Pànjūn

deluxe expansion

RÈGLES DU JEU

Chine, 1571. Malgré ses débuts prometteurs, l'empereur Longqing a rapidement abandonné ses devoirs de dirigeant au profit de ses plaisirs personnels. Il a commencé à passer de plus en plus de temps en dehors de la Cité Interdite, résidant au Palais d'Été, loin de la capitale, où il profitait de la compagnie de courtisanes et des plus précieux cadeaux apportés par ses Officiers.

Au même moment, son règne initialement paisible commençait à laisser paraître quelques fissures. Les paysans étaient fréquemment appelés à venir en aide à différents projets du gouvernement, mais alors plus la pression augmentait, plus leur mépris envers le gouvernement s'intensifiait, ce qui mena a des révoltes.

Dans Pànjūn, vous allez faire face à de nouveaux défis grâce au nouveau contenu vous permettant de diversifier et d'intensifier vos parties de jeu. Cette boîte d'extension contient 4 modules que vous pouvez rajouter suivant vos envies à votre partie de Gùgōng. Deux d'entre eux rajoutent un nouvel emplacement de jeu alors que les deux autres sont là pour pimenter vos parties de différentes façons. Les pages suivantes vous expliqueront en détail chaque module.

DÉPLACER VOTRE ÉMISSAIRE À RECULONS

Dans cette extension, il est possible que votre Émissaire doive parfois se déplacer en arrière sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste. Votre Émissaire ne peut pas reculer plus loin que la case de départ.

- Même si votre Émissaire a déjà atteint le Pavillon de la Pureté Céleste, vous devez le déplacer en arrière à chaque fois que vous êtes amené à le faire. Si vous jouez avec le module « Les marches du Pavillon », vous devrez reculer votre Émissaire sur le chemin précédemment arpenté.
- Lorsque votre Émissaire quitte le Pavillon, sa place devient à nouveau disponible. Les autre Émissaires déjà présents dans le Pavillon restent à leur place et ne se déplacent pas sur la case fraîchement libérée. Cette nouvelle place libre ne peut être réclamée que par un Émissaire qui n'est pas déjà dans le Pavillon.

LE PALAIS D'ÉTÉ

L'empereur apprécie passer du temps au sein de son Palais d'Été, à l'écart de la Cité Interdite. Un magnifique domaine comprenant jardins, étangs et un magnifique palais. Le bruit circule que l'empereur convoite de précieuses denrées, il pourrait donc s'avérer très intéressant de lui rendre visite.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Effectuez une mise en place comme pour le jeu de base, à l'exception des changements suivants :

Plateau de Jeu « Palais d'Été »

Placez le Plateau Palais d'Été près du coin inférieur droit du Plateau Principal, sur la face correspondant au bon nombre de joueurs, indiquée au coin supérieur gauche du Plateau. Ce Plateau montre les alentours de la Cité Interdite où se situe le Palais d'Été de l'empereur, et rajoute un emplacement supplémentaire de carte Cadeau, similaire aux 7 emplacements sur le Plateau Principal.

1 Frise récapitulative

Placez la frise récapitulative avec le symbole ◯ par-dessus celle de la Phase de Nuit se situant au coin supérieur droit du Plateau Principal. Elle contient de nouvelles informations utiles pour ce module.

3 Jetons Voyage supplémentaires ◯

N'utilisez pas les jetons Voyage supplémentaires du jeu de base. Mélangez ces trois jetons avec ceux du jeu de base. Placez les jetons sur le Plateau Principal de la même façon que pour le jeu de base.

3 Cartes Cadeau supplémentaires ◯

Ajoutez la carte Cadeau portant les symboles + ◯ aux 7 cartes Cadeau du jeu de base puis placez-les aléatoirement sur les emplacements prévus sur les différents Plateaux de jeu. Ajoutez les 2 cartes Cadeau portant les symbole + ◯ aux cartes Cadeau du jeu de base. Mélangez les cartes Cadeau et faites-en une pioche, face cachée, près du Plateau Principal. Distribuez la main de départ de chaque joueur comme dans le jeu de base.

2 Tuiles Décret supplémentaires ◯

Placez la tuile Décret de niveau 4 (voir le nombre de points au dos de la tuile) sur l'emplacement prévu du Palais d'Été. Triez les tuiles Décret restantes par niveau (1, 2 ou 3) en incluant la nouvelle tuile de niveau 1. Mélangez chaque pile puis tirez-en aléatoirement deux de chaque pour les placer, face visible, sur les emplacements prévus sur le Plateau Principal. Replacez les tuiles restantes dans la boîte du jeu.

20 Serviteurs neutres

Placez 4 Serviteurs neutres pour chaque joueur dans la partie, à l'endroit prévu sur le Plateau du Palais d'Été. Replacez les Serviteurs restants dans la boîte du jeu.

10 Jades supplémentaires

Placez le Jade supplémentaire à l'emplacement prévu sur le Plateau du Palais d'Été.

5 Courtisanes

Placez le pion Courtisane de chaque joueur à l'emplacement prévu sur le Plateau Palais d'Été. Replacez les pions Courtisane restants dans la boîte du jeu.

3 Cadeaux Favoris

Piochez au hasard l'un des 3 Cadeaux Favoris et placez-le à l'endroit prévu sur le Plateau du Palais d'Été. Ce Cadeau sera le préféré de l'empereur pendant toute la durée de la partie. Replacez les Cadeaux Favoris restants dans la boîte du jeu.

MÉCANIQUE DE JEU

PHASE 1 : LE MATIN

Pas de changement par rapport aux règles de base.

PHASE 2 : LA JOURNÉE

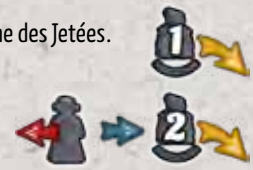
Palais d'Été

Échangez un Cadeau avec la Courtisane favorite du Palais d'Été et envoyez le plus de serviteurs possible sur les jetées des étangs pour gagner différentes récompenses.

Lorsque vous effectuez cette action vous pouvez au choix :

A. Placer un Serviteur depuis votre Pioche sur l'une des Jetées.

B. Déplacer votre Émissaire d'une case en arrière sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste afin de placer 2 Serviteurs depuis votre Pioche sur 1 ou 2 Jetées.



Seuls les Serviteurs de votre Pioche peuvent être placés sur les Jetées ; vous ne pouvez en aucun cas utiliser des Serviteurs de votre Réserve pour cette action.

Comme dans le jeu de base, l'action du Palais d'Été peut être effectuée en jouant une carte Cadeau dans cette zone ou en jouant une des nouvelles cartes Cadeau portant le symbole .

Décrets

Il y a deux nouveaux Décrets dans ce module d'extension. Lorsque vous effectuez l'action Décret, vous pouvez obtenir un des 6 Décrets du Plateau Principal ou bien le nouveau Décret de niveau 4 du Palais d'Été.

Décret de niveau 1 : Avancez immédiatement votre Émissaire d'une case sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste. À chaque Phase du Matin vous pourrez désormais placer 1 Serviteur de votre Pioche vers l'une des Jetées des étangs du Palais d Été.

Décret de niveau 4 : Afin d'obtenir ce Décret, reculez votre Émissaire de 3 cases sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste et retirez 1 Serviteur de votre Réserve pour chaque Serviteur adverse présent sur ce Décret. À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur neutre dans votre Réserve de Serviteurs ainsi que dans votre Pioche, avec un maximum de 12 points.

Voyage

Il y a 2 nouveaux jetons Voyage dans ce module d'extension. Le premier décrit est présent en 2 exemplaires.

Placez 1 Serviteur de votre Pioche sur l'une des Jetées des Étangs du Palais d'Été.

Placez 2 Serviteurs de votre Pioche sur une ou deux Jetées des Étangs du Palais d'Été.

Cadeau Favori

À chaque fois qu'un joueur place une carte Cadeau indiquant le Cadeau Favori de l'empereur sur l'un des Plateaux, ce joueur **peut** marquer les points d'une des Jetées pendant son tour (voir « Décompte des points des Jetées » ci-dessous). Vous pouvez effectuer ce décompte avant, après ou pendant les actions.

PHASE 3 : LA NUIT

Après les 2 premières étapes du jeu de base, il y a désormais une troisième étape la Nuit grâce à ce module d'extension.

Étape 3 : Les Étangs du Palais d'Été

Comptez les Serviteurs présents sur chaque Jetée. Effectuez un Décompte des points des Étangs (voir ci-dessous) pour l'Étang possédant la Jetée qui accueille le plus de Serviteurs. En cas d'égalité, faites un décompte pour chacune des Jetées concernées. S'il n'y a aucun Serviteur sur aucune des Jetées, n'effectuez pas de Décompte des points.

Lorsque vous marquez les points des Jetées (voir l'exemple), le vainqueur choisit entre 2 Serviteurs neutres OU 1 Jade.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir complété les 4 Jours, effectuez un Décompte final des scores comme dans le jeu de base. Les joueurs reçoivent des points pour les Décrets de niveau 3 **et** 4 qu'ils possèdent. De plus, les joueurs ayant toujours leur Courtisane marquent 3 points de Victoire supplémentaires.

DÉCOMPTE DES POINTS DES ÉTANGS

Marquez les points des Jetées :

A. **À la fin de chaque Nuit :** L'Étang accueillant le plus de serviteurs sur la/les Jetée(s).

B. **À chaque fois qu'un joueur joue le Cadeau favori de l'empereur (optionnel) :** Le joueur actif choisit l'Étang dont il souhaite marquer les points – voir Phase de la Journée plus haut.

Lorsque vous marquez les points des Étangs, le joueur ayant le plus de Serviteurs sur la Jetée gagnante obtient la récompense liée. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur le plus avancé sur la zone d'Intrigues l'emporte.

Le joueur qui l'emporte replace ses Serviteurs dans sa pioche. Les autres joueurs, selon l'ordre de la zone d'Intrigues (du plus haut au plus bas) peuvent décider de faire de même.

Les récompenses des Étangs sont les suivantes :

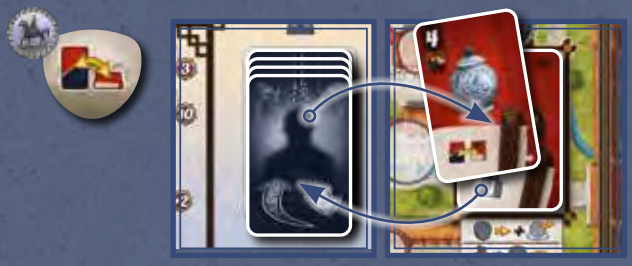
A. **Serviteurs :** Prenez 2 Serviteurs neutres depuis la Pioche des Étangs et placez-les dans votre Réserve de Serviteurs. Vous pouvez utiliser ces Serviteurs pour payer n'importe quel coût pendant la partie, mais en aucun cas les placer sur l'un des Plateaux. Une fois dépensés lors d'une action, placez les Serviteurs neutres dans votre pioche, vous pourrez les récupérer plus tard comme n'importe quel autre Serviteur. La quantité de Serviteurs neutres est limitée.

B. **Jade :** Vous gagnez 1 Jade de la Réserve de l'Étang. Cette Réserve est considérée comme illimitée, n'hésitez pas à récupérer d'autres jetons sur le Plateau Principal ou à utiliser n'importe quel autre marqueur si vous venez à en manquer.

C. **Courtisane :** Vous remportez la Courtisane de votre couleur. Lorsque vous échangez un Cadeau, vous pouvez utiliser la Courtisane. Après avoir effectué l'action de la carte Cadeau et/ou du lieu comme dans le jeu de base, vous pouvez à nouveau effectuer l'action de la carte Cadeau et/ou du lieu. Si vous le faites, replacez la Courtisane dans le Palais d'Été. À chaque fois que vous remportez la Courtisane, vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois avant de la retourner au Palais d'Été. À la fin de la partie, marquez 3 points de Victoire si vous possédez toujours votre Courtisane (voir « Fin de la partie » plus haut).

Dans une partie de 1 à 3 joueurs, les Serviteurs neutres et le Jade se trouvent sur le même Étang. Lorsque vous marquez les points de cet Étang, choisissez 2 Serviteurs OU 1 Jade.

Exemple : *Lors de son action Voyage, Rafaël récupère un jeton Voyage lui permettant d'échanger une carte Cadeau de sa main ou de sa défausse avec une du Plateau Principal. Il choisit une carte de sa défausse qui correspond au cadeau favori de l'empereur et l'échange avec une du Plateau. Il marque immédiatement les points de l'Étang des Courtisanes car il est le joueur qui y possède le plus de Serviteurs.*



LA RÉVOLTE DES PAYSANS △

Lors de la dynastie Ming, les révoltes de paysans étaient monnaie courante. Bien que la dynastie Ming soit arrivée au pouvoir suite à l'une de ces révoltes, cela ne voulait pas pour autant dire que les dirigeants actuels avaient davantage d'empathie pour les paysans que les précédents.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Effectuez une mise en place comme pour le jeu de base, à l'exception des changements suivants :

Plateau « Paysans »

Placez le Plateau Paysans près du coin inférieur gauche du Plateau Principal, sur la face correspondant au bon nombre de joueurs (indiqué sur le coin supérieur droit du Plateau Paysans). Ce Plateau montre la campagne aux alentours de la Cité Interdite et rajoute un emplacement supplémentaire de carte Cadeau, similaire aux 7 emplacements sur le Plateau Principal.

5 Jetons Voyage supplémentaires △

N'utilisez pas les jetons Voyage supplémentaires du jeu de base. De plus, retirez du jeu de base **1 exemplaire** des jetons suivants :

Mélangez les 5 nouveaux jetons Voyage (marron) avec les jetons restants. Placez-les de la même façon que dans le jeu de base.

3 Cartes Cadeau supplémentaires △

Ajoutez la carte Cadeau portant les symboles + △ aux 7 cartes Cadeau du jeu de base puis placez-les aléatoirement sur les emplacements prévus sur les différents Plateaux de jeu. Ajoutez les 2 cartes Cadeau portant les symboles + △ aux cartes Cadeau du jeu de base. Mélangez les cartes Cadeau et faites-en une pioche, face cachée, près du Plateau Principal. Distribuez la main de départ de chaque joueur comme dans le jeu de base.

2 Tuiles Décret supplémentaires △

Placez la tuile Décret de niveau 4 (voir le nombre de points au dos de la tuile) sur l'emplacement prévu du Palais d'Été. Triez les tuiles Décret restantes par niveau (1, 2 ou 3) en incluant la nouvelle tuile de niveau 2. Mélangez chaque pile puis tirez-en aléatoirement deux de chaque pour les placer, face visible, sur les emplacements prévus sur le Plateau Principal. Replacez les tuiles restantes dans la boîte du jeu.

5 tuiles Enchères

Lorsque la nouvelle tuile Décret de niveau 2 △ est présente dans la partie , placez 1 tuile Enchère près du Plateau de chaque joueur. Si cette tuile Décret n'est pas tirée au sort, replacez les tuiles Enchère dans la boîte du jeu.

10 tuiles Révolte Paysanne

Mélangez toutes les tuiles Révolte Paysanne (avec les valeurs 0/1/1/2/2/3/3/4/4/5) et faites-en une pioche face cachée à l'emplacement prévu sur le Plateau Paysans. En fonction du nombre de joueurs, une Révolte Paysanne a lieu lorsque la piste est complétée. Une Révolte Paysanne peut être bénéfique comme négative.

MÉCANIQUE DE JEU

PHASE 1 : LE MATIN

Pas de changement par rapport aux règles de base.

PHASE 2 : LA JOURNÉE

Appel aux Paysans

Échangez votre Cadeau avec le fonctionnaire en charge de l'Agriculture et recevez l'aide des Paysans (mais prenez garde, ils peuvent se retourner contre vous!).

Lorsque vous effectuez cette action vous pouvez au choix :

A. Déplacer 2 Serviteurs depuis votre pioche vers votre Réserve.

B. Déplacer votre Émissaire d'une case en arrière sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste pour recevoir 4 Serviteurs au lieu de 2.

Après avoir choisi l'une des deux actions, piochez une tuile Révolte Paysanne et placez-la face cachée sur la piste du Plateau Paysans.

Comme dans le jeu de base, l'Appel aux Paysans est une action qui peut être effectuée en échangeant une carte Cadeau dans cette zone ou bien en jouant une des nouvelles cartes Cadeau portant le symbole .

Décrets

Il y a deux nouveaux Décrets dans ce module d'extension. Lorsque vous effectuez l'action Décret, vous pouvez obtenir un des 6 Décrets du Plateau Principal ou bien le nouveau Décret de niveau 4 du Plateau Paysans.

Décret de niveau 2 : Avancez immédiatement votre Émissaire de 2 cases sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste. Piochez une tuile Enchères. À partir de maintenant, vous pourrez l'utiliser lors de toutes les futures Révoltes de Paysans.

Décret de niveau 4 : Afin d'obtenir ce Décret, reculez votre Émissaire de 3 cases sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste et retirez 1 Serviteur de votre Réserve pour chaque Serviteur adverse présent sur ce Décret. À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque carte Cadeau en votre possession.

Voyage

Dans ce module d'extension, 5 jetons Voyage sont remplacés par 5 nouveaux jetons marron comprenant les mêmes actions. Lorsqu'un joueur s'empare d'un jeton Voyage marron, il doit également piocher la première tuile Révolte Paysanne et la placer face cachée sur la piste du Plateau Paysans.

Carte Cadeau fruits exotiques

Les paysans locaux ne peuvent tolérer que les fonctionnaires échangent des biens précieux contre de simples fruits exotiques alors que le fruit de leur travail n'est que maigrement récompensé.

Chaque fois qu'un joueur place une carte Cadeau fruit exotique (de valeur 1) sur l'un des Plateaux, il doit également piocher la première tuile Révolte Paysanne et la placer face cachée sur la piste du Plateau Paysans.

Révolte Paysanne !

Comme indiqué précédemment, une tuile Révolte Paysanne est piochée et placée face cachée sur la piste du Plateau Paysans lors de ces 3 évènements :

- À chaque fois qu'un joueur place une carte de valeur 1 sur n'importe quel Plateau.
- À chaque fois qu'un joueur s'empare d'un jeton Voyage marron.
- À chaque fois qu'un joueur effectue l'action « Appel aux Paysans ».

Une Révolte Paysanne se produit lorsque la piste sur le Plateau Paysans est complète, selon le nombre de joueurs . À la fin du tour du joueur qui a déclenché la Révolte des Paysans, révélez les tuiles Révolte Paysanne et déterminez leur valeur cumulée. Chaque joueur choisit ensuite une carte de sa défausse et la place face cachée devant lui. Un joueur n'ayant aucune carte dans sa défausse ne peut pas tenter de contenir la Révolte Paysanne. Chaque joueur possédant une **tuile Enchères** peut décider de l'utiliser (ou non) et la glisse sous la carte avec la face choisie (+2 ou -2). Les cartes Cadeau choisies et les tuiles Enchères sont ensuite révélées puis additionnées et vous pouvez alors déterminer le résultat de la Révolte Paysanne :

A. Si la valeur cumulée des cartes Cadeau et des tuiles Enchères est **supérieure ou égale** à la valeur des tuiles Révolte Paysanne, **la tentative de Révolte échoue.**

Le joueur ayant choisi la carte Cadeau à la valeur **la plus basse** (en comptant la tuile Enchères, ce qui peut amener à un résultat inférieur à 0) récupère cette carte dans sa main et peut l'utiliser à nouveau lors de cette manche. Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui qui est le plus avancé dans la zone d'Intrigues l'emporte et peut récupérer la carte Cadeau dans sa main. Tous les autres joueurs replacent leur carte Cadeau dans leur défausse.

B. Si la valeur cumulée des cartes Cadeau et des tuiles Enchères est **inférieure** à la valeur des tuiles Révolte Paysanne, **les Paysans réussissent leur Révolte.** Le joueur ayant choisi la carte Cadeau à la valeur **la plus élevée** (en comptant la tuile Enchères) récupère cette carte dans sa main et peut l'utiliser à nouveau lors de cette manche. Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui qui est le plus avancé dans la zone d'Intrigues l'emporte et peut récupérer la carte Cadeau dans sa main. Tous les autres joueurs replacent leur carte Cadeau dans leur défausse ET déplacent leur Émissaire d'une case en arrière sur la piste du Pavillon de la Pureté Céleste (si possible).

Enfin, mélangez **toutes** les tuiles Révolte Paysanne et constituez une nouvelle pioche.

Note: Si un joueur doit ajouter une ou plusieurs tuiles Révolte Paysanne alors qu'elle est déjà complète, gardez les tuiles supplémentaires près du Plateau pour former une nouvelle ligne de tuiles dès qu'une Révolte aura eu lieu.

PHASE 3 : LA NUIT

Pas de changement par rapport aux règles de base.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir complété les 4 Jours, effectuez un Décompte final des scores comme dans le jeu de base. Les joueurs reçoivent des points pour les Décrets de niveau 3 **et** 4 qu'ils possèdent.

LES MARCHES DU PAVILLON

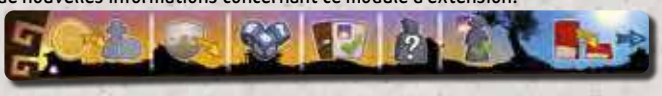
Le Censeur impérial comprend à quel point il est important pour ses citoyens d'obtenir une audience avec l'Empereur. À partir de maintenant, de nouvelles conditions et de nouvelles taxes s'appliquent afin de réussir.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Effectuez une mise en place comme pour le jeu de base, à l'exception des changements suivants :

1 Frise récapitulative

Placez la Frise récapitulative portant le symbole au-dessus du Plateau Principal afin de recouvrir la frise de la Phase du Matin du jeu de base. Elle contient de nouvelles informations concernant ce module d'extension.



10 pistes du Pavillon

Prenez au hasard et placez une piste et une piste sous le Pavillon de la Pureté Céleste. Votre Émissaire devra progresser sur l'un de ces deux nouveaux chemins.

MÉCANIQUE DE JEU

PHASE 1 : LE MATIN

Executez les pistes du Pavillon

Lors de chaque Matin, chaque joueur possédant un Émissaire sur un emplacement portant le symbole Matin (uniquement sur une piste) reçoit la récompense décrite ou doit payer le coût indiqué (points de Victoire, Jade, Intrigue, Serviteurs, etc.).

Si un joueur doit payer un coût mais n'a pas les ressources, son Émissaire est déplacé d'une case en arrière, comprenant une nouvelle récompense ou un nouveau coût qui ne sera pas payé pour cette fois. Un Émissaire ne peut jamais reculer de plus d'une case lors d'un Matin.

Certaines marches du Palais demandent aux joueurs de payer 1 Serviteur à chaque Matin lorsqu'ils ont atteint le Pavillon. Cela ne s'applique qu'aux joueurs ayant choisi la piste .

PHASE 2 : LA JOURNÉE

Le Pavillon de la Pureté Céleste

Échangez un Cadeau avec le Censeur impérial afin de progresser vers le Pavillon de la Pureté Céleste et obtenir une Audience avec l'Empereur avant la fin du 4ème Jour.

Les règles de bases pour effectuer cette action restent les mêmes.

Lorsque vous vous déplacez pour la première fois vers le Pavillon de la Pureté Céleste, vous devez choisir sur quelle piste vous voulez vous lancer. Lorsque vous êtes lancé sur une piste, vous ne pouvez en changer que si votre Émissaire est forcé de revenir à la case départ. Il est interdit de changer de piste autrement.

Les marches de la piste du Pavillon comprennent certaines conditions que vous ne devez remplir qu'au moment où votre Émissaire s'arrête ou passe par-dessus chaque marche, même si ce déplacement provient d'une action bénéfique (Grande Muraille, jeton Voyage ou Décret). Si votre Émissaire arrive sur une marche après avoir reculé, vous devez toujours répondre aux conditions de la marche, sauf si ce mouvement provient d'une pénalité (Révolte Paysanne).

Les marches de la piste offrent une récompense ou requièrent un paiement chaque Matin, parfois même lorsque votre Émissaire a atteint le Pavillon de la Pureté Céleste.

Exemple : *L'Émissaire de Rafaël est sur la première marche de la piste du Pavillon. Rafaël doit révéler une carte Cadeau de sa main de valeur 1, 2 ou 3 afin de pouvoir avancer sur la deuxième case. Il révèle une carte de valeur 2 puis déplace son Émissaire sur la deuxième case.*

Exemple : *L'Émissaire de Rafaël est désormais sur la 3ème case de la piste du Pavillon . Il aimerait récupérer un Décret de niveau 4 et doit pour cela déplacer son Émissaire de 3 cases en arrière. Il devra à nouveau révéler une carte Cadeau de sa main, de valeur 1, 2 ou 3 afin de pouvoir passer par-dessus la 2ème marche. Il montre la même carte de valeur 2 puis recule son Émissaire de 3 cases.*

INDEX DES MARCHES DU PAVILLON

Marches du Pavillon (à placer du côté gauche).

Au moins 2 de vos Serviteurs doivent se trouver sur la Grande Muraille.

Votre pion Intrigues doit être sur la 7ème case ou plus sur la zone d'Intrigues.

Vous devez posséder au moins un Décret du niveau indiqué (2 ou 3).

Vous devez avoir débloqué le Double Serviteur via l'action Grand Canal.

Vous devez posséder au moins 5 cartes Cadeau.

Vous devez possédez au moins le nombre indiqué de jetons Voyage (3 ou 4). Les double jetons Voyage comptent pour un seul jeton.

Vous devez avoir au moins le nombre indiqué de récompenses du Grand Canal placées sur votre Plateau de Joueur (1 ou 3).

Vous devez posséder au moins 3 Jade.

Vous devez révéler une carte Cadeau de votre main de la valeur indiquée (1-3, 4-6 ou 7-9).

Marches du Pavillon (à placer du côté droit)

Avancez votre pion Intrigues d'autant de cases qu'indiqué à chaque Matin (1, 2 ou 3).

Reculez votre pion Intrigues d'autant de cases qu'indiqué à chaque Matin (1, 2 ou 3).

Prenez le nombre de Serviteurs indiqué dans votre pioche et placez-les dans votre Réserve à chaque Matin (1 ou 2).

Retirez le nombre de Serviteurs indiqué de votre Réserve à chaque Matin (1 ou 2).

Lorsque votre Émissaire a atteint le Pavillon de la Pureté Céleste, retirez 1 Serviteur de votre Réserve à chaque Matin.

Recevez 1 Jade à chaque Matin.

Retirez 1 Jade de votre Réserve à chaque Matin.

Recevez le nombre de points de Victoire indiqué à chaque Matin (1 ou 2).

Vous perdez 1 point de Victoire à chaque Matin.

PHASE 3 : LA NUIT

Pas de changement par rapport aux règles de base.

FIN DE LA PARTIE

Pas de changement par rapport aux règles de base.

NOUVEAUX DÉCRETS & CARTES CADEAU

2 Jetons Voyage supplémentaires

N'utilisez pas les jetons Voyage supplémentaires du jeu de base. Mélangez les 2 nouveaux jetons Voyage avec ceux du jeu de base. Placez les jetons Voyage sur le Plateau Principal de la même façon que dans le jeu de base.

Échangez une carte Cadeau de votre main ou de votre défausse contre la première carte de la pile . Placez la carte que vous avez utilisée en dessous de la pile .

Retournez un de vos jetons Voyage face cachée et utilisez-le immédiatement. Une fois utilisé, replacez-le face cachée.

6 Tuiles Décret supplémentaires

Choisissez et placez un ou plusieurs nouveaux Décrets (de niveau 1 ou 2 (ou 4 si vous jouez avec les modules d'extension Palais d'Été et/ou Révolte Paysanne)) sur le Plateau avant de sélectionner les autres Décrets.

Décret de niveau 1 : Avancez immédiatement votre Émissaire d'une case sur la piste du Pavillon de la Pureté Céleste. Lors de chaque Matin, après avoir résolu les autres Décrets de niveau 1, gagnez 2 points de Victoire si vous êtes le dernier joueur (ou dernier à égalité) sur la piste de points de Victoire.

Décret de niveau 2 : Avancez immédiatement votre Émissaire de 2 cases sur la piste du Pavillon de la Pureté Céleste. À partir de maintenant (en incluant ce tour de jeu), vous recevez une récompense d'Intrigues en déplaçant votre pion Intrigues en arrière du nombre de cases indiqué, sans avoir besoin de résoudre la Grande Muraille.

Règle générale pour les Décrets de niveau 4 : Afin d'obtenir ce Décret, déplacez immédiatement votre Émissaire de 3 cases en arrière sur la piste du Pavillon de la Pureté Céleste et retirez 1 Serviteur de votre Réserve pour chaque Serviteur adverse présent sur ce Décret.

Décret de niveau 4 : À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque jeton Voyage que vous possédez. Les double jetons Voyage comptent pour un seul jeton.

Décret de niveau 4: À la fin de la partie, marquez 1 point de Victoire pour chaque point d'Intrigue que vous possédez.

Décret de niveau 4 : À la fin de la partie, additionnez la valeur de vos cartes Cadeau et marquez 1 point de Victoire tous les 3 points de valeur.

Décret de niveau 4 : À la fin de la partie, peu importe l'emplacement de votre Émissaire, déplacez-le sur une case libre de la piste du Pavillon de la Pureté Céleste. Si plus d'un joueur possède ce Décret, l'ordre de déplacement est déterminé par l'ordre des joueurs dans la zone d'Intrigues : le joueur le plus avancé dans la zone d'Intrigues déplace son Émissaire en premier.

6 Cartes Cadeau supplémentaires

Retirez les cartes Cadeau suivantes du jeu :

Ajoutez les 6 nouvelles cartes Cadeau portant les symboles + aux cartes Cadeau du jeu de base restantes. Mélangez toutes les cartes Cadeau et faites-en une pioche, face cachée, près du Plateau Principal. Distribuez les cartes de départ aux joueurs de la même façon que dans le jeu de base.

Cette carte Cadeau aura toujours une valeur **inférieure** à celle de la carte du Plateau contre laquelle vous l'échangez. Vous pouvez échanger cette carte si vous :

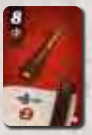
- Défaussez 2 Serviteurs de votre Réserve ;
- OU placez une autre carte Cadeau de votre main dans la défausse de votre Plateau de Joueur ;
- OU échangez cette carte Cadeau sans effectuer aucune action.

Si vous avez choisi l'une des deux premières options, vous pouvez effectuer l'action du lieu sur lequel l'échange a lieu 2 fois.

Déplacez votre pion Intrigues d'une case en arrière. Choisissez un autre joueur et piochez au hasard une carte Cadeau de sa main. Choisissez ensuite une carte Cadeau de votre main (qui peut être celle que vous venez de recevoir) et donnez-la à ce joueur.

Échangez une carte Cadeau de votre main ou de votre défausse contre la première carte de la pile . Placez la carte que vous avez utilisée en dessous de la pile .

Retirez 1 Serviteur d'un autre joueur de la Grande Muraille et placez-le dans sa Réserve. Placez l'un des Serviteurs de votre Réserve à la place fraîchement libérée. Il n'est pas permis de remplacer un simple Serviteur contre un Double Serviteur, et vice versa.



Déplacez votre Émissaire de 2 cases en arrière sur la piste du Pavillon de la Pureté Céleste et marquez immédiatement 2 points de Victoire.

Cette carte aura toujours une valeur supérieure à celle de la carte du Plateau contre laquelle vous l'échangez (le Panier de Fruits n'y fait pas exception). Vous pouvez donc l'échanger contre n'importe quelle carte et effectuer l'action du lieu choisi.

VARIANTES POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

- Si vous avez déjà essayé individuellement chaque module d'extension de Gugōng : Pànjūn, vous pouvez pimenter vos parties en combinant plusieurs modules à la fois. Vous pouvez par exemple facilement combiner les modules « Les Marches du Pavillon » avec les « Décrets et cartes Cadeau supplémentaires ». Toutes les combinaisons sont possibles et vous pouvez tout à faire utiliser les 4 en même temps.
- Lors de la mise en place du jeu, vous pouvez choisir de former une pile avec les cartes du jeu de base en bas de la pile et les nouvelles cartes + / / / au-dessus.

VARIANTE SOLO

LE PALAIS D'ÉTÉ

Mise en place : Ajoutez les 2 cartes Solo du Palais d'Été au paquet de cartes Solo et retirez une carte Solo Jade. Meng peut choisir de se focaliser sur l'action du Palais d'Été (voir plus loin).

De plus, lorsque vous jouez avec le Palais d'Été, ne choisissez pas l'action Décret lorsque vous choisissez l'action spéciale Solo de Meng.

Journée : Meng déplace 1 Serviteur de sa pioche vers l'une des Jetées (voir plus loin).

Crépuscule : Si son Émissaire n'est pas sur la case de départ, Meng reculera son Émissaire d'une case pour pouvoir ajouter un Serviteur supplémentaire de sa Réserve vers l'une des Jetées.

Note: Pendant le Crépuscule, Meng n'effectuera jamais d'action qui pourrait réduire le nombre de Jetées sur lesquelles il pourrait recevoir une récompense. Par exemple, si Meng a 2 Serviteurs sur chaque Jetée, il n'effectuera pas l'action du Palais d'Été au Crépuscule (cela enlèverait l'égalité des Jetées et il n'en marquerait plus qu'une). Cela veut dire qu'il peut potentiellement refuser la récompense d'un jeton Voyage acquis durant le Crépuscule.

Action carte Solo Spéciale : Meng va effectuer une action Spéciale Palais d'Été et déplacer 2 Serviteurs de sa pioche vers une Jetée. Il n'a pas besoin de reculer son Émissaire.

Envoyer des Serviteurs sur les Jetées

Lorsque Meng déplacer des Serviteurs sur l'une des Jetées, il les place un par un en suivant les règles suivantes :

- S'il n'a aucun Serviteur en place, il enverra un Serviteur sur la Jetée qu'il peut remporter le plus facilement.
- Si Meng l'emporte sur plusieurs Jetées, il choisira celle où son avance est la plus mince.
- Si Meng l'emporte ou perd sur toutes les Jetées avec la même avance ou retard, il enverra ses Serviteurs sur la Jetée Jade/Serviteurs neutres.

Décompte des points des Étangs

- Meng participe au décompte des points des Étangs durant la Nuit comme un joueur.
- Lorsque Meng joue une carte correspondant au Cadeau favori de l'empereur, il choisira uniquement l'Étang sur lequel il a le plus de Serviteurs (en tenant compte des égalités et en utilisant la zone d'Intrigues), s'il y en a un. S'il a le plus de Serviteurs sur plusieurs Étangs, il choisira celui où il a la plus grande avance en nombre de Serviteurs. S'il a le même nombre de Serviteurs sur chaque, il choisira l'Étang où se trouve le Jade et les Serviteurs neutres.
- S'il marque l'Étang où se trouvent le Jade et les Serviteurs neutres, il choisira la récompense dont il a le moins en sa possession. En cas d'égalité, il choisit le Jade.
- Meng ne décidera jamais de reprendre ses Serviteurs des Jetées si elles n'apportent pas de récompense.

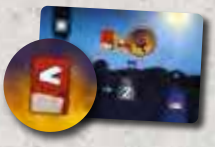
Récompenses du Palais d'Été

- Meng peut échanger librement ses Serviteurs et Serviteurs neutres. Il n'a pas besoin de prévoir comment il va utiliser ou récupérer des Serviteurs de sa Réserve ou de sa pioche.

> ***Exemple :*** *Meng possède 5 Serviteurs dans sa Réserve et 4 Serviteurs neutres dans sa pioche, ce qui veut dire qu'il ne peut effectuer l'action du Palais d'Été (qui nécessite un Serviteur de sa couleur disponible dans sa pioche). Dans cette situation, il peut librement échanger un Serviteur de sa pioche avec un autre de sa Réserve. Il peut désormais effectuer l'action du Palais d'Été et place 1 Serviteur de sa pioche sur l'une des Jetées.*

- Si Meng a la Courtisane en sa possession, il l'utilisera lors de la prochaine Journée sur l'action du lieu qu'il a choisi, tant qu'il peut payer le coût nécessaire pour répéter l'action. Si cela se produit lorsqu'il utilise l'action de la carte Solo Spéciale, il effectue l'action normale et paye le prix plein.

LA RÉVOLTE DES PAYSANS



Mise en place : Ajoutez la carte Solo Révolte Paysanne au paquet de cartes Solo. Meng peut choisir de se focaliser sur l'action « Appel aux Paysans » (voir plus loin). Prenez également le jeton Solo Spécial.

Journée : Meng effectue l'action « Appel aux Paysans » de façon habituelle, en récupérant 2 Serviteurs et en plaçant une tuile Révolte Paysanne sur la piste du Plateau Paysans.

Crépuscule : Si son Émissaire n'est pas sur la case de départ, Meng reculera son Émissaire d'une case pour récupérer 2 Serviteurs. Cela ne rajoutera **pas** de tuile Révolte Paysanne sur la piste du Plateau Paysans. De plus, dans les rares cas où Meng récupèrerait un jeton Voyage pendant le Crépuscule, vous ne placerez **pas** de tuile Révolte Paysanne sur la piste du Plateau Paysans.

Action carte Solo Spéciale : Meng va effectuer une action Spéciale Révolte Paysanne et récupèrera 4 Serviteurs et placera également une tuile Récolte Paysanne sur la piste du Plateau Paysans. Il n'a pas besoin de reculer son Émissaire d'une case.

Révolte Paysanne

Lorsqu'une Révolte Paysanne a lieu, résolvez-la en suivant les étapes suivantes :

- Révélez les tuiles Révolte Paysanne et additionnez leurs valeurs. Choisissez ensuite une carte de votre défausse de la façon habituelle.
- Afin de déterminer l'implication de Meng dans la lutte contre la Révolte, lancez le jeton Solo Spécial :
  - S'il tombe sur cette face, prenez la carte à la valeur la plus faible dans sa défausse et utilisez-la en guise de contribution (si plusieurs cartes ont la même valeur, choisissez-en une au hasard).
  - S'il tombe sur cette face, prenez une carte au hasard dans sa défausse et utilisez-le en guise de contribution.

- Si Meng a récupéré une tuile Enchères grâce au Décret associé, lancez-la pour déterminer sa valeur.
- Additionnez les valeurs des cartes Cadeau ainsi que des tuiles Enchères, comparez le résultat avec celui des tuiles Révolte Paysanne et procédez au résultat de la manière habituelle.

LES MARCHES DU PAVILLON

Meng choisira toujours les marches du côté droit. À chaque Matin, il recevra la récompense associée ou paiera le coût indiqué de façon habituelle. Il paiera toujours le coût s'il le peut, et déplacera son Émissaire d'une case en arrière s'il ne peut pas payer. Comme dans le jeu de base, si Meng n'a pas atteint le Pavillon de la Pureté Céleste, il ne marquera aucun point dans cette zone mais sera tout de même éligible à la victoire.

DÉCRETS SUPPLÉMENTAIRES ET NOUVELLES CARTES CADEAU

Meng utilise la plupart des cartes Cadeau, Décrets et jetons Voyage de façon habituelle. La valeur des cartes qu'il utilise n'a toujours aucune importance mais il doit toujours payer les coûts supplémentaires liés aux actions. Voici quelques cas spécifiques :

- Décret de niveau 2 : Lors de chaque Journée et Crépuscule, Meng récupèrera la récompense d'Intrigues supplémentaire (une fois par tour) pour, au choix, récupérer du Jade ou des Serviteurs s'il n'en a pas assez pour effectuer une autre action.

  - Meng récupèrera immédiatement du Jade dès qu'il en a l'occasion.
  - S'il n'a pas assez de Serviteurs pour effectuer une action mais qu'il peut en récupérer via la récompense d'Intrigues supplémentaire OU en dépensant des jetons Voyage, il utilisera la récompense d'Intrigues en premier lieu.
- Si Meng joue la nouvelle carte Cadeau de valeur 3 qui permet l'échange d'une carte entre les mains des joueurs, sélectionnez au hasard une carte dans votre main puis dans la sienne (si vous avez tous les deux au moins 1 carte en main).

- Si Meng joue la nouvelle carte Cadeau de valeur 4 ou le jeton Voyage correspondant qui permet d'échanger une carte Cadeau de sa main contre une de la pioche, prenez au hasard une carte de sa main et placez-la sous la pioche puis piochez-lui une nouvelle carte de cette pioche (s'il n'a plus de cartes en main, prenez aléatoirement une carte de sa défausse).

- Si Meng obtient ce jeton Voyage, il retournera et utilisera à nouveau le dernier jeton qu'il a récupéré.

Décrets de niveau 4

- Lors de la 4ème Journée, Meng préfèrera récupérer un Décret de niveau 4 si disponible. Lorsqu'il agit ainsi, Meng paye un coût de 3 Serviteurs plutôt que de déplacer son Émissaire d'une case en arrière.
- Si plusieurs Décrets de niveau 4 sont disponibles, il ira récupérer le moins occupé (le moins cher). En cas d'égalité, il récupèrera celui du Plateau Paysans.
- N'utilisez pas ce Décret de niveau 4 lorsque vous jouez contre Meng ; retirez-le du jeu lorsque vous choisissez les Décrets lors de la mise en place du jeu.

- Si vous utilisez un ou plusieurs de ces Décrets et que Meng en récupère un ou les deux, il ne dépensera plus d'Intrigue ni de jetons Voyage pour récupérer du Jade.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Nouveaux Plateaux de Joueurs

Gugōng : Pànjūn contient un ensemble de Plateaux de Joueurs repensés pour l'occasion et qui remplaceront ceux du jeu de base. Il présente une section Jade beaucoup plus pratique pour stocker et marquer les points du Jade, un emplacement pour la Courtisane lorsque vous jouez avec le Palais d'Été et une nouvelle section pour le Décompte final des scores.

Carte Cadeau de remplacement

Dans la première impression de Gugōng, 1 des cartes Cadeau s'est retrouvée en double exemplaire, et une autre carte Cadeau était manquante. Nous avons également inclus cette carte dans cette extension. Si vous avez récupéré une carte de remplacement ou si vous possédez une impression plus récente de Gugōng, vous pouvez vous séparer de cette carte ou la conserver en pièce de rechange.

CRÉDITS

AUTEUR : Andreas Steding • **RÈGLES SOLO :** Steve Schlepphorst • **DÉVELOPPEMENT :** Rudy Seuntjens, Wim Goossens, Seb Van Deun • **ILLUSTRATIONS :** Andreas Resch • **CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens • **DIRECTION ARTISTIQUE ET LIVRET DE RÈGLES :** Rafaël Theunis • **DESIGN DE L'INSERT :** Gametrayz • **EDITION :** Eefje Gielis • **TRADUCTION:** Timothé Lambry.

Un mot de l'auteur : Je voudrais remercier tous les testeurs du jeu, grâce a qui Gùgōng est devenu une réalité. J'adresse un remerciement particulier à Andreas Neuhaus, Matthias Beer, Katrin Böttcher, Jörg Wrobel et Patrick Spies. Et un immense merci à ma femme, car ce n'est pas toujours facile de vivre avec un auteur de jeu.

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur où vous avez acheté ce jeu ou contactez notre service clientèle par notre site: gamebrewer.com/customer-service

Produit par QP Printing Ltd - Flat J, 21/F, Kings Wing Plaza 2 - No. 1 On Kwan Street, Sheh Mun - Shatin, New Territories - HONG KONG // Publié par Game Brewer LLC - 262 N. University Ave. - Farmington, Utah 84025 - ETATS-UNIS

LISTE DES DÉCRETS

Niveau 1 :

Marquez immédiatement 2 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez avancer votre pion Intrigues de 2 cases sur la zone d'Intrigues.

Marquez immédiatement 2 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez placer 1 Serviteur depuis votre pioche sur l'un de vos Bateaux (ou placer un nouveau Bateau et ajouter un Serviteur dessus, en suivant les règles normales du Grand Canal). S'il s'agit de votre 3ème Serviteur sur ce Bateau, vous pouvez en recevoir la récompense immédiatement.

Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez ajouter 1 Serviteur depuis votre pioche vers votre Réserve.

Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez avancer votre Émissaire d'une case vers le Pavillon de la Pureté Céleste. Si votre Émissaire a déjà atteint le Pavillon, marquez 1 point de Victoire à la place.

Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez échanger l'une de vos cartes Cadeau contre une carte du Plateau Principal. Notez que cela se produit après que les Dés du Destin ont été jetés.

Avancez immédiatement votre Émissaire d'une case sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste. À chaque Phase du Matin vous pourrez désormais placer 1 Serviteur de votre Pioche vers l'une des Jetées des étangs du Palais d Été.

Avancez immédiatement votre Émissaire d'une case sur la piste du Pavillon de la Pureté Céleste. Lors de chaque Matin, après avoir résolu les autres Décrets de niveau 1, gagnez 2 points de Victoire si vous êtes le dernier joureur (ou dernier à égalité) sur la piste de points de Victoire.

Niveau 2 :

Marquez immédiatement 2 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Voyage », vous pouvez défausser 1 Serviteur de moins pour déplacer votre Voyageur 2 fois.

Marquez immédiatement 2 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Jade », vous pouvez défausser 1 Serviteur de moins. Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous obtenez du Jade depuis d'autres sources que l'action « Jade ».

Marquez immédiatement 3 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Grande Muraille », vous pouvez placer 1 Serviteur supplémentaire depuis votre pioche sur la Muraille. Si cela achève la rénovation de la Muraille, effectuez le décompte des points de la Grande Muraille (voir page 8).

Marquez immédiatement 3 points de Victoire. À chaque fois que vous échangez une carte Cadeau avec un Officier impérial, vous pouvez désormais échanger une carte de la même valeur sans pénalité et effectuer l'action.

Marquez immédiatement 4 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Décret », vous pouvez vous défausser d'un Serviteur de moins que le coût indiqué.

Avancez immédiatement votre Émissaire de 2 cases sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste. Piochez une tuile Enchères. À partir de maintenant, vous pourrez l'utilisez lors de toutes les futures Révoltes de Paysans.

Avancez immédiatement votre Émissaire de 2 cases sur la piste du Pavillon de la Pureté Céleste. À partir de maintenant (en incluant ce tour de jeu), vous recevez une récompense d'Intrigues en déplaçant votre pion Intrigues en arrière du nombre de cases indiqué, sans avoir besoin de résoudre la Grande Muraille.

Niveau 3 :

À la fin de la partie, marquez 1 point de Victoire tous les 3 points de Victoire marqués pendant la partie, avec un maximum de 10 points de Victoire. Marquez les points de ce Décret avant tout autre Décret de niveau 3.

À la fin de la partie, marquez 8 points de Victoire.

À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Jade en votre possession avec un maximum de 10 points de Victoire.

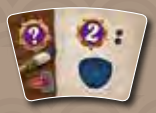
À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur posté sur un Décret, y compris celui-ci.

À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur placé sur une récompense de Commerce de votre Plateau de Joueur.

Niveau 4 :

À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur neutre dans votre Réserve de Serviteurs ainsi que dans votre Pioche, avec un maximum de 12 points.

À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque carte Cadeau en votre possession.



À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque jeton Voyage que vous possédez. Les double jetons Voyage comptent pour un seul jeton.

À la fin de la partie, marquez 1 point de Victoire pour chaque point d'Intrigue que vous possédez.

À la fin de la partie, additionnez la valeur de vos cartes Cadeau et marquez 1 point de Victoire tous les 3 points de valeur.

À la fin de la partie, peu importe l'emplacement de votre Émissaire, déplacez-le sur une case libre de la piste du Pavillon de la Pureté Céleste. Si plus d'un joueur possède ce Décret, l'ordre de déplacement est déterminé par l'ordre des joueurs dans la zone d'Intrigues : le joueur le plus avancé dans la zone d'Intrigues déplace son Émissaire en premier.

LISTE DE JETONS VOYAGE

Recevez 1 Serviteur et placez-le dans votre Réserve.

Recevez 2 Serviteurs et placez-les dans votre Réserve.

Déplacez votre Émissaire d'une case sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste.

Déplacez votre pion d'une case dans la zone d'Intrigues.

Défaussez une carte Cadeau d'une valeur minimale de 7 et recevez 1 Jade de la pioche.

Gagnez immédiatement 2 points de Victoire.

Piochez une carte Cadeau dans votre défausse.

Échangez une de vos cartes Cadeau (de votre main ou de votre défausse) avec l'une des cartes du Plateau de Jeu. Si vous avez pris une carte de votre main, placez la nouvelle carte dans votre main. Si vous avez pris une carte de votre défausse, placez la nouvelle carte dans votre défausse.

Prenez 1 Serviteur dans la pioche et placez-le sur l'un de vos Bateaux sur le Grand Canal (ou placez un nouveau Bateau et ajoutez le Serviteur en suivant les règles normales du Grand Canal). S'il s'agit du 3ème Serviteur sur ce Bateau, vous pouvez en recevoir la récompense immédiatement.

Placez 1 Serviteur depuis la pioche sur la Grande Muraille. Si ce dernier complète la Grande Muraille, résolvez l'étape « Décompte des points de la Grande Muraille » (voir page 8).

Retirez 3 Serviteurs de votre Réserve et recevez 1 Jade de la pioche.

Ce jeton Voyage compte pour 2 lorsque vous l'échangez contre des Serviteurs, des points de Victoire ou du Jade. Important : vous devez garder ce Jeton face visible et vous n'en tirez pas de récompense immédiate.

Placez 1 Serviteur de votre Pioche sur l'une des Jetées des Étangs du Palais d'Été.

Placez 2 Serviteurs de votre Pioche sur une ou deux Jetées des Étangs du Palais d'Été.

Échangez une carte Cadeau de votre main ou de votre défausse contre la première carte de la pile ☯. Placez la carte que vous avez utilisée en dessous de la pile ☯.

Retournez un de vos jetons Voyage face cachée et utilisez-le immédiatement. Une fois utilisé, replacez-le face cachée.

JETONS VOYAGE BONUS

Nous recommandons l'usage de ces jetons Voyage Bonus pour les joueurs expérimentés. Ajoutez-les au jeu lorsque vous aurez déjà joué quelques parties de Gùgōng. N'utilisez PAS ces jetons si vous jouez avec un ou plusieurs modules de Pànjūn.

* Placez ce jeton Voyage ainsi qu'un Serviteur de votre Réserve à côté de votre Plateau de Joueur. Pour le restant de cette Journée, toutes les cartes Cadeau que vous jouerez auront une valeur augmentée de +1. À la fin de la Journée, placez le jeton Voyage Bonus au-dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique et placez le Serviteur utilisé dans votre pioche.

* Placez ce jeton Voyage ainsi qu'un Serviteur de votre Réserve sur une zone d'action de votre choix. Pour le restant de la Journée, vous recevrez 1 point de victoire chaque fois qu'un Joueur utilisera l'action de ce lieu et il perdra 1 point de Victoire. À la fin de la Journée, placez le jeton Voyage Bonus au-dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique et placez le Serviteur utilisé dans votre pioche.

* Placez ce jeton Voyage ainsi qu'un Serviteur de votre Réserve sur une zone d'action de votre choix. Pour le restant de la Journée, à chaque fois qu'un joueur effectuera l'action de ce lieu vous pourrez le suivre et effectuer l'action également. À la fin de la Journée, placez le jeton Voyage Bonus au-dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique et placez le Serviteur utilisé dans votre pioche.

Placez ce jeton Voyage face visible sur votre Plateau de Joueur. Vous pouvez utiliser ce jeton Voyage 1 fois pour doubler la valeur d'une carte Cadeau lors d'un échange. Une fois utilisé, placez ce jeton au-dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique. Vous pouvez aussi vous en servir pour échanger contre des Serviteurs, des points de Victoire ou du Jade mais vous perdrez l'action spéciale de ce jeton Voyage.

Placez ce jeton Voyage face visible sur votre Plateau de Joueur. Vous pouvez utiliser 1 fois ce jeton Voyage pour obtenir 2 fois le bonus/action d'une carte Cadeau. Quand vous faites ceci, effectuez les deux actions séparément. Une fois utilisé, placez ce jeton au-dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique. Vous pouvez aussi vous en servir pour échanger contre des Serviteurs, des points de Victoire ou du Jade mais vous perdrez l'action spéciale de ce jeton Voyage.

Placez ce jeton Voyage face visible sur votre Plateau de Joueur. Vous pouvez utiliser ce jeton Voyage 1 fois pour réduire de 2 le coût en Serviteur d'une action Jade ou Décret. Vous ne recevez pas de Serviteur si le coût devient inférieur à 0. Une fois utilisé, placez ce jeton au-dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique. Vous pouvez aussi vous en servir pour échanger contre des Serviteurs, des points de Victoire ou du Jade mais vous perdrez l'action spéciale de ce jeton Voyage.

*** Notez que comme ces Jetons Voyage Bonus ne sont pas stockés au-dessus de votre Plateau Joueur, ils ne peuvent être échangés pour des récompenses et ne comptent pas pour votre limite de 6 Jetons Voyage.**