

YOKOHAMA



INTRODUCTION

Nous sommes à l'aube de l'ère Meiji. Le Japon a rétabli des relations commerciales avec l'Occident et c'est ainsi que Yokohama, village de pêcheurs paisible, est devenu le premier pôle d'échanges commerciaux du pays. Des marchandises telles que le cuivre ou la soie brute quittent le port de Yokohama, tandis que de nouvelles technologies et cultures étrangères y débarquent. Le Japon est en voie de modernisation et les commerçants de Yokohama en sont les précurseurs.

APERÇU

Les joueurs incarnent des commerçants rivaux qui aspirent à une certaine renommée grâce au succès de leurs entreprises commerciales. Pour cela, ils doivent amasser des marchandises, maîtriser de nouvelles technologies et développer les boutiques et maisons de commerce de la ville. Pour développer leurs affaires, les joueurs devront arpenter les rues de Yokohama en quête de nouvelles opportunités.

MATÉRIEL

MATÉRIEL INDIVIDUEL (BLEU, ROSE, VIOLET, JAUNE)



4 Présidents
(1 de chaque couleur)



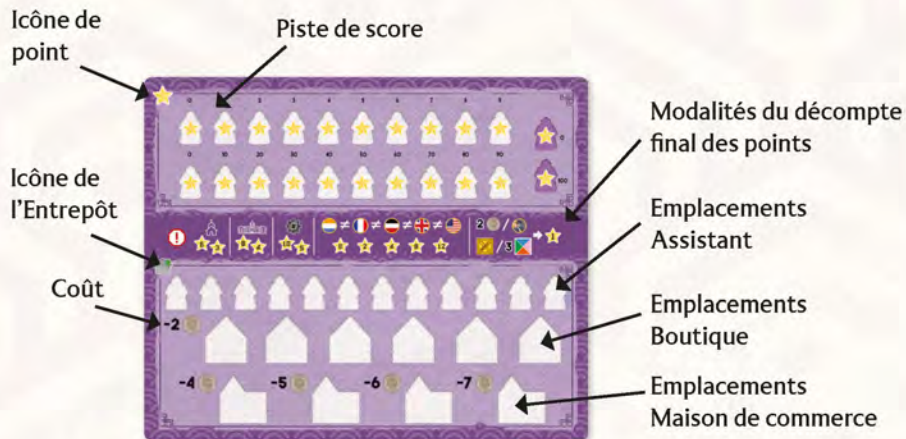
92 Assistants
(23 de chaque couleur)



32 Boutiques
(8 de chaque couleur)



16 Maisons de commerce
(4 de chaque couleur)



4 plateaux Entrepôt
(1 de chaque couleur)

MARCHANDISES



31 Jetons Cuivre



31 Jetons Soie



41 Jetons Thé



41 Jetons Poisson

20 JETONS NIVEAU 5



1 JETON GARE



10 JETONS NÉGOCIANT ÉTRANGER



2 Américains



1 Néerlandais



3 Britanniques



2 Français



2 Allemands

18 PLATEAUX LIEU



(14 Lieux différents)

Il existe 2 types de Lieux :

Production

Commerce

MARCHANDISES IMPORTÉES



23 Jetons Marchandises importées

PIÈCES DE MONNAIE



52 pièces de 1 ¥



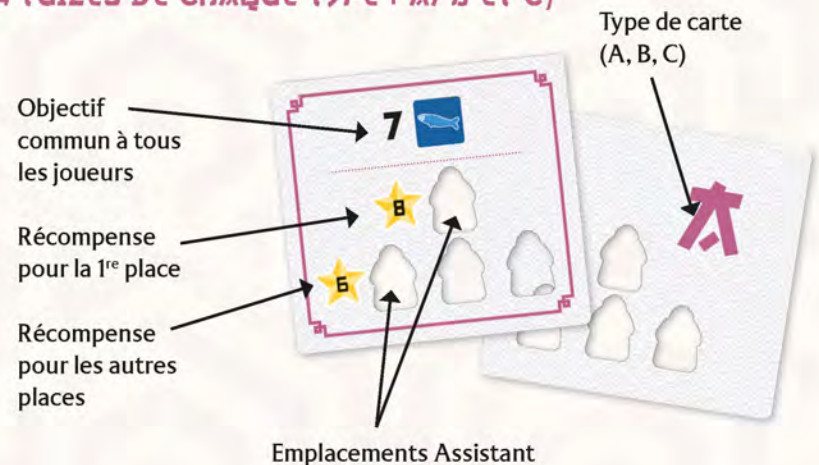
16 pièces de 3 ¥

1 JETON PREMIER JOUEUR



12 TUILES OBJECTIF

(4 TUILES DE CHAQUE TYPE : A, B ET C)



6 PLATEAUX GESTION

2 PORTS (A ET B)

Icône du Lieu A ou B

Niveaux (, ,)



2 LABORATOIRES (A ET B)

Icône du Lieu A ou B Bonus de fin de partie Coût de production



1 ÉGLISE

Icône du Lieu Bonus de fin de partie Condition de fin de partie Valeur de foi



Emplacements Assistant

Récompenses relatives à la valeur de foi

1 BUREAU DE DOUANE

Icône du Lieu Bonus de fin de partie Condition de fin de partie Nombre de Marchandises importées



Emplacements Assistant

Récompenses relatives aux Marchandises importées

24 TUILES BÂTIMENTS



1 emplacement Maison de commerce et sa récompense. Lorsque vous construisez une Maison de commerce, placez-la ici.

4 emplacements Boutique et leurs récompenses. Lorsque vous construisez une Boutique, placez-la ici.

4 AIDES DE JEU



30 CARTES TECHNOLOGIE

Coût de production

Drapeau

Effet

Nom



36 CARTES COMMANDE

Drapeau

Marchandises nécessaires pour traiter la commande

Récompenses une fois la commande traitée



MISE EN PLACE

En fonction du nombre de joueurs, certains plateaux ne seront pas utilisés. Rangez dans la boîte les éléments suivants :

NOMBRE DE JOUEURS	PLATEAUX LIEU	PLATEAUX GESTION
2 JOUEURS	Laboratoire B, Port B, Quartier chinois, Canal, 1 x Mine de cuivre, 1 x Usine de soie, 1 x Plantation de thé, 1 x Port de pêche	Laboratoire B, Port B
3 JOUEURS	Laboratoire B, 1 x Mine de cuivre, 1 x Usine de soie, 1 x Plantation de thé	Laboratoire B
4 JOUEURS	Aucun	Aucun

Les plateaux Lieu sont aussi communément appelés « Lieux ».

- Mélangez les plateaux Lieu (y compris le Canal dans une partie à 3 ou 4 joueurs) face cachée, puis retournez-en 1 face visible. Mélangez les tuiles Bâtiments, puis placez-en 1 face visible au-dessous du plateau Lieu.



Plateau Lieu



Canal

Tuile Bâtiments

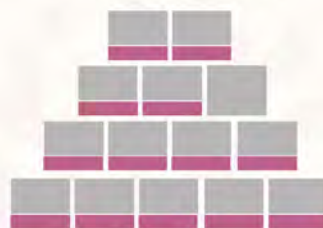
Répétez cette étape jusqu'à avoir la configuration requise en fonction du nombre de joueurs. Ne placez pas de tuile Bâtiments au-dessous du Canal.

REMARQUE : Les plateaux Lieu et le Canal sont disposés de façon aléatoire.

Exemple à 2 joueurs :



Exemple à 3 joueurs :



Exemple à 4 joueurs :



Rangez dans la boîte toute tuile Bâtiments restante.

Placez chaque plateau Gestion à proximité du plateau Lieu qui lui correspond.

- Mélangez les jetons Niveau 5 face cachée, puis placez-en 1 face visible sur chaque plateau Lieu, à l'emplacement prévu à cet effet. Rangez tous les jetons restants dans la boîte.



- Placez les éléments suivants à portée de tous les joueurs pour former une réserve :

- Pièces de monnaie
- Jetons Marchandise
- Jetons Marchandises importées
- Jetons Négociant étranger (face visible)
- Jeton Gare

- Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de la couleur correspondante :

- 1 plateau Entrepôt
 - 1 Président (en main)
 - 23 Assistants (8 en main, 15 dans votre plateau Entrepôt)
Placez 1 Assistant sur chaque emplacement 0 de la piste de score située en haut de votre plateau Entrepôt.
 - 8 Boutiques (2 en main, 6 dans votre Entrepôt)
 - 4 Maisons de commerce (dans votre Entrepôt)
 - 1 Aide de jeu
- Et :
- 1 jeton Cuivre • 1 jeton Soie
 - 1 jeton Thé • 1 jeton Poisson
 - Pièces de monnaie
(3 ¥ pour le premier joueur, 4 ¥ pour tous les autres joueurs)

REMARQUE : Les éléments de votre main sont distincts de ceux de votre Entrepôt. Pour éviter de vous tromper, séparez bien les éléments faisant partie de votre main des éléments faisant partie de votre Entrepôt.

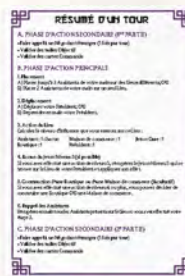
4

1^{re} ligne : unités

2^e ligne : dizaines



100 points



5

- 5 Le joueur ayant visité un port le plus récemment reçoit le jeton Premier joueur et commencera la partie. Ce joueur gardera le jeton tout au long de la partie.



- 6 Triez les tuiles Objectif par type (A, B et C), comme indiqué sur les tuiles. Mélangez chaque paquet séparément, face cachée. Prenez 1 tuile de chaque paquet et placez-les à proximité de la zone de jeu, face visible. Rangez toutes les autres tuiles dans la boîte.



- 7 Mélangez les cartes Technologie pour former un paquet face cachée, et placez-le à proximité de la zone de jeu. Prenez et placez 1 carte Technologie face visible sur chaque emplacement vide des plateaux Gestion Laboratoire.

- 8 Mélangez les cartes Commande pour former un paquet face cachée, et placez-le à proximité de la zone de jeu. Ensuite, en fonction du nombre de joueurs, rangez un certain nombre de cartes dans la boîte sans les regarder :

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE CARTES À RETIRER
2 JOUEURS	16
3 JOUEURS	5
4 JOUEURS	0

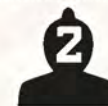
Prenez et placez 1 carte Commande face visible sur chaque emplacement vide des plateaux Gestion Port.

Ensuite, prenez chacun 2 cartes Commande du paquet, gardez-en 1 face cachée et rangez l'autre dans la boîte.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE (4 JOUEURS)



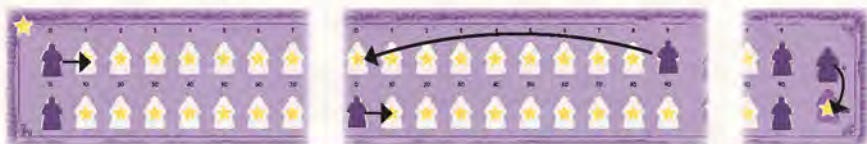
Dans une partie à 2 joueurs, recouvrez les emplacements des plateaux Gestion Église et Bureau de douane qui comportent le symbole ci-contre avec un Assistant d'une couleur inutilisée.



RÈGLES GÉNÉRALES

Les règles suivantes s'appliquent durant toute la partie :

- Les Marchandises, les Marchandises importées et les Pièces de monnaie sont des ressources illimitées. Si leur réserve est épuisée, utilisez d'autres objets de votre choix à la place.
- Toutes les informations sont publiques, à l'exception des cartes Commande que les joueurs ont en main.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes Commande en main. Vous n'avez pas le droit de défausser des cartes Commande pour en prendre d'autres.
- Vous pouvez avoir autant de cartes Technologie que vous le souhaitez, mais vous n'avez pas le droit d'en avoir 2 portant le même nom.
- Les points de victoire se comptent sur votre plateau Entrepôt. La 1^{re} ligne correspond aux unités et la 2^e ligne correspond aux dizaines. Si votre score dépasse les 100 points, déplacez votre Assistant sur la case 100.



ORDRE DE JEU

Dans *Yokohama*, le premier joueur commence la partie et celle-ci se poursuit en tours successifs jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit remplie. Alors, les joueurs effectuent un dernier tour de table complet, puis procèdent au décompte final des points. Pour plus de détails sur les conditions de fin de partie, reportez-vous à la section correspondante à la page 9.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Votre tour se déroule en 3 phases, à effectuer dans l'ordre suivant :

A. PHASE D'ACTION SECONDAIRE (1^{RE} PARTIE)

B. PHASE D'ACTION PRINCIPALE

1. Placement
2. Déplacement
3. Action du Lieu
4. Bonus du jeton Niveau 5 (si possible)
5. Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce (facultatif)
6. Rappel des Assistants

C. PHASE D'ACTION SECONDAIRE (2^E PARTIE)

Une fois que vous avez terminé votre tour, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

PHASE D'ACTION PRINCIPALE

La phase d'action principale s'effectue dans l'ordre suivant :

1. Placement
2. Déplacement
3. Action du Lieu
4. Bonus du jeton Niveau 5 (si possible)
5. Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce (facultatif)
6. Rappel des Assistants

Les étapes 1, 2, 3 et 6 sont obligatoires.

EXCEPTION : Si vous effectuez l'étape 2. B), ignorez les étapes 3 à 6 et passez directement à la Phase C.

1. Placement

Vous avez le choix entre les 2 actions suivantes :

A) Placer jusqu'à 3 Assistants de votre main sur des Lieux différents;

OU

B) Placer 2 Assistants de votre main sur un seul Lieu.

Que vous choisissiez l'action A ou B, vous devez respecter les règles de placement décrites ci-dessous :

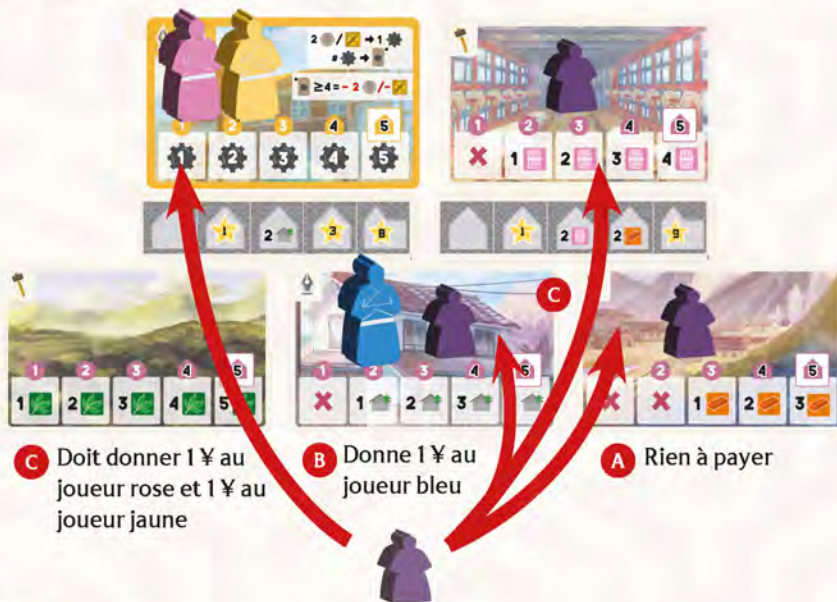
RÈGLES DE PLACEMENT

- Vous n'avez pas le droit de placer un Assistant qui se trouve dans votre Entrepôt ou sur un plateau Gestion.
- Pour placer des Assistants sur un Lieu déjà occupé par un Président adverse, vous devez donner 1 ¥ à votre adversaire pour chaque Assistant que vous souhaitez y placer. Si vous n'êtes pas en mesure de payer, vous ne pouvez pas placer d'Assistant sur ce Lieu.
- Il est interdit de placer des Assistants sur le Canal.

Exemple : Julien (violet) décide de placer des Assistants sur 3 Lieux différents. Il choisit la Mine de cuivre, le Cabinet de recrutement et le Laboratoire. Les cas de figure suivants se présentent alors :

- A** Il n'y a aucun Président sur la Mine de cuivre : Julien peut y placer 1 Assistant gratuitement.
- B** Le Président bleu se trouve sur le Cabinet de recrutement. Julien doit donner 1 ¥ au joueur bleu pour pouvoir y placer 1 Assistant. Il s'exécute et place son Assistant sur ce Lieu.

- C** Les Présidents rose et jaune se trouvent sur le Laboratoire. Julien doit donner 1 ¥ au joueur rose et 1 ¥ au joueur jaune pour y placer 1 Assistant. Julien n'a pas de quoi payer cette contrepartie : il ne peut donc pas jouer sur ce Lieu. À la place, il choisit de placer gratuitement son Assistant sur l'Usine de soie.



Exemple : Julien (violet) veut déplacer son Président sur l'Usine de soie.

- A** Il ne peut pas passer par le Laboratoire, car il n'a aucun Assistant sur ce Lieu.
B Un de ses Assistants occupe le Cabinet de recrutement, il peut donc s'y déplacer. Cependant, le Président bleu s'y trouve aussi : Julien doit donc donner 1 ¥ au joueur bleu pour y entrer.
C Ensuite, il choisit de se déplacer sur l'Usine de soie, qui est occupée par l'un de ses Assistants. Julien décide de terminer son déplacement sur ce Lieu.



2. Déplacement

Vous avez le choix entre les 2 actions suivantes :

A) Déplacer votre Président;

OU

B) Reprendre en main votre Président.

A) Déplacer votre Président

Les Présidents se déplacent de 2 façons. Si votre Président se trouve :

Dans votre main : Vous pouvez placer votre Président sur n'importe quel Lieu d'action possible.

En jeu : Si votre Président se trouve déjà sur un Lieu, déplacez-le sur n'importe quel Lieu d'action possible en respectant les règles ci-dessous.

Un Lieu d'action possible est un Lieu occupé par **au moins 1 de vos Assistants** ET sur lequel **aucun Président adverse** n'est présent.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT POUR LES PRÉSIDENTS

Les Présidents peuvent se déplacer vers des Lieux adjacents à leur Lieu actuel. Pour vous déplacer, **au moins 1 de vos Assistants** doit occuper chaque Lieu dans lequel vous entrez. Vous pouvez vous déplacer autant de fois que vous le souhaitez ou mettre fin à votre déplacement, du moment que vous respectez ces règles :

- Si un Président adverse est présent sur un Lieu, vous devez donner 1 ¥ à votre adversaire. Si vous n'êtes pas en mesure de payer, vous ne pouvez pas passer par ce Lieu.
- Votre Président n'a pas le droit de revenir sur son Lieu de départ.

REMARQUE : Si votre Président ne peut atteindre un Lieu différent de son Lieu de départ, vous devez alors choisir l'option B.

B) Reprendre en main votre Président

Reprenez en main votre Président et autant d'Assistants que vous le souhaitez (peu importe leur Lieu). **Vous n'avez pas le droit de reprendre les Assistants que vous avez placés sur les plateaux Gestion.** Si vous effectuez cette action, ignorez les étapes 3 à 6 et passez directement à la Phase C.

3. Action du Lieu

À cette étape, vous allez effectuer l'action associée au Lieu où se trouve votre Président. Tout d'abord, calculez le niveau d'influence que vous exercez sur ce Lieu (maximum 5) :

TYPE	NIVEAU D'INFLUENCE OBTENU
Assistant	1 chacun
Président	1
Boutique	1
Jeton Gare	1
Maison de commerce	1

L'influence que vous exercez détermine l'action qui sera effectuée sur le Lieu de votre Président. Pour plus de détails sur des Lieux spécifiques et leurs capacités, rendez-vous à la page 11.

Exemple : Le Président de Julien se trouve actuellement sur l'Usine de soie avec 3 Assistants et 1 Boutique. Cela lui confère une influence de niveau 5, comme suit :

Président : 1
3 Assistants : 3
Boutique : 1
Total : 5



En consultant l'Usine de soie, on peut voir que Julien reçoit 4 jetons Soie pour cette action.



Tout autre joueur qui possède une Maison de commerce sur le Lieu où est effectuée l'action reçoit 1 ¥ de la réserve. Votre Maison de commerce ne vous rapporte jamais d'argent lors de votre propre tour.



4. Bonus du jeton Niveau 5 (si possible)

Si vous avez effectué une action de niveau 5 à l'étape 3, vous pouvez effectuer cette action :

PRENDRE LE JETON NIVEAU 5

Si un jeton Niveau 5 se trouve sur le Lieu de votre Président, prenez-le, recevez la récompense indiquée, puis placez-le face cachée devant vous.



5. Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce (facultatif)

Si vous avez effectué une action de niveau 4 ou plus, vous pouvez effectuer l'une de ces 2 actions :

- A) Construire une Boutique
- B) Construire une Maison de commerce

A) Construire une Boutique

Vous pouvez seulement posséder une Boutique par tuile Bâtiments de chaque Lieu. Si vous ne possédez pas déjà une Boutique sur ce Lieu, placez 1 Boutique de votre main (et non de votre Entrepôt) sur un emplacement Boutique vide et recevez la récompense indiquée.



B) Construire une Maison de commerce

Chaque tuile Bâtiments peut accueillir une seule Maison de commerce. Si l'emplacement Maison de commerce de cette tuile est vide, placez 1 Maison de commerce de votre main (et non de votre Entrepôt) sur cet emplacement et recevez la récompense indiquée.



6. Rappel des Assistants

Récupérez en main tous les Assistants qui se trouvent sur le Lieu où vous avez effectué l'étape 3.

Exemple : Julien avait 3 Assistants sur l'Usine de soie : il récupère les 3 en main.



PHASE D'ACTION SECONDAIRE

Durant chaque phase d'action secondaire, vous pouvez effectuer les actions suivantes dans l'ordre que vous voulez :

- A) Faire appel à un Négociant étranger (1 fois par tour)
- B) Valider des tuiles Objectif
- C) Valider des cartes Commande

A) Faire appel à un Négociant étranger (1 fois par tour)

Vous pouvez faire appel à un seul Négociant étranger par tour. Si vous effectuez cette action durant la Phase A (phase d'action secondaire – 1^{re} partie), vous ne pouvez pas l'effectuer de nouveau durant la Phase C (phase d'action secondaire – 2^e partie).

Pour faire appel à un Négociant étranger, retournez son jeton face cachée. Choisissez 1 Lieu qui respecte les critères ci-dessous :



- Au moins 1 de vos Assistants occupe ce Lieu, ET
- Votre Président ne s'y trouve pas.

REMARQUE : Vous pouvez choisir un Lieu sur lequel se trouve un Président adverse. Si c'est le cas, vous ne devez pas payer ce joueur.

Lorsque vous faites appel à un Négociant étranger, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre, comme vous le feriez pour la phase d'action principale :

- 3. Action du Lieu
- 4. Bonus du jeton Niveau 5 (si possible)
- 5. Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce (facultatif)
- 6. Rappel des Assistants

Pour plus de détails, reportez-vous aux étapes de la Phase d'action principale à la page 6.

Exemple : Julien effectue l'action Faire appel à un Négociant étranger. Il choisit la Mine de cuivre pour cette action, car il y possède 2 Assistants et 1 Maison de commerce. Avec une influence de niveau 3 pour effectuer l'action du Lieu, Julien reçoit 1 jeton Cuivre, mais il ne peut pas effectuer l'étape Bonus du jeton Niveau 5, ni celle de Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce. Durant l'étape Rappel des Assistants, Julien reprend en main les 2 Assistants qui se trouvent sur la Mine de cuivre.



B) Valider des tuiles Objectif

Si vous avez rempli les conditions fixées par une tuile Objectif, vous pouvez placer 1 Assistant de votre main sur la tuile en question et marquer les points indiqués. Le premier joueur à remplir les conditions fixées par l'objectif marquera les points indiqués sur la 1^{re} ligne, tandis que tous les autres joueurs qui rempliront cet objectif par la suite marqueront les points indiqués sur la 2^e ligne. Votre Assistant restera sur cette tuile jusqu'à la fin de la partie. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Tuiles Objectif à la page 14.



REMARQUE : Vous pouvez valider les 3 objectifs, mais chaque objectif peut être validé une seule fois par joueur.

Exemple : Julien a 5 jetons Cuivre et l'une des tuiles Objectif nécessite 5 jetons Cuivre pour être validée. Julien peut valider cet objectif et place donc un Assistant de sa main sur la tuile Objectif. Comme Eva et William ont déjà placé des Assistants sur cette tuile Objectif, Julien place le sien sur l'emplacement libre le plus à gauche. Julien marque 6 points pour cet objectif.



C) Valider des cartes Commande

Placez une carte Commande de votre main face visible devant vous. Dépensez les Marchandises mentionnées sur la carte, puis recevez la récompense indiquée. Après avoir validé une commande, vérifiez si vous remplissez les critères pour recevoir des jetons Négociant étranger. Pour plus de détails, reportez-vous à la prochaine section Drapeaux identiques.



DRAPEAUX IDENTIQUES

Lorsque vous obtenez une carte Technologie ou que vous validez une carte Commande, celle-ci comporte l'un de ces drapeaux :



Chaque fois que vous formez une paire d'icônes d'un pays particulier sur n'importe quelle combinaison de cartes Technologie et/ou Commande validée, vous recevez un jeton Négociant étranger de ce pays. Le nombre de jetons Négociant étranger est limité.

Exemple : Julien a déjà validé et posé devant lui une carte Commande avec le drapeau britannique. Il valide une nouvelle carte Commande qui comporte le drapeau britannique. Avec 2 drapeaux britanniques posés devant lui, Julien peut prendre 1 jeton Négociant étranger britannique dans la réserve (s'il en reste).



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque l'une de ces conditions est remplie :

- Un joueur a construit ses 4 Maisons de commerce.
- Un joueur a construit ses 8 Boutiques.
- Il n'y a plus assez de cartes Commande dans le paquet pour remplir tous les emplacements vides sur un plateau Gestion Port.
- 5*/5/6 Assistants sont présents sur le plateau Gestion Église dans une partie à 2/3/4 joueurs.
- 5*/5/6 Assistants sont présents sur le plateau Gestion Bureau de douane dans une partie à 2/3/4 joueurs.
- * Dans une partie à 2 joueurs, comptabilisez aussi les Assistants de la couleur inutilisée.

Terminez la manche en cours en finissant par le dernier joueur dans l'ordre de jeu, puis jouez une dernière manche. Enfin, la partie se termine avec le décompte final des points.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Décomptez les points en respectant l'ordre suivant :

1. Bonus Église
2. Bonus Bureau de douane
3. Bonus technologique
4. Bonus des drapeaux
5. Éléments restants

1. Bonus Église

Le joueur qui possède le plus d'Assistants sur le plateau Gestion Église marque 6 points. Le 2^e joueur qui possède le plus d'Assistants sur ce plateau marque 3 points. En cas d'égalité, c'est le joueur dont l'Assistant se trouve le plus à droite qui l'emporte. Si un seul joueur possède des Assistants sur le plateau Gestion Église, il marque 6 points et les autres joueurs ne marquent aucun point.

Exemple : À la fin de la partie, le plateau contient 1 Assistant jaune, 2 Assistants violets et 2 Assistants bleus. Le joueur bleu possède l'Assistant situé le plus à droite : il remporte donc l'égalité. Le joueur bleu marque 6 points, le joueur violet en marque 3 et le joueur jaune n'en marque aucun.



2. Bonus Bureau de douane

Le joueur qui possède le plus d'Assistants sur le plateau Gestion Bureau de douane marque 8 points. Le 2^e joueur qui possède le plus d'Assistants sur ce plateau marque 4 points. En cas d'égalité, c'est le joueur dont l'Assistant se trouve le plus à droite qui l'emporte. Si un seul joueur possède des Assistants sur le plateau Gestion Bureau de douane, il marque 8 points et les autres joueurs ne marquent aucun point.

Exemple : À la fin de la partie, le plateau contient 1 Assistant jaune, 1 Assistant violet et 3 Assistants bleus. Comme il possède le plus d'Assistants, le joueur bleu marque 8 points. Les joueurs jaune et violet sont à égalité, mais le joueur jaune possède l'Assistant situé le plus à droite et marque donc 4 points. Le joueur violet ne marque aucun point.



3. Bonus technologique

Le joueur dont l'ensemble des cartes Technologie totalise le coût de production le plus élevé marque 10 points. Le 2^e joueur marque 5 points. En cas d'égalité, c'est le joueur qui joue en premier dans l'ordre de jeu qui l'emporte (si le premier joueur est impliqué dans l'égalité, c'est lui qui l'emporte). Si un seul joueur possède des cartes Technologie, il marque 10 points et les autres joueurs ne marquent aucun point.

Exemple : L'ordre de jeu est le suivant : Julien, Eva, William, Marie.

Les joueurs ont les coûts de production suivants :

Julien : 12
Eva : 20
William : 12
Marie : 10



Avec le coût de production le plus élevé, Eva marque 10 points. Julien et William sont à égalité avec 12, mais Julien est le premier joueur et marque donc 5 points. Les autres joueurs ne marquent aucun point.

4. Bonus des drapeaux

Rangez toutes les cartes Commande non validées dans la boîte. Formez ensuite des lots avec vos cartes Technologie et Commande validées en fonction de leurs drapeaux. Chaque drapeau peut apparaître une seule fois par lot. Le tableau ci-dessous vous indique le nombre de points que vous marquez en fonction du nombre de drapeaux différents que vous avez par lot :

DRAPEAUX DIFFÉRENTS PAR LOT	POINTS
5	12 points
4	8 points
3	4 points
2	2 points

Exemple :


À la fin de la partie, les cartes Technologie et les cartes Commande validées de Julien comportent les drapeaux suivants :



Après les avoir réparties en lots :

 12 points

 4 points

 0 point

Julien marque 16 points pour le bonus des drapeaux.

5. Éléments restants

Enfin, convertissez les jetons qu'il vous reste en points :

Jeton Négociant étranger inutilisé : 1 point

Jeton Marchandises importées : 1 point

Lot de 2 yens (2 ¥) : 1 point

Lot de 3 jetons Marchandise : 1 point

Exemple : À la fin de la partie, Julien possède les éléments suivants :

1 jeton Marchandises importées : 1 point

3 ¥ : 1 point

7 jetons Marchandise (2 Cuivre, 1 Soie, 1 Thé, 3 Poisson = 7 / 3 = 2) : 2 points

Total : 4 points

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui joue en premier dans l'ordre de jeu qui l'emporte. Si le premier joueur est impliqué dans l'égalité, c'est lui qui l'emporte.

DESCRIPTION DES SYMBOLES



Pièces de monnaie : Obtenez ou dépensez autant de yens (¥) qu'indiqué.



Point : Marquez autant de points qu'indiqué.



Marchandise spécifique : Obtenez autant de jetons de la Marchandise représentée qu'indiqué.



Marchandise au choix : Obtenez 1 jeton Marchandise de votre choix.



Marchandises importées : Obtenez 1 jeton Marchandises importées.



Entrepôt : Ajoutez à votre main 1 élément de votre Entrepôt. Payez les frais supplémentaires exigés selon les règles prévues pour l'action du Lieu Cabinet de recrutement (voir page 13).



Déplacement : Déplacez un Assistant d'un Lieu vers n'importe quel autre Lieu ou placez un Assistant que vous avez en main vers n'importe quel Lieu. Vous n'avez rien à payer aux Présidents pour ce déplacement. Si vous obtenez plus d'un déplacement, vous pouvez les aborder séparément.

DESCRIPTION DES LIEUX

MINE DE CUIVRE



Obtenez du cuivre (🟠)

Niveau 1 : Sans effet

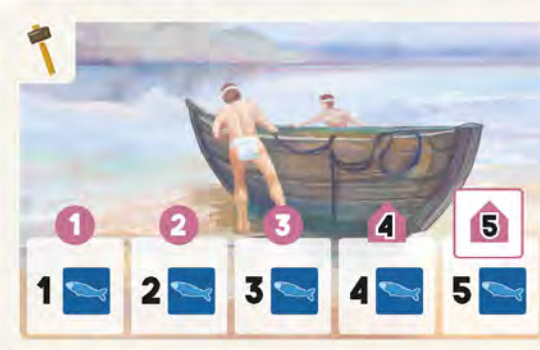
Niveau 2 : Sans effet

Niveau 3 : Obtenez 1 🟠

Niveau 4 : Obtenez 2 🟠

Niveau 5 : Obtenez 3 🟠

PORT DE PÊCHE



Obtenez du poisson (🐟)

Niveau 1 : Obtenez 1 🐟

Niveau 2 : Obtenez 2 🐟

Niveau 3 : Obtenez 3 🐟

Niveau 4 : Obtenez 4 🐟

Niveau 5 : Obtenez 5 🐟

USINE DE SOIE



Obtenez de la soie (🧶)

Niveau 1 : Sans effet

Niveau 2 : Obtenez 1 🧶

Niveau 3 : Obtenez 2 🧶

Niveau 4 : Obtenez 3 🧶

Niveau 5 : Obtenez 4 🧶

PLANTATION DE THÉ



Obtenez du thé (🍃)

Niveau 1 : Obtenez 1 🍃

Niveau 2 : Obtenez 2 🍃

Niveau 3 : Obtenez 3 🍃

Niveau 4 : Obtenez 4 🍃

Niveau 5 : Obtenez 5 🍃

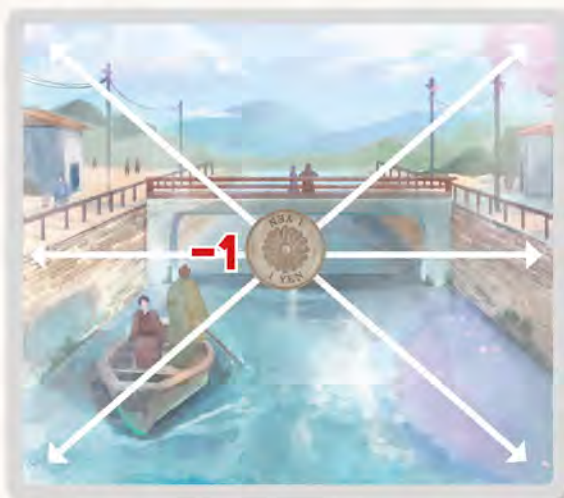
BANQUE



Obtenez des yens (¥)

- Niveau 1 : Obtenez 1 ¥
- Niveau 2 : Obtenez 2 ¥
- Niveau 3 : Obtenez 3 ¥
- Niveau 4 : Obtenez 4 ¥
- Niveau 5 : Obtenez 5 ¥

CANAL



Aucun élément ne peut être placé sur ce Lieu. Durant l'étape Déplacement, vous pouvez payer 1 ¥ pour traverser le Canal.

QUARTIER CHINOIS



Échangez des pièces, des Marchandises ou des Marchandises importées.

- Niveau 1 : 1 échange
- Niveau 2 : 2 échanges
- Niveau 3 : 3 échanges
- Niveau 4 : 4 échanges
- Niveau 5 : 5 échanges

Vous pouvez échanger :

- 2 ¥ ↔ 1 [orange square]
- 2 ¥ ↔ 1 [pink square]
- 1 ¥ ↔ 1 [green square]
- 1 ¥ ↔ 1 [blue square]

Vous pouvez également échanger :

- 4 ¥ → 1 [yellow square]

REMARQUE : Vous ne pouvez pas échanger de jetons Marchandises importées contre des yens (¥).

ÉGLISE

Vous pouvez augmenter la valeur de foi grâce à votre niveau d'influence, des Marchandises, des yens (¥) et des Marchandises importées :



- Niveau 1 : Valeur de foi 1
- Niveau 2 : Valeur de foi 2
- Niveau 3 : Valeur de foi 3
- Niveau 4 : Valeur de foi 4
- Niveau 5 : Valeur de foi 5

- 1 [orange square] : 1 valeur de foi
- 1 [blue square] : 1 valeur de foi
- 1 [green square] : 1 valeur de foi
- 1 [pink square] : 1 valeur de foi
- 1 [yellow square] : 1 valeur de foi
- 2 ¥ : 1 valeur de foi

REMARQUE : Lorsque vous obtenez des valeurs de foi, vous pouvez échanger un seul exemplaire de chaque type de ressource.

Placez 1 Assistant de votre main ou du plateau Église sur un emplacement du plateau Gestion Église. La valeur de l'emplacement choisi ne peut pas excéder la valeur de foi. Ensuite, obtenez la récompense correspondante. Vous ne pouvez pas placer d'Assistant sur un emplacement déjà occupé. Tout excédent de valeur de foi est perdu.

REMARQUE : Les Assistants placés sur le plateau Gestion Église ne peuvent pas être déplacés jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : Julien effectue l'action du plateau Église. Son Président et ses 2 Assistants lui confèrent une influence de niveau 3, qui se traduit par une valeur de foi de 3. Il dépense également 1 jeton Cuivre, 1 jeton Soie et 2 ¥ pour porter sa valeur de foi à 6.

Il place 1 Assistant de sa main sur la 3^e case du plateau Gestion Église et obtient sa récompense de 5 points ainsi que la possibilité de déplacer 2 Assistants (action à effectuer immédiatement).



BUREAU DE DOUANE



Dépensez des Marchandises importées (📦) pour obtenir des récompenses.

- Niveau 1 : Sans effet
- Niveau 2 : Dépensez 1 📦
- Niveau 3 : Dépensez 2 📦
- Niveau 4 : Dépensez 3 📦
- Niveau 5 : Dépensez 4 📦

Placez 1 Assistant de votre main ou du plateau Bureau de douane sur l'un des emplacements du plateau Gestion Bureau de douane correspondant au nombre de Marchandises importées que vous avez dépensées.

Obtenez ensuite la récompense correspondante. Vous ne pouvez pas placer d'Assistant sur un emplacement déjà occupé.

REMARQUE : Les Assistants placés sur le plateau Gestion Bureau de douane ne peuvent pas être déplacés jusqu'à la fin de la partie.

Exemple : Julien effectue l'action du plateau Bureau de douane. Son Président et son Assistant lui confèrent une influence de niveau 2 qui lui permet de dépenser 1 jeton Marchandises importées. Il effectue cette action et place 1 Assistant sur la 2^e case du plateau Gestion Bureau de douane pour obtenir 2 ¥ et 4 points.



CABINET DE RECRUTEMENT



Prenez des Assistants, des Boutiques et des Maisons de commerce de votre Entrepôt et ajoutez-les à votre main.

- Niveau 1 : Sans effet
- Niveau 2 : 1 jeton
- Niveau 3 : 2 jetons
- Niveau 4 : 3 jetons
- Niveau 5 : 4 jetons

Certains jetons engendrent des frais supplémentaires :

Assistant : Pas de frais supplémentaires

Boutique : 2 ¥ chacune

Maison de commerce : 1^{re} : 4 ¥ ; 2^e : 5 ¥ ; 3^e : 6 ¥ ; 4^e : 7 ¥

LABORATOIRE



Obtenez 1 carte Technologie.

REMARQUE : Les Laboratoires A et B correspondent respectivement aux plateaux Gestion Laboratoire A et B.

Vous pouvez couvrir le coût de production d'une carte avec votre niveau d'influence, vos yens (¥) et/ou vos Marchandises importées.

- Niveau 1 : Valeur de production 1
- Niveau 2 : Valeur de production 2
- Niveau 3 : Valeur de production 3
- Niveau 4 : Valeur de production 4
- Niveau 5 : Valeur de production 5

2 ¥ : 1 valeur de production

1 📦 : 1 valeur de production

REMARQUE : À lui seul, votre niveau d'influence peut vous octroyer au maximum une valeur de production de niveau 5.

Lorsque vous obtenez une carte Technologie, vous devez payer son coût de production, indiqué en haut à gauche de la carte. À noter que les 4 derniers emplacements sur les plateaux Gestion Laboratoire augmentent le coût de production d'une carte.

Vous ne pouvez pas avoir 2 cartes Technologie portant le même nom.

Exemple : Julien veut la carte Technologie Tramway située sur le plateau Gestion Laboratoire, sur la 3^e case en partant de la gauche. Le coût de production de cette carte s'élève à 5, auquel s'ajoute le +1 du plateau, soit un total de 6. Avec sa Boutique, son Président et ses 3 Assistants, Julien obtient une influence de niveau 5, qui se traduit par une valeur de production de niveau 5. Il dépense 2 ¥ pour augmenter sa valeur de production de 1 : il a désormais la valeur de production de 6 nécessaire pour acheter la carte Tramway.



Placez la carte Technologie que vous avez achetée face visible devant vous. Tout rendement excédentaire est perdu.

Après avoir obtenu une carte Technologie, vérifiez si vous êtes en mesure de recevoir un jeton Négociant étranger.

REMARQUE : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Technologie que vous pouvez posséder. Cependant, toutes les cartes que vous obtenez à partir de la 4^e carte coûtent 2 ¥ ou 1 jeton Marchandises importées de plus. Si vous n'êtes pas en mesure de payer ce surcoût, vous ne pouvez pas prendre de carte Technologie.

Réapprovisionnement des cartes :

Après avoir pris une carte Technologie, remplissez l'emplacement vide du plateau Gestion Laboratoire en décalant les cartes vers la gauche. Prenez une nouvelle carte Technologie et recouvrez l'emplacement le plus à droite. Si le paquet n'a plus de cartes, l'emplacement reste vide.

PORT



Obtenez 1 ou 2 cartes Commande.

Vous pouvez prendre 1 carte Commande gratuitement ou dépenser 2 ¥ ou 1 [icon] pour prendre 2 cartes Commande sur le plateau Gestion Port correspondant (A ou B).

Rappel : Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes Commande en main. Vous ne pouvez pas prendre de cartes si cela vous ferait avoir 4 cartes ou plus. Les cartes Commande ne peuvent jamais être défaussées.

Ajoutez à votre main les cartes Commande situées sur le plateau Gestion Port correspondant. Selon votre niveau d'influence, les options suivantes s'offrent à vous :

Niveau 1 : Sans effet

Niveau 2 : carte Commande [green icon].

Niveau 3 : carte Commande [green icon] ou [orange icon].

Niveau 4 : carte Commande [green icon], [orange icon], ou [red icon].

Niveau 5 : carte Commande [green icon], [orange icon], ou [red icon]. Marquez 3 points.

Exemple : Julien effectue l'action du plateau Port et dépense 2 ¥ pour prendre 2 cartes Commande. Son Président et 2 de ses Assistants sont présents sur le Port, ce qui lui confère une influence de niveau 3. Il prend 1 carte [green icon] et 1 carte [orange icon] sur le plateau Gestion Port correspondant (A).



Réapprovisionnement des cartes :

Après avoir pris des cartes Commande, remplissez les emplacements vides du plateau Gestion Port en décalant les cartes vers la gauche. Prenez des cartes depuis le paquet de cartes Commande pour recouvrir les emplacements vides. Si le paquet n'a plus de cartes, remplissez autant d'emplacements que possible et laissez les emplacements restants vides.

S'il n'y a plus assez de cartes Commande pour remplir le plateau Gestion Port, vous avez atteint une condition de fin de partie. Finissez la manche en cours, puis effectuez une dernière manche.

TUILES OBJECTIF

Tuiles Objectif A

Vous pouvez valider ces objectifs si vous avez les Marchandises nécessaires en main. Vous n'avez pas à dépenser ou défausser ces Marchandises.



Avoir 7 [blue icon]

Avoir 7 [green icon]

Avoir 6 [pink icon]

Avoir 5 [orange icon]

Tuiles Objectif B

Vous pouvez valider ces objectifs si vous avez les éléments nécessaires en main. Vous n'avez pas à dépenser ou défausser ces éléments.



Avoir 4 cartes Technologie

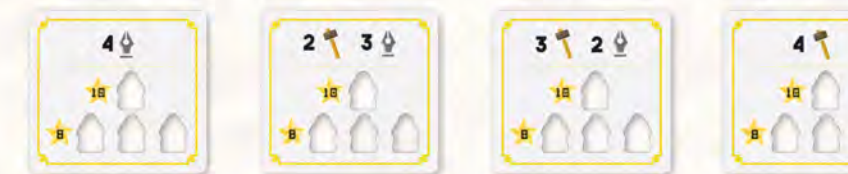
Avoir 10 ¥

Avoir un total de 5 jetons Niveau 5 et/ou Négociant étranger

Avoir validé 5 cartes Commande

Tuiles Objectif C

Les Lieux de Production [hammer icon] et les Lieux de Commerce [globe icon] comportent des symboles différents. Les objectifs ci-dessous nécessitent que vous ayez construit un certain nombre de Boutiques et/ou de Maisons de commerce sur ces Lieux. Chaque Lieu peut être comptabilisé une seule fois, même si vous avez une Boutique et une Maison de commerce dans un même Lieu.



4 Lieux de Commerce

2 Lieux de Production et 3 Lieux de Commerce

3 Lieux de Production et 2 Lieux de Commerce

4 Lieux de Production

CARTES TECHNOLOGIE



BAL

Obtenez 2 points chaque fois que vous validez une carte Commande.



BRIQUETERIE

Obtenez 4 points chaque fois que vous placez un Assistant dans le cadre d'une action liée au Bureau de douane.



ÉCLAIRAGE ÉLECTRIQUE

Obtenez 3 points chaque fois que vous construisez une Maison de commerce.



EXPOSITION

Obtenez immédiatement 10 points.



LAMPE À GAZ

Obtenez 2 points chaque fois que vous construisez une Boutique.



ÉCOLE DE LANGUE

Obtenez 1 ¥ chaque fois que vous validez une carte Commande.



IMPRIMERIE

Obtenez 1 ¥ pour chaque carte Technologie que vous obtiendrez après celle-ci.



TECHNOLOGIE MINIÈRE

Chaque fois que vous recevez du cuivre, recevez 1 jeton Cuivre supplémentaire. Ceci est valable pour les effets de la Mine de cuivre, du Quartier chinois, des jetons Niveau 5 et des tuiles Bâtiments.



JOURNAL

Lorsque vous placez des Assistants sur des Lieux différents lors de l'étape Placement, vous pouvez en placer 4 plutôt que 3. Payez tous les coûts applicables aux Présidents comme d'habitude.



SYSTÈME DES BREVETS

Obtenez 2 points pour chaque carte Technologie que vous obtiendrez après celle-ci.



SYSTÈME POSTAL

Vous pouvez placer ou mettre fin au déplacement de votre Président sur un Lieu occupé par un Président adverse et effectuer l'action de ce Lieu. Vous devez toujours payer pour ces Présidents (sauf si vous possédez aussi la carte Diligence).



FILATURE

1 fois par tour, vous pouvez défausser 1 jeton Soie pour obtenir 2 ¥. Vous pouvez défausser un jeton Soie que vous venez d'obtenir ce tour-ci.



DILIGENCE

Lorsque vous déplacez votre Président lors de l'étape Déplacement, vous n'avez pas besoin de payer pour les autres Présidents adverses qui occupent les Lieux que vous traversez. Cependant, vous ne pouvez pas effectuer d'action ou terminer votre tour sur un Lieu déjà occupé par un Président adverse (sauf si vous possédez aussi la carte Système postal).



GARE

Lorsque vous obtenez cette carte, placez le jeton Gare sur le Lieu de votre choix. Ce jeton confère 1 niveau d'influence supplémentaire à tous les joueurs présents sur ce Lieu. Lors de votre déplacement, vous pouvez déplacer votre Président directement sur ce Lieu, même s'il est occupé par d'autres Présidents; vous n'avez pas besoin de les payer. Cela met fin à votre déplacement.



BOURSE

S'il vous reste 0 ¥ ou 1 ¥ au début de votre tour, complétez votre main pour avoir 2 ¥.



TÉLÉGRAMME

Lorsque vous placez 2 Assistants sur un même Lieu lors de l'étape Placement, vous pouvez placer 1 Assistant supplémentaire sur un Lieu adjacent. Les contreparties dues aux Présidents s'appliquent normalement.



TÉLÉPHONE

Vous pouvez laisser 1 Assistant sur un Lieu lors de l'étape Rappel des Assistants.



TRAMWAY

Lors de l'étape Déplacement, vous pouvez déplacer votre Président sur n'importe quel Lieu qui n'est pas occupé par un Président adverse. Un Président qui se déplace en tramway ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour.



UNIVERSITÉ

1 fois par tour, vous pouvez dépenser 1 ¥ pour ajouter à votre main 1 Assistant de votre Entrepôt.



CUVERIE

Obtenez 3 points chaque fois que vous placez un Assistant dans le cadre d'une action liée à l'Église.

CRÉDITS

Auteur : Hisashi Hayashi

Illustrateur : The Creation Studio

Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé

Graphiste : Marie-Elaine Bérubé

Rédacteur des règles : Michael Schemaille pour The Geeky Pen

Traducteurs : Pauline Fuchs et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.

Agence : Forgenext

Mini-extensions : Seth Jaffee

Règles pour 2 joueurs inspirées par l'utilisateur *gameraf* sur BoardGameGeek

MINI-EXTENSION 1 : JETONS OBJECTIFS VALIDÉS

MATÉRIEL



6 jetons Objectifs validés

MISE EN PLACE

Choisissez au hasard 4 jetons Objectifs validés et placez-les à proximité des tuiles Objectif. Rangez les jetons restants dans la boîte.

RÈGLES

Lorsque vous avez atteint les 3 objectifs, prenez 1 jeton Objectifs validés et gardez-le face visible devant vous. Les drapeaux représentés sur les jetons Objectifs validés comptent pour obtenir des jetons Négociant étranger et pour le décompte du bonus des drapeaux en fin de partie. Vous pouvez utiliser un jeton Négociant indépendant comme n'importe quel jeton Négociant étranger durant votre phase d'action secondaire.

MINI-EXTENSION 2 : JETONS NIVEAU 5 SPÉCIAUX (NÉGOCIANT INDÉPENDANT)

MATÉRIEL



5 jetons Niveau 5

MISE EN PLACE

Mélangez les jetons Négociant indépendant avec la réserve de jetons Niveau 5 et mettez en place le jeu normalement.

RÈGLES

Lorsque vous obtenez un jeton Négociant indépendant, gardez-le face visible devant vous. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel jeton Négociant étranger durant votre phase d'action secondaire.



© 2024 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com
f @jeuxsynapsesgames

