A son tour, chaque joueur actif va effectuer les 5 étapes suivantes, dans l'ordre.

A: Pourchasser un chef et placer une yourte neutre

- Retourner la 1ère carte de la pile
- Déplacer le chef sur la 1ère case dispo dans la direction indiquée (max. 3 cases)
- Si pas de case libre, la 1ère dans la direction suivant le sens horaire
- Placer une yourte neutre (prise à côté du portrait) sur la case ainsi libérée
- S'il reste 1 seule yourte lors du déplacement, remplacer le pion par la dernière yourte, sans effectuer le déplacement ;
- Même chose s'il n'y a plus de déplacement possible (les yourtes restantes vont dans la réserve générale.

B : Accomplir 2 actions

ü Deux actions (ordre au choix)

Envahir

- Placer une yourte en fonction de la carte jouée (montagne, désert, forêt, etc)
- Si rivière ou « territoires voisins » → case libre adjacente

Pourchasser un chef

- Voir point A.
- La yourte neutre vient de la réserve générale

Conquérir

- Placer une tuile conquête ou pont
- La tuile doit recouvrir des yourtes
- Le joueur doit avoir la majorité relative (les yourtes neutres sont ignorées)
- Si majorité partagée (égalité) → conquête partagée
- Les frontières entre régions ne doit pas être respectées
- Les ponts doivent chevaucher la rivière (au moins une yourte de chaque côté)

❷ Une action double

- Envahir n'importe où et défausser 0 à 4 cartes de sa main

C : Retirer une carte spéciale (si applicable)

- Une carte spéciale utilisée au tour précédent est retirée du jeu

D : Utiliser une carte spéciale (optionnel)

- Placer une de ses yourte sur la carte pour l'activer.

E : Refaire sa main

- Piocher jusqu'à avoir 4 cartes en main

KHAN
Un jeu tactique de placement pour 2 à 4 joueurs

Phase finale = 5 chefs retirés du plateau

Les joueurs se limitent à conquérir 2X. Aucune carte ne peut être jouée.
La partie se termine lorsque personne n'a la possibilité de conquérir à nouveau.

Scores

Chaque joueur additionne les valeurs des tuiles de conquête et/ou ponts sur lesquels il a posé une de ses yourtes.
Bonus de 10, 6 et 3 points pour les territoires continus les plus grands.

KHAN
Un jeu tactique de placement pour 2 à 4 joueurs

A son tour, chaque joueur actif va effectuer les 5 étapes suivantes, dans l'ordre.

A: Pourchasser un chef et placer une yourte neutre

- Retourner la 1ère carte de la pile
- Déplacer le chef sur la 1ère case dispo dans la direction indiquée (max. 3 cases)
- Si pas de case libre, la 1ère dans la direction suivant le sens horaire
- Placer une yourte neutre (prise à côté du portrait) sur la case ainsi libérée
- S'il reste 1 seule yourte lors du déplacement, remplacer le pion par la dernière yourte, sans effectuer le déplacement ;
- Même chose s'il n'y a plus de déplacement possible (les yourtes restantes vont dans la réserve générale.

B : Accomplir 2 actions

ü Deux actions (ordre au choix)

Envahir

- Placer une yourte en fonction de la carte jouée (montagne, désert, forêt, etc)
- Si rivière ou « territoires voisins » → case libre adjacente

Pourchasser un chef

- Voir point A.
- La yourte neutre vient de la réserve générale

Conquérir

- Placer une tuile conquête ou pont
- La tuile doit recouvrir des yourtes
- Le joueur doit avoir la majorité relative (les yourtes neutres sont ignorées)
- Si majorité partagée (égalité) → conquête partagée
- Les frontières entre régions ne doit pas être respectées
- Les ponts doivent chevaucher la rivière (au moins une yourte de chaque côté)

❷ Une action double

- Envahir n'importe où et défausser 0 à 4 cartes de sa main

C : Retirer une carte spéciale (si applicable)

- Une carte spéciale utilisée au tour précédent est retirée du jeu

D : Utiliser une carte spéciale (optionnel)

- Placer une de ses yourte sur la carte pour l'activer.

E : Refaire sa main

- Piocher jusqu'à avoir 4 cartes en main

Phase finale = 5 chefs retirés du plateau

Les joueurs se limitent à conquérir 2X. Aucune carte ne peut être jouée.
La partie se termine lorsque personne n'a la possibilité de conquérir à nouveau.

KHAN
Un jeu tactique de placement pour 2 à 4 joueurs

Scores

Chaque joueur additionne les valeurs des tuiles de conquête et/ou ponts sur lesquels il a posé une de ses yourtes.
Bonus de 10, 6 et 3 points pour les territoires continus les plus grands.