

# CHOISIÓN

TM

## 조선

Wir können leider nur die englische und französische Anleitung anbieten. In der deutschen Ausgabe findest Du aber natürlich auch eine deutsche Anleitung.  
Anleitung: Asmodem, 2015

 p2

 p15



# Livret de règles



Un jeu de **Gary Kim**  
Illustrations de **Stéphane Gantiez**  
Design de **Ian Parovel**  
Traduction d'**Alexandre Figuière**

**Chosŏn** est un jeu pour **2 à 4 joueurs**, à partir de **14 ans**.  
La durée d'une partie est d'environ **15 minutes**.

La dynastie **Koryŏ** est maintenant éteinte, laissant place à la dynastie **Chosŏn** fondée par le Général Yi. Malheureusement, peu après sa création, des intriguants font leur apparition dans le royaume de **Chosŏn**. On les surnomme les Observateurs et depuis leur arrivée le royaume est de nouveau déchiré par une lutte intestine féroce. Cette fois, la guerre a pris le pas sur la politique et ses manipulations. L'influence des Observateurs sur certaines familles est très grande et d'aucuns affirment même qu'ils ont doté celles-ci de pouvoirs incroyables comme celui de voyager dans le temps.

### Matériel de jeu :

- **45** cartes « Personnage »
- **10** cartes « Événement »
- **8** cartes « Saison »
- **10** jetons « Point de Victoire »
- **1** jeton « 1er joueur »
- **1** jeton « Yi's Legacy »
- **1** jeton « Bouclier de Yi »
- **1** jeton « Riposte à l'épée »
- **1** jeton « Riposte par arme à feu »
- **1** livret de règles

### Préparation du jeu :

- Mélangez les 45 cartes « Personnage » et les 10 cartes « Événement » ensemble. Placez ce paquet au milieu de la table. Ce sera le paquet central.
- Triez par ordre croissant les 8 cartes « Saison » de 1 à 8, puis placez la pile ainsi constituée au centre de la table, faces cachées, le numéro 1 se trouvant sur le dessus et le 8 tout en bas.
- Placez les 10 jetons « Point de Victoire », le jeton « Yi's Legacy », le jeton « Bouclier de Yi », le jeton « Riposte à l'épée » et le jeton « Riposte par arme à feu » également au centre de la table.
- Choisissez au hasard un premier joueur. Il prend le jeton « 1er Joueur ».



## Ronde de jeu :

Au cours d'une ronde, tous les joueurs vont jouer à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur détenant le jeton « 1er joueur ». Une ronde est composée de cinq phases.

Au début de la ronde de jeu, retournez la carte « Saison » du sommet de la pile. Elle fournit les indications nécessaires aux phases de distribution et de fin de tour. Au terme de la 8<sup>e</sup> ronde la partie est finie, le décompte des points d'influence est effectué et le vainqueur est déclaré.

La ronde de jeu se décompose en cinq phases successives.

**I Phase de voyage dans le temps :** Si un joueur détient la majorité des Voyageurs temporels en jeu, il peut choisir de sacrifier l'un d'entre eux (qui est alors immédiatement défaussé et remélangé dans le paquet central), puis il prend le jeton « 1er Joueur » ainsi qu'un jeton « Point de Victoire ». Quoi qu'il advienne, il ne peut y avoir qu'un seul voyage dans le temps par ronde.

**II Phase de distribution :** Chaque joueur reçoit un nombre de cartes correspondant au chiffre indiqué sur la carte « Saison » de la ronde en cours.

**III Phase d'ordres :** Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1er Joueur », va jouer des cartes de sa main, les posant devant lui, faces cachées. Il peut choisir de jouer des cartes selon une des 4 combinaisons possibles suivantes :

- **Combinaison 1 :** Il peut jouer un seul type de personnage, sans limitation du nombre de cartes.
- **Combinaison 2 :** Il peut jouer deux personnages différents, mais uniquement deux cartes.
- **Combinaison 3 :** Il peut jouer un personnage et un événement, mais uniquement deux cartes.
- **Combinaison 4 :** Il peut jouer exactement trois événements.

**ATTENTION :** Dans le cas de la combinaison 3, il n'est pas possible de jouer un Observateur (#9) avec un événement, car les Observateurs n'ont pas de pouvoir d'arrivée en jeu.

**IMPORTANT :** Toutes les cartes non jouées sont défaussées et remélangées dans le paquet central. Aucune carte n'est donc conservée en main à la fin de cette phase.



**IV Phase principale :** Chaque joueur va jouer tour à tour sa phase principale aussi appelée « tour de jeu », en commençant par le « 1er Joueur » et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour de jeu dévoile les cartes placées faces cachées devant lui à la phase précédente. Il peut résoudre les effets de ses cartes majoritaires déjà en jeu à tout moment : avant ou après avoir dévoilé et placé ses cartes nouvellement jouées. Si les cartes arrivant en jeu lui donnent une nouvelle majorité, il peut aussi la résoudre pendant son tour de jeu. Dans tous les cas, le joueur gère ses effets et pouvoirs comme il le désire pendant son tour de jeu.

NOTA : les effets se déclenchant pendant le tour d'un joueur, s'il est majoritaire, sont : « Yi »(#1), « Oracle »(#3), « Faucheur »(#4), « Gosu »(#5) et « Scientifique »(#6).

**IMPORTANT :** Toutes les cartes événements jouées pendant votre tour de jeu sont défaussées et remélangées dans le paquet central (sauf si vous utilisez le pouvoir de majorité de « Gosu »(#5)). Les cartes en jeu de la même famille sont placées devant vous en pile avec un léger décalage vertical, afin de toujours pouvoir facilement comptabiliser le nombre de personnages de chaque famille que vous contrôlez.

**V Phase de fin de ronde :** Chaque joueur, en commençant par celui détenant le jeton « 1er Joueur », vérifie que le nombre de cartes « Personnage » posées devant lui n'excède pas le maximum autorisé par la carte « Saison » de la ronde en cours. Si un joueur a trop de cartes « Personnage », il doit en défausser autant que nécessaire. Celles-ci sont alors immédiatement remélangées dans le paquet central. Les cartes événements restées en jeu grâce au pouvoir de « Gosu » (#5) ne comptent pas comme des personnages et ne sont donc pas comptabilisées vis-à-vis du maximum de cartes autorisées en fin de ronde.

Ceci fait, le jeton « 1er Joueur » passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et une nouvelle ronde commence. A la fin de la 8<sup>ème</sup> ronde, la partie se termine et l'on procède au décompte des points d'influence de chaque joueur afin de déterminer le vainqueur.

### ■ Les cartes « Saison » :

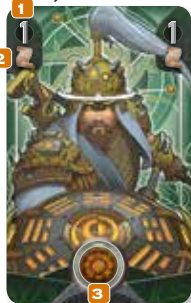


Le chiffre indiqué en haut au milieu correspond au nombre de cartes que vous allez piocher pendant la phase de distribution.

Le chiffre indiqué en bas au milieu correspond au nombre maximum de cartes « Personnage » que vous pourrez conserver devant vous à l'issue de la phase de fin de ronde.

## ■ Information sur les cartes « Personnage » :

Il y a 3 informations disponibles sur les cartes « Personnage » (identiques pour chaque famille) :



**1 Valeur :** La valeur en haut à gauche et à droite indique le nombre de fois que la carte est présente dans le jeu, ainsi que le nombre de points d'influence (points de victoire) que la famille rapporte en fin de partie au joueur qui contrôle la majorité des cartes en jeu de cette famille.

**2 Pouvoir d'arrivée en jeu :** Le symbole en dessous de la valeur indique le pouvoir déclenché par ce personnage lorsqu'il arrive en jeu accompagné d'une carte événement (combinaison 3)

**3 Pouvoir de Majorité :** Le symbole en bas au milieu est le pouvoir que cette famille procure au joueur qui en contrôle la majorité. Pour pouvoir bénéficier de ce pouvoir de majorité, le joueur concerné doit posséder devant lui plus de cartes de cette famille que n'importe quel autre joueur. En cas d'égalité, aucun joueur ne peut utiliser ce pouvoir.

**Exemple 1 :** Joueur A a 1 « Scientifique »(#6), joueur B a 1 « Scientifique »(#6) et joueur C a 3 « Scientifique »(#6), c'est le joueur C qui peut bénéficier du pouvoir du « Scientifique »(#6) pendant son tour.

**Exemple 2 :** Joueur A a 1 « Scientifique »(#6), joueur B a 2 « Scientifique »(#6) et joueur C a 2 « Scientifique »(#6), aucun joueur ne peut utiliser le pouvoir du « Scientifique »(#6) pendant son tour.

## ■ Description des pouvoirs d'arrivée en jeu :

**IMPORTANT :** Le pouvoir d'arrivée en jeu peut être activé quand vous voulez pendant votre tour après avoir joué votre combinaison 3.



**Lobby :** Lorsque vous jouez un personnage avec le pouvoir « Lobby » accompagné d'un événement (combinaison 3) vous POUVEZ pendant votre tour échanger deux cartes personnages entre deux joueurs de votre choix (vous y compris si vous le souhaitez).

Attention cependant, un personnage dont la famille est protégée par le « Bouclier de Yi » ne peut être pris pour cible par un effet de « Lobby ». Les personnages avec le pouvoir d'arrivée en jeu Lobby sont « Yi »(#1), l'« Oracle »(#3) et le « Scientifique »(#6).



**Arme à Feu :** Lorsque vous jouez un personnage avec le pouvoir « Arme à Feu » accompagné d'un événement (combinaison 3) vous POUVEZ pendant votre tour détruire un personnage chez un autre joueur. Attention cependant, un personnage dont la famille est protégée par le « Bouclier de Yi » ne peut être pris pour cible par un effet d'« Arme à Feu ».

Les personnages avec le pouvoir d'arrivée en jeu « Arme à Feu » sont le « Sniper »(#2) et le « Voyageur temporel »(#8).



**Epée :** Lorsque vous jouez un personnage avec le pouvoir « Epée » accompagné d'un événement (combinaison 3) vous POUVEZ pendant votre tour détruire un personnage chez un autre joueur. Le personnage que vous choisissez de détruire doit avoir une valeur de « -1 » « 0 » ou « +1 » par rapport à celle de votre personnage joué. Attention cependant, un personnage dont la famille est protégée par le « Bouclier de Yi » ne peut être pris pour cible par un effet d'« Epée ». Les personnages avec le pouvoir d'arrivée en jeu « Epée » sont le « Faucheur »(#4), « Gosu »(#5) et « Hulk »(#7).

Voici donc le tableau des destructions possibles par l'« Epée » :

- « Faucheur »(#4) + événement = Vous pouvez détruire une carte de valeur 3, 4 ou 5.
- « Gosu »(#5) + événement = Vous pouvez détruire une carte de valeur 4, 5 ou 6.
- « Hulk »(#7) + événement = Vous pouvez détruire une carte de valeur 6, 7 ou 8.

De fait, les cartes de valeur 1, 2 et 9 sont immunisées au pouvoir de l'épée.

Tous les pouvoirs d'arrivée en jeu sont optionnels (Combinaison 3). Vous pouvez donc choisir de ne pas résoudre ce pouvoir à votre tour de jeu. Toutefois, si vous faites ce choix, cela empêchera le déclenchement des pouvoirs de majorité de vos familles #5 et #6 qui resteront donc sans effets.

**IMPORTANT :** Pendant la durée de la partie, toutes les cartes détruites sont immédiatement défaussées et remélangées dans le paquet central.

## Description des pouvoirs de majorité



Yi

Une fois par tour de jeu, vous **POUVEZ** placer ou déplacer le « Bouclier de Yi » sur une de vos familles. Aussi longtemps que le « Bouclier de Yi » est placé sur une de vos familles, celle-ci est immunisée aux effets de « Lobby », de l'« Epée », de l'« Arme à Feu » ainsi qu'aux ripostes. De plus, le « Bouclier de Yi » permet à cette famille d'utiliser son pouvoir de majorité même en cas d'égalité avec un autre joueur. **Attention :** Si vous perdez le contrôle de Yi, vous perdez immédiatement le « Bouclier de Yi ».



Sniper

Tant que vous avez la majorité des Snipers en jeu, vous détenez le jeton « Riposte par arme à feu ». Lorsqu'un joueur adverse détruit un de vos personnages avec un pouvoir d'arrivée en jeu d'« Arme à Feu », vous **POUVEZ** riposter ! Vous détruisez alors le personnage que votre adversaire a posé ce tour-ci. **Attention :** Si le personnage adverse a le « Bouclier de Yi » vous ne pouvez pas le détruire avec une riposte.





### Oracle

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des Oracles en jeu et que vous contrôlez le jeton « Riposte par arme à feu » et/ou le jeton « Riposte à l'épée », vous **DEVEZ** prendre un jeton « Point de Victoire ».



### Faucheur

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des Faucheurs en jeu et que vous jouez un effet d'arrivée en jeu « Epée », vous **POUVEZ** doubler cet effet et détruire deux personnages au lieu d'un. Vous devez toutefois respecter la règle de destruction de l'épée par rapport au personnage joué ce tour ci, cependant vous pouvez choisir de détruire deux personnages chez deux adversaires différents.



### Gosu

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Gosu » en jeu et que vous jouez au moins une carte événement (Combinaison 3 ou 4) vous **POUVEZ** garder cette carte événement devant vous au lieu de la défausser. Celle-ci rapportera un point d'influence supplémentaire en fin de partie.

**ATTENTION :** Le pouvoir de Gosu ne se déclenche pas si vous décidez de ne pas résoudre votre pouvoir d'arrivée en jeu.



### Scientifique

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des Scientifiques en jeu et que vous jouez au moins une carte événement (Combinaison 3 ou 4) vous **DEVEZ** prendre un jeton « Point de Victoire ».

**ATTENTION :** Le pouvoir du Scientifique ne se déclenche pas si vous décidez de ne pas résoudre votre pouvoir d'arrivée en jeu.





## Hulk

Tant que vous avez la majorité des « Hulk » en jeu, vous détenez le jeton « Riposte à l'épée ». Lorsqu'un joueur adverse détruit un de vos personnages avec un pouvoir d'arrivée en jeu d'épée, vous **POUVEZ** riposter ! Vous détruisez alors le personnage que votre adversaire a posé ce tour-ci. **Attention** : Si le personnage adverse a le « Bouclier de Yi » vous ne pouvez pas le détruire avec une riposte.



## Voyageur temporel

Au début de la ronde, pendant la phase de voyage dans le temps, si vous avez la majorité des Voyageurs temporels en jeu, vous **POUVEZ** choisir de sacrifier l'un d'entre eux (qui est alors immédiatement défaussé et remélangé dans la paquet central). Si vous choisissez de sacrifier l'un de vos Voyageurs temporels vous **DEVEZ** alors prendre le jeton « 1er Joueur » ainsi qu'un jeton « Point de Victoire ».



## Observateur

Les Observateurs n'ont ni pouvoir d'arrivée en jeu, ni pouvoir de majorité, mais leur influence est grande.

**IMPORTANT** : Si vous **DEVEZ** prendre un jeton « Point de Victoire » mais qu'il n'y en a plus de disponible au centre de la table, alors dans ce cas, et uniquement dans ce cas, vous **POUVEZ** en prendre un à un autre joueur.







### Yi's Legacy

Lorsque vous jouez trois cartes événements (Combinaison 4) vous prenez le jeton « Yi's Legacy ». Si un autre joueur contrôle déjà ce jeton, vous le lui prenez.

### A la fin de la partie :

Si vous avez entre 1 et 10 points d'influence, votre score est doublé.

Si vous avez plus de 10 points d'influence, vous gagnez :

- 3 points d'influence supplémentaires dans une partie à 4 joueurs.
- 4 points d'influence supplémentaires dans une partie à 3 joueurs.
- 5 points d'influence supplémentaires dans une partie à 2 joueurs.

### Fin de partie et comptage des points :

Lorsque la partie arrive à son terme (à la fin de la huitième ronde), les joueurs comptabilisent leurs points d'influence.

Pour chaque famille de personnage, le joueur ayant devant lui la majorité des cartes jouées de cette famille marque autant de points d'influence que la valeur de cette famille. En cas d'égalité, personne ne marque de points.

**ATTENTION** : le pouvoir du « Bouclier de Yi » ne fonctionne que pour les pouvoirs de majorité pendant les rondes. Il est sans effet dans le départage des égalités lors du décompte des points d'influence.

**Exemple** : un premier joueur possède 2 « Observateurs », un deuxième en a 3 et le troisième joueur en a joué 4. C'est uniquement ce dernier joueur qui, majoritaire, marquera les 9 points d'influence apportés par cette famille. Si le deuxième et le troisième joueur avaient chacun eu 3 « Observateurs », alors personne n'aurait marqué les 9 points d'influence correspondant, tous étant à égalité.

Pour chaque jeton « Point de Victoire » en sa possession, le joueur marque un point d'influence supplémentaire.

Pour chaque carte événement en sa possession, le joueur marque un point d'influence supplémentaire.

Le joueur avec le jeton « 1er joueur » marque **DEUX** points d'influence supplémentaires.

Le joueur avec le jeton « Yi's Legacy » applique l'effet de celui-ci.

Le joueur avec le plus de points d'influence remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur contrôlant la famille de plus faible valeur gagne.



[www.moonstergames.com](http://www.moonstergames.com)



# CHOISIÓN

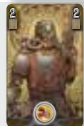
조선

TM



**Yi**

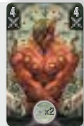
Une fois par tour de jeu, vous **POUVEZ** placer ou déplacer le « Bouclier de Yi » sur une de vos familles. Aussi longtemps que le « Bouclier de Yi » est placé sur une de vos familles, celle-ci est immunisée aux effets de « Lobby », de l'« Épée », de l'« Arme à Feu » ainsi qu'aux ripostes. De plus, le « Bouclier de Yi » permet à cette famille d'utiliser son pouvoir de majorité même en cas d'égalité avec un autre joueur.  
**Attention :** Si vous perdez le contrôle de Yi, vous perdez immédiatement le « Bouclier de Yi ».

**Sniper**

Tant que vous avez la majorité des Snipers en jeu, vous détenez le jeton « Riposte par arme à feu ». Lorsqu'un joueur adverse détruit un de vos personnages avec un pouvoir d'arrivée en jeu d'« Arme à Feu », vous **POUVEZ** riposter ! Vous détruisez alors le personnage que votre adversaire a posé ce tour-ci. **Attention :** Si le personnage adverse a le « Bouclier de Yi » vous ne pouvez pas le détruire avec une riposte.

**Oracle**

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des Oracles en jeu et que vous contrôlez le jeton « Riposte par arme à feu » et/ou le jeton « Riposte à l' épée », vous **DEVEZ** prendre un jeton « Point de Victoire ».

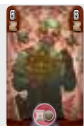
**Faucheur**

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des Faucheurs en jeu et que vous jouez un effet d'arrivée en jeu « Épée », vous **POUVEZ** doubler cette effet et détruire deux personnages au lieu d'un. Vous devez toutefois respecter la règle de destruction de l'épée par rapport au personnage joué ce tour ci, cependant vous pouvez choisir de détruire deux personnages chez deux adversaires différents.

**Gosu**

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Gosu » en jeu et que vous jouez au moins une carte événement (Combinaison 3 ou 4) vous **POUVEZ** garder cette carte événement devant vous au lieu de la défausser. Celle-ci rapportera un point d'influence supplémentaire en fin de partie.

**Attention :** Le pouvoir de Gosu ne se déclenche pas si vous décidez de ne pas résoudre votre pouvoir d'arrivée en jeu.

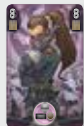
**Scientifique**

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des Scientifiques en jeu et que vous jouez au moins une carte événement (Combinaison 3 ou 4) vous **DEVEZ** prendre un jeton « Point de Victoire ».

**Attention :** Le pouvoir du Scientifique ne se déclenche pas si vous décidez de ne pas résoudre votre pouvoir d'arrivée en jeu.

**Hulk**

Tant que vous avez la majorité des « Hulk » en jeu, vous détenez le jeton « Riposte à l'épée ». Lorsqu'un joueur adverse détruit un de vos personnages avec un pouvoir d'arrivée en jeu d'épée, vous **POUVEZ** riposter ! Vous détruisez alors le personnage que votre adversaire a posé ce tour-ci. **Attention :** Si le personnage adverse a le « Bouclier de Yi » vous ne pouvez pas le détruire avec une riposte.

**Voyageur temporel**

Au début de la ronde, pendant la phase de voyage dans le temps, si vous avez la majorité des Voyageurs temporels en jeu, vous **POUVEZ** choisir de sacrifier l'un d'entre eux (qui est alors immédiatement défaussé et remélangé dans la paquet central). Si vous choisissez de sacrifier l'un de vos Voyageurs temporels vous **DEVEZ** alors prendre le jeton « 1er Joueur » ainsi qu'un jeton « Point de Victoire ».



Yi

Once per turn, you **MAY** place or move "Yi's Shield" onto one of your families. As long as "Yi's Shield" will be on this family, it will be protected against "Lobby", "Firearm" and "Sword" effects as well as from any riposte (i.e. "Return Fire" and "Counter-Attack"). In addition, if a tie prevents you from benefiting from the Majority Power of a family, having "Yi's Shield" positioned on this family breaks the tie in your favor. **Attention:** If you lose the control of Yi, you immediately lose "Yi's Shield".



Sniper

As long as you have the majority of "Snipers" in play, take the "Return Fire" token. When an opponent destroys one of your "Character" cards with the 'Comes into Play' "Firearm" effect, you **MAY** riposte immediately! To do so, destroy the "Character" card your opponent has just played. But be careful: if he has protected his character's family with "Yi's Shield", you cannot retaliate.



Oracle

During your turn, if you have the majority of "Oracles" in play and you also hold the "Return Fire" token and/or the "Counter-Attack" token, you **MUST** take a "Victory Point" token.



Reaper

During your turn, if you have the majority of "Reapers" in play and you trigger a "Sword" effect, you **MAY** double its effect and destroy two "Character" cards instead of one. You must still follow the rule for using the "Sword" in relation with the value of the "Character" card that triggered it. You may choose to destroy two "Character" cards from two different opponents.



Gosu

During your turn, if you have the majority of "Gosu" in play and you play at least one "Event" card (combination #3 or #4), you **MAY** keep one of them in front of you instead of reshuffling them into the central card pile. Each "Event" card so retained will be worth 1 extra Influence Point at the end of the game. **Attention:** The power of the "Gosu" (#5) is not triggered if you decide not to resolve the 'Comes into Play' effect.



Scientist

During your turn, if you have the majority of "Scientists" in play and you play at least one "Event" card (combination #3 or #4), you **MUST** take a "Victory Point" token.

**Attention:** The power of the "Scientist" (#6) is not triggered if you decide not to resolve the 'Comes into Play' effect.



Hulk

As long as you have the majority of "Hulk" in play, take the "Counter-Attack" token. When an opponent destroys one of your "Character" cards with the 'Comes into Play' effect of the "Sword", you **MAY** riposte immediately! To do so, destroy the "Character" card your opponent has just played. But be careful: if his character's family is protected by "Yi's Shield", you cannot retaliate.



Time Traveller

At the beginning of a game round, during the Time Travelling phase, if you have the majority of "Time Travellers" in play, you **MAY** decide to sacrifice one of them (which is then immediately discarded and reshuffled in the central card pile). If you do so, you **MUST** then take both the "1st Player" token AND a "Victory Point" token.

CHAOSION™



copyright 2014 - Moonster Games



**MOONSTER**  
GAMES



**MOONSTER**  
GAMES

[www.moonstergames.com](http://www.moonstergames.com)

[www.facebook.moonstergames.com](https://www.facebook.com/moonstergames.com)

[www.twitter.com/ebeltrando](https://www.twitter.com/ebeltrando)



# Game Rules



A game designed by **Gary Kim**  
Artworks by **Stéphane Gantiez**  
Graphic Design by **Ian Parovel**  
Translation by **Alexandre Fiquière**

**Chosön** is a game for **2 to 4 players**, aged **14 and up**.  
Game duration is around **15 minutes**.

The **Koryō** dynasty is now defunct, replaced by the **Chosön** dynasty founded by General Yi. Unfortunately, soon after its founding, intriguers nicknamed the "Watchers", appeared all over the realm of **Chosön**. And ever since, feud and disorder has sprouted everywhere. But this time, instead of the usual political contests and sneaky manipulations, armed warfare has become the rule. The influence of the "Watchers" on some families has grown very strong and some whisper they have such extraordinary powers as allowing them to travel through time.

### Game Material:

- **45** "Character" cards
- **10** "Event" cards
- **8** "Season" cards
- **10** "Victory Point" tokens
- **1** "1st Player" token
- **1** "Yi's Legacy" token
- **1** "Yi's Shield" token
- **1** "Counter-Attack" token
- **1** "Return Fire" token
- This rulebook

### Game Preparation:

- Shuffle the 45 "Character" cards with the 10 "Event" cards and place the cards in a pile, face down, at the center of the table. It will be the central card pile.
- Sort the 8 "Season" cards in ascending order from 1 to 8 and place them in a pile face down, at the center of the table, number 1 being on top and number 8 being at the bottom.
- Place the 10 "Victory Point" tokens, and the "Yi's Legacy", the "Yi's Shield", the "Counter Attack" and the "Return Fire" tokens beside the card piles.
- Randomly choose the player who will go first and hand him the "1st Player" token.





## Game Rounds:

During a game round, all players will play in turn and clockwise the five phases composing the round, starting with the player holding the “1st Player” token.

At the beginning of the round, reveal the top card of the “Season” draw pile. It provides key information needed during both the card distribution phase and the end phase of the round.

At the end of the 8th round, the game comes to an end: Influence Points are scored and the winner is determined.

The five phases of a game round are as follows:

**I Time Travelling Phase:** If a player controls the majority of the “Time Travellers” in play, he may decide to discard one of them (if so, immediately discard the card and reshuffle it in the central card pile) to take the “1st Player” token and a “Victory Point” token. Whatever happens, only one “Time Travel” may occur per game round.

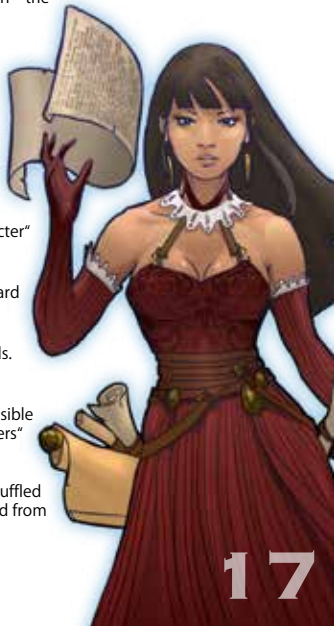
**II Card Distribution Phase:** Each player is dealt a number of cards corresponding to the number printed on the “Season” card of the current round.

**III Order Phase:** Each player, playing in turn clockwise and starting with the “1st Player”, places face down in front of him one of the four following card combinations:

- **Combination 1:** He may play as many “Character” cards as he wishes of the same family.
- **Combination 2:** He may play two different “Character” cards (for a total of 2 cards).
- **Combination 3:** He may play a single “Character” card along with a single “Event” card.
- **Combination 4:** He may play exactly three “Event” cards.

**ATTENTION:** When playing a combination #3, it is not possible to play a “Watcher” (#9) with the “Event” card as “Watchers” have no ‘Comes into Play’ effect.

**IMPORTANT:** All the unplayed cards are discarded and shuffled back into the central card pile. No card is retained in hand from one round to the next.



**IV** **Main Phase:** Each player, playing in turn clockwise and starting with the “1st Player”, will now play its main phase, also called “game turn”. To do so, he reveals the cards he just placed in front of him during the preceding “Order Phase”. He may resolve the effects of the cards he has a majority of in play at any time during his turn, either before or after revealing his newly played cards. If the new cards give him a majority, he may also resolve it during his game turn. In any case, the player is free to handle the way he wants the effects and powers he is entitled to by his cards.

NOTA: The effects that may be triggered during a player’s turn are: “Yi”(#1), “Oracle”(#3), “Reaper”(#4), “Gosu”(#5), and “Scientist”(#6).

**IMPORTANT :** All the “Event” cards played during a player’s game turn are discarded and reshuffled in the central card pile (unless the player controls the power of the “Gosu”(#5)). The cards in play of a same family are stacked together with a slight shift to allow for a quick account of the families a player controls.

**V** **Round Ending Phase:** Each player, playing in turn clockwise and starting with the one holding the “1st Player” token, checks that the number of “Character” cards in front of him does not exceed the maximum number authorized by the current “Season” card. If a player has too many “Character” cards, he must discard enough to comply with the requirement. The discarded cards are immediately reshuffled in the central card pile. The “Event” cards retained through the power of the “Gosu”(#5) do not count toward the maximum number of cards authorized at the end of the round as they are not “Character” cards.

Once done, the “1st Player” token is passed onto the next player, going clockwise, and a new round begins. At the end of the 8th round, the game is over and Influence Points are scored for each player to determine the winner.

### ■ The “Season” cards:

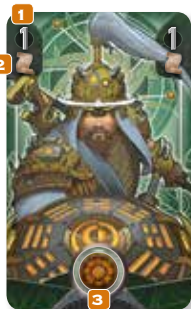
The number displayed on the upper edge indicates the number of cards dealt to each player at the beginning of the game round.

The number displayed on the lower edge indicates the maximum number of “Character” cards each player will be authorized to keep in front of him at the end of the game round.



## Information on the “Character” cards:

Three pieces of information are available on each “Character” card (same pieces for each family):



**1 Value:** The value on the upper edge, both on the right and on the left corner, is the number of cards of the family available in the game. It is also the number of Influence Points earned at the end of the game by the player controlling the majority of such cards in play.

**2 ‘Comes into Play’ Effect:** The symbol located just below the Value indicates the effect triggered by the “Character” card when played with an “Event” card (combination #3). This effect is applicable once, during the turn the card enters the game only.

**3 Majority Power:** The symbol located on the lower edge of the card is the power granted by a family to the player controlling the majority of cards in play of the said family. To benefit from this majority power, a player must have displayed in front of him (i.e. controlling) strictly more cards than any other player. In case of a tie, no player is granted the majority power.

**Example 1:** Player A has 1 “Scientist”(#6), Player B has 1 “Scientist”(#6) and Player C has 3 “Scientist”(#6). It is Player C’s turn and he may benefit from the majority power of the “Scientist”(#6).

**Example 2:** Player A has 1 “Scientist”(#6), Player B has 2 “Scientist”(#6) and Player C has 2 “Scientist”(#6). It is Player C’s turn and he may NOT benefit from the majority power of the “Scientist”(#6) as he is tied for it by Player B.

## Description of the ‘Comes into Play’ Effects:

**IMPORTANT :** The ‘Comes into Play’ effect may be applied at any time during the game turn the card has been played as part of a combination #3 (i.e. along with an “Event” card).



**Lobby:** When you play a character with the “Lobby” capability along with an “Event” card (combination #3), you **CAN** swap two “Character” cards between two different players (you included) during your turn. Be careful however to remember that a character of a family protected by “Yi’s Shield” cannot be the target of a “Lobby”. The families with a “Lobby” capability are “Yi”(#1), “Oracle”(#3) and “Scientist”(#6).



**Firearm:** When you play a character with the “Firearm” capability along with an “Event” card (combination #3), you **CAN** destroy a “Character” card of another player during your turn. Be careful however to remember that a character of a family protected by “Yi’s Shield” cannot be targeted by a “Firearm”. The families with a “Firearm” capability are “Sniper”(#2) and “Time Traveller”(#8).



**Sword:** When you play a character with the “Sword” capability along with an “Event” card (combination #3), you CAN destroy a “Character” card of another player during your turn. The “Character” card you target must have “-1”, “+0” or “+1” value difference with the “Character” card that triggered the “Sword” effect. Be careful however to remember that a character of a family protected by “Yi’s Shield” cannot be targeted by a “Sword”. The families with a “Sword” capability are the “Reaper”(#4), “Gosu”(#5) and “Hulk”(#7).

Here is the list of the possible targets for the “Sword”:

- “Reaper”(#4) + “Event” = You may destroy a “Character” card of value 3, 4 or 5
- “Gosu”(#5) + “Event” = You may destroy a “Character” card of value 4, 5 or 6
- “Hulk”(#7) + “Event” = You may destroy a “Character” card of value 6, 7 or 8

Please note that as a direct consequence, “Character” cards of value 1, 2 and 9 are immune to the “Sword”.

All the ‘Comes into Play’ Effects (triggered when playing a combination #3) are optional. You may decide not to resolve these effects on your turn. But if so, the Majority Power granted by “Gosu”(#5) or “Scientist”(#6) will not be resolved either.

**IMPORTANT:** During the whole game, a destroyed “Character” card is immediately discarded and reshuffled in the central card pile.

## Description of the Majority Powers



Yi

Once per turn, you **MAY** place or move “Yi’s Shield” onto one of your families. As long as “Yi’s Shield” will be on this family, it will be protected against “Lobby”, “Firearm” and “Sword” effects as well as from any riposte (i.e. “Return Fire” and “Counter-Attack”). In addition, if a tie prevents you from benefiting from the Majority Power of a family, having “Yi’s Shield” positioned on this family breaks the tie in your favor.  
**Attention:** If you lose the control of Yi, you immediately lose “Yi’s Shield”.



Sniper

As long as you have the majority of “Snipers” in play, take the “Return Fire” token. When an opponent destroys one of your “Character” cards with the ‘Comes into Play’ “Firearm” effect, you **MAY** riposte immediately! To do so, destroy the “Character” card your opponent has just played. But be careful: if he has protected his character’s family with “Yi’s Shield”, you cannot retaliate.





### Oracle

During your turn, if you have the majority of "Oracles" in play and you also hold the "Return Fire" token and/or the "Counter-Attack" token, you **MUST** take a "Victory Point" token.



### Reaper

During your turn, if you have the majority of "Reapers" in play and you trigger a "Sword" effect, you **MAY** double its effect and destroy two "Character" cards instead of one. You must still follow the rule for using the "Sword" in relation with the value of the "Character" card that triggered it. You may choose to destroy two "Character" cards from two different opponents.



### Gosu

During your turn, if you have the majority of "Gosu" in play and you play at least one "Event" card (combination #3 or #4), you **MAY** keep one of them in front of you instead of reshuffling them into the central card pile. Each "Event" card so retained will be worth 1 extra Influence Point at the end of the game.

**ATTENTION:** The power of the "Gosu" (#5) is not triggered if you decide not to resolve the 'Comes into Play' effect.



### Scientist

During your turn, if you have the majority of "Scientists" in play and you play at least one "Event" card (combination #3 or #4), you **MUST** take a "Victory Point" token.

**ATTENTION:** The power of the "Scientist" (#6) is not triggered if you decide not to resolve the 'Comes into Play' effect.





## Hulk

As long as you have the majority of "Hulk" in play, take the "Counter-Attack" token. When an opponent destroys one of your "Character" cards with the 'Comes into Play' effect of the "Sword", you **MAY** riposte immediately! To do so, destroy the "Character" card your opponent has just played. But be careful: if his character's family is protected by "Yi's Shield", you cannot retaliate.



## Time Traveller

At the beginning of a game round, during the Time Travelling phase, if you have the majority of "Time Travellers" in play, you **MAY** decide to sacrifice one of them (which is then immediately discarded and reshuffled in the central card pile). If you do so, you **MUST** then take both the "1st Player" token AND a "Victory Point" token.



## Watchers

The "Watchers" have neither 'Comes into Play' effect nor Majority power. But their influence is great.

**IMPORTANT:** If you **MUST** take a "Victory Point" token but none is left in the middle of the table, then you **MAY**, and in this case only, take it from another player.





### Yi's Legacy

When you play three "Event" cards (Combination #4), you take the "Yi's Legacy" token. If another player already controls this token, then you take it from him.

### At the end of the game:

If you have between 1 and 10 influence points, your score is doubled.  
If you have more than 10 points, you gain:

- 3 extra influence points in a 4-player game.
- 4 extra influence points in a 3-player game.
- 5 extra influence points in a 2-player game.

### End of Play and Scoring:

When the game is over (at the end of the eighth round), players score their Influence Points.

For each "Family", the player controlling the majority of cards in play scores as many Influence Points as the "Family" value. In case of a tie for the majority, no one scores.

**ATTENTION:** the power of "Yi's Shield" only works to break ties for majority powers during the game rounds. It has no effect toward breaking ties for scoring purpose.

**Example:** a player has 2 "Watchers", a second has 3 of them and a third controls the 4 last. Only the third player, who has the majority of "Watchers" in play, will score the 9 Influence Points of the family. If the second and third players had had both 3 "Watchers" in front of them, then both would have been tied for the majority and nobody would have scored the corresponding 9 Influence Points.

For each "Victory Point" token he owns, a player scores 1 additional Influence Point.

For each "Event" card he kept in front of him, each player scores 1 additional Influence Point.

The player owning the "1st Player" token scores **TWO** additional Influence Points.

The player owning the "Yi's Legacy" token now applies its effect.

The player with the greatest influence wins the game.

In case of a tie, the player controlling the family of least value wins the game.

**CHAOSION**  
THE



copyright 2014 - Moonster Games



**MOONSTER**  
GAMES



**MOONSTER**  
GAMES

[www.moonstergames.com](http://www.moonstergames.com)

[www.facebook.moonstergames.com](https://www.facebook.com/moonstergames.com)

[www.twitter.com/ebeltrando](https://www.twitter.com/ebeltrando)