

NIPPON

財閥

✧ RÈGLES DU JEU ✧

APERÇU DU JEU

C'est au milieu du XIX^e siècle que le Japon se rendit compte de son retard économique, industriel et technologique sur l'Occident. La Restauration de Meiji précipita le pays dans une révolution industrielle et vit la naissance des premiers zaibatsu, des conglomérats d'entreprises du même domaine.

Dans ce jeu de stratégie économique, chaque joueur gère son zaibatsu : construisez des usines, modernisez-les, établissez vos chaînes de production, trouvez des fonds, remplissez des contrats, développez vos mines et votre technologie, construisez des voies ferrées, et recrutez des experts étrangers afin de rattraper votre retard sur les pays occidentaux et prouver à l'Empereur que votre zaibatsu est le plus à même d'amener le Japon dans une ère de prospérité !

MATÉRIEL

COMMUN



Plateau principal, divisé en 4 régions
(bandes claires/sombres)



9 tuiles Demande



16 jetons de départ A/B et 1 tuile Vieille usine



2 compte-tours



32 cubes Marchandises



80 cubes Ressource
(32 cubes Charbon, 24 cubes Soie, 24 cubes Fer)



24 tuiles Usine standard



24 jetons Amélioration



40 jetons Argent (15 jetons '1000', 15 jetons '3000'
et 10 jetons '5000')



6 jetons Ouvrier expert



48 pions Ouvrier (8 par couleur : blanc, bleu, gris,
jaune, rouge et noir)

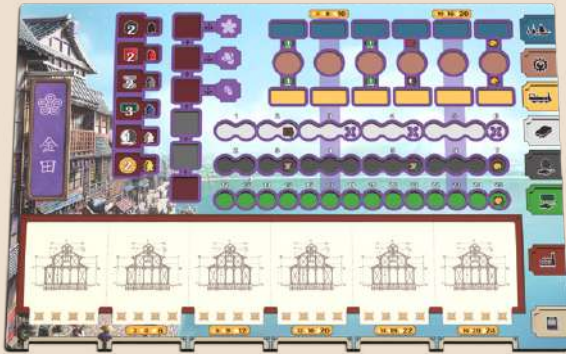


Sac en tissu

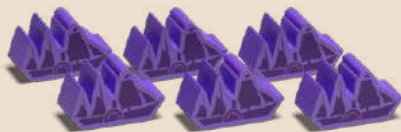


Livret de règles

PAR JOUEUR (*4)



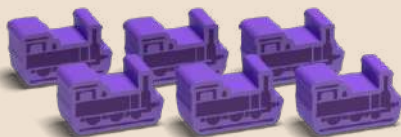
1 plateau Zaibatsu



6 bateaux



6 machines



6 trains



9 jetons Faveur



2 disques de score (0/100 et 200/300)



8 jetons Contrat



3 pions de piste
(1 pion R&D, 1 pion Mines, 1 pion Finances)



10 jetons Influence



1 aide de jeu

EN SOLO



Plateau Automa



9 jetons Action



9 jetons Objectif solo

MODULES



Plateau Objectifs partagés



9 jetons Objectif partagé (au verso des
jetons Objectif solo)



6 tuiles Usine tardive

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE COMMUNE

File d'ouvriers : se divise en trois zones (haut, milieu, bas) avec des rangées pour accueillir les ouvriers

Zone d'embauche : dispose de cases d'embauche pour les ouvriers

Actions : correspondent aux différentes cases d'embauche



Piste de score : permet de compter les points de victoire

Marché locaux : disposent chacun de quatre cases Influence et d'une case Ville (pour une tuile Demande)

Piste compte-tours : se divise en périodes, avec des cases claires ou foncées pour les pions compte-tours

- 1a Placez le plateau principal au milieu de la table.
- 1b Placez 8 tuiles Demande au hasard sur le plateau principal, face visible, à raison d'une tuile par case Ville. L'orientation de chaque tuile est déterminée au hasard. Rangez les tuiles non placées.
- 1c Placez les compte-tours sur les cases sombre et claire les plus à gauche de la piste.
- 2a Placez les jetons Ouvrier expert sur les cases dédiées de la zone Mission Iwakura.
- 2b Placez les jetons Amélioration sur les cases dédiées de la zone Mission Iwakura (1/2/3/4 de chaque type pour une partie à 1/2/3/4 joueurs).
- 3a Mettez les pions Ouvrier dans le sac :
 - ♦ À 4 joueurs, mettez les 48 ouvriers (tous) dans le sac.
 - ♦ À 3 joueurs, retirez 1 ouvrier de chaque couleur (6 en tout) et mettez les 42 ouvriers restants dans le sac. Remettez le reste dans la boîte.

- ♦ À 2 joueurs, retirez 2 ouvriers de chaque couleur (12 en tout) et mettez les 36 ouvriers restants dans le sac. Remettez le reste dans la boîte.
- 3b Piochez au hasard autant d'ouvriers que nécessaire pour remplir la zone d'embauche. Placez 3 ouvriers sur chaque case d'embauche.
 - 3c Piochez au hasard autant d'ouvriers que nécessaire pour remplir la file d'ouvriers :
 - ♦ À 4 joueurs, remplissez les trois zones de la file.
 - ♦ À 3 joueurs, remplissez la zone du haut et la zone du milieu.
 - ♦ À 2 joueurs, remplissez uniquement la zone du haut.
 - 4a Séparez les tuiles Usine (numérotées 1 à 4) en 6 piles (une de chaque type). Prenez 2/3/4 tuiles Usine de chaque type pour une partie à 2/3/4 joueurs et placez-les à côté du plateau principal.



Zone Mission Iwakura : propose six destinations avec des cases pour les bateaux, les jetons Ouvrier expert et les jetons Amélioration

Vous pouvez placer ces tuiles totalement au hasard mais nous vous recommandons de jouer avec le côté A pour les premières parties.

Ces usines pourront être construites dès le début de la partie. Rangez les usines standard non utilisées.

4b Module Usines tardives. Vous pouvez ajouter des tuiles Usine tardive (avec le n°5) aux usines disponibles (ajoutez 3/4/5 usines tardives pour une partie à 2/3/4 joueurs). Vous pouvez les placer au hasard. *Nous ne recommandons pas d'utiliser ce module pour vos premières parties, ni de le combiner avec le module Objectifs partagés.*

5a Placez les marchandises, les ressources et l'argent à proximité du plateau principal pour former la réserve.

6a Module Objectifs partagés. Placez le plateau Objectifs partagés à gauche du plateau principal. Placez les jetons Objectif partagé au hasard sur les cases dédiées (1/2/3 objectifs partagés à



chaque période pour une partie à 2/3/4 joueurs). Nous ne recommandons pas d'utiliser ce module pour vos premières parties, ni de le combiner avec le module Usines tardives.

TYPES DE MARCHANDISES



Coton



Papier



Bento



Lentilles



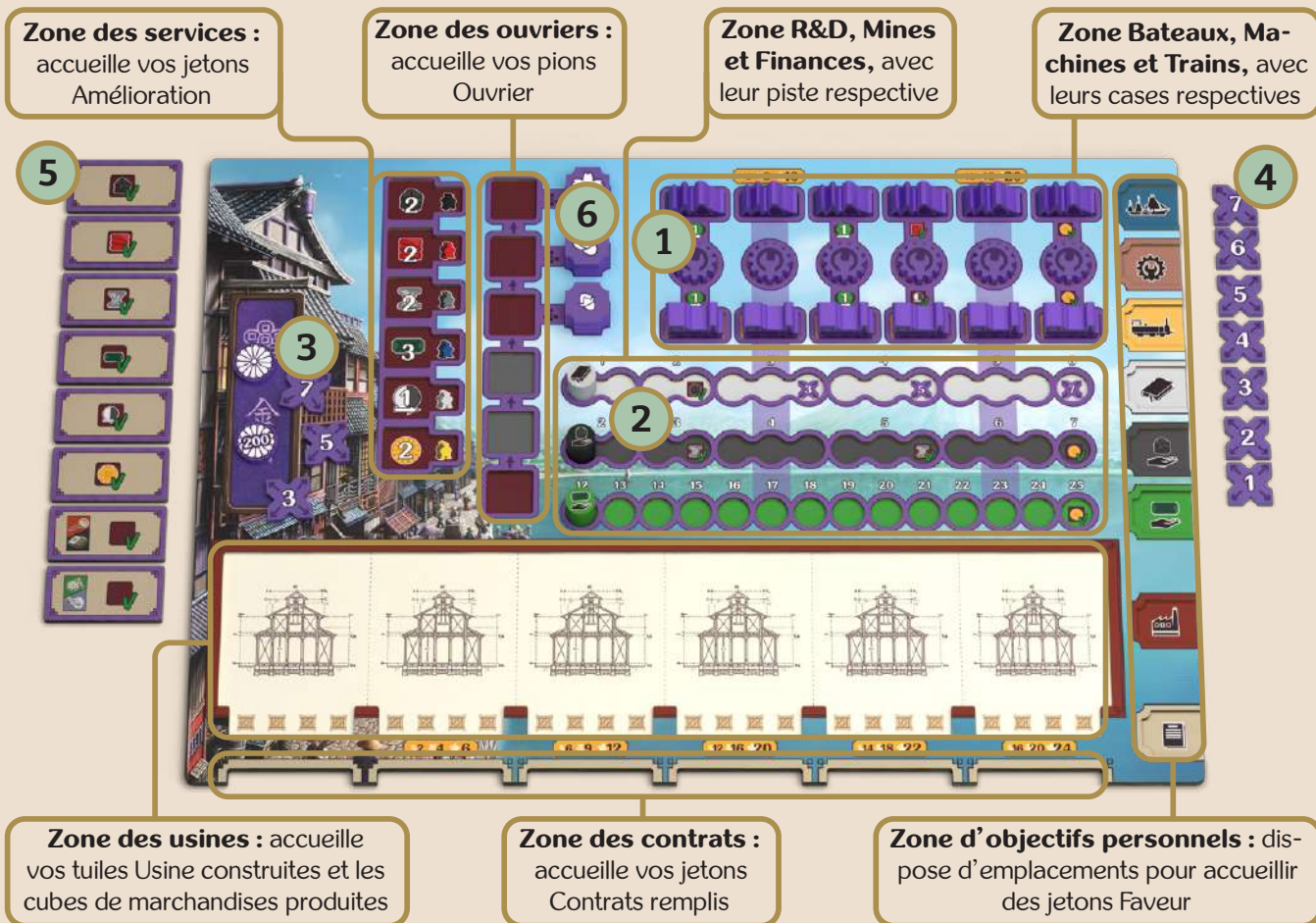
Ampoules



Horloges

Voyez les règles du mode Solo p.20 à 23.

MISE EN PLACE INDIVIDUELLE



Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments de la couleur choisie ainsi que 3 pions de piste. Chaque joueur effectue la mise en place de son plateau Zaibatsu (appelé « Zaibatsu » dans la suite de ces règles) :

- 1 Placez 6 bateaux, 6 machines et 6 trains sur les cases dédiées de votre Zaibatsu.
- 2 Placez chacun de vos 3 pions sur la case la plus à gauche de sa piste.
- 3 Placez 3 jetons Influence (de valeur 3, 5 et 7) sur le côté gauche de votre Zaibatsu. Ces jetons Influence ne sont pas accessibles. Vous devrez

d'abord les gagner. Placez également les disques de score à cet endroit.

- 4 Placez les 7 jetons Influence restants dans votre réserve, à droite de votre Zaibatsu. Ces jetons Influence vous sont accessibles dès le début de la partie.
- 5 Placez vos 8 contrats face visible à gauche de votre Zaibatsu. Ces contrats vous sont accessibles dès le début de la partie.
- 6 Triez les jetons Faveur par niveau pour former 3 piles. Placez-les sur les cases prévues à cet effet dans votre Zaibatsu.

COMMENCER LA PARTIE

Déterminez le premier joueur au hasard. Formez des paires de jetons de départ A+B, face visible (3/4/5 paires pour une partie à 2/3/4 joueurs). En commençant par le joueur assis à droite du premier joueur, puis dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit 1 paire (qui lui est alors exclusive) et résout les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Appliquez les effets indiqués sur le côté gauche du jeton de départ A (voir p.7).
2. Placez votre disque de score 0/100 (côté 0 visible) sur la case de la piste de score du plateau principal correspondant à la valeur indiquée du côté droit du jeton de départ A.



3. Recevez tous les bonus (ressources, argent, progression sur une piste) indiqués sur le jeton de départ B (voir Concepts généraux p.7).

Remettez les jetons de départ inutilisés dans la boîte. Vous êtes prêts à commencer la partie.

JETONS DE DÉPART A



Prenez 1 machine de votre Zaibatsu et placez-la dans votre réserve. Vous devez placer cette machine dans la case la plus à gauche de la première usine que vous construisez. C'est la seule occasion où une machine peut être placée dans votre réserve.



Construisez 1 bateau. Prenez un ouvrier expert et un jeton Amélioration comme d'habitude (voir *Construire un bateau* p.12).



Construisez 1 train. Gagnez le bonus indiqué sous la case correspondante le cas échéant, comme d'habitude (voir *Construire un train* p.13).



Prenez 2 et ajoutez-les à votre réserve. Vous devez placer ces dans la première usine que vous construisez. C'est la seule occasion où des peuvent être ajoutées à votre réserve.



Prenez la tuile Vieille usine et placez-la sur la case la plus à gauche de la zone des usines de votre Zaibatsu, côté Papier ou Coton visible, au choix. Placez 1 sur la case qui se trouve sous la vieille usine. En cours de partie, la vieille usine ne produit pas de , mais vous pouvez y placer des (par ex. avec l'effet de l'usine d'ampoules 1A).



Prenez 1 ouvrier de votre choix dans le sac et placez-le sur la case la plus basse de la zone d'ouvriers de votre Zaibatsu.



Prenez 3 et placez-les sur ce jeton. Vous pouvez utiliser ces normalement. Ne défaussez pas ces lors de l'étape B de la consolidation.



Dépensez 2 de moins chaque fois que vous construisez une usine avec l'action Usine.

CONCEPTS GÉNÉRAUX

- Les effets de vos éléments de jeu n'affectent que votre Zaibatsu, sauf mention contraire.
- Vous pouvez appliquer ces effets uniquement à votre tour, sauf mention contraire.
- Par défaut, vous appliquez ces effets dans n'importe quel ordre, mais chaque effet doit être complètement résolu avant de passer au suivant.
- Si un effet vous demande de gagner ou prendre des marchandises, des ressources ou de l'argent, prenez-les depuis la réserve. Si un effet vous demande de dépenser ou défausser des marchandises, des ressources ou de l'argent, remettez-les dans la réserve. Stockez vos ressources, votre argent et vos jetons Influence disponibles dans votre réserve.
- La réserve générale est illimitée. Si vous tombez à court de ressources, de marchandises ou d'argent, utilisez des équivalents.
- Si un effet vous demande d'avancer sur une piste, déplacez votre pion vers l'avant. Si un effet vous demande de reculer sur une piste, déplacez votre pion vers l'arrière.
- Lorsque vous franchissez la case 0 de la piste de score, retournez votre jeton (ou prenez un nouveau jeton).
- Les pions R&D, Mines et Finances ne peuvent pas être déplacés au-delà de la dernière case de leur piste respective, ni en deçà de la première case. Si un effet vous demande de le faire, le pion reste sur la dernière/première case.
- Si un effet vous demande de prendre un bateau, une machine ou un train de votre Zaibatsu, prenez l'élément qui se trouve le plus à gauche.
- De manière générale, un chiffre rouge se réfère à une dépense et un chiffre blanc à un gain (ressources, marchandises, argent, etc.).

ICONOGRAPHIE



Charbon



Marchandises



Soie



Avancez sur la piste R&D



Fer



Avancez sur la piste Mines



Argent



Avancez sur la piste Finances



Points de victoire

NOTE SUR LA SOIE

Comme dans d'autres régions du monde, les textiles ont joué un rôle clé dans la révolution industrielle au Japon. La soie, en particulier, était une marchandise capitale, et l'un des moteurs de l'économie de l'ère Meiji. Elle permet d'assurer de gros revenus et de faire évoluer les structures économiques du Japon. Dans *Nippon : Zaibatsu*, pour refléter l'importance de cette marchandise, la soie peut être utilisée comme R&D ou comme argent.

- ◆ Lorsque vous construisez une usine, vous pouvez dépenser 1/3/6  pour augmenter temporairement votre niveau de R&D de 1/2/3 crans.
- ◆ À tout moment de votre tour, vous pouvez dépenser 1  pour gagner 1 , et ce, autant de fois que vous le voulez.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Nippon : Zaibatsu* se déroule en 3 périodes. Chaque période se divise en plusieurs manches, et chaque manche en plusieurs tours. À la fin de chaque période, les joueurs gagnent des  pour chaque majorité d'influence. De plus, à la fin de la partie, les joueurs gagnent des  supplémentaires pour le développement de leur Zaibatsu. Le joueur avec le plus de  gagne la partie. Pour gagner, vous devez donc à la fois assurer vos majorités d'influence et développer votre Zaibatsu.

La partie se déroule dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. À votre tour, vous devez choisir entre **Effectuer une action** (voir ci-dessous) ou **Faire une consolidation**. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas effectuer une action, il doit faire une consolidation (voir p.17).

Pour effectuer une action, procédez comme suit, dans l'ordre :

A. Choisissez une action et prenez un ouvrier

Choisissez une action sur le plateau principal. Ensuite, prenez 1 ouvrier dans la case d'embauche qui surmonte l'action choisie et placez cet ouvrier sur la case libre la plus basse de la zone d'ouvriers de votre Zaibatsu.

- ◆ S'il n'y a aucune case libre dans cette zone, vous ne pouvez pas effectuer une action et devez faire une consolidation à la place.
- ◆ Vous ne pouvez pas choisir d'effectuer une action si vous ne pouvez pas l'activer au moins une fois (voir étape B).
- ◆ Si vous ne pouvez effectuer aucune action, vous devez faire une consolidation.
- ◆ La couleur des ouvriers n'a pas d'importance à ce stade (en général) ; elle jouera un rôle lors de la consolidation.

B. Payez la/les activations et appliquez les effets correspondants

Effectuer une action consiste en une ou plusieurs activations. L'icône du plateau principal et la des-

EXEMPLE



Case d'embauche

Action choisie

cription du livret vous indiquent le nombre d'activations disponibles pour chaque action. Même si une action permet plusieurs activations, elle reste considérée comme une seule action (ne demandant qu'un ouvrier). Pour chaque activation, dépensez les ressources,  et/ou  indiqués, et appliquez les effets correspondants. **Gagner un bonus est aussi considéré comme un effet.**

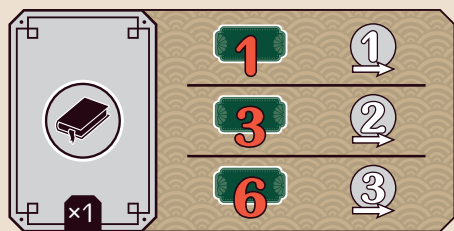
Les actions sont décrites en détail p.9 à 16.

PÉNURIE D'OUVRIERS

S'il n'y a plus aucun ouvrier dans les cases de la zone d'embauche à la fin de votre tour, déplacez tous les ouvriers de la rangée la plus haute de la file d'ouvriers vers une case libre de la zone d'embauche. Si toutes les rangées de la file d'ouvriers sont déjà vides, la manche est terminée (voir p.18).

ACTIONS

ACTION R&D (RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT)



1 activation : Dépensez 1/3/6 [monnaie] pour ①/②/③.

EXEMPLE



Le joueur violet prend un ouvrier pour effectuer l'action R&D. Il décide de dépenser 1 [monnaie] et fait avancer son pion R&D d'une case.

ACTION MINES



1 activation : Dépensez 1/3/6 [monnaie] pour ①/②/③.

EXEMPLE



Le joueur vert prend un ouvrier pour effectuer l'action Mines. Il décide de dépenser 3 [monnaie] et fait avancer son pion Mines de 2 cases.

BONUS

- ◆ Les pistes R&D, Mines et Finances affichent des bonus que vous pouvez récupérer. Vous gagnez le bonus indiqué lorsque votre pion atteint ou franchit la case où il se trouve.
- ◆ Pour les bateaux, les machines et les trains, les bonus apparaissent entre deux cases. Vous gagnez le bonus si les deux cases adjacentes (dessus et dessous) sont vides.
- ◆ Gagner un bonus est un effet de jeu et doit être appliqué comme tel (voir *Concepts généraux* p.7).



Gagnez le bonus de service respectif (voir p.13).



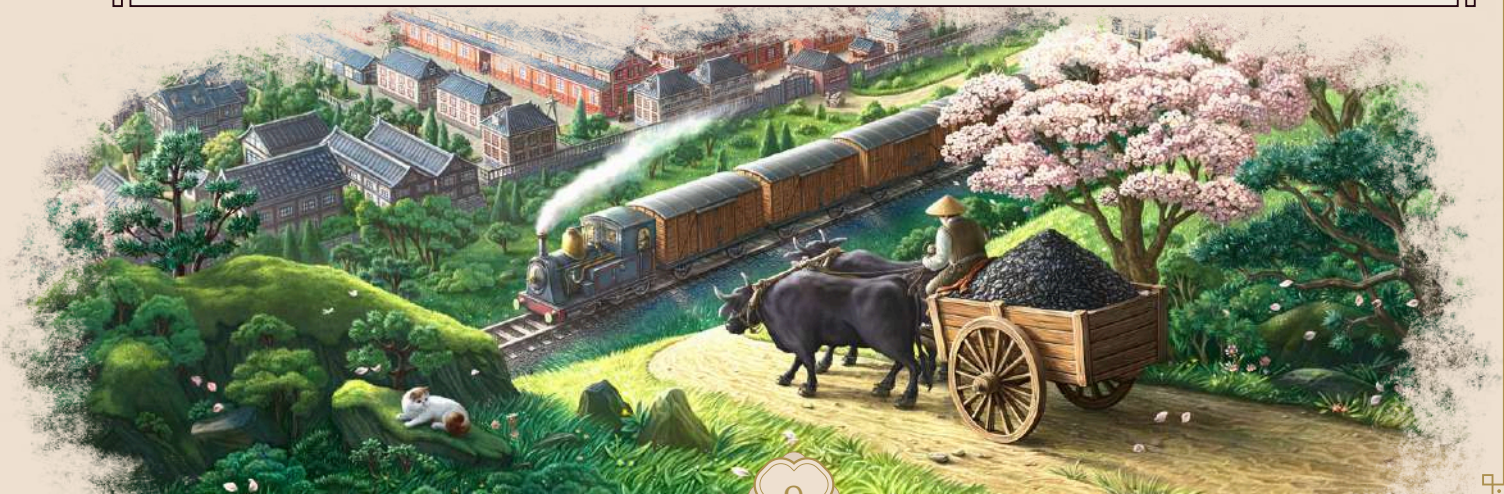
Gagnez un bonus de service de votre choix.



Avancez sur la piste Finances.



Prenez le jeton Influence correspondant de votre Zaibatsu et ajoutez-le à votre réserve.



ACTION USINE



1 activation : Dépensez 6 pour .

Types d'effets d'usine

Immédiat. Appliquez immédiatement l'effet de l'usine, dès que vous la placez dans votre Zaibatsu.

Modificateur d'action. Les usines peuvent modifier les actions. Vous pouvez appliquer un seul modificateur d'usine **par action** (et non par activation), même si vous avez plus d'une usine avec le même modificateur (voir exemple p.16).

Spécial. Certaines usines ont des effets permanents ou qui dépendent d'une situation spécifique. Dans ce cas, aucune icône n'apparaît devant l'effet.

Remarque : Les effets d'usine ne sont pas des actions et ne peuvent donc pas être modifiés par des modificateurs d'action.

Types d'usines

Il y a 6 types d'usines, divisées en 3 niveaux :

- Niveau 1 — Usines de coton et usines de papier. Elles requièrent un niveau 2 en R&D et 2 pour produire.
- Niveau 2 — Usines de bento et usines de lentilles. Elles requièrent un niveau 4 en R&D et 3 pour produire.
- Niveau 3 — Usines d'ampoules et usines d'horloges. Elles requièrent un niveau 6 en R&D et 4 pour produire.

CONSTRUIRE UNE USINE

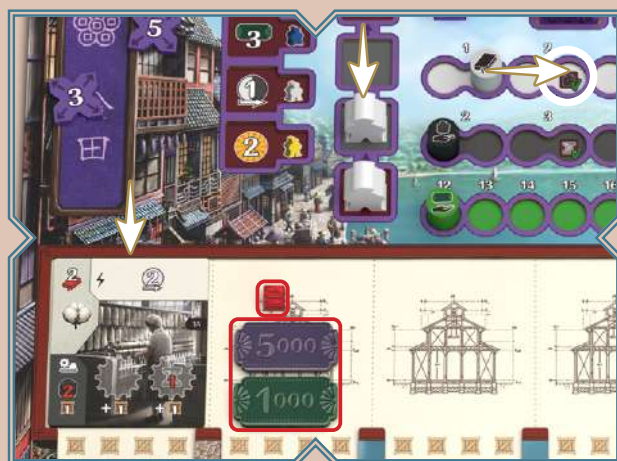
Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Choisissez une usine disponible.
2. Placez cette tuile Usine sur la case la plus à gauche de la zone des usines de votre Zaibatsu.
3. Appliquez son effet immédiat, le cas échéant (indiqué en haut de cette tuile). Consultez votre aide de jeu pour lire une description détaillée de tous les effets.

Règles supplémentaires et précisions

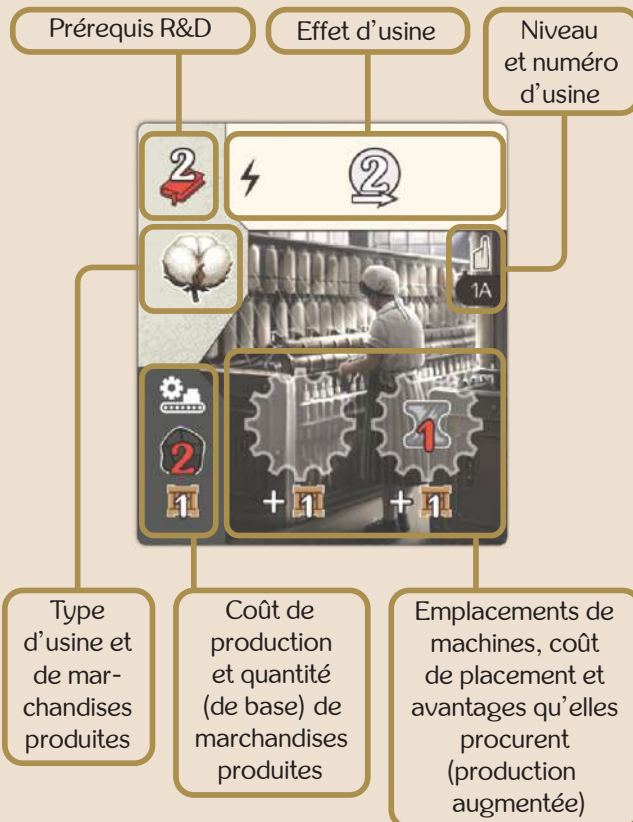
- ◆ Pour construire une usine, vous devez satisfaire ses prérequis R&D avec votre niveau R&D.
- ◆ Vous pouvez dépenser 1/3/6 pour augmenter temporairement votre niveau de R&D de 1/2/3 crans. (Ne déplacez pas votre pion R&D).

EXEMPLE



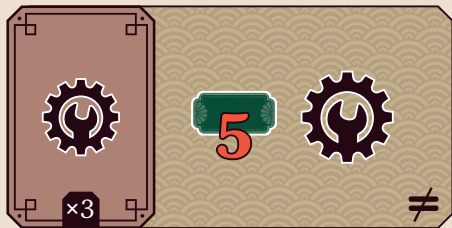
Le joueur violet prend un ouvrier pour effectuer l'action Usine. Il choisit l'usine de coton 1A et dépense 6 , comme indiqué sur le plateau principal. Il dépense aussi 1 car son niveau R&D est de 1 alors que cette usine requiert un niveau 2 en R&D. Il place ensuite l'usine sur la case libre la plus à gauche de la zone des usines de son Zaibatsu et applique l'effet immédiat de l'usine : avancer de 2 cases sur la piste R&D. Cela lui permet d'atteindre un bonus sur la piste, et il gagne immédiatement 2 .

Tuile Usine



- ◆ Vous pouvez avoir plusieurs usines de même type dans votre Zaibatsu.

ACTIONS MACHINES



1-3 activations (dans des usines différentes) : Dépensez 5 pour .

Remarque : Les machines vous aident à produire davantage de marchandises et de remplir plus de contrats. Elles permettent aussi de placer plus de jetons Influence sur le plateau principal.

CONSTRUIRE UNE MACHINE

Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Choisissez une de vos usines.
2. Prenez la machine la plus à gauche de votre Zaibatsu et placez-la sur un emplacement de machine libre de l'usine choisie. Si un coût supplémentaire apparaît sur cet emplacement, payez ce coût avant de placer votre machine.

EXEMPLE

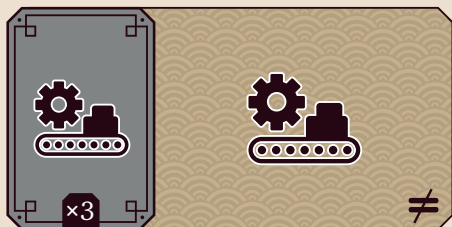


Le joueur violet prend un ouvrier pour effectuer l'action Machines. Il dépense 5 pour prendre une machine de son Zaibatsu et la place sur l'emplacement libre prévu à cet effet dans son usine.

Règles supplémentaires et précisions

- Vous ne pouvez pas choisir une usine qui n'a pas d'emplacement de machine libre.
- Vous ne pouvez pas construire une machine sur un emplacement si vous ne pouvez pas payer le coût requis.
- Les usines ont 2 emplacements de machine : 1 gratuit et 1 qui requiert 1 .

ACTION PRODUCTION



1-3 activations (dans des usines différentes) :

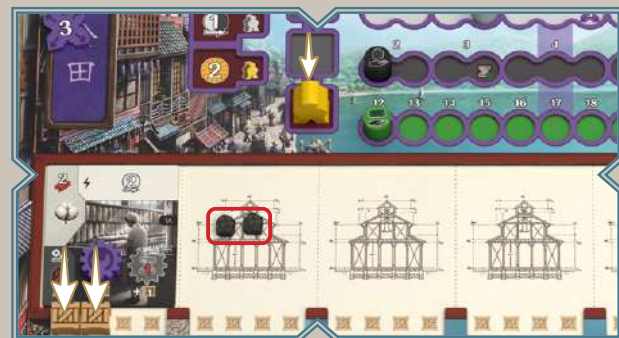
Remarque : La production joue un rôle important car vous avez besoin de marchandises pour étendre votre influence en utilisant l'action Marchés locaux.

PRODUIRE

Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Choisissez une de vos usines pour produire.
2. Dépensez 2/3/4 pour produire dans une usine de niveau 1/2/3.
3. Prenez les produites dans la réserve générale et placez-les sur les cases dédiées sous la tuile Usine qui les produit. Une usine produit 1 de base, +1 pour chaque machine qui s'y trouve.

EXEMPLE



Le joueur violet prend un ouvrier pour effectuer l'action Production. Il dépense 2 pour placer 2 dans son usine. Ces représentent ici du coton.

Règles supplémentaires et précisions

- Chaque usine dispose de 4 cases pour accueillir des sous sa tuile. À tout moment, s'il y a plus de que de cases disponibles dans une usine, défaussez l'excédent.
- Les usines de même type produisent des de même type.
- Vous ne pouvez pas déplacer des d'une usine à une autre, même si elles sont du même type.

ACTION BATEAUX



1-3 activations (dans des usines différentes) : Dépensez soit 3 , soit 5  et 1 , pour .

Remarque : Les bateaux vous aident à utiliser les bonus de service plus efficacement, selon la stratégie que vous suivez.



CONSTRUIRE UN BATEAU

Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Choisissez une destination dans la zone Mission Iwakura.
2. Prenez le bateau le plus à gauche de votre Zaibatsu et placez-le sur une case libre de la destination choisie.
3. Prenez le jeton Ouvrier expert de cette destination et placez-le sur la case libre la plus basse de la zone d'ouvriers de votre Zaibatsu.
4. Prenez le jeton Amélioration de cette destination et placez-le sur la case correspondante dans la zone des services de votre Zaibatsu. Si ce service a déjà été amélioré, ne prenez pas le jeton Amélioration.

Règles supplémentaires et précisions

- Vous ne pouvez pas choisir une destination qui ne comporte pas de jeton Ouvrier expert.
- Vous devez placer tout jeton Ouvrier expert dans votre zone d'ouvriers. Si vous ne pouvez pas, vous ne pouvez pas construire de bateau.
- Vous pouvez avoir plus d'un bateau sur la même destination. Cependant, le service concerné sera amélioré dès le premier bateau, et envoyer un deuxième bateau ne permettra pas de l'améliorer à nouveau.
- Chaque destination peut accueillir un maximum de 2/3/4 bateaux pour une partie à 2/3/4 joueurs. S'il n'y a pas de case libre sur une destination, vous ne pouvez pas y envoyer de bateau.

Remarque : Les ouvriers experts obéissent aux mêmes règles que les ouvriers lorsque vous faites une consolidation.

EXEMPLE



Le joueur orange prend un ouvrier pour effectuer l'action Bateaux. Il ne peut pas envoyer de bateau à New York car le joueur vert y a déjà pris l'ouvrier expert qui s'y trouvait.

Avec la première activation, le joueur orange dépense 3  pour construire un bateau et l'envoyer à Berlin. Après cela, il récupère un ouvrier expert blanc et le place sur la case libre la plus basse de sa zone d'ouvriers. Il prend également un jeton Amélioration blanc et le place sur la case correspondante de sa zone des services. Enfin, le joueur orange avance d'une case sur la piste Finances, puisqu'il vient de libérer le bonus correspondant (indiqué entre ses cases Bateau et Machine désormais libres).

Avec la deuxième activation, le joueur orange dépense 3  pour construire un autre bateau et l'envoyer à San Francisco. Il récupère donc un ouvrier expert rouge et un jeton Amélioration rouge. Enfin, le joueur orange gagne 3  : il vient de libérer le bonus de service rouge indiqué entre ses cases Bateau et Machine désormais libres, et ce bonus vient d'être amélioré.

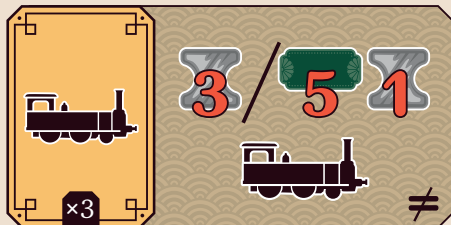
Pour terminer, le joueur orange peut décider de dépenser la  obtenue comme  pour construire un autre bateau avec la troisième activation (à condition d'avoir 2  et 1 .



BONUS DE SERVICE

Bonus de base	Bonus améliorés
2	3 Service de l'énergie (noir) Gagnez 2/3 .
2	3 Service de la prospection (rouge) Gagnez 2/3 .
2	3 Service des transports (gris) Gagnez 2/3 .
3	5 Service des finances (bleu) Gagnez 3/5 .
1	2 Service de l'innovation (blanc) Avancez de 1/2 cases sur la piste R&D ou Mines. Vous pouvez choisir d'avancer d'une case sur chaque piste une fois que ce bonus a été amélioré.
2	4 Service des affaires étrangères (jaune) Gagnez 2/4 .

ACTION TRAINS



1-3 activations (dans des régions différentes) : Dépensez soit 3 , soit 5 et 1 , pour .

Remarque : Les trains vous permettent d'étendre durablement votre influence dans les régions du Japon.



CONSTRUIRE UN TRAIN

Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Choisissez une région du plateau principal.
2. Prenez le train le plus à gauche de votre Zaibatsu et placez-le sur une case libre de la région choisie.
3. Gagnez le bonus de cette case, le cas échéant.

Règles supplémentaires et précisions

- Vous pouvez avoir plus d'un train dans la même région.

EXEMPLE



Le joueur vert prend un ouvrier pour effectuer l'action Trains. Avec la première activation, il décide de dépenser 3 pour construire un train dans la région choisie. En plaçant son train dans la case appropriée, il gagne un bonus de 1 . Avec la deuxième activation, le joueur vert décide de dépenser 1 (gagné lors de la première activation) et 5 pour construire un train dans une autre région. Il place ce train dans la case appropriée et gagne un bonus de 1 .

- Chaque région peut accueillir un maximum de 3/5/7 trains pour une partie à 2/3/4 joueurs. S'il n'y a pas de case libre dans une région, vous ne pouvez pas y construire de train.
- Chaque train offre à son propriétaire 2 Influence dans cette région lors du décompte d'influence, à condition que ce joueur ait au moins 1 jeton Influence dans la région.

ACTION MARCHÉS LOCAUX



1–3 activations (dans la même région) :

Remarque : L'action Marchés locaux est le moyen principal de marquer des points et gagner la partie. Vous pouvez aussi effectuer cette action pour toucher des ressources et ainsi développer votre Zaibatsu à des moments critiques de la partie.

LIVRER UN MARCHÉ LOCAL

Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Choisissez une **case d'influence éligible** dans n'importe quel marché local.
2. Dépensez 1–3 du type indiqué par la tuile Demande située face à cette case d'influence.
3. Placez un jeton Influence disponible **de la valeur appropriée** sur la case d'influence choisie.
4. Gagnez soit le bonus de région correspondant (2 / 2 / 2 / 3), soit 2 .

Règles supplémentaires et précisions

- ◆ **Pour connaître la valeur** du jeton Influence que vous pouvez placer, consultez le tableau du plateau principal :
 - Marchandises de niveau 1 : placez un jeton de valeur 1/2/3 si vous dépensez 1/2/3 .
 - Marchandises de niveau 2 : placez un jeton de valeur 3/4/5 si vous dépensez 1/2/3 .
 - Marchandises de niveau 3 : placez un jeton de valeur 5/6/7 si vous dépensez 1/2/3 .
- ◆ **Pour déterminer si une case est éligible**, vérifiez les conditions suivantes :
 - Si la case est vide, vous **pouvez** placer votre jeton Influence dessus. Ignorez les valeurs d'influence imprimées sur le plateau principal.
 - Si la case est occupée par un jeton adverse et que le jeton Influence que vous allez placer est d'une valeur **supérieure**, vous **pouvez** remplacer ce jeton adverse par le vôtre. Rendez immédiatement l'ancien jeton à son propriétaire.
 - Si la case est occupée par un jeton adverse et que le jeton Influence que vous allez placer

est d'une valeur **inférieure ou égale**, vous **ne pouvez pas** remplacer ce jeton adverse par le vôtre.

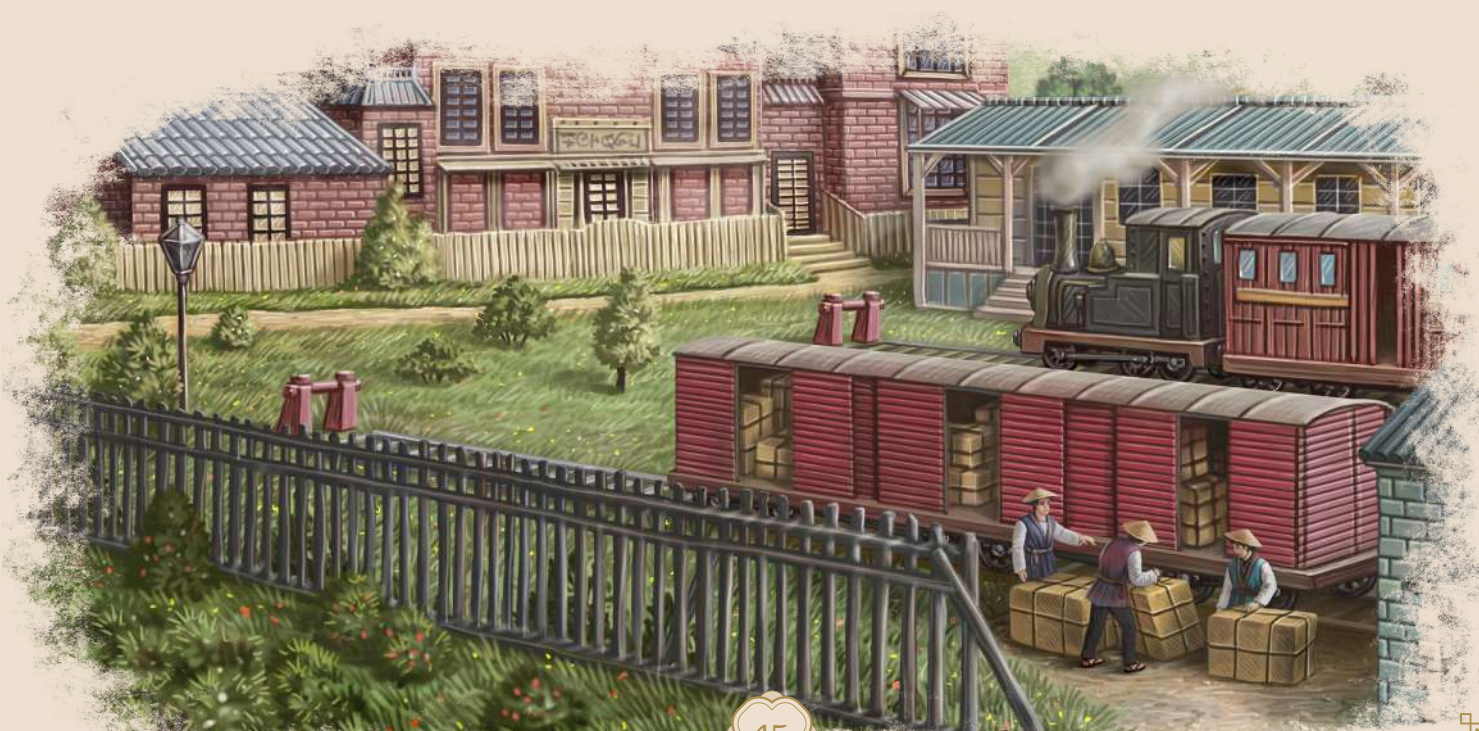
- ◆ Vous ne pouvez pas placer des jetons Influence qui ne correspondent pas au niveau des marchandises.
- ◆ Vous pouvez remplacer vos propres jetons Influence, et ce même si vous les avez placés lors de la même action. Cela peut vous aider à gagner plus de bonus de région.
- ◆ Il y a toujours autant de cases disponibles autour d'un marché que de joueurs autour de la table (2/3/4 cases à 2/3/4 joueurs). À 2 ou 3 joueurs, les premiers jetons posés peuvent l'être n'importe où, jusqu'à atteindre le maximum de cases occupées (respectivement donc, 2 et 3 cases). Une fois que cette limite est atteinte, vous pouvez encore remplacer les anciens jetons par de nouveaux jetons de valeur plus élevée. Vous pouvez même utiliser la 3e case normalement indisponible (à 2 joueurs) ou la 4e case normalement indisponible (à 3 joueurs), à condition d'y placer un jeton de valeur supérieure à au moins un autre jeton de ce marché local. Si vous le faites, renvoyez immédiatement le jeton de la valeur la plus faible de ce marché chez son propriétaire de manière à revenir au maximum de cases occupées autour de ce marché.



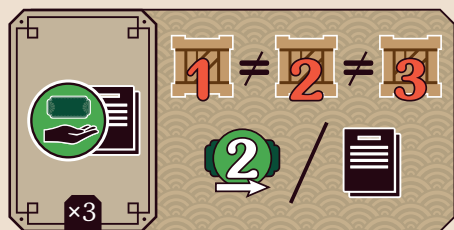
EXEMPLE



Le joueur rose prend un ouvrier pour effectuer l'action Marchés locaux. Il décide de placer 3 jetons Influence dans la région qui rapporte un bonus de . Le joueur rose utilise la première activation pour livrer 1 de son usine de papier et placer un jeton 1 sur l'unique case qui demande du papier dans cette région (en haut). Il utilise ensuite la deuxième activation pour livrer 2 de son usine de papier et remplacer son jeton 1 par un jeton 2. Enfin, il utilise la troisième activation pour livrer 1 de son usine de lentilles et placer un jeton 3 sur l'unique case qui demande des lentilles dans cette région. Après chaque activation, le joueur rose gagne 2 (bonus de région), soit 6 au total.



ACTION INVESTISSEMENT ET CONTRATS



1-3 activations :

- ◆ Première activation : Dépensez 1 de n'importe quel type pour ou .
- ◆ Deuxième activation : Dépensez 2 de n'importe quel **autre** type pour ou .
- ◆ Troisième activation : Dépensez 3 de n'importe quel type **différent des deux premiers** pour ou .

Deux contrats demandent des marchandises en particulier. Pour les remplir, vous devez dépenser au moins une du type indiqué (lentilles/bento ou horloges/ampoules) parmi les dépensées pour cette action. Ces contrats vous rapporte 1 bonus de service de votre choix.



Remarque : L'action Investissement et contrats permet d'augmenter vos revenus en . De plus, remplir des contrats vous permet d'obtenir les bonnes ressources au bon moment.



REEMPLIR UN CONTRAT

Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Choisissez un contrat disponible.
2. Gagnez le bonus indiqué sur le jeton Contrat.
3. Placez le jeton Contrat rempli dans l'emplacement de contrat libre qui se trouve le plus à gauche de votre Zaibatsu. (Vous pouvez placer les contrats remplis face cachée si vous le souhaitez).

Règles supplémentaires et précisions

- ◆ Il n'est pas nécessaire qu'il y ait une usine au-dessus de l'emplacement de contrat que vous comblez. Les usines et les contrats ne sont pas liés.
- ◆ Chaque contrat ne peut être rempli qu'une seule fois.

EXEMPLE

Le joueur rose prend un ouvrier pour effectuer l'action Investissement et contrats. Avec la première activation, il dépense 1 pour avancer de 2 cases sur sa piste Finances. Avec la deuxième activation, il dépense 2 pour remplir 1 contrat. Le joueur rose choisit de remplir le contrat qui demande d'avoir dépensé des lentilles ou du bento lors de cette action (puisque'il en a dépensé à la première activation). En échange, il gagne un bonus de service de son choix. Il choisit le bonus bleu et gagne 5 car il a déjà amélioré ce service. Avec la troisième activation, le joueur rose dépense 3 pour remplir 1 contrat supplémentaire. Il choisit le contrat avec le bonus de service jaune et gagne 2 .

De plus, grâce à l'effet modificateur d'action de son usine de papier 3A, il avance de 2 cases sur la piste Finances.



CONSOLIDATION

Vous pouvez choisir de faire une consolidation si vous avez au moins 1 ouvrier dans votre zone d'ouvriers.

Pour faire une consolidation, procédez comme suit, dans l'ordre :

A. Jeton Faveur

1. Prenez le jeton Faveur qui se trouve à droite de l'ouvrier le plus haut de votre zone d'ouvriers. Vous pouvez prendre un jeton Faveur qui se trouve plus bas si vous le souhaitez.
2. Placez ce jeton Faveur sur n'importe quelle case Objectif personnel de la zone correspondante de votre Zaibatsu.

Une fois que vous avez placé un jeton Faveur sur une case Objectif personnel, il ne peut plus être déplacé, ni défaussé, sauf mention contraire.

B. Défaussez tous vos et .

C. Services et Revenus

1. Gagnez le bonus de service correspondant à la couleur de l'ouvrier **le plus bas** de votre zone d'ouvriers.
2. **Si vous avez au moins 4 ouvriers dans votre zone d'ouvriers et que l'ouvrier le plus haut n'est pas de la même couleur que l'ouvrier le plus bas**, gagnez aussi le bonus de service correspondant à la couleur de l'ouvrier **le plus haut**.

3. Gagnez  selon la position de votre pion Mines.

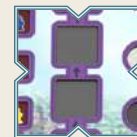
4. Gagnez  selon la position de votre pion Finances.

D. Salaires et Nettoyage

1. Vous devez dépenser 3  pour chaque couleur d'ouvrier (dont les ouvriers experts) de votre zone d'ouvriers. Ne dépensez pas le dernier .
2. Si vous n'avez pas assez de  pour payer les salaires, perdez 1  pour chaque  non réglé (dont le dernier  mentionné ci-dessus).
3. Renvoyez les ouvriers experts de votre zone d'ouvriers sur la case de leur couleur dans la zone Mission Iwakura.
4. Renvoyez dans le sac tous les ouvriers standard de votre zone d'ouvriers.

Remarque : Les ouvriers experts obéissent aux mêmes règles que les ouvriers lorsque vous faites une consolidation.

Remarque : Les ouvriers des cases grises n'accordent jamais de bonus de service.



EXEMPLE



Le joueur violet fait une consolidation. Il décide de placer le jeton Faveur de niveau 1 sur sa case Objectif personnel R&D, car il a déjà progressé sur sa piste R&D. Ensuite, il défausse tous ses  et . Son ouvrier le plus bas est blanc, le plus haut est bleu : il peut donc exercer les bonus de service blanc (avancer d'une case sur la piste R&D ou la piste Mines) et bleu (gagner 3 ). Il gagne ensuite 2  et 12  de revenus. Avec deux couleurs d'ouvriers, il doit payer un salaire de $2 \times 3 = 6$ .

FIN DE LA MANCHE

À la fin de votre tour, s'il n'y a plus aucun ouvrier dans les cases de la zone d'embauche et que toutes les rangées de la file d'ouvriers sont vides, la manche est terminée.

À la fin de la manche, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Si le premier compte-tours occupe la **case la plus à droite de la période en cours**, résolvez immédiatement un **décompte d'influence** (voir ci-dessous).
2. Avancez le premier compte-tours d'une case.
3. Ajoutez **1** ouvrier (pris au hasard dans le sac) dans chaque case d'embauche occupée par moins de 3 ouvriers. Ne défaussez pas les ouvriers précédents avant d'en ajouter de nouveaux.
4. Piochez autant d'ouvriers que nécessaire (au hasard) pour remplir la file d'ouvriers :
 - ♦ À 4 joueurs, remplissez les trois zones de la file.

- ♦ À 3 joueurs, remplissez la zone du haut et la zone du milieu.
- ♦ À 2 joueurs, remplissez uniquement la zone du haut.

5. Le joueur situé à gauche du joueur actif commence son tour.

Dernières manches

Lorsque le premier compte-tours atteint la première case claire (occupée par le second compte-tours), le joueur actif donne le second compte-tours au joueur situé à sa gauche.

- ♦ Dès lors, chaque joueur n'a plus que **3 tours** avant la fin de la partie.
- ♦ Lorsque tous les joueurs, en commençant par celui qui a le compte-tours, ont joué un tour, la manche en cours se termine. Faites avancer le compte-tours d'une case, mais n'ajoutez pas d'ouvriers dans les cases d'embauche et ne remplissez pas les rangées de la file d'ouvriers.

DÉCOMPTE D'INFLUENCE

Il y a **3 décomptes d'influence** au fil du jeu. À la fin de chaque période, résolvez le décompte d'influence de cette période en tenant compte des valeurs en  imprimées sous la piste compte-tours. Résolvez chaque région une par une, de gauche à droite. Procédez comme suit, dans l'ordre :

1. Calculez l'influence totale (jetons Influence + trains) de chaque joueur dans la région. *Chaque train offre à son propriétaire 2 Influence s'il a au moins 1 jeton Influence dans la région. Sinon, ces trains ne rapportent pas d'influence.*
Si un joueur a 0 Influence dans une région, il ne participe pas au décompte et ne marque aucun .
2. Calculez ensuite le total d'influence des compagnies étrangères (les valeurs imprimées du plateau qui n'ont pas été recouvertes par les jetons des joueurs).
3. Classez les joueurs les uns par rapport aux autres, et par rapport aux compagnies étrangères.
4. La première place marque la valeur en  la plus élevée, la deuxième marque la deuxième valeur

en , et ainsi de suite. En cas d'égalité, faites la somme des  attribués pour les places normalement concernées et divisez-la par le nombre de joueurs à égalité, arrondie à l'inférieur, pour déterminer le montant de points qu'ils reçoivent. Chaque valeur en  n'est marquée qu'une seule fois. Si 2 joueurs sont à égalité pour la 1^{re} place, le joueur en 3^e position marque les  de la 3^e position et non de la 2^e. (Si 2 joueurs sont à égalité pour la 4^e place, ils divisent par deux les  de la 4^e place et reçoivent le résultat, arrondi à l'inférieur).

Les compagnies étrangères ne touchent jamais les points correspondant à leur place, mais vous devez les prendre en compte dans le classement.

À 2 joueurs, la deuxième valeur en  n'est pas attribuée. La deuxième place marque la 3^e valeur en  et la 3^e place, le cas échéant, la 4^e valeur en .

5. Si le compte-tours est déjà sur la **dernière case de la piste compte-tours**, passez immédiatement à la **Fin de la partie** (voir p.19). Sinon, passez à l'étape 2 de la **Fin de la manche** indiquée ci-dessus.

EXEMPLE

Dans cette partie à 4 joueurs, les joueurs viennent de résoudre le décompte de la région avec le bonus . Ils vont maintenant résoudre le décompte de la région avec le bonus . Le joueur violet a 3 Influence, les joueurs rose et vert ont 5 Influence chacun, le joueur orange a 0 Influence, et les compagnies étrangères ont 6 Influence. Le joueur rose et le joueur vert sont donc à égalité pour la 2^e place et marquent $(8+6)/2 = 7$  chacun. Le joueur violet marque 2  et le joueur orange, rien du tout. Les joueurs passent ensuite à la région suivante.



FIN DE LA PARTIE

CONSOLIDATION FINALE

Avant le décompte final, chaque joueur fait une consolidation comme s'il avait choisi de le faire lors de son tour (voir p.17) ; ces consolidations sont simultanées. Cette consolidation est obligatoire, même si vous n'avez pas d'ouvriers dans votre zone d'ouvriers. Ensuite, passez au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

Calculez les marqués pour le développement de votre Zaibatsu (ajoutez-les aux que vous avez marqués au fil du jeu) en procédant selon les étapes suivantes :

A. Décompte des objectifs personnels

Chaque case Objectif occupée par un jeton Faveur vous rapporte des points. Plus un secteur est développé, et plus le niveau du jeton Faveur qui s'y trouve est élevé, plus il rapporte.

- ◆ **Bateaux, machines, trains, pistes R&D, Mines et Finances.** Marquez respectivement 5/8/10

pour chaque jeton Faveur de **niveau 1/2/3** situé en face d'une rangée où vous avez atteint le seuil **inférieur**. Ou marquez respectivement 10/16/20 pour chaque jeton Faveur de **niveau 1/2/3** situé en face d'une rangée où vous avez atteint le seuil **supérieur**. Pour les bateaux, les machines et les trains, le seuil est considéré comme atteint si la case concernée est vide.

- ◆ **Usines et contrats.** Marquez autant de qu'indiqué sous l'usine la plus à droite, ou au-dessus du contrat **le plus à droite**. Marquez la 1^{re}/2^e/3^e valeur selon le **niveau 1/2/3** du jeton que vous avez placé en face de cette rangée.

B. Ressources, marchandises et argent

Marquez 1 pour chaque série de 3 / / / que vous avez en tout. Marquez 1 pour chaque série de 5 que vous avez.

Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a joué en dernier gagne la partie.

EXEMPLE



Chaque joueur a déjà fait sa consolidation finale. Le joueur violet a obtenu 109 au fil du jeu. Il fait à présent la somme des de ses objectifs personnels et marque 73 supplémentaires. Enfin, il marque 4 pour ses / / / restants, et 2 pour ses restants. Son score final est de 188 .

MODULE USINES TARDIVES

Ce module propose 6 usines supplémentaires pour la dernière partie du jeu. Ces usines présentent des objectifs à atteindre : plus vous remplissez les conditions indiquées dessus, plus vous gagnez de ☀, ressources ou autres avantages. Les joueurs se disputent ces usines avec un choix difficile : les construire tôt

pour un bénéfice moindre, ou attendre un peu plus, au risque que les autres joueurs s'en emparent avant. Voyez la mise en place p.5 (étape 4b) pour jouer avec ce module. Nous ne recommandons pas d'utiliser ce module pour vos premières parties, ni de le combiner avec le module Objectifs partagés.

MODULE OBJECTIF PARTAGÉS

Ce module propose un plateau supplémentaire et des jetons Objectif partagé. Il augmente l'aspect compétitif du jeu.

Voyez la mise en place p.5 (étape 6a) pour jouer avec ce module. Nous ne recommandons pas d'utiliser ce module pour vos premières parties, ni de le combiner avec le module Usines tardives.

DÉROULEMENT DU JEU

À la fin de chaque période, après l'étape 4 du décompte d'influence, chaque joueur reçoit une récompense pour chaque Objectif partagé où il est en tête (y compris à égalité). Lors de la période I et II, chaque joueur récompensé peut choisir parmi les récompenses indiquées sur la droite du plateau des objectifs partagés. Lors de la période III, chaque objectif partagé rapporte une récompense spécifique (également indiquées sur la droite).



Joueur qui a construit le plus de bateaux/machines/trains.



Joueur qui a avancé le plus loin sur la piste R&D/Mines/Finances.



Joueur qui a construit le plus d'usines.



Joueur qui a rempli le plus de contrats.



Joueur qui a le plus de jetons Influence sur les régions du plateau principal.

MODE SOLO

En mode Solo, vous affrontez un automa. L'automata dispose de son propre Zaibatsu et agit comme un joueur adverse automatisé. Pour gagner, vous devez accomplir tous les objectifs sélectionnés pour la partie. Le score obtenu définit votre performance.

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

Faites une mise en place pour 2 joueurs avec les modifications suivantes :

1. **Mise en place commune.** Lors de l'étape 3a, conservez 4 ouvriers au hasard parmi les 6 que vous avez retirés, et placez-les sur le plateau principal, toujours au hasard, à raison de 1 par région. Rangez les 2 ouvriers restants dans la boîte. Placez le second groupe d'ouvriers retiré près du plateau principal.
2. **Mise en place commune.** N'effectuez pas les étapes 4b et 6a.
3. **Mise en place individuelle.** N'installez pas de Zaibatsu pour l'automata. Prenez un seul plateau Zaibatsu (le vôtre) et placez-le devant vous.
4. **Commencer la partie.** Ne préparez que 2 paires de jetons A+B au hasard. Choisissez-en une et rangez l'autre. **Vous êtes toujours le premier joueur.**



MISE EN PLACE DE L'AUTOMA



- 1 Placez le plateau Automa à côté du plateau principal.
- 2 Choisissez un niveau de difficulté et prenez :
 - ♦ 1 jeton Objectif solo au hasard au niveau Facile.
 - ♦ 2 jetons Objectif solo au hasard au niveau Normal.
 - ♦ 3 jetons Objectif solo au hasard au niveau Difficile.

Ensuite, placez le ou les jetons Objectif solo retenus dans les emplacements dédiés, à gauche du plateau Automa, en commençant par celui du haut.
- 3 Choisissez une couleur inutilisée et placez tous les trains et jetons Influence de cette couleur dans les zones dédiées à droite du plateau Automa.
- 4 Prenez le deuxième groupe d'ouvriers que vous aviez retiré lors de la mise en place et placez ces ouvriers au hasard dans la zone de priorité du plateau Automa.
- 5 Mélangez les 9 jetons Action pour former une pile. Placez cette pile face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau Automa.

DÉROULEMENT DU JEU

L'automa ne fait que des actions Trains et Marchés locaux. Ses autres actions lui permettent seulement de renvoyer des ouvriers des cases d'embauche dans le sac. Cela dépend des jetons Action que vous révélez et du niveau de difficulté choisi.

Vous jouez votre tour normalement. Résolvez les étapes suivantes pour le tour de l'automa :

- A. **Révélez un jeton Action** depuis le sommet de la pile et placez-le sur l'emplacement dédié, à droite.
- B. **Renvoyez un ouvrier** dans le sac depuis la case d'embauche correspondant aux icônes d'action indiquées sur le jeton. Pour déterminer la couleur de l'ouvrier renvoyé, consultez l'ordre de priorité, de gauche à droite.

Si le jeton Action révélé affiche des **ouvriers** plutôt que des icônes d'action, renvoyez un ouvrier de la case d'embauche où il y a le plus d'ouvriers (en cas d'égalité, choisissez la case d'embauche avec le plus d'ouvriers dans la direction indiquée par la flèche du jeton. Si la flèche pointe vers la gauche, choisissez la case à égalité la plus à gauche ; si elle pointe vers la droite, la case la plus à droite.)

- C. **Si le jeton Action révélé correspond à l'action Trains ou Marchés locaux**, déterminez la région

où l'automa effectue cette action (voir page suivante).



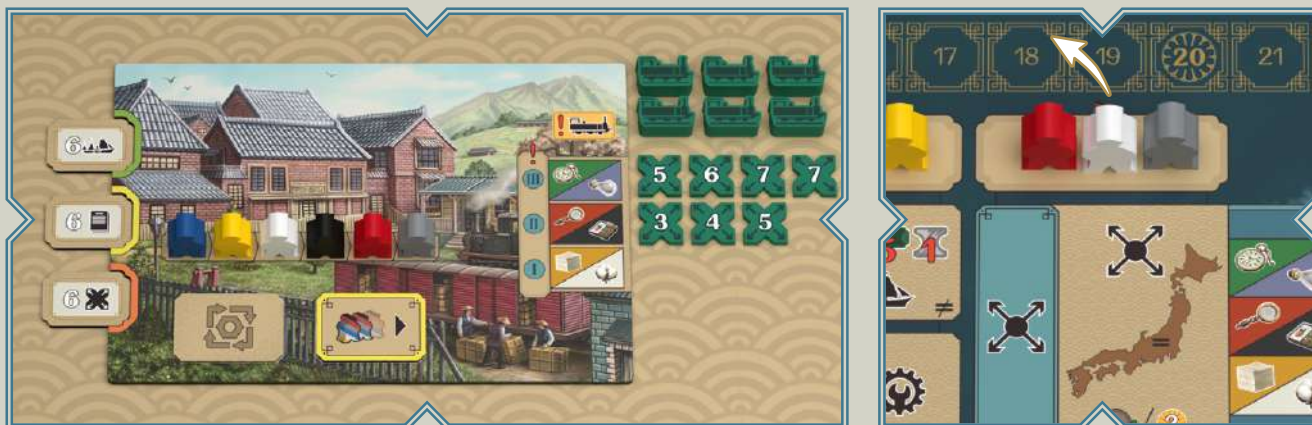
Si le jeton Action révélé affiche des ouvriers, et si l'ouvrier retiré l'est depuis une case d'embauche correspondant à l'action Trains ou Marchés locaux, l'automa effectue cette action, **mais uniquement si le niveau du jeton Action révélé est inférieur ou égal au niveau de difficulté** choisi pour cette partie. Consultez le contour coloré du jeton Action révélé et vérifiez s'il y a un jeton Objectif solo dans l'emplacement de cette couleur sur le plateau Automa.



Ainsi, plus le niveau de difficulté est élevé, plus l'automa est agressif, dans la mesure où il effectue plus d'actions et étend davantage son influence.

- D. **À la fin du tour de l'automa, s'il n'y a plus de jetons Action dans sa pile**, effectuez à nouveau les étapes 4 et 5 de la mise en place de l'automa pour mettre à jour sa zone de priorité et sa pile de jetons Action.

EXEMPLE



À son tour, l'automa (en vert) révèle un jeton Action avec des ouvriers et un contour jaune. Il doit maintenant identifier la case d'embauche avec le plus d'ouvriers. C'est celle qui correspond à l'action Marchés locaux. L'automa suit l'ordre de sa zone de priorité et retire un ouvrier blanc de cette case d'embauche.

Déterminer une région

L'automa cherche à gagner plus d'influence que vous. Suivez l'ordre des couleurs de sa zone de priorité (chaque région est associée à la couleur de l'ouvrier qui s'y trouve).

Procédez région par région, en suivant l'ordre de la zone de priorité de l'automa :

1. Si l'influence de l'automa **est inférieure ou égale** à la vôtre dans cette région, il y effectue son action.
2. Si l'influence de l'automa **est supérieure** à la vôtre dans cette région, il passe à la région suivante (en suivant son ordre de priorité) et revérifie la condition 1.
3. Si l'influence de l'automa **est inférieure ou égale** à la vôtre dans cette région mais qu'il ne peut pas y faire l'action indiquée (par ex. parce qu'il n'y a pas de case disponible pour des trains ou jetons Influence), il passe à la région suivante (en suivant son ordre de priorité) et revérifie la condition 1.
4. Si l'influence de l'automa **est supérieure** à la vôtre dans toutes les régions (avec des cases disponibles), il effectue son action dans la première région possible selon son ordre de priorité.
5. S'il n'y a aucune case disponible, dans aucune région, l'automa ne fait rien.

Action Trains

L'automa prend un train de sa zone de trains et le place dans la case libre la plus haute de la région déterminée. Si l'automa tombe à court de trains, il ne fait rien avec cette action.

Contrairement à vos trains, les trains de l'automa lui rapportent toujours de l'influence, même s'il n'a aucun jeton Influence dans cette région.

Action Marchés locaux

1. L'automa choisit une rangée dans la zone d'influence de son plateau Automa selon la période :

- ♦ En période I, l'automa choisit la rangée du bas. Les jetons Influence de cette rangée se rapportent à des marchandises de niveau 1 (papier et coton).
- ♦ En période II, l'automa choisit la rangée du milieu. Les jetons Influence de cette rangée se rapportent à des marchandises de niveau 2 (lentilles et bento).
- ♦ En période III, l'automa choisit la rangée du haut. Les jetons Influence de cette rangée se rapportent à des marchandises de niveau 3 (horloges et ampoules).

S'il n'y a plus de jetons dans la rangée de la période en cours, l'automa choisit la rangée de la période suivante, le cas échéant.

L'automa ne choisit jamais la rangée des périodes terminées. Si l'automa tombe à court de jetons Influence, elle ne fait rien avec l'action Marchés locaux.

2. L'automa cherche à placer le jeton le plus à gauche de la rangée appropriée (le plus faible) dans une case disponible de la région déterminée. Cette case doit correspondre à l'un des deux types de marchandises correspondant à ce jeton. S'il n'y a aucune case éligible avec l'un de ces types de marchandises, l'automa doit déterminer une autre région.

L'automa cherche à placer son jeton Influence dans une case disponible de la région déterminée en appliquant les critères suivants, dans l'ordre :

1. Il cherche d'abord à remplacer votre jeton Influence le plus élevé. Ce jeton regagne votre réserve, comme d'habitude.
2. S'il ne peut pas, il recouvre la case avec la valeur imprimée la plus élevée. Une case vierge est considérée comme ayant une valeur de 0.

En cas d'égalité entre 2 cases, l'automa recouvre la case la plus à gauche.

L'automa ne remplace jamais ses propres jetons. S'il n'y a aucune case éligible dans la région, l'automa doit déterminer une autre région.

Remarque : Comme à 2 joueurs, il n'y a que 2 cases d'influence disponibles par marché local (voir p.14). Vous pouvez remplacer les jetons Influence de l'automa comme d'habitude. Renvoyez alors le jeton remplacé dans la boîte.



Puisque le jeton révélé a un contour jaune et que le niveau choisi est Difficile, l'automa effectue son action (en plus de retirer l'ouvrier). Il suit son ordre de priorité pour déterminer la région où il va jouer ; si possible, une région où son influence est inférieure ou égale à la vôtre (en violet). Dans la région bleue, il a déjà plus d'influence que vous (grâce à son train, qui lui rapporte +2). Il n'y a pas de région jaune. Dans la région blanche, vous avez 4 Influence tandis qu'il n'a que 2 (avec son train). Nous sommes en période II et l'automa doit placer son jeton Influence 4, si possible à la place du vôtre ; mais il n'est pas possible de remplacer un jeton de même valeur. Les deux autres cases éligibles (qui correspondent à une demande en lentilles/bento), faute de valeur imprimée, valent 0. L'automa choisit donc la case la plus à gauche. À présent, elle vous surpasse dans cette région, avec une influence totale de 6.

DÉCOMPTÉ D'INFLUENCE ET FIN DE LA PARTIE

Exercez le décompte d'influence de chaque région comme dans une partie à 2 joueurs (en ignorant la 2^e valeur en 🍡 de la piste compte-tours).

Au moment de la consolidation finale, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Si vous n'avez pas accompli le ou les objectifs solo fixés au départ, vous perdez immédiatement la partie, sans résoudre les étapes suivantes.
Si vous avez rempli le ou les objectifs solo fixés au départ, vous gagnez la partie. Résolvez l'étape

de consolidation finale, puis passez au décompte final.

2. Mesurez votre performance à l'aide du tableau suivant.

240+	Favori(e) de l'Empereur
210+	Brillant
180+	Notable
150+	Quelconque
0+	Insuffisant

CRÉDITS

Auteurs : Paulo Soledade et Nuno Bizarro Sentieiro.

Concepteur du mode Solo : Pedro André Correia.

Développement et rédaction des règles : Alex Irons.

Développement additionnel et tests : Dan Lièvre.

Coordinatrice : Evgeniy Samarskiy.

Relectrice : Elena Datsenko.

Traduction : Antoine Prono (Transludis).

Producteur et directeur du développement : Alex Irons.

Chefs de projet : Evgeniy Maslovskiy, Maxim Istomin.



Illustrations : Maya Kurkhuli.

Conception graphique : Galina Kir.

Maquette : Veronika Romanova, Mikhail Kuznetsov.

Créateurs du mod TTS : Scott Seifert, Alex Irons, Anar Ramazanov.

Remerciements spéciaux à nos consultants sur la culture japonaise et l'ère Meiji : Egor Bakun, Igor Toschenko, Mikhail Adazhenik, Ruslan Amanzholov, Roman Uglev.

© Crowd Games, LLC. 2025. Tous droits réservés. Toute reproduction partielle ou totale de ce produit est interdite sans autorisation écrite.

RAPPELS

- À la fin de la manche, ajoutez **un seul** ouvrier au hasard dans chaque case d'embauche qui contient moins de 3 ouvriers. Il peut donc y avoir moins de 3 ouvriers dans une ou plusieurs cases même après cet ajout.
- À la fin de la 5^e manche (avant les trois dernières manches), ajoutez des ouvriers dans les cases d'embauche et remplissez les rangées de la file d'ouvriers comme d'habitude.
- Les bonus de service indiqués sur votre Zaibatsu, les jetons Contrat et les tuiles Usine désignent à la fois des bonus de base et des bonus améliorés, et vous rapportent des ressources, ,  ou  en conséquence (voir p.13).
- Chaque action propose un certain nombre d'activations. Les icônes ci-contre vous rappellent combien d'activations vous pouvez faire.

×1

×3

=

≠
- Chaque action qui propose des activations multiples exige une condition spéciale. Le signe = ou ≠ qui apparaît dans les cases d'action du plateau principal vous indique si les activations d'une même action doivent s'appliquer au même élément de jeu ou à des éléments différents.
- Lorsque vous livrez un marché local, vous pouvez gagner le bonus de la région concernée (2  / 2  / 2  / 3 ) ou simplement 2 .
- Vous avez le droit de construire des usines du même type.
- Lorsque vous construisez une usine, vous pouvez dépenser 1/3/6  pour augmenter temporairement votre niveau de R&D de 1/2/3 crans.
- À tout moment de votre tour (même lors de la consolidation finale), vous pouvez dépenser 1  pour gagner 1 , et ce, autant de fois que vous le voulez.
- Lors d'une consolidation, vous ne devez pas dépenser votre dernier . Si vous en avez besoin pour payer un salaire, perdez 1  à la place.
- Chacun de vos trains vous offre 2 Influence lors du décompte d'influence si vous avez au moins 1 jeton Influence dans cette région.
- Les modificateurs d'action s'appliquent aux action et non aux activations. Vous pouvez donc appliquer un seul modificateur d'usine par tour.
- Vous appliquez les effets que vous générez dans n'importe quel ordre, mais chaque effet doit être complètement résolu avant de passer au suivant. Gagner un bonus est aussi considéré comme un effet.
- À 2/3 joueurs (et en solo), le nombre de cases du plateau disponibles pour les bateaux, trains et jetons Influence est limité.
- À 2/3 joueurs (et en solo), pour livrer un marché local, vous pouvez utiliser la 3^e/4^e case normalement indisponible à condition d'y placer un jeton de valeur supérieure à au moins un autre jeton de ce marché local. Si vous le faites, redonnez le jeton Influence de la valeur la plus basse de ce marché à son propriétaire.
- À 2 joueurs (et en solo), la 2^e valeur en  de chaque décompte, imprimée sous la piste compte-tours, n'est jamais attribuée.

