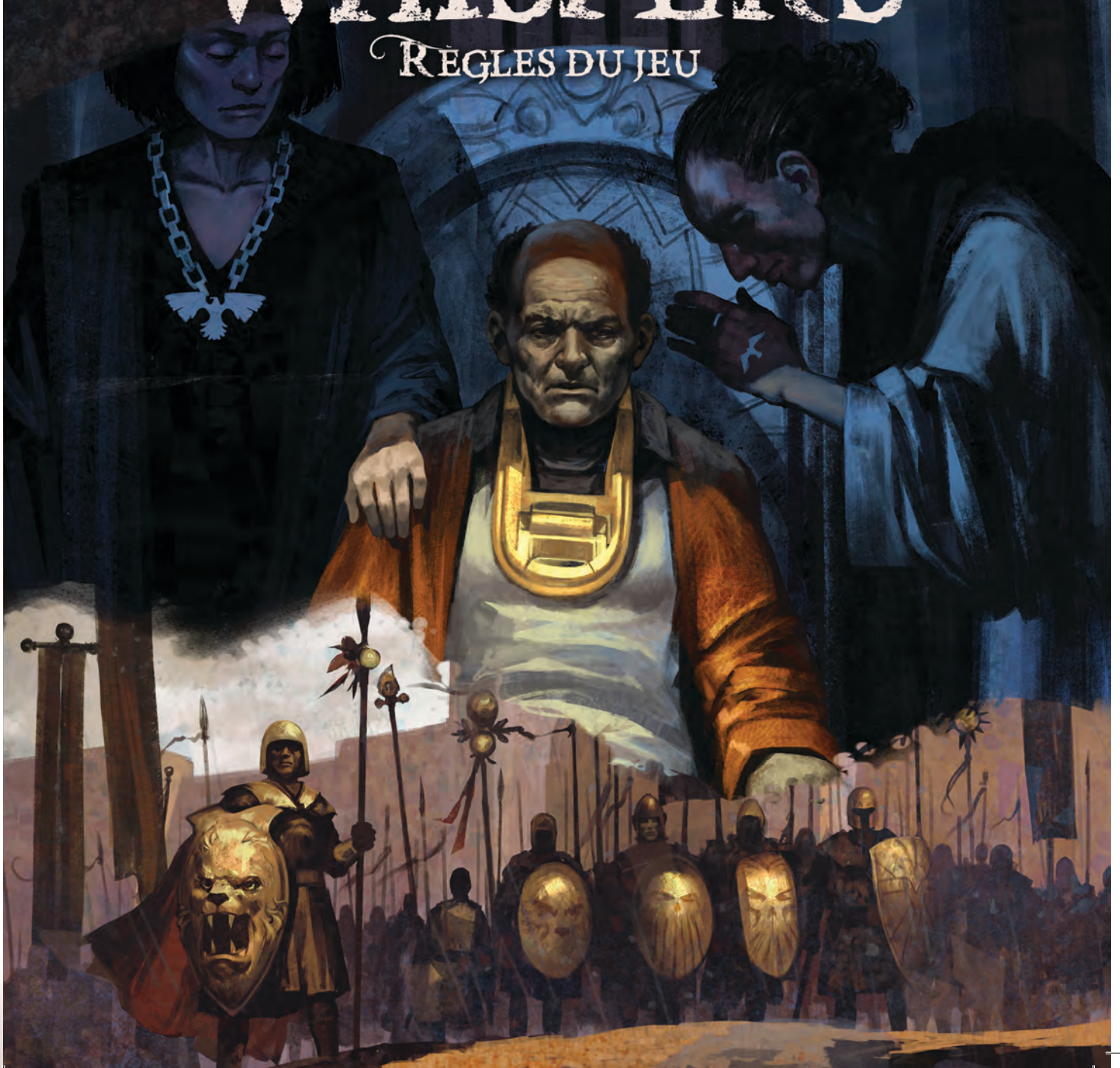


A WAR OF WHISPERS

REGLES DU JEU



**Cinq puissants empires se livrent une guerre sans merci.
Sous leurs bannières qui flottent au vent, leurs armées marchent vers la gloire.
La férocité de l'Ours. La fierté du Lion. L'endurance du Cheval.
La vaillance de l'Aigle. La puissance de l'Éléphant.
Lorsque l'aube viendra, le monde renaîtra sous l'égide d'un seul d'entre eux.**



**Mais c'est dans l'ombre que réside le véritable pouvoir...
un Serpent, une Araignée, un Corbeau, un Rat.
Eux ne se battent pas sur les champs de bataille, ni ne chargent au grand jour.
La guerre qu'ils se livrent reste invisible... c'est une guerre de murmures.**



LE CORBEAU BLANC

Alors que les empires naissent et meurent, la connaissance éternelle du Corbeau Blanc subsiste. Ses habiles agents ont déjà servi plus d'un roi. Le Corbeau Blanc ne demande aucune récompense, et ne cherche qu'à faire croître son savoir, et à le transmettre.



L'ARAIGNÉE ANCILLAIRE

Les humbles serviteurs de l'Araignée arpentent les cours et les palais, tête basse, aussi moqués que méprisés. Ce n'est pas pour un roi, ni pour un seigneur, qu'ils tissent leur toile, mais pour les réprouvés et les oubliés.



LE CULTE DU RAT

Une mystérieuse religion s'est développée parmi les familles royales des cinq grands empires. Le Culte du Rat invite les riches et les puissants à sa table, tout en les incitant à contribuer à son influence et à son confort matériel.



LE SERPENT ÉTERNEL

Les acolytes du Serpent Éternel emploient leurs méthodes violentes dans le monde entier. Leurs objectifs sont aussi nombreux qu'obscurs, et certains sont sans doute nobles, mais nul ne peut affirmer les connaître avec précision.





INTRODUCTION

A War of Whispers est un jeu de plateau compétitif pour 2 à 4 joueurs. Cinq empires se livrent une guerre sans merci, mais vous n'êtes pas à la tête de l'un d'entre eux. Vous menez une société secrète qui tire les ficelles du conflit pour en modifier l'issue, tout en pariant sur les vainqueurs. *A War of Whispers* est un jeu de stratégie où vous devez dissimuler vos plans et où la loyauté d'un empire n'est jamais certaine.

BUT DU JEU

Votre objectif principal est de faire en sorte qu'à la fin de la partie, les empires qui vous sont loyaux contrôlent une majorité de villes.

CRÉDITS

Auteur

Jeremy Stoltzfus

Développement

Dann May, Brenna Noonan

Illustrations

Tomasz Jedruszek, Dann May

Direction artistique et Conception graphique

Dann May

Modélisation 3D

Greg May

Rédaction et Relecture des règles

Petra Schlunk, Charlotte Jones

Traduction française

Antoine Prono (Transludis)

Coordinatrice Marketing

Avery Freniere

Direction de la production

Tim Schuetz

Producteur

Skye Walker

Producteur exécutif

Dan Yarrington

Édition originale par Starling Games

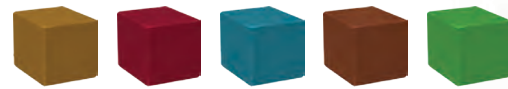
MATÉRIEL



1 plateau de jeu



40 cartes Empire
(8 cartes par empire)



100 cubes Unité
(5x 20 cubes par couleur)



36 jetons Agent
(9 jetons par société)



4 jetons Sablier



4 plateaux individuels



20 jetons Loyauté
(5 empires par joueur)



1 tuile Premier joueur

MISE EN PLACE

Plateaux individuels et jetons

Chaque joueur prend un **plateau individuel** (A), ses **agents** (B) et ses **jetons Loyauté** (C). Placez le jeton Sablier n°1 sur la case Départ du plateau central (D) et les trois autres jetons Sablier à proximité de la piste temporelle (E).

Les cinq empires

Il y a **cinq empires** dans le jeu – chacun est représenté par une couleur et un animal : l'empire de l'Ours (bleu), du Lion (jaune), du Cheval (marron), de l'Éléphant (vert) et de l'Aigle (rouge).

Rassemblez les **unités** (cubes) de chaque empire par couleur à côté du plateau, à proximité des icônes de l'empire qui leur est associé, pour former la réserve de chaque empire (F).

Triez les **cartes Empire** pour former 5 **pioches Empire**, une pour chacun. Mélangez séparément chaque pioche et placez-la à proximité de l'empire qui lui correspond (G).

Le plateau central

La carte du plateau central se divise en plusieurs **empires** colorés, eux-mêmes divisés en régions. Avant de commencer, placez les **unités de départ** de chaque empire dans les régions marquées d'un ou plusieurs **étendards** à leur couleur. Par exemple, si une région jaune affiche deux étendards, placez-y deux unités jaunes (empire du Lion).

Premier joueur

Déterminez qui sera le premier joueur comme vous le souhaitez. Ce joueur reçoit la tuile **Premier joueur** (H). Cette tuile passe de main en main au fil du jeu ; lorsqu'il est question du **premier joueur**, cela désigne le propriétaire actuel de la tuile.

Loyauté

Chaque joueur mélange ses cinq jetons Loyauté et les place au hasard, face cachée, sur les cinq emplacements de loyauté de son plateau individuel (J). Une fois vos jetons placés, prenez discrètement connaissance de leurs emplacements.

Vous avez le droit de consulter vos jetons à tout moment de la partie.

SYMBOLES DU PLATEAU



Ferme : Augmente la limite de ravitaillement d'une région à 6.



Tour : Élimine 1 unité attaquante lorsqu'une armée attaque cette région.



Ville : Joue sur le décompte final (voir p.8 : jetons Loyauté et Décompte final).



Étendard : Indique la position des unités de départ.



JETONS LOYAUTÉ ET DÉCOMPTE FINAL

Les jetons Loyauté représentent votre source de points la plus importante pour gagner la partie.

Vous disposez de cinq jetons Loyauté, un pour chaque empire. Vous disposez aussi de cinq emplacements de loyauté sur votre plateau individuel :
Dévoué (x4), Serviable (x3), Affilié (x2), Neutre (x0), Opposé (x-1).

À la fin de la partie, chaque jeton de Loyauté vous fera marquer autant de points que le nombre de villes contrôlées par l'empire qui lui correspond, multiplié par votre degré de loyauté envers cet empire.

Exemple: à la fin de la partie, tous vos jetons Loyauté sont révélés.

Si votre jeton Éléphant est sur l'emplacement Serviable, et que l'Éléphant termine la partie avec 3 villes, alors ce jeton vous fait marquer 3 villes x 3 Loyauté = 9 points.

Le score de l'illustration ci-dessous doit être calculé comme suit :

Lion: 4 Loyauté x 2 villes = 8 points

Éléphant: 3 Loyauté x 3 villes = 9 points

Ours: 2 Loyauté x 1 ville = 2 points

Aigle: 0 Loyauté x 4 villes = 0 point

Cheval: -1 Loyauté x 2 villes = -2 points

Le score final de ce joueur est de :

8+9+2+0-2=17 points



COMMENT JOUER

La partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche se divise en 4 phases :

1. Phase des Agents : En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur retire et déploie des agents dans les **Conseils Impériaux**, auprès des conseillers indiqués sur le plateau : Commissaire, Intendant, Maréchal, et Chancelier.

2. Phase des Empires : Chaque conseiller effectue une action.

3. Phase d'Entretien : Placez le jeton Sablier sur la prochaine case disponible de la piste temporelle. Chaque joueur vérifie qu'il ne dépasse pas 5 cartes en main et défausse l'excédent au besoin.

4. Phase d'Intrigue : Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur peut décider d'échanger la position de 2 de ses jetons Loyauté non révélés. Si vous choisissez de le faire, vous devez révéler les jetons ainsi déplacés. Ces jetons restent révélés jusqu'à la fin de la partie.

Ces phases s'enchaînent selon la piste fléchée qui fait le tour du plateau. Chaque manche commence par la case *Récupérer et Déployer des agents*, puis on résout chacun des conseillers de chaque empire avant que le jeton Sablier n'atteigne la piste temporelle. Ensuite, chaque joueur doit *Revenir à 5 cartes* (Entretien) puis *Révéler et Échanger des Loyautés* (Intrigue) s'il le désire. Vous pouvez déplacer le jeton Sablier le long du plateau pour tenir compte de l'évolution d'une manche.

La partie se joue en 4 manches ; à la fin

de chaque manche, le premier joueur donne sa tuile Premier joueur à son voisin de gauche. À l'issue de la 4^e manche, la partie s'arrête immédiatement : passez alors au décompte final.

PHASE DES AGENTS

Chaque Conseil Impérial se compose de 4 conseillers : Commissaire, Intendant, Maréchal et Chancelier. Chacun peut être influencé par un agent.

Étape 1 (Récupérer un agent) : en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur retire l'un de ses agents du plateau (s'il y en a). Ignorez cette étape lors de la première manche.

Étape 2 (Déployer des agents) : en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur, à tour de rôle, place 1 agent sur n'importe quel emplacement de conseiller libre du plateau, jusqu'à ce que tous les joueurs aient déployé 2 agents. Les effets de chaque conseiller sont détaillés dans la section suivante.

À 2 joueurs, chaque joueur place 3 agents au lieu de 2.



Ces agents se déploient sur les emplacements de l'Intendant et du Chancelier de l'Ours.

PHASE DES EMPIRES

La phase des Empires commence par l'empire de l'Ours, puis continue dans le sens horaire autour du plateau. Lorsque vous résolvez un empire, chaque **conseiller** de cet empire va accomplir une action disponible, choisie par le joueur qui le contrôle. Les conseillers agissent dans le sens horaire, dans l'ordre indiqué sur le plateau, en commençant par le Commissaire, jusqu'au Chancelier. Les actions disponibles sont décrites dans la section *Conseillers* page suivante.

Pour déterminer qui contrôle quel conseiller, procédez comme suit :

- Si un agent est déployé **sur** un emplacement de conseiller, son propriétaire contrôle ce conseiller.
- Si un emplacement de conseiller est vide, c'est le propriétaire de l'agent **suivant** dans ce Conseil (le prochain vers la droite) qui contrôle ce conseiller. Si un conseiller n'a aucun agent à sa droite, personne ne le contrôle, et il n'effectue pas d'action.



Exemple : le Corbeau Blanc a placé un agent auprès du Chancelier dans ce Conseil, alors que le Serpent Éternel s'est placé auprès du Commissaire. Lorsque l'on résout cet empire, le Serpent Éternel joue le premier et effectue l'action du Commissaire qu'il contrôle. Puisque les emplacements d'Intendant et de Maréchal sont vides, et que le Corbeau Blanc contrôle le prochain conseiller à droite (le Chancelier), le Corbeau Blanc contrôle ces trois conseillers.

Contrôle de région

Un empire contrôle une région (et les icônes qui s'y trouvent) s'il y possède au moins 1 unité, ou s'il s'agit de l'une de ses **régions de départ** vide de toute unité ennemie, et reconnaissable à sa couleur.



Exemple : les régions marron sont les régions de départ de l'empire du Cheval. Une région marron vide de toute unité est donc encore sous le contrôle du Cheval. Toutefois, si l'Ours amène une de ses unités dans une région marron vide, alors il en prend le contrôle.



Contrôle de ville

Lorsqu'un empire contrôle une région, il en contrôle aussi toutes les villes. À la fin de la partie, multipliez le nombre de villes contrôlées par l'empire par le degré de loyauté noté pour cet empire sur votre plateau. Cela vous donne le nombre de points que vous marquez pour cet empire.



Exemple : l'empire de l'Ours contrôle cette région, et la ville qui s'y trouve.

Conseillers



Chaque conseiller est associé à une ou plusieurs actions disponibles, comme indiqué sur le plateau.



Voici une liste de ces actions.



Recruter

Si un empire n'a plus aucune unité dans sa réserve, vous ne pouvez pas choisir cette action. S'il ne lui reste pas suffisamment d'unités pour faire l'action en intégralité, vous pouvez tout de même choisir cette action et placer les unités disponibles. Toute unité recrutée peut être ajoutée à n'importe quelle région contrôlée par l'empire.

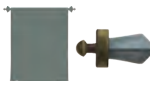
 x2 Recrutez 2 unités.

 x Recrutez 1 unité pour chaque icône  contrôlée par cet empire.


 x Recrutez 1 unité pour chaque icône  contrôlée par cet empire.



 x Recrutez 2 unités pour chaque icône  contrôlée par cet empire.



Attaquer



 Attaquez une région ennemie adjacente à une région contrôlée par l'empire actif (voir *Lancer une attaque* p.12).



Piocher des cartes

 x1 Tirez 1 carte de la pioche de cet empire et ajoutez-la à votre main.

 x Tirez 1 carte de la pioche de cet empire pour chaque paire d'icônes  qu'il contrôle et ajoutez-la à votre main.

 x Tirez 1 carte de la pioche de cet empire pour chaque trio d'icônes  qu'il contrôle et ajoutez-la à votre main.

 x Tirez 1 carte de la pioche de cet empire pour chaque paire d'icônes  qu'il contrôle et ajoutez-la à votre main.

 x Tirez 1 carte de la pioche de cet empire pour chaque trio d'icônes  qu'il contrôle et ajoutez-la à votre main.

Changer d'emplacement

 Déplacez cet agent vers **n'importe quel autre emplacement de conseiller**

du même Conseil (même occupé – dans ce cas, échangez de place avec l'autre agent) puis résolvez l'une des actions correspondantes.

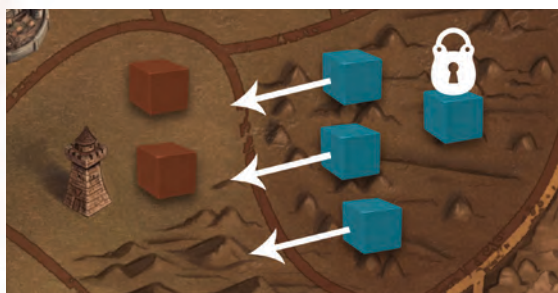
Le jeu reprend ensuite normalement à partir du conseiller que vous aviez quitté.

Lancer une attaque

Lorsque vous résolvez une action d'attaque, choisissez une région voisine contrôlée par un autre empire et déplacez-y autant d'unités que vous voulez à partir d'une seule région adjacente contrôlée par l'empire actif. Vous ne pouvez pas traverser les mers.

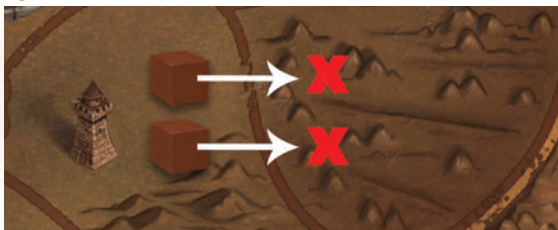
Si l'attaque part d'une région conquise (cà.d. une région occupée par l'empire actif, mais qui n'est pas à sa couleur), vous devez laisser au moins 1 unité dans la région de départ.

Vous ne pouvez jamais abandonner une région conquise.



Exemple : Ici, l'Ours est obligé de laisser une unité dans la région conquise depuis laquelle il attaque.

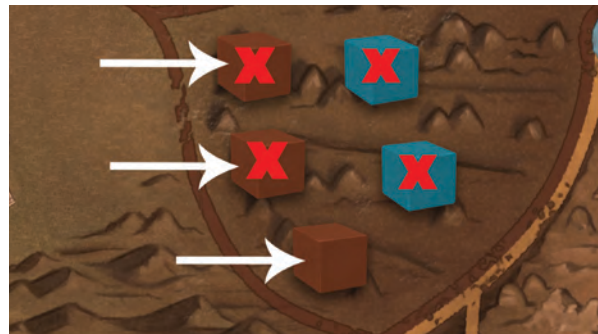
Vous ne pouvez pas utiliser une attaque pour déplacer des unités d'une région à l'autre au sein d'un même empire : vous devez impérativement attaquer une région contrôlée par l'ennemi.




Exemple : le Cheval ne peut pas utiliser une attaque pour déplacer deux unités d'une région vers une autre région qu'il contrôle.

Combat

Il y a **combat** lorsque les unités d'un empire entrent dans une région contrôlée par un autre empire. Chaque armée perd autant d'unités que le nombre d'unités de l'armée adverse. Les unités survivantes, s'il y en a, gagnent la bataille. Les pertes regagnent la réserve.



Exemple : 3 unités du Cheval attaquent 2 unités de l'Ours. Le Cheval gagne la bataille. Les unités perdues regagnent leur réserve.

Toute région défendue par une tour  détruit 1 unité ennemie au moment où l'armée ennemie entre dans la région.



Exemple : 3 unités de l'Ours attaquent 2 unités du Cheval et une tour. La tour détruit l'une des unités de l'attaquant. Dans le combat qui suit, opposant 2 unités dans chaque camp, les deux armées s'anéantissent mutuellement. Le Cheval conserve la région car il s'agit de l'une de ses régions de départ.

Vérifier le ravitaillement

Lorsque tous les conseillers d'un empire ont joué, et avant de passer à l'empire suivant, vérifiez qu'**aucune** armée de cet empire ne dépasse 4 unités par région sur le plateau. Toute unité excédentaire retourne à la réserve.

Une ferme augmente la limite de sa région à 6 unités.



Exemple : L'armée du Cheval (à gauche) perd 2 unités à la fin du tour du Cheval. L'armée de l'Ours (à droite) contrôle une ferme et peut donc se maintenir à 6 unités à la fin du tour de l'Ours.

MANCHE SUIVANTE

À la fin de la phase des Empires, placez le jeton Sablier sur la prochaine case disponible de la piste temporelle. S'il s'agit de la case Fin du jeu, la partie s'arrête immédiatement : passez au décompte final (ignorez les phases d'Entretien et d'Intrigue). Sinon, le premier joueur passe la tuile Premier joueur à son voisin de gauche ; avant de commencer la nouvelle manche, résolvez la phase d'Entretien et la phase d'Intrigue.



PHASE D'ENTRETIEN

Chaque joueur qui a plus de 5 cartes en main doit défausser l'excédent pour revenir à 5 cartes.

PHASE D'INTRIGUE

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut décider d'**échanger** la position de deux de ses jetons Loyauté **non révélés** sur son plateau individuel. Choisissez deux emplacements de votre plateau et révélez les jetons qui s'y trouvent, puis intervertissez-les. Ils ne pourront plus changer de place jusqu'à la fin de la partie.

Une nouvelle manche s'engage, à partir de la phase des Agents. Prenez un nouveau jeton Sablier et positionnez-le sur la case Départ.



CARTES EMPIRE

Au fur et à mesure du jeu, vous allez acquérir des cartes Empire et les ajouter à votre main. Ces cartes peuvent être jouées depuis votre main pour influencer le cours de la partie. Chaque carte Empire dispose de son propre symbole, affiché en haut de la carte.



Note : les capacités vous permettent d'ignorer certaines règles : s'il y a un conflit de règles entre une carte et une règle générale, c'est la carte qui a priorité.

Limite de cartes en main

Votre main n'est pas limitée pendant une manche, mais vous devrez retomber à 5 cartes en main lors de la phase d'Entretien de chaque manche (voir p.13).

Jouer des cartes

Vous pouvez jouer une (ou des) cartes immédiatement avant, pendant, ou immédiatement après l'action d'un conseiller que vous contrôlez. Le conseiller en question, ou sa localisation, n'a pas besoin de correspondre à l'icône d'empire des cartes que vous jouez. Toute carte doit être complètement résolue avant de passer à la suivante. Lorsqu'une carte est jouée ou défaussée, elle doit immédiatement être remélangée dans la pioche d'où elle venait.

Pour jouer une carte, choisissez une de ses capacités. Chacune a un coût. Les symboles indiqués devant la capacité indiquent le nombre de cartes de ce type que vous devez défausser pour exercer la capacité. La carte que vous jouez compte elle-même comme une carte défaussée, ce qui signifie que la première capacité de chaque carte peut toujours être exercée sans que vous n'ayez besoin de payer des cartes supplémentaires.



Exemple : pour jouer la capacité encadrée ci-dessus, vous devez défausser 2 cartes Empire : une avec l'icône Ours (celle-ci) et une autre avec l'icône Lion. Vous allez donc perdre une carte en plus de celle-ci, mais c'est tout.

DÉCOMPTE FINAL

La partie s'arrête à l'issue de la 4^e manche, au moment où le jeton Sablier atteint la case "Fin du jeu". Révélez alors tous les jetons Loyauté des plateaux individuels et marquez les points comme indiqué p.8. Le joueur qui a le score le plus élevé est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a fait le moins d'échanges de Loyautés l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le plus de cartes Empire en main l'emporte.

RÈGLES AVANCÉES

Décompte

Vous pouvez intégrer cette règle dans le décompte final.

Chaque joueur reçoit un point supplémentaire par jeton Loyauté non dévoilé.

Rappel : vous devez dévoiler vos jetons Loyauté lorsque vous les changez de position durant la partie.

Déployer un agent dans une région

Lorsque vous déployez des agents lors de la phase des Agents, vous pouvez choisir de déployer un ou plusieurs agents dans une région du plateau (même occupée) au lieu de l'assigner à un conseiller.

Tout agent déployé dans une région compte comme une **ville** pour ce joueur lors du décompte final. Un même joueur ne peut pas avoir plus de deux agents déployés dans des régions.

Une même région peut accueillir plusieurs agents, mais pas du même joueur.

Tout agent déployé dans une région peut être récupéré au début de la phase des Agents, comme un agent déployé au Conseil. Il n'existe pas d'autre moyen d'ajouter ou de retirer un agent d'une région.



Exemple : le Corbeau Blanc a déployé un agent dans cette région marron. À la fin de la partie, l'empire qui contrôle cette région marquera des points pour ce joueur en fonction de son degré de loyauté. Par exemple, si l'Ours contrôle cette région et que le Corbeau Blanc était **Dévoué** à l'empire de l'Ours, alors cet agent rapporte 4 points au Corbeau Blanc.

LEXIQUE

Actif - Agent : tant qu'un conseiller est **actif** et sous votre contrôle, on dit que l'agent qui vous donne ce contrôle est l'agent actif. Un agent reste actif jusqu'à ce qu'il n'ait plus de capacités à utiliser pour son (ou ses) conseiller(s). Cette précision est importante pour jouer certaines cartes.

Actif - Conseiller : un conseiller est actif à partir du moment où il doit agir, et jusqu'à ce qu'il ait fait son action. Cette précision est importante pour jouer certaines cartes.

Ami : les unités de l'empire qui contrôle la région. Par exemple, si vous devez ajouter des unités amies à une région jaune contrôlée par une armée bleue, vous ajoutez des unités bleues.

Armée : ensemble d'unités amies de la même région.


Éliminez : retirez une unité du plateau et remettez-la dans la réserve correspondante.


Région de départ : lorsqu'une région de départ est vide, on considère qu'elle est contrôlée par l'empire de sa couleur.


Unité : un cube coloré, représentant les troupes qui composent une armée.


Vide : une région sans aucune unité.


PRÉCISIONS SUR LES CARTES


 : toutes les unités du combat, en attaque et en défense, sont éliminées. Il est possible de sacrifier une seule unité pour attaquer et éliminer une importante force défensive de cette façon, même si la région est défendue par une tour.

 *Dispersion* : si cet empire ne contrôle aucune région adjacente, renvoyez les unités dispersées dans sa réserve.

 : cette capacité doit être exercée **avant** de faire une action : vous échangez une action possible contre une autre. Si le conseiller choisi est dans un autre empire, vous faites cette action pour ce nouvel empire. Le jeu reprend ensuite à partir du conseiller que vous avez abandonné (déplacez le jeton Sablier comme d'habitude). S'il n'y a aucun emplacement de conseiller libre, cette capacité ne peut être utilisée.

 *Renforts* : les unités doivent être déplacées depuis **une** région contrôlée par l'empire actif, vers la région ciblée par l'attaque, puis le combat est résolu. Cette capacité ne permet pas d'abandonner une région conquise. Les limites de ravitaillement sont calculées normalement au moment du ravitaillement.

 : cette capacité doit être exercée **avant** de faire une action : vous échangez une action possible contre une autre. Si le conseiller choisi est dans un autre empire, vous faites cette action pour ce nouvel empire. Aucun des deux emplacements de conseiller n'a besoin d'être occupé par un agent mais vous devez contrôler les deux emplacements de conseiller. Le jeu reprend ensuite à partir de l'emplacement de conseiller auquel vous avez renoncé (déplacez le jeton Sablier comme d'habitude).

 : vous pouvez déplacer autant d'unités que vous voulez, depuis une région éligible vers une autre. Cette capacité ne permet pas d'abandonner une région conquise.

