

Aaron Haag

YUNNAN

Aperçu historique

Il y a plus de 1000 ans, les producteurs de thé de la Province chinoise du Yunnan ont commencé à livrer leur thé Pu'er (ou Pu-erh ou Po-lay) très demandé vers l'Inde et le Tibet lointain. Ils utilisaient des chevaux pour voyager à travers les chemins ardu de l'Himalaya. Ce que l'on appelle „L'ancienne route du thé et des chevaux“ a existé jusqu'aux années 60 du XXème siècle.

Remarque : Pour ce jeu, les districts de Pu'er et Qamdo (Chamdo) seront considérés comme des provinces autonomes. Dans ce jeu, nous utiliserons les noms actuels des régions.

Argument du jeu

Chacun d'entre vous dirige une équipe de 3 à 7 négociants en thé vendant du thé dans les provinces pendant la **phase Voyage** durant environ 7 manches. À partir de Pu'er, vos négociants en thé voyageront vers les provinces par la route du thé et des chevaux. Plus ils voyageront sur de grandes distances, plus vos revenus seront élevés. Au début, vous voudrez investir votre revenu en améliorations. Vers la fin de la partie, vous serez principalement focalisé sur les points de victoire (PV). Les améliorations sont mises aux enchères pendant la **phase Enchères** qui précède la phase Voyage. Chacun à son tour place un de ses négociants sur le plateau de jeu. Si vous n'enchérissez pas assez, on peut surenchérir sur vous. À la fin de la phase Enchères, vous payez votre enchère et gagnez les améliorations correspondantes. Vous pouvez obtenir plus de **Négociants**, augmenter le nombre de **Frontières** que vous pouvez franchir quand vous voyagez, utiliser des **Chevaux** pour atteindre les provinces lointaines que vous ne pourriez pas atteindre sans, accroître votre **Influence** et construire des **Structures**.

Une plus grande influence vous permet de déporter d'autres négociants mais cela peut attirer l'attention de l'inspecteur des provinces. Toutefois, vous pouvez lui plaire si vous l'invitez à l'une de vos maisons de thé. Vous pouvez aussi aller à la **Banque** afin d'améliorer vos liquidités. Les négociants que vous voulez voir gagner de l'argent en vendant du thé soit restent dans les provinces soit sont placés au **Marché de Pu'er**.

À la fin de la partie, le joueur avec le meilleur rendement et l'empire du commerce le plus avancé aura acquis le plus de PV et gagnera la partie. Un bon timing et des enchères habiles ainsi qu'un réseau commercial astucieusement constitué sont essentiels pour cela. C'est seulement si vos calculs sont vraiment solides, que vous agissez contre les adversaires de façon appropriée et que vous réagissez aux actions des autres joueurs rapidement et de manière adéquate que vous gagnerez à ce jeu qui ne comporte aucune part de chance.



COMPOSANTS

1 plateau de jeu



Dans chacune des 5 couleurs de joueurs :



1 Pion de score



1 Cheval pour indiquer le rayon d'action



1 Pion revenu



2 Pions améliorations



1 Pion ordre du tour



7 Négociants



2 Ponts



2 Comptoirs



2 Maisons de thé



1 Pion „-100/0“ (pour la version avancée)



1 Pion manche (pour la version avancée)



1 Inspecteur des provinces



14 Cadeaux



53 Pièces de monnaie

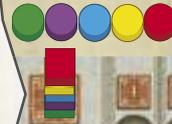
Remarque : La forme d'un pion indique sa fonction. Les Yuan, les bâtiments qui produisent des Yuan et les pions revenus sont ronds. Les pions de score ont une forme rectangulaire, les autres pions ont une forme octogonale

PREPARATION

1. Placez le **plateau de jeu** sur la table.

Il affiche un plan avec toutes les provinces et les bâtiments améliorations ainsi que le marché de Pu'er. Le plan est entouré d'une piste de score avec des **cases PV carrées** et des **cases revenu à moitié rondes**. Au milieu du plateau de jeu, il y a la **piste des enchères verte** pour la phase Enchères et la **piste de voyage marron** pour la phase Voyage.

3. Placez les **pions de score** sur la **case 0** de la piste de score dans n'importe quel ordre. Placez les **pions revenus** à côté de cette case (en dehors du plateau de jeu).



4. Placez vos **pions améliorations** sur les cases les plus basses de la **piste Influence** (c'est-à-dire sur la case sans tête de dragon dans la Maison du dragon) et la **piste Passage de frontières** (c'est-à-dire sur la case „2“ dans le bureau de douane).

5. Placez le pion **Inspecteur des provinces** sur la case en bas à gauche du plateau de jeu.

6. Prenez 3 de vos **négociants** de la réserve générale et mettez-les dans votre **stock personnel**.



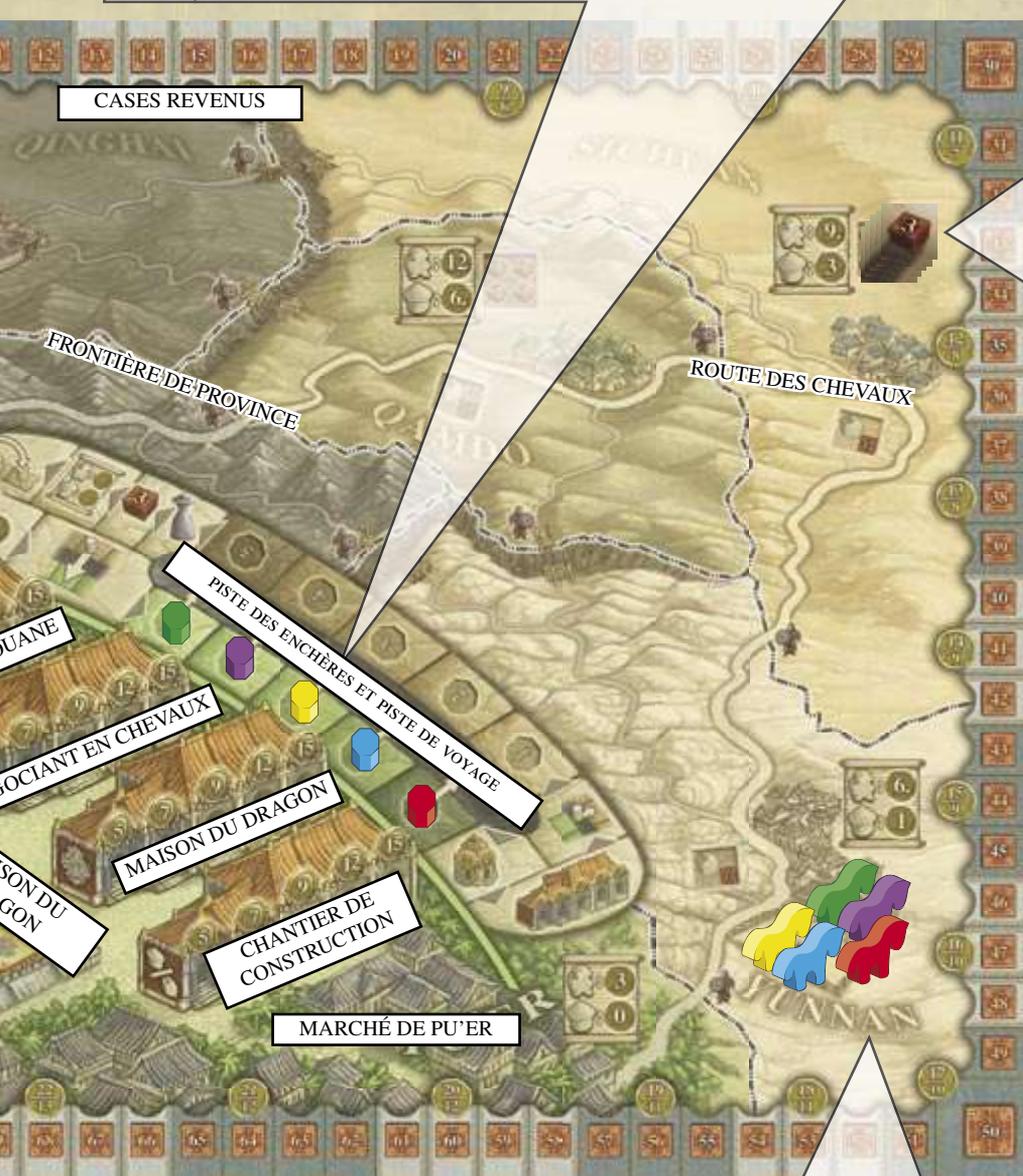
INITIATION DE LA PARTIE

2. Chacun de vous choisit une couleur. Retirez de la partie les composants des couleurs inutilisées. Placez tous les composants restants sur la table pour former une réserve générale.



Déterminez l'ordre du tour en prenant 1 **pion ordre du tour** de chaque couleur dans votre poing et en les lâchant au-dessus de la case 11 de la **piste des enchères** (c'est-à-dire celle du vert le plus clair). Placez ensuite chaque pion sur la piste des enchères en fonction de sa distance à cette case. Ainsi, le joueur dont le pion est le plus proche de la case 11 devient premier joueur. Dans une partie à 3 joueurs, 2 des cases vertes les plus foncées resteront vides, dans une partie à 4 joueurs seulement 1.

Remarque : Les cases vides sur la piste des enchères et la piste de voyage n'ont aucune importance, seules les positions relatives des joueurs sont à prendre en compte.



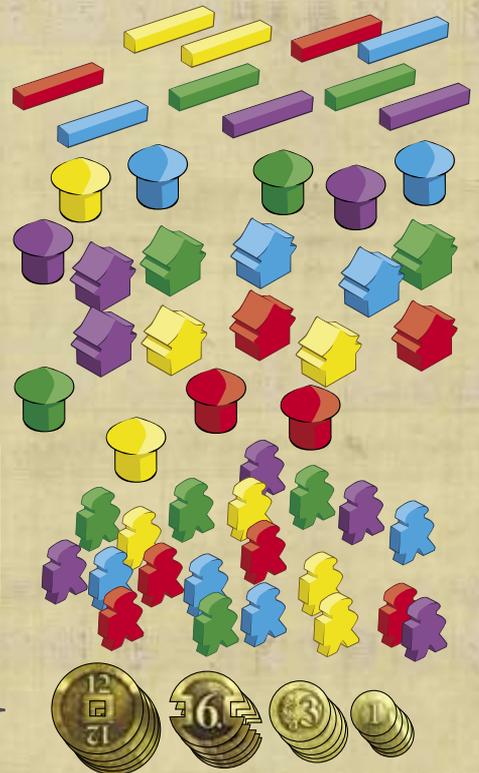
10. Placez le nombre indiqué de **cadeaux** dans les provinces comme précisé sur le plateau de jeu pour chaque Province.



- Yunnan : 0**
- Sichuan : 5**
- Qamdo : 4**
- Tibet : 3**
- Qinghai : 2**



9. Tous vos autres composants (ponts, comptoirs, négociants, maisons de thé) restent dans la **réserve générale** à côté du plateau de jeu.



7. Mettez les pièces de monnaie dans une **réserve générale** à côté du plateau de jeu. Prenez-y les **montants** suivants en fonction de votre position sur la piste des enchères :

Joueur	1.	2.	3.	4.	5.
Monnaie	9	9	12	12	15

Votre monnaie est une information publique, donc gardez-la **visible** de tous les joueurs.

8. Placez votre **cheval** dans l'**écurie** de la province **Yunnan**.

Règles pour 3-5 joueurs

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche est composée de 2 phases, la phase Enchères et la phase Voyage. Ces phases sont divisées en plusieurs sous-phases et jouées l'une après l'autre.

1. PHASE ENCHÈRES

1A) PLACEMENT DES NÉGOCIANTS

Dans l'ordre de la piste des enchères verte, placez **un** seul négociant de votre stock personnel ou des provinces :

- dans un bâtiment pour l'amélioration
- dans la banque pour des Yuan
- au marché de Pu'er pour voyager
- ou
- passez pour le reste de la phase Enchères

N'enchérissez jamais plus que vous pouvez payer !

Les cases „5“ et „7“ dans les bâtiments ne sont pas sûres.

Quand vous passez, déplacez votre pion ordre du tour sur la zone noire au milieu.

Quand tous les joueurs ont passé, résolvez les actions.

1A) PLACEMENT DES NÉGOCIANTS

Dans l'ordre indiqué par la piste des enchères, en commençant par le joueur sur la case avec le vert le plus clair (10), jouez des tours pour placer **un** de vos **négociants** sur un bâtiment amélioration ou au marché de Pu'er ou passer. Si vous choisissez de passer, déplacez votre pion ordre du tour de la piste enchères sur la zone noire entre la piste des enchères et la piste de voyage.

La sous-phase continue jusqu'à ce que tous les pions ordre du tour aient été déplacés sur les cases noires.

D'OU ? Tout d'abord, vous devez prendre les négociants de votre stock personnel. À partir de la deuxième manche, s'il ne reste aucun négociant dans votre stock personnel, vous pouvez en prendre dans une des 5 provinces mais ni du marché de Pu'er ni d'un des bâtiments améliorations.

VERS OÙ ? Vous pouvez placer votre négociant dans les **5 bâtiments améliorations** pour enchérir sur les améliorations ou sur une des deux **cases banque** pour obtenir de l'argent ou au **marché de Pu'er** pour voyager à partir de là plus tard et générer des revenus.



5 BÂTIMENTS AMÉLIORATIONS : Vous pouvez placer un négociant sur une case vide dans un des 5 bâtiments amélioration sauf s'il y a déjà un de vos négociants dans ce bâtiment amélioration. Le nombre au-dessus de la case indique l'enchère. Vous ne pouvez pas placer un négociant sur une petite case („5“ ou „7“) que si vous êtes le meilleur enchérisseur. Si vous placez un négociant sur une petite case et qu'un autre joueur surenchérit sur vous, vous devez immédiatement retirer votre négociant de ce bâtiment et le remettre dans votre stock personnel. Vous pouvez replacer ce négociant **à votre prochain tour**. Si vous avez déjà passé, vous déplacez immédiatement votre marqueur ordre du tour sur la piste des enchères. Vous gardez votre négociant s'il est sur une grande case („9“ et plus) même si d'autres joueurs ont surenchérit.

I. PHASE ENCHÈRES

Restriction : Si vous êtes déjà arrivé à l'amélioration maximale (cheval dans la province Qinghai, 6 passages de nouvelles frontières p. e.), vous ne pouvez plus placer de négociant dans le bâtiment correspondant !



BANQUE :

Si vous placez un négociant dans une des cases banque, déplacez immédiatement tous vos négociants des bâtiments améliorations vers le marché de Pu'er. Jusqu'à la fin de cette phase Enchères, vous ne pouvez plus placer de négociant dans l'un des bâtiments améliorations. Les autres joueurs peuvent placer leurs négociants sur les cases que vous venez de libérer.



Vous ne pouvez pas utiliser les deux cases banque pendant la même phase Enchères.

MARCHÉ DE PU'ER : Plus d'un négociant peut y être placé, aussi bien par le même joueur que par des joueurs différents.

Remarque : Vous pouvez déplacer un négociant d'une province lointaine vers le marché. Cela serait judicieux lorsque vous envisagez de déplacer d'autres négociants (voir ci-dessous).



PASSER :



Si vous ne souhaitez plus placer de négociants, vous passez en déplaçant votre pion ordre tour de la piste des enchères sur la zone noire. Sauf si un autre joueur surenchérit sur vous dans un bâtiment amélioration, cette phase Enchère est terminée pour vous.

AUCUN DÉPASSEMENT DE DÉPENSES : Vous ne pouvez pas enchérir plus que vous pouvez payer (dans la version de base). Organisez vos enchères en petits tas afin de conserver une trace de vos Yuan disponibles.

IB) RÉSOUDRE LA BANQUE

Le premier bâtiment à être résolu est la banque (à moins qu'aucun joueur n'y ait placé de négociant).

Additionnez toutes les enchères de tous les joueurs dans les 5 bâtiments améliorations pour déterminer le **paiement total**, qui définit le débours de la banque.

La piste de score indique le nombre de Yuan que les joueurs obtiendront de la banque en fonction du

paiement total. La piste de score est divisée en plusieurs sections de teinte sombre et claire. Pour chacune de ces sections, il y a un cercle avec deux valeurs, une en haut et une en bas. Identifiez le cercle dans la section qui contient le paiement total. (Si le paiement total est supérieur à 99, utilisez le dernier cercle, soit 27/15.) Le joueur sous la case de gauche de la banque recevra le plus grand montant et l'autre joueur recevra le plus petit montant. Chaque joueur prend les Yuan de la réserve générale et déplace son négociant de la banque vers son stock personnel.

Exemple :

Dans l'école de commerce, **Rouge** a enchéri 9 et **Bleu** 12.

Bleu a enchéri 5 au bureau des douanes.

Vert et **Rouge** ont respectivement enchéri 9 et 12 au négociant en chevaux,

Rouge a enchéri 7 à la maison du dragon. Enfin,

Bleu et **Vert** ont respectivement enchéri 9 et 12 au chantier de construction.

Le paiement total est : $9 + 12 + 5 + 9 + 12 + 7 + 9 + 12 = 75$.

La case 75 est associée au cercle 24/14 car ce cercle est adjacent à la section auquel appartient la case 75.

Violet est sur la case de gauche de la banque, **Jaune** sur la case droit.

Violet reçoit 24 Yuan et **Jaune** seulement 14 de la banque.

Violet et **Jaune** reprennent leurs négociants.



IC) RÉSOUDRE LES BÂTIMENTS AMÉLIORATIONS

Chaque joueur doit à présent payer ses enchères dans l'ordre indiqué par la piste des enchères. Puis il retire ses négociants l'un après l'autre et utilise l'action amélioration du bâtiment duquel il a pris le négociant. (De cette façon, il n'oubliera aucune

amélioration sur laquelle il a enchéri.) Au chantier de Construction, il doit **maintenant** choisir entre les 3 structures. S'il choisit une maison de thé, il peut la construire immédiatement ou la mettre dans son stock personnel comme les autres structures.

IB) RÉSOUDRE LA BANQUE

Additionnez toutes les enchères.

Cherchez sur la piste de score les montants qui doivent être versés.

Les joueurs à la banque récupèrent des Yuan (le joueur sous la case reçoit le plus petit montant).

IC) RÉSOUDRE LES BÂTIMENTS AMÉLIORATIONS

Dans l'ordre de la piste des enchères, chaque autre joueur doit payer pour ses négociants dans les bâtiments améliorations.

Chaque joueur résout ses bâtiments et reprend ses négociants.

BÂTIMENTS AMÉLIORATIONS

École de commerce :

Prenez un négociant de la réserve générale et placez-le à Pu'er

Bureau de douane :

Augmentez votre distance de franchissement :
+ 1 passage de frontière

Négociant en chevaux :

Déplacez votre cheval vers la province suivante la plus loin

Maison du dragon :

Augmentez votre influence :
+ 1 tête de dragon

Chantier de construction :

Prenez un comptoir, un pont ou une maison du thé

2. PHASE VOYAGE

2A) Voyage, déportation et construction

Dans l'ordre de la piste de voyage marron

Voyage

Déplacez tout ou partie de vos négociants dans les provinces :

- dans n'importe quelle direction mais sans la changer
- pas de retour dans la province dans laquelle il a commencé
- vous devez utiliser un passage de frontière pour chaque frontière de province que vous franchissez
- pas plus loin que dans la province indiquée par votre cheval

LES BÂTIMENTS AMÉLIORATIONS



École de commerce : Nouveau négociant

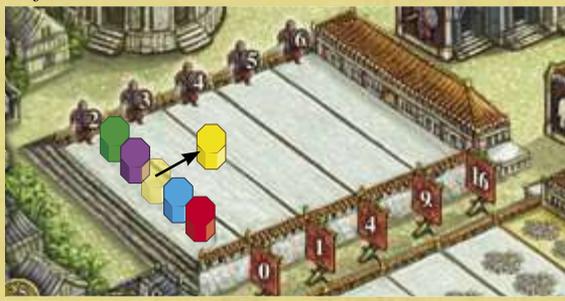
Prenez un de vos négociants de la réserve générale et placez-le dans le marché de Pu'er, c'est-à-dire que vous serez déjà capable d'utiliser ce négociant dans la prochaine phase Voyage !



Bureau de douane : Passage de nouvelles frontières (2, 3, 4, 5, 6)

Dans ce bâtiment, vous pouvez augmenter le nombre de frontières que vos négociants peuvent franchir. Déplacez votre pion amélioration dans le bureau de douane d'une case. Cela augmente immédiatement le nombre de passages de frontière.

Exemple : Dans la 1ère manche, **Jaune** investit dans les passages de frontière. Elle déplace son pion de la case 2 à la case 3. Elle a maintenant 3 passages de frontière.



Négociant en chevaux : Accès à une autre province

Dans ce bâtiment, vous pouvez augmenter le rayon d'action de vos négociants. Déplacez votre cheval vers la prochaine province le long de la route principale du thé et des chevaux.

À partir de maintenant, vous êtes autorisé à déplacer vos négociants dans cette province et également y construire des structures.



Maison du dragon : Accroître son influence

Dans ce bâtiment, vous pouvez augmenter l'influence de vos négociants. Déplacez votre pion amélioration dans la maison du dragon d'une case. Ceci augmente immédiatement votre influence.



Chantier de construction : Nouvelle structure

Dans ce bâtiment, vous obtenez un comptoir, un pont ou une maison de thé que vous construirez dans une future phase Voyages (même la prochaine).

Un **comptoir** est utilisé pour créer une route commerciale connectée. Il ne peut être ni déporté ni banni.

Un **pont** peut servir de raccourci au-dessus des ravins.

Une **maison de thé** vous protège contre l'inspecteur des provinces. Chacune vaut 12 PV à la fin de la partie.

2. PHASE VOYAGE

2A) VOYAGE, DÉPORTATION ET CONSTRUCTION

Déplacez chaque pion ordre du tour de la case noire vers la case marron correspondante de la **piste de voyage**. Le joueur sur la case 1 (c'est-à-dire celle marron la plus claire) est le premier joueur pour cette phase. Ainsi, l'ordre du tour est inversé dans cette phase.

À votre tour, vous pouvez effectuer vos actions dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez construire n'importe quel nombre de comptoirs, maisons de thé et ponts de votre stock personnel et déplacer un nombre quelconque de vos négociants. Dès que vous avez **complètement** terminé de construire et de vous déplacer, le joueur suivant peut jouer son tour.

DÉPLACEMENT DES NÉGOCIANTS : Chaque négociant se déplace **dans n'importe quelle direction** de sa province de départ vers sa province cible en franchissant les frontières de provinces indiquées sur la **route du thé et des chevaux** (ou en utilisant des ponts le long de la piste, voir ci-dessous). En conséquence, un négociant partant de Pu'er se déplace d'abord jusqu'à Yunnan. La route du thé et des chevaux commen-

ce à Pu'er et conduit vers des provinces à rendement plus élevé. Vous ne pouvez pas utiliser des négociants de votre stock personnel dans cette phase. Quand vous voyagez, un négociant ne peut pas revenir à la province dans laquelle il a commencé.

FRANCHISSEMENTS DE FRONTIÈRE : Pour chaque frontière que franchissent vos négociants, vous devez utiliser un passage de frontière. Au début de chaque phase Voyage, consultez le bureau de douane pour voir combien de passages de frontière vous pouvez utiliser dans cette phase. Dans le bureau de douane, vous pouvez augmenter votre nombre de passages de frontière jusqu'à un maximum de 6. Vous pouvez distribuer vos passages de frontière entre vos négociants comme vous le souhaitez. Vous n'avez pas à utiliser la totalité d'entre eux.

RAYON D'ACTION : Vous ne pouvez voyager vers ou construire des structures que dans les provinces auxquelles vous avez accès. Vous avez accès à toutes les provinces de Pu'er à la province contenant votre cheval.

DÉPORTATION : Quand vous terminez le déplacement d'un de vos négociants dans une province qui contient des négociants de vos adversaires, vous pouvez déporter l'un d'eux si votre influence est **supérieure** à celle de votre adversaire. (Un négociant qui ne s'est pas déplacé du tout ne peut pas déporter d'autres négociants.) Déplacez le négociant de votre adversaire vers la province adjacente la plus proche de Pu'er le long de la route du thé et des chevaux. Un négociant déporté ne peut pas déporter d'autres négociants. Aucun comptoir ne peut être déporté.

Exemple : Rouge a une influence de 3 têtes de dragon et déplace un de ses négociants de Pu'er à Qamdo via Yunnan. Elle ne peut pas déporter les négociants de Yunnan car elle n'y termine pas son déplacement. À Qamdo, Vert (1 tête de dragon) a 3 négociants. Jaune (3 têtes de dragon) et Violet (2 têtes de dragon) ont chacun 2 négociants. Rouge ne peut pas déporter de négociant Jaune car son influence n'est pas supérieure. Parmi les autres joueurs, elle décide de déporter Violet qu'elle soupçonne d'être en avance. Ainsi elle déporte un négociant Violet vers Sichuan.



CONSTRUCTION : Vous pouvez construire n'importe quel nombre de structures de votre stock personnel (que vous les ayez acquises dans cette manche ou une manche précédent) sans coût supplémentaire. Vous ne pouvez les construire que dans des provinces auxquelles vous avez accès, c'est-à-dire celles que vous avez atteint ou dépassé avec votre **cheval**. (Dans le cas d'un **pont**, vous devez avoir accès aux deux provinces !)
Il n'y a pas de limite au nombre de comptoirs par province. Vous pouvez construire un comptoir dans

une province, peu importe le nombre de **comptoirs** des autres joueurs déjà présents. Vous pouvez même placer vos deux comptoirs dans la même province. Les comptoirs restent sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie.

Il y a 4 emplacements sur le plateau de jeu avec des illustrations de **ponts** franchissant des ravins. Vous ne pouvez construire des ponts qu'à ces emplacements. Vous ne pouvez utiliser que vos propres ponts. Utiliser un pont ne coûte rien. Il est permis que deux joueurs ou plus construisent des ponts au même emplacement, côte à côte.



Chaque **maison de thé** est construite sur une des cases indiquées du plateau de jeu. Dans chaque province, il ne peut y avoir qu'une seule maison de thé, peu importe le joueur.



ROUTE CONTINUE :

Faites attention à connecter vos provinces entre elles pour avoir une route continue ! Une province est connectée à une autre du moment que vous avez, dans chacune, construit un comptoir ou placé un négociant. Votre route devrait être continue depuis Pu'er mais il n'est pas nécessaire d'être présent à Pu'er. Votre route peut passer par la route du thé ou des chevaux ou par une piste sur laquelle vous avez construit des ponts.

Si, à la fin de votre tour lors de la phase Voyage, vous avez des négociants **sans route continue**, il faut les déplacer à Pu'er. Les comptoirs sur une route discontinue restent en place mais ne génèrent pas de revenu pendant cette manche.

Exemple : Rouge possède un pont entre Sichuan et Qinghai. Elle a un négociant à Qinghai et au Tibet et un comptoir à Sichuan. Rouge n'est pas présent à Qamdo. Elle a une route connectée passant à travers le Tibet et Qinghai et plus loin via le pont avec Sichuan.



Déportation

Déportez un négociant d'un adversaire de la province dans laquelle vous terminez un déplacement si vous le souhaitez.

Construction

Construisez un nombre quelconque de comptoirs, ponts et maisons de thé de votre stock personnel dans les provinces.

Vous ne pouvez construire que dans les provinces que vous pouvez atteindre avec votre cheval. (Ponts : les deux provinces !)

Une seule maison de thé en tout par province quelle que soit sa couleur !

Route continue

À la fin de votre tour phase Voyage déplacez tous vos négociants sans route connectée à Pu'er.

2B) INSPECTEUR DES PROVINCES

Se déplace vers la province ayant le revenu de thé le plus élevé (sans tenir compte des coûts de transport).

Bannit le négociant avec la plus haute influence et le renvoie vers le marché de Pu'er.

Une maison de thé ou une influence de 4 têtes de dragon vous protège contre le bannissement.

Les égalités sont départagées en fonction de la piste de voyage.

2C) CADEAUX

Distribuez les cadeaux restants dans une province entre les négociants présents.

Un cadeau par négociant.

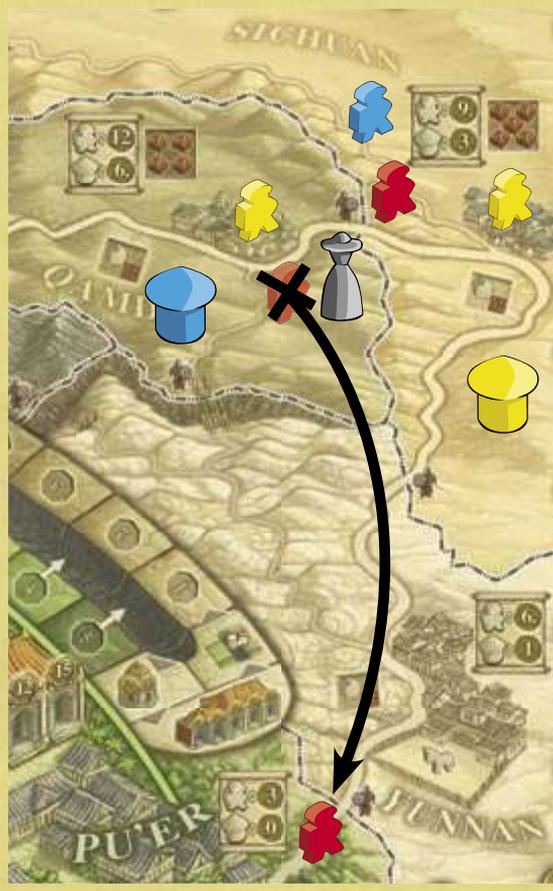
S'il y a plus de négociants que de cadeaux, les négociants avec la plus grande influence ont priorité.

Les égalités sont départagées en fonction de la piste de voyage.

2B) L'INSPECTEUR DES PROVINCES

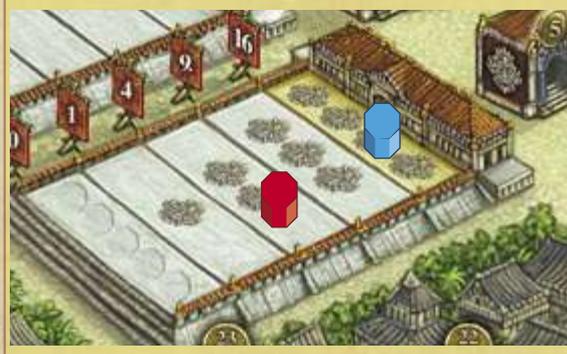
Après que chaque joueur a terminé son tour de la phase Voyage, l'inspecteur des provinces se déplacera dans la province (sauf Pu'er) qui produira le plus haut revenu de thé de cette manche (sans tenir compte des coûts de transport). Le revenu de thé d'une province est déterminé comme étant la somme des paiements par négociant et comptoir dans cette province comme indiqué sur le plateau de jeu. En cas d'égalité, l'inspecteur des provinces préférera la province la plus éloignée de Pu'er. Dans cette Province, il va bannir un des négociants et le renvoyer au marché de Pu'er.

Exemple : Il y a 3 négociants et 1 comptoir à Sichuan et 2 négociants et 1 comptoir à Qamdo. Dans ces deux provinces, le revenu de thé est 30 Yuan (respectivement $9 + 9 + 9 + 3$ et $12 + 12 + 6$). Qamdo étant plus éloigné de Pu'er que Sichuan, l'inspecteur des provinces va bannir un négociant de Qamdo.



Parmi les joueurs dans cette province qui ont une influence de **moins de 4 têtes de dragon et aucune maison de thé** là, l'inspecteur des provinces va bannir le joueur avec la plus grande influence. En cas d'égalité, il bannira le joueur qui est devant dans l'ordre du tour sur la piste de voyage (c'est-à-dire celui sur la case marron la plus claire). Si chaque joueur dans cette province a une influence d'au moins 4 têtes de dragon ou construit une maison de thé, l'inspecteur des provinces ne bannira personne. Aucun comptoir ne peut être banni.

Exemple : Le négociant **Bleu** à Qamdo a une influence de 4 têtes de dragon et est protégé de l'inspecteur des provinces. Le négociant **Rouge** n'a qu'une influence de 2 têtes de dragon et est banni. Si **Rouge** avait construit une maison de thé à Qamdo, son négociant aurait été protégé et l'inspecteur des provinces n'aurait banni personne.



Enfin, remettez l'inspecteur des provinces sur la case en bas à gauche du plateau de jeu.

2C) CADEAUX

S'il y a toujours des cadeaux dans une province, chaque négociant dans cette province reçoit un de ces cadeaux.

S'il reste moins de cadeaux que le nombre de négociants présent, les négociants avec une plus grande influence auront la priorité.

En cas d'égalité, les cadeaux seront distribués en fonction de la piste de voyage. Le premier joueur recevra 1 cadeau, puis le joueur suivant et ainsi de suite. S'il reste encore des cadeaux, les joueurs recevront des cadeaux pour leurs négociants restants de la même manière.

Remarque : Quand vous distribuez les cadeaux, peu importe que vous ayez le plus de négociants dans une province.

Exemple :

Il reste 5 cadeaux à Sichuan. La piste de voyage indique l'ordre du tour suivante :

Jaune, Rouge, Vert, Violet.

Jaune a 4 négociants et 1 tête de dragon.

Rouge a 2 négociants et 2 têtes de dragon.

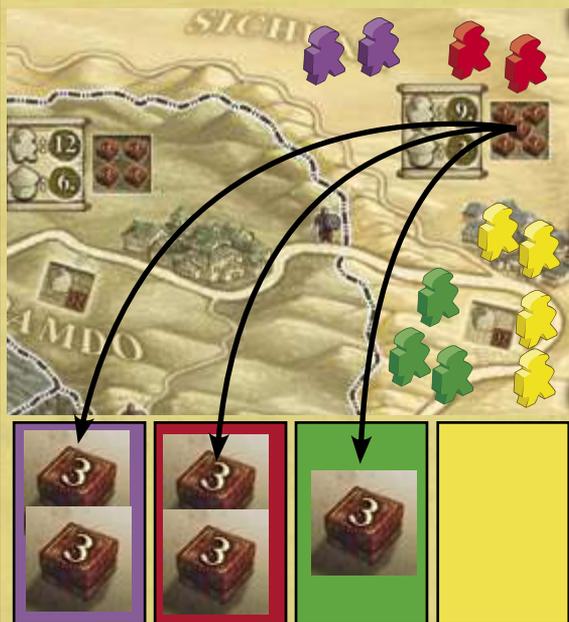
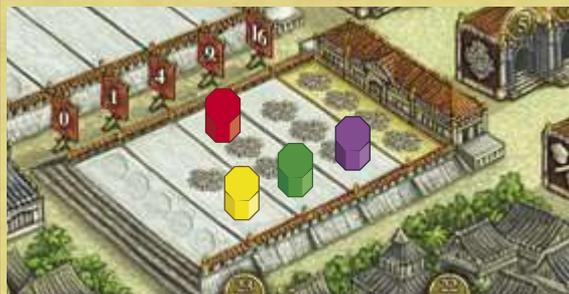
Vert a 3 négociants et 2 têtes de dragon.

Violet a 2 négociants et 3 têtes de dragon.

Violet a la plus grande influence et reçoit un cadeau par négociant pour un total de 2 cadeaux.

Rouge et **Vert** ont tous deux la même influence, mais **Rouge** vient avant **Vert** sur la piste de voyage, donc **Rouge** obtient le cadeau n° 3 et **Vert** le cadeau n° 4. **Rouge** obtient ensuite le cadeau n° 5 pour son 2ème négociant.

Vert n'obtient aucun autre cadeau pour ses deux autres négociants. **Jaune** a le plus de négociants et est première sur la piste de voyage, mais ces deux éléments sont sans importance car elle a le moins d'influence.



2D) REVENUS

Dans l'ordre indiqué par la piste de voyage (en commençant par la case marron la plus claire), le thé est maintenant livré aux négociants et aux comptoirs dans les provinces et vendu là.

REVENU DE THÉ : Chaque Province (y compris Pu'er!) verse des Yuan à chaque négociant (3, 6, 9,...) et à chaque comptoir (1, 3, 6, 10, 15) pour le thé livré. Aucun comptoir à Pu'er ne procure de revenu de thé !

SOUSTRACTION DES COÛTS DE TRANSPORT ! S'il n'y a ni négociant ni comptoir dans des provinces sur la route allant de Pu'er à un négociant ou à qui on livre du thé, vous devez payer des coûts de transport pour chaque négociant qui est livré via un trou dans votre route commerciale. Les coûts de transport sont de 3 Yuan par négociant pour chaque trou dans une province.

Les comptoirs ne sont livrés avec du thé que s'ils sont connectés à votre réseau commercial sans trou. En cas de trou, ils ne rapportent aucun revenu de thé.

Vous êtes autorisé à utiliser vos ponts pour éviter les coûts de transport si possible. Dans cette optique, vous n'avez pas à prendre la route la plus courte de Pu'er aux provinces.

Aucun manque de négociant à Pu'er ne génère jamais de coût de transport.

Exemple : **Jaune** a des négociants au Tibet et à Qinghai et un comptoir à Yunnan et Sichuan. Elle a aussi un pont entre Sichuan et Qinghai. Elle n'a donc aucun coût de transport car il n'y a aucune province avec trou sur la route de Qinghai et du Tibet (par l'intermédiaire de Qinghai). Sans le pont, elle perdrait 3 Yuan par négociant dans ces deux provinces pour le transport par l'intermédiaire de Qamdo.



2D) REVENUS

Dans l'ordre de la piste de voyage

Revenu de thé par province =
Nombre de négociants et de comptoirs par la valeur de la province

Aucun revenu pour les comptoirs s'ils ne sont pas connectés.

Total des revenus d'un joueur =
Montant total des revenus de thé moins les coûts de transport

Soustrayez les coûts de transport !

Les coûts de transport sont de 3 Yuan par négociant pour chaque trou dans une province.

Dans l'ordre de la piste de voyage :

Indiquez les revenus totaux sur les cases revenues à moitié rondes de la piste de score. Placez les joueurs arrivés après dessus.

2E) NOUVEL ORDRE DU TOUR

- Placez le joueur avec le plus haut revenu total sur la case 1 de la piste de voyage.
- En cas d'égalité, utilisez les pions de haut en bas.
- Les autres joueurs suivent en fonction de l'ordre décroissant de leurs revenus totaux.

2F) CONVERSION DU REVENU TOTAL EN PV

- Convertissez tout ou partie de votre revenu total en PV au taux de 1:1.
- Déplacez votre pion de score en conséquence.
- Prenez le reste en Yuan de la réserve générale.

2G) FIN DE LA MANCHE

Reprenez vos négociants de Pu'er et remettez-les dans votre stock personnel. Déplacez les pions ordre du tour sur la piste des enchères.

FIN DE LA PARTIE

Déclenchée quand un joueur atteint 80 PV ou plus

OU il ne reste aucun cadeau sur le plateau de jeu.

Convertissez les Yuan en PV au taux de 3:1.

Utilisez les pions revenus et placez-les sur les cases revenue à moitié rondes de la piste de score pour indiquer les revenus totaux. Votre revenu total est la somme du revenu de thé de vos négociants et vos comptoirs moins les coûts de transport. Si un pion revenu doit être placé sur une case revenue qui a déjà un pion d'un autre joueur, placez le nouveau pion au-dessus de celui-ci. Vous n'obtenez pas encore votre revenu.

2E) NOUVEL ORDRE DU TOUR

Le pion ordre tour du joueur avec le **plus haut** revenu total est placé sur la case 1 de la piste de voyage (c'est-à-dire celle marron plus clair). Les autres joueurs suivent dans l'ordre de leur revenu total. En cas d'égalité, utilisez la pile de pions revenus de haut en bas. Laissez les pions ordre du tour sur la piste de voyage pour le moment.

2F) CONVERSION DU REVENU TOTAL EN PV

Dans le **nouvel** ordre du tour indiqué par la piste de voyage, vous pouvez maintenant convertir tout ou partie de votre revenu total en PV au taux de 1:1. Déplacez votre pion de score en conséquence et prenez le montant **restant** en Yuan de la réserve générale. Retirez ensuite votre pion revenu du plateau de jeu.

Exemple : Bleu a un revenu total de 21 Yuan. Elle convertit 6 Yuan en PV et reçoit 15 Yuan de la réserve générale.

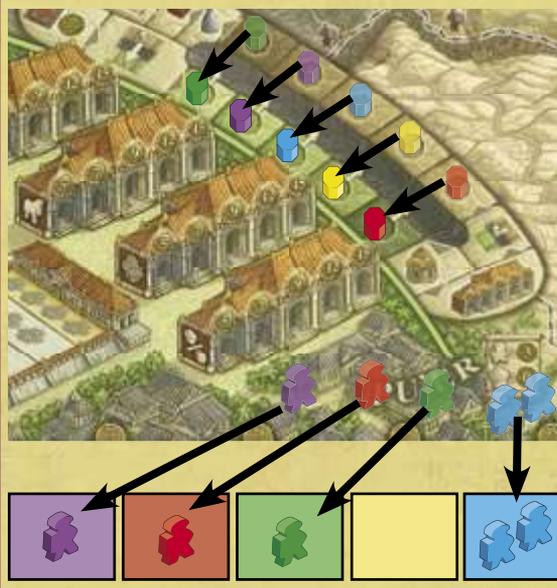
2G) FIN DE LA MANCHE

Reprenez tous vos négociants de Pu'er et remettez-les dans votre stock personnel. Déplacez les pions ordre du tour du côté de la piste aux enchères. (Cela inverse à nouveau l'ordre du tour.) Puis commencez une nouvelle manche avec la phase Enchères.

Exemple : L'ordre du tour a été ajusté.



Exemple : Fin de la manche



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée quand soit le score d'un joueur est de **80 PV ou plus** soit **il ne reste aucun cadeau** sur le plateau de jeu. Lorsque cela se produit, la partie continue jusqu'à la sous-phase 2F de la manche en cours (la sous-phase 2G est ignorée). Puis la partie se termine.

À la fin de la partie, vous obtiendrez 1 PV par **3 Yuan** dans votre réserve et 3 PV pour chaque cadeau que vous avez obtenu.

Enfin, vous obtiendrez des PV pour certaines de vos améliorations en fonction du tableau suivant :

PV	0	1	4	9	12	16	24
Passages de frontières	2	3	4	5	-	6	-
Influence (Têtes de dragon)	0	1	2	3	-	4	-
Maisons de thé	-	-	-	-	1	-	2

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec la plus grande influence brise l'égalité. S'il y a toujours égalité, le joueur le plus en avant dans l'ordre du tour en fonction de la piste de voyage brise l'égalité (comme avec les cadeaux).

YUNNAN A 2 JOUEURS

Chaque joueur joue deux couleurs. Jouez comme si c'était une partie à 4 joueurs. Conservez les Yuan de vos deux couleurs distinctes mais n'utilisez qu'un seul pion de score pour les deux couleurs. Quand vous déterminez l'ordre du tour initial, assurez-vous qu'aucun joueur ne joue ses deux couleurs l'une après l'autre. La fin de la partie se déclenche quand il reste deux cadeaux ou moins sur le plateau de jeu ou quand le score d'un joueur est 100 PV ou plus. Pendant le décompte final, vous pouvez combiner les Yuan de vos deux couleurs et les convertir en PV comme d'habitude.

VERSION AVANCEE

(recommandée après votre première partie) : Payer ses dettes en PV

Au début de la partie, placez le pion manche sur la case 1 de la piste des manches. Déplacez-le vers la droite dans la case suivante à la fin de chaque manche. Chaque joueur reçoit un pion „-100/0“ et le place devant lui, face „0“ visible.



Dépassement autorisé :

Les Yuan sont toujours publics mais vous pouvez enchérir plus que ce que vous avez.

Faillite :

Si vous ne pouvez pas payer la totalité de vos enchères (parce que vous pensez que ça en valait la peine ou parce que vous avez converti trop de Yuan en PV lors de la dernière manche et êtes maintenant un peu court ou parce que vous avez juste mal compté), vous perdrez 9 PV moins le numéro de la manche en cours par Yuan manquant (les valeurs exactes sont indiquées sur la piste des manches). Vous pouvez avoir un score négatif ! Retournez votre pion face „-100“ visible quand vous tombez en-dessous de 0 PV et déplacez votre pion de score en conséquence. Vous pouvez avancer comme d'habitude. Si vous regagnez vos PV et dépassez 0 de nouveau, remettez votre pion „-100“ face „0“ visible.

Exemple : Pendant la 4ème manche, *Jaune* manque de Yuan pour payer ses enchères. Ainsi, elle perd 15 PV. Son pion de score était sur la case 0 ainsi elle le déplace sur la case 85 et retourne son pion sur .



Merci à **Grzegorz Kobiela** pour la traduction en anglais.

Merci à **Didier Duchon** pour la traduction en français

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs du jeu, notamment Walter Sorger, Günther Rosenbaum, Moritz Eggert, Horst Lemke, Peter Riedlberger, Loredana Covaci, Frank Zurmühlen, Sebastian Haag, Leoni Rues, Michael Eggers, Hannes Altendorfer, Matthias Nagy, Peter Inzenhofer, Arpad Fritsche, Jörg Janotte, Kai Grenner, Michael Behr, Elisabetta Lange, Steffen Rühl, Eberhard Breinlinger, Martin Klein, Martina Rösch-Edenhofer ainsi que Peer Sylvester pour ses trucs sur la route du thé et des chevaux.

Conception graphique et mise en page : **Dennis Lohausen**

Réalisation et livret de règles : **Christwart Conrad**

Contactez-nous SVP pour tous commentaires, questions et suggestions :

VERSION AVANCÉE

Utilisez le pion manche pour indiquer la manche en cours.

Vous pouvez enchérir plus que vous pouvez payer.

Payez vos dettes avec des PV.

Taux dépendant du numéro de manche.

Indiquez les scores négatifs avec le marqueur „-100“.

CONSEILS POUR LES DÉBUTANTS

Sur les règles

Un négociant peut soit servir dans un bâtiment amélioration soit servir à la banque soit voyager. C'est pourquoi vous devez reprendre vos négociants des bâtiments amélioration après les avoir résolus. Seuls les négociants au marché de Pu'er et dans les provinces peuvent voyager.

N'oubliez pas :

Vous pouvez retirer un négociant d'une province (mais pas de Pu'er) pour l'utiliser dans un bâtiment amélioration.

À la fin de la phase Voyage, chaque négociant à Pu'er reviendra dans votre stock personnel.

Vous ne pouvez jamais placer 2 négociants ou plus dans le même bâtiment amélioration !

Si on surenchérit sur vous alors que vous êtes sur une case „5“ ou „7“, vous devez reprendre votre négociant.

Route continue : À la fin de votre tour pendant la phase Voyage, il faut déplacer tous vos négociants qui n'ont pas de route jusqu'à Pu'er sans trous (via la route du thé et des chevaux ou vos ponts) à Pu'er. Pour éviter cette conséquence, aucune province où vous avez besoin de passer peut être sans au moins un de vos négociants ou comptoirs. Les maisons de thé ne comptent pas dans ce cas ! Les comptoirs n'ont pas besoin d'être connectés et restent dans sa province jusqu'à la fin du jeu.

Les **trous** peuvent survenir de toute façon quand un autre joueur déporte vos négociants ou quand l'inspecteur des provinces bannit un de vos négociants et le renvoie à Pu'er. Chaque trou génère des coûts de transport de 3 Yuan par négociant qui doit être livré en thé par une province avec un trou. Les comptoirs non connectés ne rapportent aucun revenu de thé !

Chaque **maison de thé** vous protège de l'inspecteur des provinces mais pas de vos adversaires !

Sur la tactique

Faites attention aux actions de vos adversaires.

Les améliorations sont importantes, mais si vous ne voyagez pas, vous serez à court de Yuan.

Ne convertissez pas vos Yuan en PV trop tôt pendant la partie.

Si vous êtes à court de Yuan, allez à la banque. Vous pouvez gagner à ce jeu sans jamais aller à la banque.

Sans cheval, les autres améliorations sont assez inutiles, mais vous pouvez quand même gagner à ce jeu sans jamais aller dans les provinces les plus éloignées.

Si vous êtes le seul joueur avec la plus petite **influence**, vous serez très probablement déporté très souvent. Si vous augmentez votre influence dès le début, vous serez en mesure de déporter les autres plus souvent mais ce ne sera efficace que si vous obtenez également plus de négociants. Remarquez également que vous serez plus probablement la proie de l'inspecteur des provinces.

Déplacer plusieurs négociants d'une province peut être meilleur que déplacer un négociant de plusieurs provinces car ça vous permet de déporter plusieurs négociants des adversaires, à condition d'avoir une influence suffisamment élevée.

Même si vous ne souhaitez pas déplacer vos négociants car ils sont déjà dans les provinces que vous voulez, vous pouvez quand même les utiliser pour déporter des négociants de vos adversaires. Par exemple, vous pourriez déplacer un de vos négociants de Sichuan à Yunnan puis un autre de Yunnan à Sichuan.

Yunnan : clarification de règles

Alors que le livre de règles détaillait les règles sans défaut apparent, le nombre de question reçu par l'auteur suggère que des détails importants semblent être négligés. Voici les réponses aux questions les plus généralement posées.

Enchères (1A) :

1. Vous êtes libre d'enchérir sur n'importe quel emplacement libre d'un bâtiment d'amélioration. Cependant si vous enchérissez à 5 ou 7, cette enchère doit être la meilleure dans ce bâtiment.
2. Une enchère à 15 **ne bloque pas** une enchère à 9 ou 12.
3. Les emplacements libérés par un joueur se rendant à la banque peuvent être utilisés par les autres joueurs en respectant la règle 1.
4. Si vous passez, les commerçants restant dans votre réserve sont placés à Pu'er.
5. Si après avoir passé, une enchère dépasse l'un de vos enchères à 5 ou 7, déplacez votre marqueur de tour à sa place sur la piste verte et remettez les commerçants concernés dans votre réserve. A votre tour vous pouvez à nouveau enchérir comme si vous n'aviez pas passé.
6. Les enchères ne doivent pas être payées immédiatement. Elles le seront lors de la résolution de la phase des bâtiments d'amélioration (cf. 1C).
7. A aucun moment, vous ne pouvez enchérir si vous n'êtes pas capable de payer vos enchères (exception dans une partie avancée). Ceci est important si vous envisagez de vous déplacer vers la banque mais voulez améliorer vos enchères avant. Gardez toujours un œil sur votre réserve d'argent pour éviter ce jour de situation.
8. Si vous placez l'un de vos commerçants à la banque, vous devez immédiatement retirer tous vos commerçants présents dans les bâtiments d'amélioration et les envoyer à Pu'er.
9. Vous ne pouvez jamais placer plusieurs commerçants dans un même bâtiment d'amélioration.

Bâtiments d'amélioration (1C) :

1. C'est à ce moment que vous devez régler vos enchères et appliquer les améliorations correspondantes.
2. Le chantier de construction vous permet de choisir un type de construction que vous souhaitez construire que vous conserverez dans votre réserve et que vous pourrez utiliser lors d'une prochaine phase de voyage. La seule exception s'applique à votre maison de thé que vous pouvez soit conserver comme les autres éléments de construction soit posez immédiatement dans une province à laquelle vous avez accès.
3. Tous vos commerçants placés soit dans les bâtiments d'amélioration soit à la banque retournent dans votre réserve. Ils ne participent pas à la phase de voyage durant ce tour.

Voyage, déplacement et construction (2A) :

1. L'ordre de tour est maintenant inverse de celui de la phase d'enchère.
2. A votre tour, vous pouvez déplacer autant de commerçants dans les provinces et à Pu'er que vous le voulez et pouvez utiliser n'importe quel élément de construction en votre possession. Vous n'êtes pas obligé de le faire et pouvez donc conserver ces éléments pour un tour ultérieur.
3. Pour pouvoir construire un pont, vous devez avoir accès à la province la plus haute que vous voulez connecter.
4. Vous devez dépenser 1 point de mouvement (frontière) pour chaque commerçant traversant une frontière entre 2 provinces.
5. Vous ne pouvez déplacer qu'un commerçant adverse par commerçant entrant dans une province durant le tour. Votre commerçant ne peut plus continuer son mouvement si vous déplacez un commerçant adverse.
6. Le commerçant adverse est déplacé dans la province juste en dessous le long de la route du thé jamais en utilisant un pont.

Route connectée :

1. A la fin de votre tour avant qu'un autre joueur commence le sien, vous devez avoir une route connectée. Les commerçants non connectés retournent à Pu'er et non dans votre réserve personnel. Les comptoirs n'ont pas besoin d'être connectés.
2. Pour vérifier que votre route est bien connectée, vous devez regarder si tous vos commerçants ont une route retour à Pu'er c'est une route pour laquelle chaque province jusqu'à Pu'er contient l'un de vos commerçants ou l'un de vos comptoirs. Votre maison de thé ne compte pas pour connectée votre route. Il est possible d'utiliser l'un de vos ponts pour connecter votre route (cf. exemple page 7 du livre de règle).
3. Si votre route n'est plus connectée après la phase de voyage d'un autre joueur ; vos commerçants non connectés à votre route restent en place et ne sont donc pas renvoyés à Pu'er (cependant ils encourrent un coût de transport durant la phase de taxe).

Inspecteur des provinces (2B) :

1. L'inspecteur des provinces se rend dans la province pour laquelle le taux de taxe est le plus élevé en ignorant les coûts de transport de commerçants non connectés à leur route et les comptoirs également non connectés.
2. Le bannissement est déterminé d'abord par l'influence puis par l'ordre du tour en cas d'égalité en ignorant les joueurs possédant une influence de niveau 4 ou une maison de thé dans cette province.
3. Seul un commerçant est banni à Pu'er.

4. Si la connexion de votre route est brisée par l'inspecteur des provinces, vos commerçants non connectés restent en place et ne retournent pas à Pu'er (cependant ils encourrent un coût de transport durant la phase de taxe).

Cadeaux (2C) :

1. La phase de cadeau est résolue après les phases 2A et 2B.

Taxe (2D) :

1. Le coût de transport est de 3 yuans par commerçant et par niveau.
2. Les comptoirs sans connexion ne rapportent aucune taxe.

Nouvel ordre du tour (2E) :

1. C'est à ce moment que l'ordre du tour est déterminé. Le joueur ayant obtenu le plus de taxe est désormais 1^{er}.

Conversion des taxes (2F) :

1. Vous pouvez convertir tout ou partie des taxes levées en point de victoire au taux de 1 pour 1.