



YOKO HAMPA

LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue à Yokohama

Nous sommes au début de l'ère Meiji. Yokohama, qui n'était qu'un petit village de pêcheurs endormi, est devenu, avec l'ouverture du commerce vers l'étranger et le déclin d'Édo, la première plaque tournante de commerce de tout le Japon.

Pendant cette période, des entreprises ont été créées à Yokohama pour exporter les produits japonais tels que le cuivre et la soie sauvage vers des pays étrangers. De plus, la culture et la technologie étrangère ont été peu à peu incorporées au Japon, provoquant ainsi une vague de modernisation dans les rues de la ville. Derrière tous ces incroyables changements se dressaient les marchands assidus de Yokohama.

Aperçu du jeu

Vous êtes un marchand de Yokohama, qui rivalise avec d'autres marchands pour gagner de la renommée grâce à vos entreprises florissantes. Il y a différentes manières de gagner de la renommée, remplir des commandes avec des puissances étrangères, apprendre de nouvelles technologies et développer la ville en construisant des magasins et des maisons de commerce. Pour remplir ces objectifs, vous devrez parcourir les rues de Yokohama pour en tirer des bénéfices des différentes zones de la ville et pour gagner les faveurs des agents étrangers.

Quel joueur deviendra le marchand le plus prestigieux de Yokohama ?

Contenu du jeu

Matériel pour les joueurs (rouge, bleu, jaune et vert)

4 pions de président (1 de chaque couleur)



80 assistants (20 de chaque couleur)



4 compteurs de points de victoire (1 de chaque couleur)



4 marqueurs « 100 points » (1 de chaque couleur)



32 magasins (8 de chaque couleur)



16 maisons de commerce (4 de chaque couleur)



Marchandises

30 x « cuivre »



30 x « soie sauvage »



40 x « thé »



40 x « poisson »



25 « marchandises importées »



L'argent

52 pièces de 1-Yen



16 pièces de 3-Yen



1 jeton « gare »



10 agents étrangers

Dos



3 Anglais



2 Américains



2 Français



2 Allemands



1 Néerlandais



20 jetons bonus « pouvoir 5 »

Face



Dos



4 tuiles « Entrepôt »

Aide de tour de jeu

Cases des assistants

Coût



Case des magasins

Cases des maisons de commerce

Aperçu du décompte final

18 Plateaux de zone

Catégorie de la zone

Case pour la carte site de construction

Résumé de l'action de la zone

Niveau de pouvoir

Effets de pouvoir



Case pour les jetons « pouvoir 5 »

8 zones de production (), 9 zones de commerce ()

et 1 Canal

6 Plateaux de gestion •••••

Église Valeur de la Foi

Plateau de gestion Église

fin du jeu si 5/3/6 sont occupés

Récompenses

critère de fin de partie

Bonus de fin de partie

Douanes Nombre de marchandises importées à défaire

Plateau de gestion Douanes

fin du jeu si 5/3/6 sont occupés

Récompenses

critère de fin de partie

Bonus de fin de partie

Port / Quai niveaux de commande (bas, moyen, élevé)

Plateau de gestion Quai

casos pour les cartes « commande »

Laboratoire / Centre de recherche Coût industriel supplémentaire

Plateau de gestion Laboratoire

Cases pour les cartes « technologie »

Bonus de fin de partie

1 Piste de score •••••

Cases pour les cartes « réalisation »

36 Cartes « commande » •••••

Face **Dos**

Icône du pays

Marchandises nécessaires

Récompenses

30 cartes « technologie » •••••

Face **Dos**

Coût industriel

Effet

Icône du pays

12 cartes « réalisation » (4 cartes de chaque pour A, B et C) •••••

Face **Dos**

Objectif commun des joueurs

Récompense pour la 1^{ère} place

Récompense pour la 2^e place et les suivantes

24 cartes « site de construction » •••••

Face **Dos**

4 sites de construction pour des magasins et les récompenses correspondantes.

Site de construction pour une maison de commerce et récompenses correspondantes.

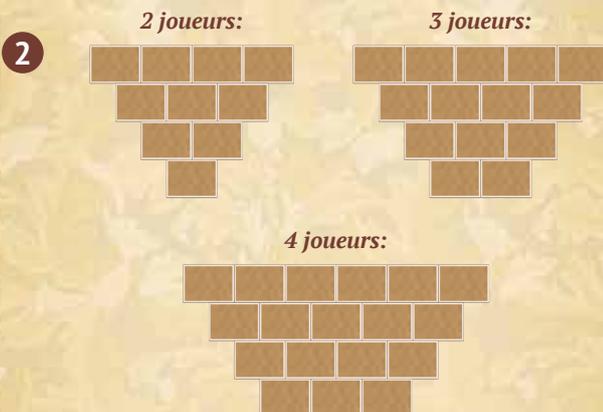
1 Carte de premier joueur •••••

Mise en place du jeu

- Selon le nombre de joueurs, certaines zones et plateaux de gestion ne seront pas utilisés comme indiqué au dos des plateaux. Remettez les plateaux inutilisés dans la boîte de jeu. Chaque plateau de zone sera appelé « zone » par la suite.

Joueurs	Plateaux de zone inutilisés	Plateaux de gestion inutilisés
2 joueurs:	Centre de recherche, Quai, Chinatown, Canal, 1 x Mine de cuivre, 1x Usine de soie, 1 x plantation de thé, 1 x zone de pêche	Centre de recherche, Quai
3 joueurs:	Centre de recherche, 1 x Mine de cuivre, 1 x Usine de soie, 1 x plantation de thé	Centre de recherche
4 joueurs:	rien	rien

Mélangez les plateaux de zone face cachée et retournez-les face visible, un par un, dans la configuration suivante :



- Placez la piste de score directement au-dessus des plateaux de zone, avec les plateaux de gestion de chaque côté de ce plateau de score comme indiqué dans l'exemple de mise en place sur la prochaine page.
- Mélangez les cartes de site de construction et placez-en une face visible sur chacune des cases indiquées dans chaque zone. Remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu; elles ne seront pas utilisées dans cette partie.



- Mélangez les jetons bonus « pouvoir 5 » face cachée et placez-en un face visible sur chaque case 5 de chaque zone. Remettez les jetons restants dans la boîte de jeu ; ils ne seront pas utilisés dans cette partie.



- Placez les éléments suivants à côté des plateaux de zone :

- Pièces de 1-Yen
- Pièces de 3-Yen
- Cuivre
- Soie
- Thé
- Poisson
- Marchandises importées
- Agents étrangers (placez-les tous face visible)
- Jeton de gare

- Donnez la carte de premier joueur au joueur qui a le plus récemment visité Yokohama. Ce joueur jouera en premier. Si personne n'a visité Yokohama, utilisez la méthode qui vous convient pour choisir le premier joueur.

REMARQUE : la carte de premier joueur ne change pas de place pendant la durée de la partie.

- Donnez à chaque joueur la tuile entrepôt de la couleur choisie ainsi que les éléments suivants :
 - 1 pion de président (dans la réserve du joueur)
 - 1 compteur de score (dans la réserve – placez-le sur la piste de score quand vous marquez votre premier point de victoire)
 - 1 marqueur „100 points“ (face cachée dans la réserve)
 - 20 pions d'assistant (8 dans la réserve, 12 dans l'entrepôt)
 - 8 magasins (2 dans la réserve, 6 dans l'entrepôt)
 - 4 maisons de commerce (dans l'entrepôt)
 - 1 de chaque : cuivre, soie, thé, poisson
 - 4 Yen (le premier joueur commence avec seulement 3 Yen)

REMARQUE : Faites attention à bien distinguer les éléments qui sont dans votre réserve et ceux qui sont toujours dans votre entrepôt !



Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs



- 9 Mélangez toutes les cartes de commande face cachée et formez une pile que vous placez dans la zone de jeu. Selon le nombre de joueurs, remettez le nombre suivant de cartes dans la boîte :

Joueurs	Nombre de cartes à remettre dans la boîte
2 joueurs	16
3 joueurs	5
4 joueurs	0

Piochez des cartes de commande de cette pile et placez-les dans chaque case du plateau de gestion du Port (et du Quai). Distribuez ensuite à chaque joueur deux cartes de commande. Chaque joueur doit choisir secrètement une carte de commande qu'il garde et il remet l'autre dans la boîte de jeu.

- 10 Mélangez toutes les cartes de technologie face cachée et formez une pile que vous placez dans la zone de jeu.

Ensuite, prenez des cartes de cette pioche que vous placez face visible dans chaque case du plateau de gestion du Laboratoire (et du Centre de recherche).

- 11 Divisez les cartes de réalisation en trois piles A, B et C et mélangez-les face cachée.

Piochez 1 carte de chaque pile et placez-les face ouverte sur les cases correspondantes de la piste de score. Remettez les cartes de réalisation restantes dans la boîte de jeu; elles ne seront pas utilisées dans la partie.

- 12 Si vous jouez à 2 joueurs, bloquez les cases marquées du symbole à droite sur les plateaux de gestion de l'Église et des Douanes en y plaçant un assistant d'une couleur inutilisée.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Règles du jeu

Les règles du jeu seront appliquées tout au long de la partie :

- Dans ce jeu, les marchandises (cuivre, soie, thé et poisson), les marchandises importées et l'argent ne sont pas limités par le nombre d'éléments. Utilisez alors des éléments de remplacement si vous venez à en manquer.
- Toutes les informations sont publiques sauf pour les cartes de commandes que vous avez en main. Placez les éléments de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir facilement.
- Chaque joueur peut avoir un maximum de 3 cartes de commande en main. Les joueurs ne peuvent pas défausser de cartes de commande pour faire de la place pour d'autres commandes.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de technologie que vous pouvez avoir en main. Cependant, vous ne pouvez pas avoir deux cartes avec le même nom.
- Quand vous marquez des points, avancez votre compteur de score sur la piste de score. Si vous passez les 100 points, retournez votre marqueur de score sur le côté 100 points et continuez à partir du début de la piste de score.
- Les magasins, les maisons de commerce et les assistants doivent venir de votre réserve pour être placés (jamais directement de l'entrepôt). Certains plateaux de zone ont des actions qui vous permettent de déplacer des éléments de votre entrepôt vers votre réserve, ce qui rend possible leur utilisation.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule sous forme de manches composées de tours de jeu, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur. Chaque joueur va jouer un tour jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie (**voir Fin de partie, page 9**). Quand une condition de fin de partie est remplie, terminez la manche en cours et jouez une dernière manche complète.

Quand la dernière manche est terminée, faites le total de vos scores pour déterminer le vainqueur.

Tour de jeu

Lors de votre tour, réalisez les trois phases suivantes dans l'ordre :

A) Phase d'action supplémentaire (première moitié)

B) Phase d'action principale

- 1) Étape de placement
- 2) Étape de déplacement
- 3) Étape d'action de zone
- 4) Étape bonus « pouvoir 5 » (optionnel)
- 5) Étape de construction (optionnel)
- 6) Étape de récupération des pions

C. Phase d'action supplémentaire (deuxième moitié)

Il y a certaines actions que vous pourrez réaliser durant les phases d'action supplémentaires au début et à la fin de votre tour. Nous vous les décrirons plus tard, mais tout d'abord passons à l'explication de la phase d'action principale.

B. Phase d'action principale

La phase d'action principale est réalisée dans l'ordre du haut vers le bas :

- 1) Étape de placement
- 2) Étape de déplacement
- 3) Étape d'action de zone
- 4) Étape bonus « pouvoir 5 » (optionnel)
- 5) Étape de construction (optionnel)
- 6) Étape de récupération des pions

À l'exception des étapes 4 et 5 (comme indiqué), chaque étape est obligatoire.

1) Étape de placement

Pendant cette étape vous allez placer des assistants de votre réserve sur les plateaux de zone. Vous pouvez soit ...

a) Placer jusqu'à 3 assistants dans des zones différentes

Choisissez jusqu'à 3 zones différentes et placez les assistants venant de votre réserve dans chacune de ces zones.

b) Placer 2 assistants dans une seule zone

Choisissez une zone et placez 2 assistants venant de votre réserve dans cette zone.

Tous les placements doivent respecter ces règles :

- Les assistants doivent venir de votre réserve, pas de votre entrepôt, ni d'une zone ou d'un plateau de gestion.
- Vous **NE POUVEZ PAS** placer d'assistants dans le Canal.
- Vous **POUVEZ** placer des assistants dans la zone contenant votre président.
- Pour chaque président **adverse** dans une zone, vous devez payer à cet adversaire 1 Yen pour chaque assistant que vous voulez placer ici. Vous ne pouvez pas placer d'assistant ici si vous ne pouvez pas payer.



EXEMPLE DE PLACEMENT :

Hisashi (le joueur rouge) doit payer 1 Yen au joueur jaune pour placer un assistant dans le laboratoire. Il doit aussi payer 1 Yen au joueur bleu pour placer un assistant dans l'agence pour l'emploi. Il peut placer un assistant dans l'usine de soie sans payer de Yen à qui que ce soit.

2) Étape de déplacement

Pendant cette étape vous allez déplacer votre président. Vous pouvez choisir une des options suivantes, l'option « c » étant la plus commune :

a) Déplacer votre président (et assistants) dans votre réserve

Lorsque vous choisissez cette option, vous pouvez placer dans votre réserve votre président et des assistants de n'importe quelles zones (pas des plateaux de gestion). Si vous le faites, passez les étapes 3 à 6 de la phase d'action principale et passez directement à la phase d'action supplémentaire.

b) Déplacer votre président de votre réserve dans une zone

Choisissez cette option quand votre président se trouve dans votre réserve (comme lors du votre premier tour, ou après avoir choisi l'option « a » lors du tour précédent). Prenez votre président et placez-le sur n'importe quelle destination autorisée et passez à l'étape 3 de la phase d'action principale.

c) Déplacer votre président d'une zone à une autre

Cette option est la plus commune. Grâce à cette option, vous pouvez déplacer votre président à travers un certain nombre de zones adjacentes vers une **DESTINATION AUTORISÉE**. Une destination autorisée est une zone qui contient **au moins 1 de vos assistants et AUCUN président adverse**. Tenez compte des éléments suivants lorsque vous passez par les zones :

- Chaque zone adjacente dans laquelle vous vous déplacez doit avoir au moins un de vos assistants (les magasins et les maisons de commerce ne comptent pas).
- Si une zone contient un président adverse, vous **DEVEZ** payer 1 Yen à cet adversaire. Si vous ne pouvez pas payer, vous **NE POUVEZ PAS** vous déplacer dans cette zone.
- Votre président **NE PEUT PAS** revenir dans la zone d'où il est parti.

REMARQUE : si votre président ne peut pas atteindre une destination autorisée de cette manière, alors vous devez à la place choisir l'option « a ».

Lorsque vous avez terminé de vous déplacer sur une destination autorisée, passez ensuite à l'étape 3 : action de zone.



EXEMPLE : Le président d'Hisashi est sur la zone de plantation de thé. Il veut se déplacer sur l'usine de soie. Tout d'abord, il essaye de déplacer son président vers l'usine de soie en passant par le laboratoire, mais comme il n'a pas d'assistant dans la zone, il ne peut pas se déplacer ici.

Ensuite, Hisashi tente de rejoindre l'usine de soie en passant par l'agence pour l'emploi. Il peut le faire car il a un assistant de sa couleur dans cette zone. Cependant, le président du joueur bleu est déjà sur cette zone, donc Hisashi doit payer 1 Yen au joueur bleu pour pouvoir atterrir sur cette case. Enfin, il se déplace sur l'usine de soie qui comporte un assistant de sa couleur et pas de président adverse, où il termine son déplacement.

3) Étape d'action de zone

Lors de cette étape, vous allez réaliser l'action de la zone où se trouve votre président. Plus vous aurez de pions dans cette zone, plus l'action sera forte.

Tout d'abord, calculez votre pouvoir dans la zone. Chacun des éléments suivants procure un point de pouvoir.

Pion	Contribution
Président	1 pouvoir
Assistant	1 pouvoir chaque
Magasin	1 pouvoir
Maison de commerce	1 pouvoir
Gare	1 pouvoir

Réalisez l'action en fonction de votre niveau de pouvoir. **Pour les détails de chaque action de zone, reportez-vous aux descriptions des zones (pages 12 à 16).**

REMARQUE : le pouvoir maximum pour une action de zone est de 5. Ne tenez pas compte des pouvoirs au-dessus de 5.

Un adversaire qui a une maison de commerce dans la zone reçoit 1 Yen de la banque. Vous ne recevez jamais d'argent de votre propre maison de commerce lors de votre tour.



EXEMPLE D'ACTION DE ZONE :

Le président d'Hisashi est actuellement sur l'usine de soie. En plus de son président, il a 3 assistants et 1 magasin dans la zone.

Président	1 pouvoir
3 assistants	3 pouvoirs
Magasin	1 pouvoir
TOTAL	5 pouvoirs

Hisashi a donc un total de 5 pouvoirs pour son action. Il obtient ainsi 4 jetons de soie pour son action.

4) Étape bonus « pouvoir 5 » (optionnel)

Si, dans l'étape 3 (étape d'action de zone), vous avez réalisé une action de pouvoir cinq, vous pouvez récupérer un bonus.

Si le jeton de bonus « pouvoir 5 » dans la zone correspondante est toujours présent, le joueur le prend, le place devant lui et en résout l'effet. Après la résolution de l'effet, il retourne le jeton face cachée et il le garde en sa possession.

Les effets des jetons bonus « pouvoir 5 » sont expliqués en détails dans la partie des règles « Description des pouvoirs , page 11».



EXEMPLE : Hisashi a réalisé une action de pouvoir cinq dans l'usine de soie. Le jeton de « pouvoir 5 » est toujours présent dans l'usine de soie. Hisashi prend le jeton de « pouvoir 5 » et utilise son effet qui est de prendre un jeton de marchandise importée. Après cela, Hisashi retourne le jeton de « pouvoir 5 » face cachée et il le garde en sa possession.

5) Étape de construction (optionnel)

Si à l'étape 3, le joueur a réalisé une action de pouvoir quatre ou plus, il peut réaliser cette action.

Choisissez une des deux actions suivantes :

- a) Construire un magasin
- b) Construire une maison de commerce

a) Construire un magasin

Reportez-vous à la carte « site de construction » de la zone dans laquelle l'action a été réalisée lors de l'étape 3 (étape d'action de zone). Le joueur peut y construire un magasin s'il n'en a pas déjà un sur cette carte de site de construction. Placez un jeton de magasin venant de votre réserve (et non pas de votre entrepôt!) sur une case vide pour des magasins de cette carte. Vous ne pouvez pas construire sur une case sur laquelle se trouve déjà un magasin d'un autre joueur. Recevez les bénéfices de la case sur laquelle vous avez construit votre magasin.



EXEMPLE DE CONSTRUCTION A: Hisashi vient de réaliser une action de pouvoir cinq dans l'usine de soie. Il a un jeton de magasin et de maison de commerce dans sa réserve. Comme Hisashi a déjà un jeton de magasin sur la carte de site de construction de l'usine de soie, il ne pourra pas construire à nouveau un magasin.

b) Construire une maison de commerce

Reportez-vous à la carte « site de construction » de la zone dans laquelle l'action a été réalisée lors de l'étape 3 (étape d'action de zone). Le joueur peut y construire une maison de commerce seulement si la case pour la maison de commerce sur la carte est encore vide. Placez une maison de commerce de votre réserve (et pas de votre entrepôt!) sur la case de maison de commerce vide. Recevez les bénéfices de la case sur laquelle vous venez de construire votre maison de commerce.

REMARQUE : Il n'est pas nécessaire d'avoir déjà un magasin dans une zone pour pouvoir y construire une maison de commerce!



EXEMPLE DE CONSTRUCTION B : Car Hisashi a déjà construit un magasin dans la zone de l'usine de soie selon Exemple A, il décide alors de construire une maison de commerce car la case sur la carte de construction est encore vide. Hisashi y place son jeton de maison de commerce venant de sa réserve et il marque 9 points de victoire comme indiqué sur cette case.

6) Étape de récupération des pions

Vous devez reprendre tous les pions d'assistants qui se trouvent dans la zone dans laquelle vous avez réalisé l'étape 3 (étape d'action de zone) et reprenez-les tous dans votre réserve.



EXEMPLE : Comme Hisashi avait trois pions d'assistant dans l'usine de soie, il les reprend tous et les place dans sa réserve.

A) et C) Phase d'action supplémentaire

Lors de chaque phase d'action supplémentaire (au début et à la fin de votre tour de jeu), vous pouvez réaliser les actions suivantes autant de fois que vous le voulez et dans n'importe quel ordre :

- a) Utiliser des agents étrangers (une fois par tour)
- b) Remplir les conditions d'une carte de réalisation
- c) Remplir les conditions d'une carte de commande

a) Utiliser des agents étrangers (une fois par tour)

Vous pouvez utiliser des agents étrangers une fois pendant votre tour. Par exemple, si vous utilisez cette action lors de la phase A (première moitié), vous ne pourrez pas l'utiliser lors de la phase C (deuxième moitié).

Retournez un de vos agents face visible (il sera inactif pour le reste du jeu) et choisissez une zone. Cette zone doit remplir les deux conditions suivantes: elle doit contenir au moins un de vos pions d'assistant ET votre président ne doit pas être dans la zone.

* Il est tout à fait possible de choisir une zone qui contient le président d'un autre joueur. Dans ce cas, vous ne devez pas lui payer d'argent.

Si vous réalisez cette action, vous effectuez l'action de cette zone, c'est-à-dire :

- 3) Étape d'action de zone
- 4) Étape bonus « pouvoir 5 »(optionnel)
- 5) Étape de construction de magasin et de maison de commerce (optionnel)
- 6) Étape de récupération des pions

Reportez-vous à chaque étape de la phase principale pour plus d'informations.

EXEMPLE : Hisashi réalise l'action a) Utiliser des agents étrangers. Il choisit la mine de cuivre comme zone pour cette action car il a deux assistants dans cette zone ainsi qu'une maison de commerce. Lors de l'étape 3 (étape d'action de zone), Hisashi a 3 pouvoirs pour cette action et il prend un jeton de cuivre. Comme l'action n'était que de 3 points de pouvoir, Hisashi n'est pas capable de réaliser l'étape 4 (étape de construction de magasin et de maison de commerce) ni l'étape 5 (étape de bonus de « pouvoir 5 »). Enfin, lors de l'étape 6 (étape de récupération des pions), Hisashi reprend ses deux assistants dans sa réserve.

b) Remplir les conditions d'une carte de réalisation

Si vous avez rempli les conditions inscrites sur une carte de réalisation, vous pouvez placer un assistant de votre réserve sur la carte et vous marquez le nombre de points de victoire correspondant. L'assistant reste là pour le reste du jeu. Le premier joueur qui remplit les conditions marque les points inscrits à gauche, alors que les joueurs qui les rempliront plus tard marqueront les points inscrits sur la droite. Les choses nécessaires ne doivent pas être rendu. Reportez-vous à la partie « Cartes de réalisation page 17 » pour plus de détails.

REMARQUE : Chaque joueur ne peut remplir la même carte de réalisation qu'une seule fois par partie.

EXEMPLE : Hisashi a 5 jetons de cuivre. Il y a une carte de réalisation qui nécessite 5 cuivres pour atteindre l'objectif. Hisashi remplit les conditions de la carte de réalisation et il place un assistant venant de sa réserve sur la carte de réalisation. Comme Reiner et Klemens ont déjà un assistant sur la carte de réalisation, Hisashi marque les points de victoire inscrits sur la droite, cela fait donc 6 points.

c) Remplir les conditions d'une carte de commande

Placez une carte de commande de votre main devant vous, face visible. Payez les marchandises correspondantes. Vous gagnez immédiatement la récompense correspondante indiquée sur la carte de commande. Après avoir rempli les conditions d'une carte de commande, vérifiez si vous avez déjà une carte qui porte le même icône de pays pour pouvoir obtenir un agent étranger de ce pays. Pour plus d'informations sur cela, reportez-vous à la partie suivante « Icônes de pays correspondantes ».

Icônes de pays correspondantes

Chaque carte de commande ou carte de technologie porte l'icône d'un des cinq pays étrangers suivant :



À chaque fois que vous obtenez un multiple de 2 (c'est-à-dire 2, 4, 6) du même icône de pays sur une carte de commande remplie ou une carte de technologie, vous recevez un agent de ce pays. Cependant, s'il n'en reste plus dans la réserve, vous n'en recevez aucun. Les cartes de commande en main qui n'ont pas encore été rempli ne comptent pas.

EXEMPLE : Hisashi a une carte de technologie avec l'icône anglais devant lui. Hisashi remplit une carte de commande et il la place devant lui qui possède l'icône anglais. Comme il a maintenant 2 icônes anglaises au total, Hisashi reçoit le jeton d'un agent étranger anglais venant de la réserve.

Conditions de fin de partie

La partie se termine lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Un joueur a construit toutes ses quatre maisons de commerce.
- Un joueur a construit tous ses huit magasins
- Il ne reste pas assez des cartes de commande pour remplir le plateau de gestion du port ou du quai.
- Un certain nombre d'assistants a été placé sur le plateau de gestion de l'église :
 - 2 joueurs: 5 assistants, y compris celui de la couleur neutre
 - 3 joueurs: 5 assistants
 - 4 joueurs: 6 assistants
- Un certain nombre d'assistants a été placé sur le plateau de gestion des douanes :
 - 2 joueurs: 5 assistants, y compris celui de la couleur neutre
 - 3 joueurs: 5 assistants
 - 4 joueurs: 6 assistants

Terminez le tour de jeu en cours par le joueur qui se trouve à droite du premier joueur. Ensuite, chaque joueur effectue un dernier tour. Ainsi, tous les joueurs auront joué le même nombre de tours de jeu. Après ceci la partie est terminée et vous procédez au calcul final des scores.

Calcul final des scores

Calculez le score final dans l'ordre suivant (un résumé se trouve également en bas des plateaux « entrepôt ») :

- 1) Bonus église
- 2) Bonus douanes
- 3) Bonus technologie
- 4) Bonus pays
- 5) Bonus jetons restants

1) Bonus église

Chaque joueur compte ses assistants qui se trouvent sur le plateau de gestion de l'église. Le joueur qui a le plus d'assistants reçoit 6 points de victoire et le deuxième reçoit 3 points de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui a l'assistant le plus à droite remporte cette égalité. S'il n'y a qu'un seul joueur présent sur le plateau de gestion de l'église, ce joueur reçoit 6 points et aucun autre joueur ne reçoit de points. S'il n'y a pas d'assistant sur le plateau de gestion de l'église, alors aucun joueur ne reçoit de points.



EXEMPLE :

Voici le plateau de gestion de l'église à la fin de la partie :

Le décompte final des assistants est : Rouge 2, Bleu 2 et Jaune 1.

Bleu et Rouge sont à égalité pour ce nombre d'assistants, il faut donc regarder la position des pions de chacun des joueurs. Bleu possède l'assistant le plus à droite, donc Bleu marque 6 points. Rouge est deuxième et reçoit 3 points. Jaune ne reçoit aucun point.

2) Bonus douanes

Chaque joueur compte ses assistants qui se trouvent sur le plateau de gestion des douanes. Le joueur qui a le plus d'assistants reçoit 8 points de victoire et le deuxième reçoit 4 points de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui a l'assistant le plus à droite remporte cette égalité. S'il n'y a qu'un seul joueur sur le plateau de gestion des douanes, ce joueur reçoit 8 points de victoire et aucun autre joueur ne reçoit de points. S'il n'y a pas d'assistant sur le plateau de gestion des douanes, aucun joueur ne reçoit de points.



EXEMPLE :

Voici le plateau de gestion des douanes à la fin de la partie :

Le décompte final des assistants donne le résultat suivant : Rouge 1, Vert 3 et Jaune 1.

Vert est premier et reçoit 8 points de victoire. Rouge et Jaune ont le même nombre de pions. Jaune possède l'assistant le plus à droite, par conséquent Jaune est deuxième et reçoit 4 points. Rouge ne reçoit pas de points.

3) Bonus technologie

Chaque joueur fait le total de la valeur industrielle de toutes ses cartes technologie. Le joueur qui a le total de valeur industrielle le plus élevé reçoit 10 points de victoire et le deuxième plus élevé reçoit 5 points de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus proche du premier joueur en sens des aiguilles d'une montre le remporte. (Le premier joueur est considéré comme étant le plus proche de lui-même). S'il n'y a qu'un seul joueur avec des cartes technologie, ce joueur marque 10 points et aucun autre joueur ne reçoit de points. Si aucun joueur n'a de cartes technologie, alors aucun joueur ne reçoit de points.

REMARQUE : Dans une partie à deux le joueur neutre est considéré comme ayant une valeur industrielle de $7 \frac{1}{2}$.

EXEMPLE :

L'ordre du tour de jeu de la partie est le suivant :

Rouge : Hisashi > Bleu : Marie > Vert : Ryoko > Jaune : Pierre

Le total de valeur industrielle des joueurs est le suivant :

Hisashi : 12, Marie : 20, Ryoko : 12, Pierre : 10.

Marie a le total de valeur industrielle le plus élevé et reçoit alors 10 points de victoire. Hisashi et Ryoko sont à égalité avec une valeur industrielle de 12.

Cependant, Hisashi est le joueur le plus proche du premier joueur, il reçoit donc 5 points de victoire. Tous les autres joueurs ne reçoivent rien.

4) Bonus de pays

À ce moment, remettez toutes les cartes de commande qui n'ont pas été remplies dans la boîte. Chaque joueur regarde maintenant le nombre d'icônes de pays différentes qu'il a sur ses cartes de technologie et sur ses cartes de commandes terminées, il les répartit en différentes séries. Chaque icône de pays ne peut être utilisée qu'une seule fois par série. Le tableau ci-dessous vous indique combien de points bonus un joueur peut recevoir :

- Une série de 5 icônes de pays différents – 12 points de victoire.
- Une série de 4 icônes de pays différents – 8 points de victoire.
- Une série de 3 icônes de pays différents – 4 points de victoire.
- Une série de 2 icônes de pays différents – 2 points de victoire.
- 1 icône – 0 points de victoire.

EXEMPLE :

Hisashi a les icônes suivantes grâce à ses cartes de technologie et ses cartes de commandes terminées :



Ils sont séparés dans les séries suivantes :

	12 points
	4 points
	0 point
Total	16 points

Hisashi reçoit un bonus de 16 points au total grâce aux pays.

5) Bonus jetons restants

Ci-dessous vous trouverez le taux de conversion pour les jetons restants aux joueurs :

Jetons des agents étrangers inutilisés	1 point de victoire chacun
Jetons de marchandises importées	1 point de victoire chacun
Pour chaque 2 Yen	1 point de victoire
Pour chaque série de 3 jetons de marchandises	1 point de victoire

EXEMPLE :

Hisashi a encore les éléments suivants à la fin de la partie et il reçoit un total de 4 points de victoire :

1 jeton de marchandise importée:	1 point de victoire
Marchandises :	
3 Yen	1 point de victoire
2 jetons de cuivre	} 2 points de victoire (7/3 = 2)
1 jeton de soie	
1 jeton de thé	
3 jetons de poisson	
TOTAL	4 point de victoires

Description des symboles et des icônes



Icône d'argent

Gagnez ou perdez autant de Yen qu'inscrit



Icône de point de victoire

Gagnez autant de points de victoire qu'inscrit



Icône de marchandise

Gagnez autant de jetons de marchandises de la sorte correspondante qu'inscrit



Icône choix libre de marchandise

Gagnez une marchandise de votre choix. S'il y a plus d'un icône de ce type, vous pouvez choisir des marchandises différentes



Icône de marchandise importée

Gagnez une marchandise importée par icône



Icône d'entrepôt

Payez les coûts indiqués pour pouvoir prendre dans votre réserve un magasin, une maison de commerce ou un assistant qui se trouve sur la tuile d'entrepôt.



Icône de déplacement

Déplacez un assistant de votre réserve ou d'une zone vers une autre zone. Vous pouvez effectuer chaque déplacement séparément. Vous n'avez pas besoin de payer pour des présidents adverses qui y sont présents.

Remporter la partie

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus proche du premier joueur remporte la partie.

Description des zones de production



Mine de cuivre (2×)

Gagner des jetons de cuivre.

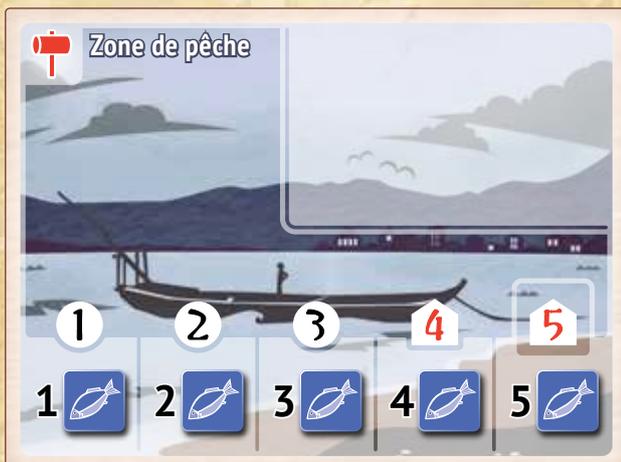
POUVOIR 1 : aucun effet

POUVOIR 2 : aucun effet

POUVOIR 3 : Gagnez 1 jeton « cuivre »

POUVOIR 4 : Gagnez 2 jetons « cuivre »

POUVOIR 5 : Gagnez 3 jetons « cuivre »



Zone de pêche (2×)

Gagner des jetons de poisson.

POUVOIR 1 : Gagnez 1 jeton « poisson »

POUVOIR 2 : Gagnez 2 jetons « poisson »

POUVOIR 3 : Gagnez 3 jetons « poisson »

POUVOIR 4 : Gagnez 4 jetons « poisson »

POUVOIR 5 : Gagnez 5 jetons « poisson »



Usine de soie (2×)

Gagner des jetons de soie.

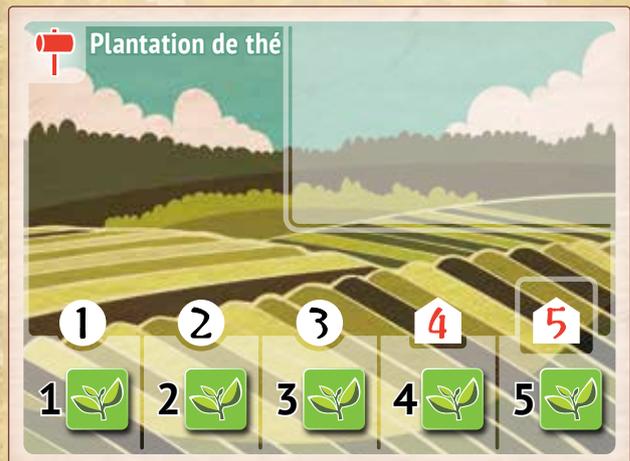
POUVOIR 1 : aucun effet

POUVOIR 2 : Gagnez 1 jeton « soie »

POUVOIR 3 : Gagnez 2 jetons « soie »

POUVOIR 4 : Gagnez 3 jetons « soie »

POUVOIR 5 : Gagnez 4 jetons « soie »



Plantation de thé (2×)

Gagner des jetons de thé.

POUVOIR 1 : Gagnez 1 jeton « thé »

POUVOIR 2 : Gagnez 2 jetons « thé »

POUVOIR 3 : Gagnez 3 jetons « thé »

POUVOIR 4 : Gagnez 4 jetons « thé »

POUVOIR 5 : Gagnez 5 jetons « thé »

Description des zones commerciales



Banque

Gagner de l'argent.

POUVOIR 1 : Gagnez 1 Yen

POUVOIR 2 : Gagnez 2 Yen

POUVOIR 3 : Gagnez 3 Yen

POUVOIR 4 : Gagnez 4 Yen

POUVOIR 5 : Gagnez 5 Yen



Chinatown

En Chinatown, on peut échanger de l'argent, des jetons de marchandises et des jetons de marchandises importées.

Le nombre d'échanges autorisés dépend du pouvoir de l'action :

POUVOIR 1 : 1 échange

POUVOIR 2 : 2 échanges

POUVOIR 3 : 3 échanges

POUVOIR 4 : 4 échanges

POUVOIR 5 : 5 échanges

Pour chaque échange, vous pouvez choisir parmi les possibilités suivantes :

- Achetez ou vendez 1 jeton « cuivre » pour 2 Yen
- Achetez ou vendez 1 jeton « soie » pour 2 Yen
- Achetez ou vendez 1 jeton « thé » pour 1 Yen
- Achetez ou vendez 1 jeton « poisson » pour 1 Yen
- Achetez 1 jeton de marchandises importées pour 4 Yen

REMARQUE : Il n'est pas possible de vendre des jetons de marchandises importées !



Église

La force de votre foi vous donne des récompenses.

POUVOIR 1 : Force de la foi de valeur 1

POUVOIR 2 : Force de la foi de valeur 2

POUVOIR 3 : Force de la foi de valeur 3

POUVOIR 4 : Force de la foi de valeur 4

POUVOIR 5 : Force de la foi de valeur 5

Vous pouvez augmenter votre force de foi en payant des marchandises, des marchandises importées et de l'argent :

- 1 jeton « cuivre » : 1 point de force
- 1 jeton « soie » : 1 point de force
- 1 jeton « thé » : 1 point de force
- 1 jeton « poisson » : 1 point de force
- 2 Yen : 1 point de force
- 1 jeton de marchandise importée : 1 point de force

REMARQUE : Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois chaque sorte pour gagner plus de force de foi lors du même tour de jeu. Par exemple, on peut payer 1 jeton « poisson », 1 jeton « soie » et 2 Yen, mais pas 2 jetons « poisson » ou 4 Yen !

Ensuite, placez un assistant de la zone de l'église ou de votre réserve sur le plateau de gestion de l'église sur une case qui est égale ou inférieure à votre force de foi et prenez la récompense correspondante. Vous ne pouvez pas placer d'assistant sur une case occupée par un assistant adverse. Les assistants ne peuvent pas être déplacés pour le reste de la partie. La force de foi en trop est perdue.

EXEMPLE :

Hisashi réalise l'action de l'église. Il a son président et deux assistants ce qui lui donne 3 pouvoirs. Cela se transforme en une force de foi de 3. En plus, il paye 1 jeton « cuivre », 1 jeton « soie » et 2 Yen pour faire passer la force de foi de 3 à 6. Il place un de ses assistants sur le plateau de gestion de l'église, sur la case de la valeur 6. Il obtient la récompense de 5 points de victoire et la capacité à déplacer 2 pions (qui doit être réalisé immédiatement).



Douanes

Transformez des marchandises importées pour obtenir des récompenses.

Après avoir défaussé un nombre de marchandises importées, placez un assistant de la zone des douanes ou de votre réserve sur le plateau de gestion des douanes sur une case qui est égale ou inférieure au nombre de marchandises défaussées et recevez la récompense correspondante. Vous ne pouvez pas placer d'assistant sur une case déjà occupée. Les assistants qui sont placés sur le plateau de gestion des douanes ne peuvent pas être déplacés pour le reste de la partie.

Selon le pouvoir de l'action, le nombre maximal de marchandises importées qui peuvent être défaussées est le suivant :

POUVOIR 1 : 0

POUVOIR 2 : 1 marchandise importée

POUVOIR 3 : 2 marchandises importées

POUVOIR 4 : 3 marchandises importées

POUVOIR 5 : 4 marchandises importées

EXEMPLE :

Hisashi réalise l'action des douanes. Son président et deux assistants lui procurent un pouvoir de trois. Alors il pourra défausser jusqu'à deux marchandises importées. Car il n'a pas plus qu'une seule, il défausse cette marchandise importée et place un assistant sur la 2e case du plateau de gestion des douanes. Cela lui procure 4 points de victoire et 2 Yen.



Quai

Vous pouvez vous procurer des cartes de commande.

Prenez une carte de commande du plateau de gestion du Quai selon votre pouvoir :

POUVOIR 1 : Vous ne pouvez pas prendre de cartes de commande

POUVOIR 2 : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse

POUVOIR 3 : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone moyenne

POUVOIR 4 : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone moyenne et/ou de la zone élevée

POUVOIR 5 : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone moyenne et/ou de la zone élevée. En plus, vous marquez 3 points de victoire.

Si votre pouvoir a un minimum de 2, vous pouvez soit prendre 1 carte de commande gratuitement, soit 2 cartes de commande si vous payez 2 Yen ou 1 jeton de marchandise importée en plus.

REMARQUE : Vous ne pouvez avoir plus que 3 cartes de commande en main. Vous ne pouvez pas prendre de carte si cela vous fait passer à 4 cartes ou plus. Les cartes de commandes ne peuvent jamais être défaussées.

EXEMPLE :

Hisashi réalise l'action du Quai. Il paye 2 Yen, ce qui lui permet de piocher deux cartes de commande. Sur la zone du Quai, il a son président et deux assistants pour un total de 3 pouvoirs. Il prend 2 cartes de commande, une venant de la zone basse et l'autre de la zone moyenne du plateau de gestion correspondant.

Remplir les espaces des cartes :

Après avoir pris en main des cartes de commande, déplacez toutes les cartes vers la gauche. Ensuite, remplissez les cases vides sur le plateau de gestion du quai avec des cartes de commande de la pile des cartes de commandes jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies. Si la pile de cartes est épuisée, remplissez autant de cases que possible et laissez les cases restantes vides. Dans ce cas, une des conditions de fin du jeu est arrivée, après avoir fini le tour actuel, tous les joueurs jouent encore un tour final.



Agence pour l'emploi

Bougez des assistants, des magasins et des maisons de commerce de votre entrepôt vers votre réserve.

Selon le pouvoir de l'action, le nombre de jetons que vous pouvez bouger est le suivant :

POUVOIR 1 : 0

POUVOIR 2 : 1 jeton

POUVOIR 3 : 2 jetons

POUVOIR 4 : 3 jetons

POUVOIR 5 : 4 jetons

Vous devez payer de l'argent pour certains types de jetons/pions avant de les mettre dans votre réserve:

- Assistant: gratuit
- Magasin : 2 Yen chacun
- Maison de commerce: 4 Yen pour la 1^{ère}, 5 Yen pour la 2^e, 6 Yen pour la 3^e et 7 Yen pour la 4^e



Laboratoire

Au laboratoire, on peut acheter des cartes de technologie.

Pour pouvoir prendre une carte de technologie, la valeur industrielle doit être atteinte. La valeur industrielle est inscrite en haut à gauche de la carte. De plus, les cases 3 à 6 du plateau de gestion du laboratoire montrent un coût additionnel qui doit être ajouté à la valeur industrielle de la carte.

L'action dans le laboratoire donne les valeurs industrielles suivantes :

POUVOIR 1 : valeur industrielle de 1

POUVOIR 2 : valeur industrielle de 2

POUVOIR 3 : valeur industrielle de 3

POUVOIR 4 : valeur industrielle de 4

POUVOIR 5 : valeur industrielle de 5

REMARQUE : la valeur industrielle maximale qui peut provenir du pouvoir de votre action est de 5.

Vous pouvez augmenter la valeur industrielle de votre action en payant de l'argent et/ou des marchandises importées. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le souhaitez.

- Chaque 2 Yen : 1 valeur industrielle supplémentaire
- Chaque marchandise importée : 1 valeur industrielle supplémentaire

Après avoir calculé la valeur industrielle, placez la carte de technologie face visible devant vous. La valeur industrielle en surplus est perdue.

REMARQUE : A partir de la 4^{ème} carte de technologie vous devez payer 2 Yen ou une marchandise importée par carte supplémentaire

Après avoir obtenu une carte de technologie, vérifiez si vous avez maintenant deux (ou quatre ou six etc.) icônes du même pays devant vous, ce qui vous donne le droit de prendre un agent étranger. Pour plus de détails sur ceci, reportez-vous à la partie « Icônes de pays correspondantes ».

REMARQUE : Les joueurs peuvent avoir n'importe quel nombre de cartes de technologie, mais jamais deux du même nom !

Remplir les espaces des cartes :

Après avoir obtenu une carte de technologie, déplacez toutes les cartes sur le plateau de gestion vers la gauche, remplissant ainsi les espaces vides. Ensuite, remplissez la case à droite qui est vide en piochant une carte venant de la pile des cartes technologie. Si la pile est épuisée, laissez cette case vide.



Port

Vous pouvez vous procurer des cartes de commande.

Prenez une carte de commande du plateau de gestion du port selon votre pouvoir :

- POUVOIR 1** : Vous ne pouvez pas prendre de cartes de commande
- POUVOIR 2** : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse
- POUVOIR 3** : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone moyenne
- POUVOIR 4** : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone moyenne et/ou de la zone élevée
- POUVOIR 5** : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone moyenne et/ou de la zone élevée. En plus, vous marquez 3 points de victoire.

Si votre pouvoir a un minimum de 2, vous pouvez soit prendre une carte de commande gratuitement, soit deux cartes de commande si vous payez 2 Yen ou 1 jeton de marchandise importée en plus.

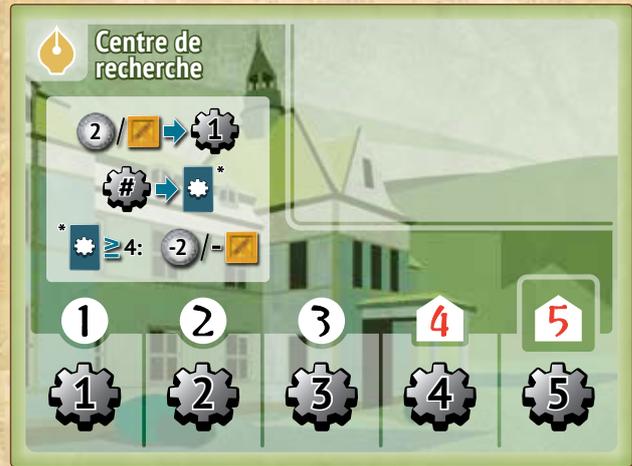
REMARQUE : Vous ne pouvez avoir plus que 3 cartes de commande en main. Vous ne pouvez pas prendre de carte si cela vous fait passer à 4 cartes ou plus. Les cartes de commandes ne peuvent jamais être défaussées.

EXEMPLE : Hisashi réalise l'action du Port. Sur la zone du port, il a son président et deux assistants pour un total de 3 pouvoirs, par conséquent il peut prendre une carte soit de la zone basse ou de la zone moyenne – il choisit une de la zone moyenne. Ensuite il paye 2 Yen pour pouvoir prendre une autre carte de commande, cette fois-ci il choisit une de la zone basse.

Remplir les espaces des cartes :

Après avoir pris en main des cartes de commande, déplacez toutes les cartes vers la gauche. Ensuite, remplissez les cases vides sur le plateau de gestion du port avec des cartes de commande de la pile des cartes de commandes jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies. Si la pile de cartes est épuisée, remplissez autant de cases que possible et laissez les cases restantes vides.

Dans ce cas, une des conditions de fin du jeu est arrivée, après avoir fini le tour actuel, tous les joueurs jouent encore un tour final.



Centre de recherche

Au centre de recherche, on peut acheter des cartes de technologie.

Pour pouvoir prendre une carte de technologie, la valeur industrielle doit être atteinte. La valeur industrielle est inscrite en haut à gauche de la carte. De plus, les cases 3 à 6 du plateau de gestion du centre de recherche montrent un coût additionnel qui doit être ajouté à la valeur industrielle de la carte.

L'action dans le centre de recherche donne les valeurs industrielles suivantes :

- POUVOIR 1** : Valeur industrielle de 1
- POUVOIR 2** : Valeur industrielle de 2
- POUVOIR 3** : Valeur industrielle de 3
- POUVOIR 4** : Valeur industrielle de 4
- POUVOIR 5** : Valeur industrielle de 5

REMARQUE : la valeur industrielle maximale qui peut provenir du pouvoir de votre action est de 5.

Vous pouvez augmenter la valeur industrielle de votre action en payant de l'argent et/ou des marchandises importées. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le souhaitez.

- Chaque 2 Yen : 1 valeur industrielle supplémentaire
- Chaque marchandise importée : 1 valeur industrielle supplémentaire

Après avoir calculé la valeur industrielle, placez la carte de technologie face visible devant vous. La valeur industrielle en surplus est perdue.

REMARQUE : A partir de la 4^{ème} carte de technologie vous devez payer 2 Yen ou une marchandise importée par carte supplémentaire

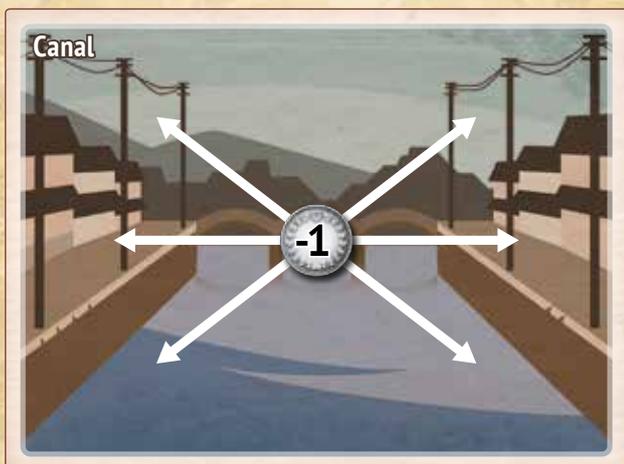
Après avoir obtenu une carte de technologie, vérifiez si vous avez maintenant deux (ou quatre ou six etc.) icônes du même pays devant vous, ce qui vous donne le droit de prendre un agent étranger. Pour plus de détails sur ceci, reportez-vous à la partie « Icônes de pays correspondantes ».

REMARQUE : Les joueurs peuvent avoir n'importe quel nombre de cartes de technologie, mais jamais deux du même nom !

Remplir les espaces des cartes :

Après avoir obtenu une carte de technologie, déplacez toutes les cartes sur le plateau de gestion vers la gauche, remplissant ainsi les espaces vides. Ensuite, remplissez la case à droite qui est vide en piochant une carte venant de la pile des cartes technologie. Si la pile est épuisée, laissez cette case vide.

Le Canal



Le Canal

Le Canal est différent des autres zones, aucun assistant ou jeton n'y peut être placé. Cependant, pendant l'étape de déplacement, vous pouvez payer 1 Yen à la réserve pour que votre président puisse passer par le Canal.

REMARQUE : Le Canal n'est pas un endroit autorisé, c'est-à-dire le déplacement du président ne peut pas se terminer ici !

Description des cartes de réalisation

Les cartes de réalisation A

Si vous avez les marchandises inscrites dans votre réserve, vous pouvez réaliser ces cartes. Vous n'avez pas besoin de défausser les marchandises pour y placer un assistant, il suffit de les posséder.



Avoir 5 jetons de cuivre



Avoir 6 jetons de soie



Avoir 7 jetons de thé



Avoir 7 jetons de poisson

Les cartes de réalisation B

Si vous avez les objets inscrits dans votre réserve, vous pouvez réaliser ces cartes. Vous n'avez pas besoin de défausser les objets pour y placer un assistant, il suffit de les posséder.



Avoir 10 Yens



Avoir 4 cartes de technologie



Avoir un total combiné de 5 jetons « Pouvoir 5 » et/ou « agent étranger »



Avoir 5 cartes de commande remplies

Les cartes de réalisation C

Il y a deux sortes d'icônes différentes : zone de production et zone commerciale. Si vous avez construit des magasins et/ou des maisons de commerce dans des zones qui correspondent aux icônes sur les cartes de réalisation, vous pouvez remplir ces cartes. Si vous avez construit plus d'un magasin et/ou maison de commerce dans la même zone, cela ne compte qu'une fois.



Dans 4 zones de production



Dans 4 zones commerciales



Dans 3 zones de production et 2 zones commerciales



Dans 2 zones de production et 3 zones commerciales

Description des cartes de technologie



Bal

Chaque fois que vous remplissez une carte de commande, vous gagnez deux points de victoire supplémentaires.



Bourse

Au début de votre tour, si vous avez 1 Yen ou moins, vous en reprenez jusqu'à avoir 2 Yen.



Cave à vin

Chaque fois que vous réalisez une action de l'église et que vous placez un assistant sur le plateau de gestion de l'église, vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires.



Diligence

Lorsque vous déplacez votre président pendant l'étape de déplacement, vous n'avez pas besoin de payer pour les présidents adverses présents dans les zones par lesquelles vous passez. Cependant, vous ne pouvez pas terminer votre tour, ni réaliser les actions dans les zones dans lesquelles se trouvent les présidents adverses (à moins que vous ne possédiez aussi la carte de technologie « Poste »).



Éclairage au gaz

Lorsque vous construisez un magasin vous gagnez deux points de victoire supplémentaires.



École de langues

Lorsque vous remplissez une carte de commande, vous gagnez chaque fois 1 Yen.



Exploitation des mines

Lorsque vous recevez un jeton du cuivre ou plus, vous recevez un jeton de cuivre additionnel. Cela s'applique pour la Mine de cuivre, Chinatown, les jetons de pouvoir 5 et les effets de zone de construction.



Exposition

Gagnez immédiatement 10 points de victoire.



Gare

Lorsque cette technologie est acquise, placez le jeton « Gare » dans la zone de votre choix. Ce jeton vaut un point de pouvoir supplémentaire pour tous les joueurs dans cette zone.

Vous pouvez déplacer votre président directement vers cette zone, peu importe d'où il vient, et y réaliser l'action. Vous pouvez le faire même si des présidents adverses s'y trouvent, et ce sans avoir à les payer. Cependant, si vous choisissez cette option, vous ne pouvez pas continuer votre mouvement, vous devez vous arrêter et réaliser l'action de cette zone.



Imprimerie

Lorsque vous achetez une carte de technologie après celle-ci, vous gagnez toujours 1 Yen supplémentaire.



Journal

Pendant l'étape de déplacement, vous pouvez placer jusqu'à 4 assistants au lieu de 3 dans des zones différentes.



Lumière électrique

Lorsque vous construisez une maison de commerce, vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires.



Poste

Vous pouvez terminer votre déplacement dans une zone occupée par un président adverse et vous pouvez y réaliser l'action. Vous devez toujours payer ce joueur (à moins que vous ne possédiez aussi la carte de technologie « Diligence »).



Système de brevets

Lorsque vous achetez une carte de technologie après celle-ci, vous gagnez chaque fois 2 points de victoire supplémentaires.



Télégramme

Pendant l'étape de placement, si vous placez deux assistants dans la même zone, vous pouvez placer un assistant supplémentaire dans une zone adjacente. Si le président d'un autre joueur se trouve dans cette zone, vous devez lui donner 1 Yen.



Téléphone

Pendant l'étape de récupération des pions, vous pouvez laisser un seul assistant dans la zone.



Tram

Pendant l'étape de déplacement, vous pouvez déplacer votre président dans n'importe quelle zone autorisée du moment que cette zone ne comporte pas le président d'un autre joueur. Si vous déplacez votre président par le Tram de cette manière, vous devez terminer votre déplacement ici.



Tuilerie

Lorsque vous réalisez l'action des douanes et que vous placez un assistant sur le plateau de gestion correspondant, vous gagnez 4 points de victoire supplémentaires.



Université

Une fois par tour, vous pouvez gagner un pion d'assistant venant de la tuile d'entrepôt en payant 1 Yen à la réserve.



Usine de textiles

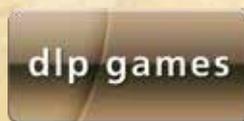
Une fois par tour, vous pouvez vendre un jeton de soie pour obtenir 2 Yen. Vous pouvez même vendre un jeton de soie que vous avez reçu pendant ce tour.

Mentions légales

Auteur: Hisashi Hayashi

Illustrations: Ryoko Hiyashi & Adam P. McIver

Développement: TMG Development Team



Copyright © dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

Tel. 02406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de

Licence accordée par Tasty Minstrel games, USA

Élaboration francophone : dlp games

atelier 198

Stéphane Athimon

Martin Cassel

Sommaire aperçu du jeu

A) Phase d'action supplémentaire (première moitié)

a) Utiliser un agent étranger (une fois par tour) P. 9

- *Retournez un agent étranger sur le côté sans drapeau pour réaliser les étapes 3 à 6 de la phase d'action principale dans une zone qui contient au moins un de vos assistants mais pas votre président.*

b) Remplir les conditions d'une carte de réalisation P. 9

- *Placez un assistant sur une case d'une carte de réalisation si vous remplissez les conditions de celle-ci et marquez les points victoires.*

c) Remplir les conditions d'une carte de commande P. 9

- *Placez une carte de commande de votre main devant vous face visible et payez les marchandises correspondantes. Gagnez la récompense correspondante indiquée en bas de la carte de commande.*

B) Phase d'action principale

1) Étape de placement P. 6

- *Placez jusqu'à 3 assistants dans des zones différentes ou 2 assistants dans une seule zone.*
- *Payez 1 Yen pour chaque assistant placé dans une zone qui contient un président adverse.*

2) Étape de déplacement P. 7

- *Payez 1 Yen pour déplacer votre président d'une zone à une autre où il y a un président adverse. Votre déplacement ne peut pas se terminer dans une zone occupée par un président adverse.*

3) Étape d'action de zone P. 7

- *Réalisez l'action de la zone où votre président est placé en fonction de votre pouvoir.*

4) Étape bonus « pouvoir 5 » (optionnel) P. 8

- *Si vous avez réalisé une action du pouvoir cinq, prenez le jeton « pouvoir 5 » s'il y est toujours présent et gagnez la récompense correspondante.*

5) Étape de construction (optionnel) P. 8

- *Si vous avez réalisé une action du pouvoir quatre ou cinq vous pouvez construire un magasin ou une maison de commerce venant de votre réserve.*

6) Étape de récupération des pions P. 8

- *Reprenez tous les assistants de la zone d'où vous avez réalisé l'action dans votre réserve.*

C) Phase d'action supplémentaire (deuxième moitié)

a) Utiliser un agent étranger (une fois par tour) P. 9

b) Remplir les conditions d'une carte de réalisation P. 9

c) Remplir les conditions d'une carte de commande P. 9