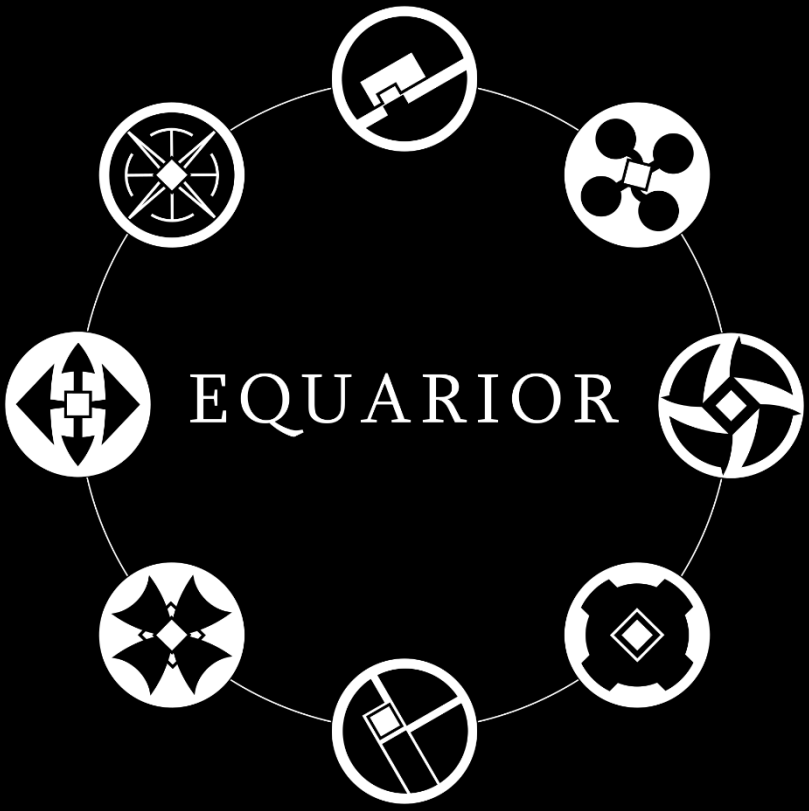
Livret des règles du jeu

Game rules booklet



EQUARIOR Games

Table des matières / Table of Contents

Table des matières / Table of Contents 2
Préface / Preface 4
Objectif du jeu / Objective of the game 5
Déplacement des pièces / Movement of the pieces 6
Déroulement d'une partie / Game progression 7
Statuts des pièces / Pieces status 9
- Animé / Animated 9
- Protégé / Protected 10
- Inhibé / Inhibited 10

Pièces de combat / Combat pieces 11
Pièces d'animation / Animation pieces 12
Pièces de sécurité / Security pieces 13
Pièces de médiation / Mediation pieces 14
Récapitulatif des pièces / Summary of the pieces 15
Tutoriel de base / Basic tutorial 16
- Animation par le Duelliste / Animation by the Duelist 16
- Animation par le Pèlerin / Animation by the Pilgrim 17
- Animation par l'Alchimiste / Animation by the Alchemist 18
- Le Guerrier / The Warrior 19
- Le Conquérant / The Conqueror 20
- Le Protecteur / The Protector 21
- Le Gouverneur / The Governor 22
- Le Pèlerin / The Pilgrim 23
- Le Conseiller / The Advisor 24
- L'Alchimiste / The Alchemist 25

Tutoriel avancé / Advanced tutorial 26

© EQUARIOR Tous droits réservés.

Protection sécurisée / Secure protection 26
Protection sécurisée et inhibition / Secure protection and inhibition 27
Animation optimisée du Conquérant / Optimized animation of the Conqueror 28
Opposition des Gouverneurs / Opposition of the Governors 29
Opposition des Gouverneurs par le Pèlerin / Opposition of the Governors by the Pilgrim 30
Gouvernance par symétrie / Governance by symmetry 31
Boucle sans fin du Conseiller / Endless loop of the Advisor 32
Animation optimisée du Conseiller / Optimized animation of the Advisor 33
Alternance du Pèlerin et de l'Alchmiste / Swap between the Pilgrim and the Alchemist 34
Choix de l'alternance / Choice of swap 35
Sécurité par l'Alchimiste / Security by the Alchemist 36
Pèlerin et Alchimiste optimisés / Optimized Pilgrim and Alchemist 37
L'Alchimiste immortel / The immortal Alchemist 38
D'autres coups sont à découvrir / Other moves are to be discovered. 39
Notes 40

© EQUARIOR Tous droits réservés.

Préface / Preface

Ce livret a pour objectif de vous faire découvrir les règles du jeu **EQUARIOR**, ainsi que différentes techniques et coups particuliers afin de vous améliorer et vous permettre de développer efficacement votre propre stratégie. N'hésitez pas à vous y reporter autant de fois que nécessaire.

Ces règles s'appliquent aux jeux **2 joueurs, 4 joueurs et 8 joueurs**. Le fonctionnement de base des pièces restant le même sur toutes ces versions, seule la richesse des combinaisons possibles diffère.

Ce jeu de stratégie fut conçu, à l'origine, pour le commandement militaire. Il s'appuie sur une méthodologie d'analyse comportementale primée à plusieurs reprises en France et en Allemagne.

Pour plus d'informations sur nos développements et l'origine du jeu, venez visiter notre site internet : **www.equarior.com**. Rejoignez aussi nos pages **Facebook et Instagram** pour ne rien manquer des actualités sur le jeu.

This booklet aims to introduce you to the rules of the game **EQUARIOR**, as well as various techniques and special moves to help you improve and develop your own strategy effectively. Feel free to refer to it as often as needed.

These rules apply to **2-player, 4-player, and 8-player** games. Since the basic mechanics of the pieces remain the same across all versions, only the richness of possible combinations varies.

This strategy game was originally designed for military command. It is based on a behavioral analysis methodology that has been awarded multiple times in France and Germany.

For more information about our developments and the origins of the game, visit our website: **www.equarior.com**. Also, follow our **Facebook and Instagram** pages to stay up to date with the latest game news.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Objectif du jeu / Objective of the game



Le Duelliste / The Duelist

Le Duelliste est la pièce centrale du jeu. Il anime les pièces de son propre camp.

Lorsque le **Duelliste de l'adversaire est pris ou immobilisé**, ceci de façon définitive, **la partie est gagnée**.

Un joueur peut abandonner une partie en cours s'il considère la partie comme perdue, le joueur adverse devient alors le gagnant de la partie.

Les 2 joueurs peuvent décider ensemble de la fin d'une partie en cours. La partie jouée se trouve ainsi annulée et non comptabilisée.

Si le Duelliste est pris alors que l'Alchimiste de son camp est animé sur le jeu, ce dernier prend le rôle d'animation. La partie peut alors se poursuivre, jusqu'à ce que l'Alchimiste soit à son tour pris ou immobilisé de façon définitive.

The Duelist is the central piece of the game. It animates the pieces of its own camp.

When **the opponent's Duelist is captured or immobilized**, permanently, **the game is won**.

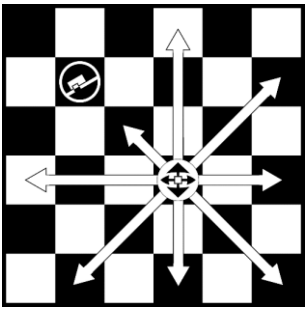
A player can forfeit a game in progress if they consider it lost, in which case the opponent becomes the winner of the game.

Both players can mutually decide to end a game in progress. The played game is then canceled and not counted.

If the Duelist is captured while the Alchemist of its camp is animated on the board, the latter takes over the animation role. The game can then continue until the Alchemist is either captured or permanently immobilized.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Déplacement des pièces / Movement of the pieces



Toutes les pièces du jeu se déplacent de la même façon.

Elles peuvent se déplacer sur la grille horizontalement, verticalement ou en diagonale, et avancer d'autant de cases que souhaité.

Il est cependant impossible de sauter au-dessus d'une pièce du jeu, qu'elle soit de son propre camp ou du camp adverse.

Une pièce doit être animée pour pouvoir être déplacée.

Comme le montre l'exemple ci-dessus, une pièce peut se déplacer sur une case en dehors du champ d'animation des pièces du joueur, la pièce déplacée ne sera alors plus animée sur sa nouvelle case.

All pieces in the game move in the same way.

They can move on the grid horizontally, vertically, or diagonally, advancing as many squares as desired.

However, it is impossible to jump over another piece, whether it belongs to your own camp or the opposing camp.

A piece must be animated in order to move.

As shown in the example above, a piece can move to a square outside the animation range of the player's pieces. In this case, the moved piece will no longer be animated on its new square.

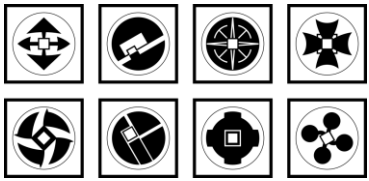
© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Déroulement d'une partie / Game progression

Pour la première partie, l'équipe disposant des pièces noires commence, puis c'est au tour de l'équipe aux pièces rouges, et ainsi de suite.

Au départ du jeu, la grille est vide de toute pièce.

Les pièces sont placées sur la zone à l'extérieur du jeu. Nous conseillons cette disposition.



Le premier joueur ouvre la partie en mettant une de ses pièces, au choix, sur la grille. Le second joueur place à son tour une de ses pièces sur la grille.

Les joueurs doivent obligatoirement effectuer une action à chaque tour de jeu, il est impossible de sauter son tour.

A chaque tour, le joueur doit effectuer **une seule** des actions suivantes :

- Poser une pièce sur le jeu
- Déplacer une de ses pièces animées
- Prendre une pièce de l'adversaire – ou plusieurs
- Permuter sa pièce d'animation avec une pièce de l'adversaire détenant le pouvoir du Conseiller

Il est par exemple impossible, sur le même coup joué de poser son Guerrier et de prendre directement une pièce adverse, ou même de le déplacer. Le joueur devra attendre son prochain tour pour effectuer une de ces actions.

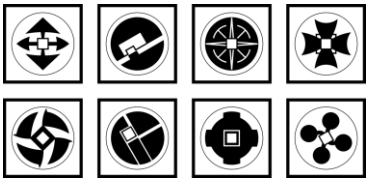
Une fois cette action effectuée c'est au deuxième joueur de jouer et ainsi de suite.

Chaque joueur peut à tout moment du jeu animer ses pièces, attaquer le camp adverse, sécuriser son camp, chercher à gagner la partie en utilisant toutes les fonctions du jeu, sans pour autant avoir à placer toutes ses pièces sur la grille.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

For the first game, the team with the black pieces goes first, followed by the team with the red pieces, and so on.

At the start of the game, the grid is empty of any pieces.



The pieces are placed in the area outside the game. We recommend this setup.

The first player starts by placing one of their pieces, of their choice, on the grid. The second player then places one of their pieces on the grid.

Players must perform an action on each turn; it is impossible to skip a turn. On each turn, a player must perform one of the following actions:

- Place a piece on the board
- Move one of their animated pieces
- Capture an opponent's piece – or multiple pieces
- Swap the animation of their piece with an opponent's piece that has the Advisor's power

For example, it is impossible to both place your Warrior and capture an opponent's piece, or even move it, in the same turn. The player must wait until their next turn to perform one of these actions.

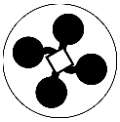
Once this action is completed, it is the second player's turn, and so on. Each player can, at any moment during the game, animate their pieces, attack the opponent's camp, secure their own camp, or aim to win the game by using all the functions of the game, without necessarily having to place all their pieces on the grid.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Animé / Animated

Source possible du statut :
Possible source of the status :





Pour qu'une pièce puisse se déplacer ou interagir avec les autres pièces elle doit être animée. Pour se faire, elle doit être dans l'axe d'une pièce animatrice :

- Le Duelliste
- L'Alchimiste qui a la fonction de Duelliste
- Le Pèlerin dans l'axe de son Duelliste, ou de l'Alchimiste qui a la fonction de Duelliste

Ainsi, n'ont pas besoin d'être animé le Duelliste ni l'Alchimiste-Duelliste.

For a piece to move or interact with other pieces, it must be animated. To do so, it must be aligned with an animator piece:

- The Duelist
- The Alchemist acting as the Duelist
- The Pilgrim, in the line of its Duelist, or the Alchemist acting as the Duelist

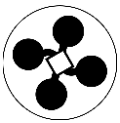
Thus, neither the Duellist nor the Alchemist-Duellist needs to be animated.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Protégé / Protected

Source possible du statut :
Possible source of the status :





Une pièce peut être protégée grâce au Protecteur de son propre camp. Lorsqu'une pièce est protégée, elle ne peut ni être prise, ni être inhibée.

La protection ne protège pas de la permutation.

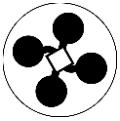
A piece can be protected by the Protector of its own camp. When a piece is protected, it cannot be captured or inhibited.

Protection does not prevent permutation.

Inhibé / Inhibited

Source possible du statut :
Possible source of the status :





Une pièce peut être inhibée par l'intermédiaire du Gouverneur du camp adverse. Lorsqu'une pièce est inhibée, elle perd sa possibilité de déplacement ainsi que son interaction avec les autres pièces du jeu.

A piece can be inhibited through the Governor of the opposing camp. When a piece is inhibited, it loses its ability to move and interact with other pieces in the game.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Pièces de combat / Combat pieces

Le Guerrier

The Warrior



C'est la lance du Maître du Jeu

It is the lance of the Game Master

Il peut prendre toute pièce se trouvant directement dans son axe.

Il ne peut prendre qu'une pièce à la fois par tour.

It can capture any piece directly in its line of sight.

It can only capture one piece per turn.

Le Conquérant

The Conqueror



C'est le sabre du Maître du Jeu

It is the sword of the Game Master

Il peut prendre toute pièce placée directement dans son axe.

Il peut prendre en un seul coup joué, autant de pièces que souhaité se trouvant dans son axe. Il peut prendre à volonté toute pièce de son adversaire se trouvant sur son passage à condition qu'il demeure animé à chaque prise.

It can capture any piece placed directly in its line of sight.

It can capture as many pieces as desired in a single turn, as long as they are within its line of sight. It can freely capture any opponent's piece in its path, provided that the piece remains animated with each capture.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Pièces d'animation / Animation pieces

Le Duelliste

The Duelist



On l'appelle le Maître du Jeu

It is called the Game Master

Il est la pièce centrale, et en quelque sorte l'âme du jeu. Il anime les pièces de son camp.

Toute pièce d'un joueur se trouvant dans l'axe direct de son Duelliste peut se déplacer et activer sa fonction.

It is the central piece, and in a way, the soul of the game. It animates the pieces of its camp.

Any piece of a player that is in the direct line of their Duelist can move and activate its function.

Le Pèlerin

The Pilgrim



C'est le miroir du Maître du Jeu

It is the mirror of the Game Master

Il prend la fonction de toute pièce du jeu de son propre camp, Duelliste compris, dans la mesure où la pièce se trouve dans son axe direct. Il peut cumuler autant de fonctions qu'il a de pièces dans son axe, hors celles inhibées par le Gouverneur du camp adverse.

It takes on the function of any piece of its own camp, including the Duelist, as long as the piece is in its direct line of sight. It can accumulate as many functions as it has pieces in its line, except for those inhibited by the Governor of the opposing camp.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Pièces de sécurité / Security pieces

Le Protecteur

The Protector



C'est le bouclier du Maître du Jeu

It is the shield of the Game Master

Il a pour fonction de protéger les pièces de son camp.

Toute pièce de son camp placée directement dans son axe ne peut être prise ou inhibée par l'adversaire.

Its function is to protect the pieces of its camp.

Any piece of its camp placed directly in its line of sight cannot be captured or inhibited by the opponent.

Le Gouverneur

The Governor



C'est la loi du Maître du Jeu

It is the law of the Game Master

Il a pour fonction d'inhiber (immobiliser) les pièces de l'adversaire.

Toute pièce du camp adverse placée directement dans son axe perd automatiquement sa possibilité de mouvement et sa fonction, y compris le Duelliste du camp de l'adversaire qui perd son pouvoir d'animation.

Its function is to inhibit (immobilize) the opponent's pieces.

Any piece of the opposing camp placed directly in its line of sight automatically loses its ability to move and its function, including the opponent's Duelist, who loses its animation power.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Pièces de médiation / Mediation pieces

Le Conseiller

The Advisor



C'est le médiateur du Maître du Jeu

It is the mediator of the Game Master

S'il est placé directement dans l'axe d'une pièce du camp adverse ayant le pouvoir d'animation, il contraint l'adversaire au prochain coup à échanger la place de sa pièce avec celle du Conseiller. L'adversaire perd ainsi la possibilité de jouer un autre coup pendant son tour de jeu.

La protection de la pièce n'empêche pas sa permutation.

If it is placed directly in the line of an opposing piece with animation power, it forces the opponent, on their next turn, to swap the position of their piece with that of the Advisor. Thus, the opponent loses the ability to play another move during their turn.

The protection of the piece does not prevent its permutation.

L'Alchimiste

The Alchemist



C'est l'immortalité du Maître du Jeu

It is the immortality of the Game Master

Il prend les fonctions de toutes les pièces prises de son propre camp par l'adversaire.

L'Alchimiste bénéficie de son mouvement et de sa fonction à condition qu'il soit animé ou que le Duelliste de son camp ait été déjà pris par l'adversaire.

It takes on the functions of all captured pieces from its own camp by the opponent.

The Alchemist retains its movement and function as long as it is animated or if its camp's Duelist has already been captured by the opponent.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Récapitulatif des pièces / Summary of the pieces

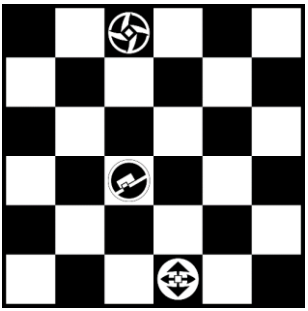
Chaque pièce bénéficie de fonctions particulières

Each piece has its own unique functions

	Prend Captures	Anime Animates	Protège Protects	Inhibe Inhibits	Permute Swaps
 **Le Guerrier / The Warrior** La lance / The lance	■				
 **Le Conquérant / The Conqueror** Le sabre / The sword	■				
 **Le Duelliste / The Duelist** Le maître du jeu / The game master		■			
 **Le Pèlerin / The Pilgrim** Le miroir / The mirror	■	■	■	■	■
 **Le Protecteur / The Protector** Le bouclier / The shield			■		
 **Le Gouverneur / The Governor** La loi / The law				■	
 **Le Conseiller / The Advisor** Le médiateur / The mediator					■
 **L'Alchimiste / The Alchemist** L'immortalité / The immortality	■	■	■	■	■

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Animation par le Duelliste / Animation by the Duelist



Règle : Le Duelliste a pour seule fonction l'animation des pièces de son propre camp. Il peut se déplacer sur la grille par lui-même.

A son tour de jouer, le **Duelliste** peut se déplacer sur la grille de façon autonome.

Le **Conquérant** peut également se déplacer sur la grille et bénéficier de sa fonction d'attaquant, étant dans l'axe du **Duelliste** de son camp : la pièce est animée.

Le **Guerrier** ne peut pas se déplacer sur la grille ni bénéficier de sa fonction d'attaquant, n'étant pas dans l'axe du **Duelliste** de son camp : la pièce n'est pas animée.

Rule: The Duelist's sole function is to animate the pieces of its own camp. It can move on the grid by itself.

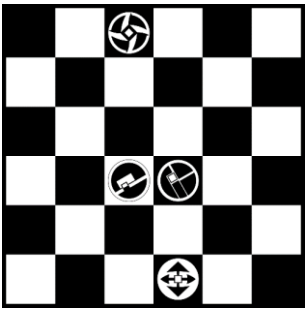
On its turn, the **Duelist** can move autonomously on the grid.

The **Conqueror** can also move on the grid and benefit from its attacking function, as long as it is in the line of the **Duelist** of its camp: the piece is animated.

The **Warrior** cannot move on the grid or benefit from its attacking function, as it is not in the line of the **Duelist** of its camp: the piece is not animated.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Animation par le Pèlerin / Animation by the Pilgrim



Règle : Le Pèlerin, animé par son Duelliste, prend le pouvoir de toute pièce de son camp dans son axe. A ce titre, il prend également la fonction du Duelliste, ce qui lui permet d'animer toutes les pièces de son camp se trouvant dans son axe.

Le **Conquérant** est animé par le **Duelliste**.

Le **Guerrier** est animé par le **Pèlerin**.

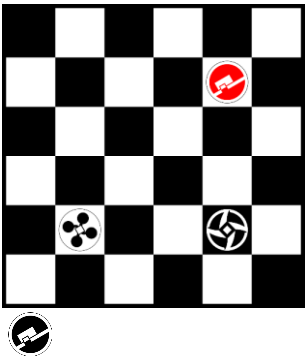
Rule: The Pilgrim, animated by its Duelist, takes the power of any piece from its camp in its line of sight. As such, it also takes on the function of the Duelist, allowing it to animate all the pieces of its camp within its line.

The **Conqueror** is animated by the **Duelist**.

The **Warrior** is animated by the **Pilgrim**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Animation par l'Alchimiste / Animation by the Alchemist



Règle : L'Alchimiste prend les fonctions de toutes les pièces prises de son propre camp par l'adversaire.

Condition de base : le **Duelliste** a été pris par le camp adverse ET l'**Alchimiste** était animé au moment de la prise du **Duelliste**.

L'**Alchimiste** devient Duelliste et anime ainsi le **Conquérant**.

L'**Alchimiste** peut se déplacer sur la grille par lui-même.

Rule: The Alchemist takes on the functions of all pieces from its own camp that have been captured by the opponent.

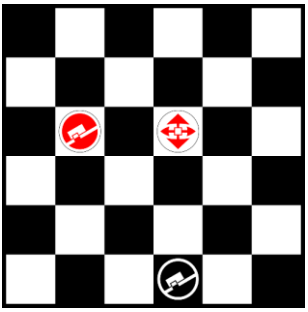
Basic condition: The Duelist has been captured by the opposing camp AND the Alchemist was animated at the time of the Duelist's capture.

The **Alchemist** becomes the Duelist and thus animates the **Conqueror**.

The **Alchemist** can move autonomously on the grid.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Le Guerrier / The Warrior



Règle : Le Guerrier peut prendre toute pièce se trouvant directement dans son axe. Il ne peut prendre qu'une pièce à la fois par tour.

Les pièces rouges jouent.

Le Guerrier peut prendre le **Duelliste** de l'adversaire.

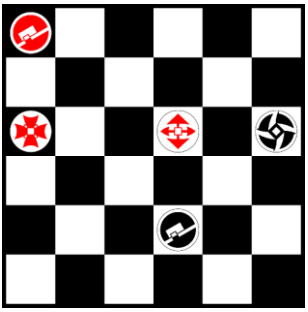
Rule: The Warrior can capture any piece directly in its line of sight. It can only capture one piece at a time per turn.

The red pieces play.

The Warrior can capture the opponent's **Duelist**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Le Conquérant / The Conqueror



Règle : Le Conquérant peut prendre toute pièce placée directement dans son axe. Il peut prendre en un seul coup joué, autant de pièces que souhaité se trouvant dans son axe à condition qu'il demeure animé à chaque prise.

Les pièces noires jouent.

Le **Conquérant** prend le **Guerrier** du camp adverse. Etant toujours dans l'axe de son **Duelliste**, le **Conquérant** peut aussi prendre le **Conseiller** mais ne pourra pas prendre le **Duelliste** car il ne sera plus dans l'axe de son **Duelliste**.

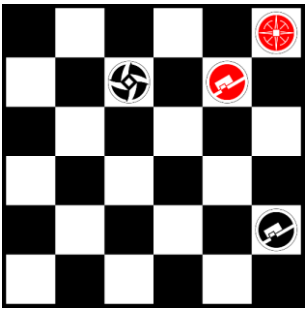
Rule: The Conqueror can capture any piece placed directly in its line of sight. It can capture as many pieces as desired in a single turn, as long as it remains animated with each capture.

The black pieces play.

The **Conqueror** captures the opponent's **Warrior**. Still in the line of its **Duelist**, the **Conqueror** can also capture the **Advisor**, but will not be able to capture the **Duelist** as it is no longer in the line of its **Duelist**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Le Protecteur / The Protector



Règle : Le Protecteur a pour fonction de protéger les pièces de son camp. Toute pièce de son camp placée directement dans son axe ne peut être prise ou inhibée par l'adversaire.

Le **Protecteur** protège le **Duelliste** de son camp.

Le **Conquérant** ne peut donc pas prendre le **Duelliste** du camp adverse.

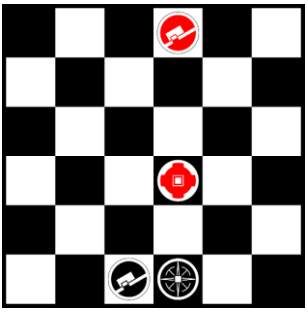
Rule: The Protector's function is to protect the pieces of its camp. Any piece of its camp placed directly in its line of sight cannot be captured or inhibited by the opponent.

The **Protector** protects the **Duelist** of its camp.

Therefore, the **Conqueror** cannot capture the **Duelist** of the opposing camp.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Le Gouverneur / The Governor



Règle : Le Gouverneur a pour fonction d'inhiber les pièces de l'adversaire. Toute pièce du camp adverse placée directement dans son axe perd sa possibilité de mouvement et sa fonction.

Les pièces rouges jouent.

Le **Gouverneur** inhibe le **Protecteur** ne pouvant ainsi plus protéger les pièces de son camp. Le **Duelliste** n'est pas protégé.

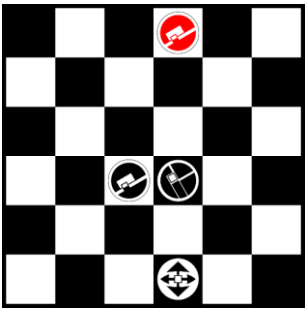
Rule: The Governor's function is to inhibit the opponent's pieces. Any piece from the opposing camp placed directly in its line of sight loses its ability to move and its function.

The red pieces play.

The **Governor** inhibits the **Protector**, meaning it can no longer protect the pieces of its camp. The **Duelist** is not protected.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Le Pèlerin / The Pilgrim



Règle : Le Pèlerin prend la fonction de toute pièce de son propre camp dans son axe direct. Il peut cumuler autant de fonctions qu'il a de pièces dans son axe, hors celles inhibées par le Gouverneur du camp adverse.

Les pièces noires jouent.

Le **Pèlerin** est animé par son **Duelliste**. De plus, étant dans l'axe du **Guerrier** de son camp, le **Pèlerin** prend aussi sa fonction. Le **Pèlerin** est alors Duelliste et Guerrier et peut prendre le **Duelliste** adverse.

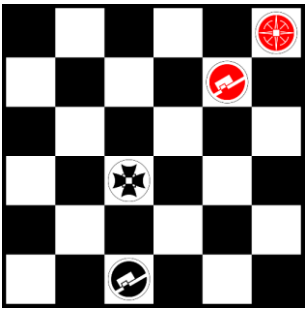
Rule: The Pilgrim takes on the function of any piece from its own camp in its direct line of sight. It can accumulate as many functions as it has pieces in its line, except for those inhibited by the Governor of the opposing camp.

The black pieces play.

The **Pilgrim** is animated by its **Duelist**. Additionally, as it is in the line of its camp's **Warrior**, the **Pilgrim** also takes its function. The **Pilgrim** is thus both the Duelist and the Warrior, and can capture the opposing **Duelist**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Le Conseiller / The Advisor



Règle : Si le Conseiller est placé dans l'axe d'une pièce du camp adverse ayant le pouvoir d'animation, il contraint l'adversaire au prochain coup à échanger la place de sa pièce avec celle du Conseiller. La protection de la pièce n'empêche pas sa permutation.

Les pièces noires jouent.

Le **Conseiller** est placé sur la grille, contraignant le **Duelliste** à échanger sa place avec lui. Le **Protecteur** ne peut empêcher cette alternance.

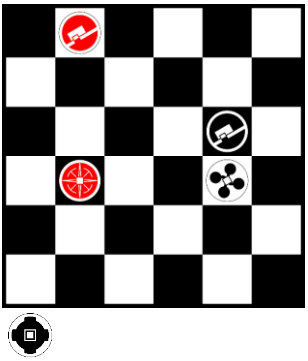
Rule: If the Advisor is placed in the line of a piece from the opposing camp with the power of animation, it forces the opponent, on their next turn, to swap the positions of their piece with that of the Advisor. The protection of the piece does not prevent the swap.

The black pieces play.

The **Advisor** is placed on the grid, forcing the **Duelist** to swap positions with it. The **Protector** cannot prevent this exchange.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

L'Alchimiste / The Alchemist



Règle : L'Alchimiste prend les fonctions de toutes les pièces prises de son propre camp par l'adversaire.

Si le **Gouverneur** a été pris par le camp rouge, l'**Alchimiste** devient alors Gouverneur. Dès lors il inhibe le **Protecteur** adverse qui ne protègera plus le **Duelliste**.

Rule: The Alchemist takes on the functions of all pieces from its own camp that have been captured by the opponent.

If the **Governor** has been captured by the red camp, the **Alchemist** becomes the Governor. From then on, it inhibits the opposing **Protector**, which will no longer protect the **Duelist**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Protection sécurisée / Secure protection



Règle : Si le Protecteur et le Pellerin (ou l'Alchimiste-Pèlerin) sont tous deux animés et dans le même axe l'une de l'autre, elles se protègent entre elles.

Tous deux animés, le **Protecteur** protège le **Pèlerin** qui bénéficie lui-même de la fonction de protection. Les deux pièces s'auto-protègent et protègent toutes les pièces de leur camp qui sont dans leurs axes.

Le **Conquérant** adverse ne pourra ainsi pas prendre le **Protecteur** protégé.

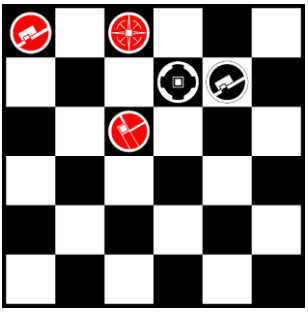
Rule: If both the Protector and the Pilgrim (or the Alchemist-Pilgrim) are animated and aligned on the same axis, they protect each other.

Both animated, the **Protector** protects the **Pilgrim**, who in turn benefits from the protection function. The two pieces mutually protect each other and all the pieces of their camp within their lines of sight.

The opposing **Conqueror** will therefore not be able to capture the protected **Protector**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Protection sécurisée et inhibition / Secure protection and inhibition



Règle : La protection sécurisée ne prédomine pas si les deux pièces protectrices sont inhibées.

Le **Gouverneur** est placé simultanément dans l'axe du **Protecteur** et du **Pèlerin** tous deux en position de *Protection sécurisée (voir le cas précédent).*

Le **Gouverneur** inhibe le **Protecteur** et le **Pèlerin**, le **Duelliste** n'est plus protégé.

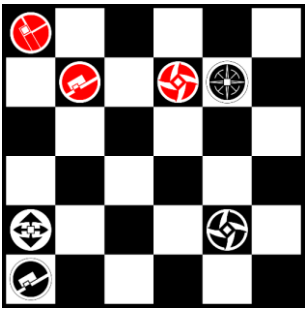
Rule: Secure protection does not take precedence if both protective pieces are inhibited.

The **Governor** is placed simultaneously in the line of both the **Protector** and the **Pilgrim**, both in a state of secure protection *(as seen in the previous case).*

The **Governor** inhibits the **Protector** and the **Pilgrim**, and the **Duelist** is no longer protected.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Animation optimisée du Conquérant / Optimized animation of the Conqueror



Les pièces rouges jouent.

Le **Conquérant** peut prendre en un seul coup le **Protecteur**, le **Conquérant**, le **Guerrier** puis le **Duelliste**, gagnant ainsi la partie.

Ce coup est possible puisque le **Conquérant** reste à chaque mouvement dans l'axe du **Duelliste** ou du **Pèlerin** (qui a ici la fonction de Duelliste).

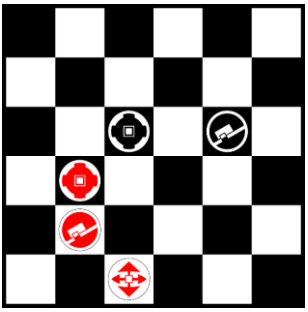
The red pieces play.

The **Conqueror** can, in one move, capture the **Protector**, the **Conqueror**, the **Warrior**, and then the **Duelist**, thereby winning the game.

This move is possible because the **Conqueror** remains within the line of the **Duelist** or the **Pilgrim** (who here has the function of Duelist) at each movement.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Opposition des Gouverneurs / Opposition of the Governors



Règle : Lorsque les Gouverneurs sont en opposition et qu'ils sont animés, ils perdent tous deux leur fonction d'inhibition mais gardent leur liberté de déplacement.

Les pièces rouges jouent.

Le placement du **Gouverneur** sur le jeu bloque les fonctions des deux Gouverneurs (**Gouverneur** / **Gouverneur**) et libère les pièces des deux camps qu'ils inhibaient, comme le **Guerrier** dans cet exemple.

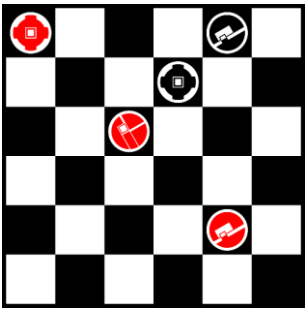
Rule: When the Governors are in opposition and animated, they both lose their inhibition function but retain their movement ability.

The red pieces play.

The placement of the **Governor** on the board blocks the functions of both Governors (**Governor** / **Governor**) and frees the pieces of both camps that they were inhibiting, such as the **Warrior** in this example.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Opposition des Gouverneurs par le Pèlerin / Opposition of the Governors by the Pilgrim



Règle : Si le Pèlerin bénéficie de la fonction d'inhibition, et qu'il est mis en opposition avec le Gouverneur adverse, il perd sa fonction de Gouverneur uniquement. Il garde cependant la fonction des autres pièces dans son axe et sa possibilité de déplacement.

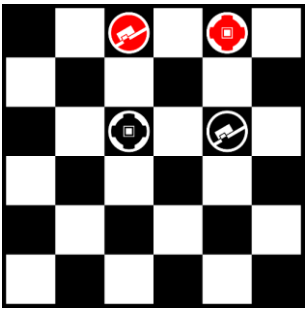
Le **Pèlerin** ne bénéficie plus de sa fonction de Gouverneur, tout comme le **Gouverneur** adverse (voir *Opposition des Gouverneurs*). Le **Pèlerin** garde tout de même sa fonction d'animation permettant au **Gouverneur** d'inhiber le **Duelliste**.

Rule: If the Pilgrim benefits from the inhibition function and is placed in opposition with the opposing Governor, it loses its Governor function only. However, it retains the functions of other pieces in its axis and its ability to move.

The **Pilgrim** no longer benefits from its Governor function, just like the opposing **Governor** (see *Opposition of the Governors*). However, the **Pilgrim** still retains its animation function, allowing the **Governor** to inhibit the **Duelist**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Gouvernance par symétrie / Governance by symmetry



Dans ce cas de figure, la règle à suivre est la même que celle de l'*Opposition des Gouverneurs*.

Les Gouverneurs mis en opposition, s'ils sont animés, perdent tous les deux l'inhibition sur toutes les autres pièces du jeu mais gardent leur liberté de déplacement.

Ainsi, les Duellistes sont libres de leur déplacement et conservent leur fonction d'animateur.

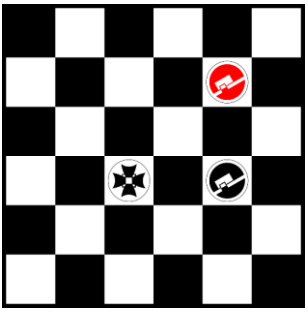
In this scenario, the rule to follow is the same as that of the *Opposition of Governors*.

When Governors are placed in opposition and are animated, they both lose their inhibition over all other pieces on the board but retain their freedom of movement.

Thus, the Duelists are free to move and maintain their function as animators.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Boucle sans fin du Conseiller / Endless loop of the Advisor



Les pièces noires jouent.

Si les deux Duellistes sont sur le même axe, placer le **Conseiller** dans l'axe des deux Duellistes permet de bloquer le jeu du camp adverse dans une boucle sans fin.

Le **Duelliste** sera obligé d'alterner avec le **Conseiller** à chaque tour.

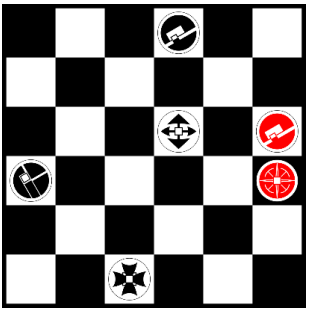
The black pieces are playing.

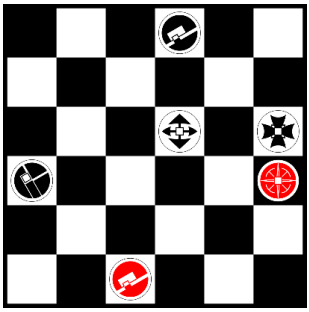
If both Duelists are on the same axis, placing the **Advisor** on the axis of both Duelists creates an endless loop, blocking the opponent's gameplay.

The **Duelist** will be forced to alternate with the **Advisor** on each turn.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Animation optimisée du Conseiller / Optimized animation of the Advisor





Les pièces noires jouent.

Le **Conseiller** est placé sur la grille, et est animé par le **Pèlerin** de son camp. Il y a donc obligation d'alternance du **Duelliste** avec le **Conseiller**.

Les pièces rouges jouent.

Le **Duelliste** alterne sa place sur la grille du jeu avec celle du **Conseiller**. L'alternance des pièces réalisée, le **Conseiller** est maintenant animé par son **Duelliste**, imposant à nouveau l'alternance du **Duelliste** pour le prochain tour à jouer, rendant les pièces rouges prisonnières en continu de l'alternance.

The black pieces play.

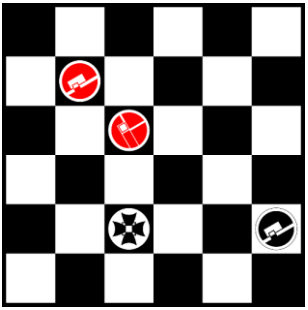
The **Advisor** is placed on the board and is animated by the **Pilgrim** of its camp. Therefore, there is an obligation to alternate the **Duelist** with the **Advisor**.

The red pieces play.

The **Duelist** alternates its position on the game board with that of the **Advisor**. Once the pieces have alternated, the **Advisor** is now animated by its **Duelist**, once again imposing the alternation of the **Duelist** for the next turn, trapping the red pieces in a continuous cycle of alternation.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Alternance du Pèlerin et de l'Alchmiste / Swap between the Pilgrim and the Alchemist



Règle : Un Conseiller animé placé devant le Pèlerin de l'adversaire, lui-même animé, amène à une alternance entre ces deux pièces.

Note : Cette règle s'applique aussi entre le Conseiller et l'Alchimiste-Duelliste ou l'Alchimiste-Pèlerin animé.

Les pièces noires jouent.

Le **Conseiller** est placé sur la grille, ce qui entraine son alternance avec le **Pèlerin**. En effet, puisque le **Pèlerin** est placé dans l'axe du **Duelliste**, il prend sa fonction et peut être alterné.

Rule: An animated Advisor placed in front of the opponent's Pilgrim, which is also animated, leads to an alternation between these two pieces.

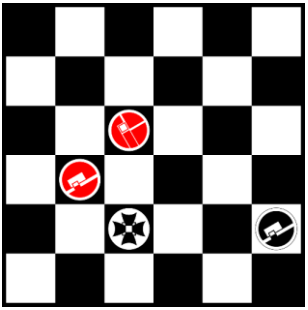
Note: This rule also applies between the Advisor and the animated Alchemist-Duellist or the animated Alchemist-Pilgrim.

The black pieces play.

The **Advisor** is placed on the board, which leads to its alternation with the **Pilgrim**. Indeed, since the **Pilgrim** is placed in the axis of the **Duellist**, it takes its function and can be alternated.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Choix de l'alternance / Choice of swap



Règle : Lorsque le Conseiller animé est placé dans l'axe du Duelliste et du Pèlerin (animé) de l'adversaire, le choix des pièces à alterner revient au joueur à qui elles appartiennent.

NB : Cette règle s'applique aussi si ces deux pièces sont l'Alchimiste-Duelliste et le Pèlerin animé, ou le Duelliste et l'Alchimiste-Pèlerin animé.

Les pièces noires jouent. Le **Conseiller** est placé sur le jeu dans l'axe du **Duelliste** et du **Pèlerin** animé.

Les pièces rouges jouent. Le joueur a maintenant le choix d'alterner son **Duelliste** ou son **Pèlerin** avec le **Conseiller** adverse.

Rule: When the animated Counselor is placed in the axis of the Duellist and the opponent's animated Pilgrim, the choice of pieces to swap belongs to the player they belong to.

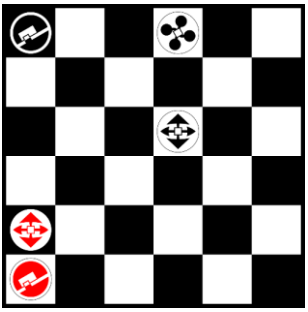
Note: This rule also applies if the two pieces are the Alchemist-Duellist and the animated Pilgrim, or the Duellist and the animated Alchemist-Pilgrim.

The black pieces are playing. The **Counselor** is placed on the board in the axis of the **Duellist** and the animated **Pilgrim**.

The red pieces are playing. The player now has the choice to swap either their **Duellist** or their Pilgrim with the opposing **Counselor**.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Sécurité par l'Alchimiste / Security by the Alchemist



Règle : L'Alchimiste peut permettre de prolonger la partie.

Les pièces rouges jouent.

Si le **Guerrier** prend le **Duelliste**, l'**Alchimiste**, s'il est sur la grille et animé au moment de la prise du **Duelliste**, aura immédiatement la fonction de Duelliste. La partie ne sera donc pas terminée. De plus dans cet exemple, le **Guerrier** sera alors animé, pourra prendre le **Duelliste** et gagner la partie.

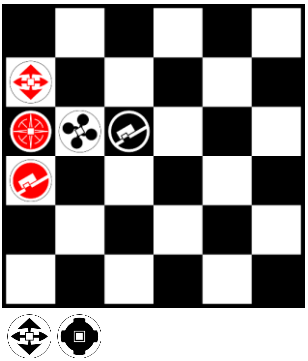
Rule: The Alchemist can extend the game.

The red pieces are playing.

If the **Warrior** captures the **Duelist**, the **Alchemist**, if on the board and animated at the moment of the **Duelist's** capture, will immediately assume the Duelist's function. Therefore, the game will not end. Moreover, in this example, the **Warrior** will be animated and will be able to capture the **Duelist** and win the game.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Pèlerin et Alchimiste optimisés /
Optimized Pilgrim and Alchemist



Le camp noir s'est fait prendre son **Guerrier** et son **Gouverneur**.

L'**Alchimiste** est donc ici en possession des fonctions du **Guerrier** et du **Gouverneur**.

Il inhibe ainsi le **Guerrier**, le **Protecteur** et le **Duelliste**. Le **Duelliste** ne se trouve alors plus protégé, l'**Alchimiste** peut prendre le **Duelliste** et remporter la partie.

NB : Ces possibilités d'accumulations de fonctions se retrouvent aussi avec l'utilisation du Pèlerin.

The black camp has lost its **Warrior** and **Governor**.

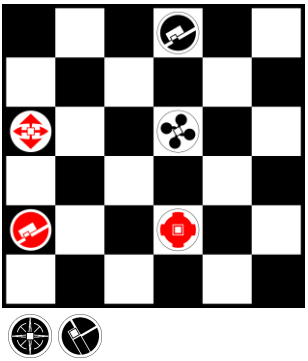
The **Alchemist** is now in possession of the functions of the **Warrior** and the **Governor**.

It thus inhibits the **Warrior**, the **Protector**, and the **Duelist**. The **Duelist** is no longer protected, so the **Alchemist** can take the **Duelist** and win the game.

Note: These possibilities of function accumulation also apply with the use of the Pilgrim.

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

L'Alchimiste immortel / The immortal Alchemist



Le **Protecteur** et le **Pèlerin** ont été capturés par le camp adverse.

L'**Alchimiste** dispose alors des fonctions du Protecteur et du Pèlerin. Disposant de ces deux pouvoirs il se protège lui-même, ce qui le rend invulnérable aux prises et à l'inhibition de l'adversaire.

Le **Gouverneur** n'inhibe pas l'**Alchimise** protégé et le **Guerrier** ne peut pas capturer l'**Alchimiste** protégé.

Astuce : Si le l'**Alchimiste** dispose, en plus des fonctions de ces deux pièces, de la fonction de Duelliste, la partie devient impossible à gagner par le camp adverse (hormis *Boucle sans fin du Conseiller*).

The **Protector** and the **Pilgrim** have been captured by the opposing camp.

The **Alchemist** then assumes the roles of both the Protector and the Pilgrim. Possessing these two powers, he protects himself, rendering him invulnerable to the opponent's holds and inhibition.

The **Governor** does not inhibit the protected **Alchemist and t**he **Warrior** cannot capture the protected **Alchemist**.

Tip: If the **Alchemist**, in addition to the functions of the Protector and the Pilgrim, also possesses the Duellist's function, the game becomes unwinnable for the opposing camp (except for the *Advisor's Endless Loop*).

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

D'autres coups sont à découvrir /
Other moves are to be discovered.

EQUARIOR étant un jeu riche en possibilité de combinaisons, toutes n'ont pu être retranscrites dans ce manuel. Rapprochez-vous de notre site internet pour découvrir de nouveaux enchaînements et idées de stratégie.

Vous pouvez aussi y proposer vos propres combinaisons afin de les partager avec la communauté.

EQUARIOR, being a game rich in combination possibilities, has not been able to fully capture all of them in this manual. Visit our website to discover new sequences and strategic ideas.

You can also propose your own combinations there to share them with the community.

www.equarior.com/rules

CODE : EQ78Q84W9CT

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved

Notes

© EQUARIOR Tous droits réservés - All rights reserved



© E erved



www.equarior.com

EQUARIOR