Présentation du jeu

Le Japon, au cours de la période Meiji - pays fermé, isolé et féodal - décide de devenir un état moderne et occidentalisé. L'empire envoie des émissaires à l'étranger, fait venir techniciens et savants de l'ouest, construit un réseau ferroviaire et réalise ainsi une révolution industrielle extrêmement rapide.

La nation et l'Empereur s'appuient sur les Quatre Grands, ces énormes conglomérats qui émergent avec un grand pouvoir et un contrôle important sur l'économie japonaise. Ils portent le nom de Zaibatsu et leur influence sur l'Empereur Meiji et leur importance sur le destin du Japon sont capitaux.

Dans Nippon, les joueurs contrôlent leur Zaibatsu et tentent de développer leur réseau de pouvoir en investissant dans de nouvelles industries, en améliorant leur connaissance technologique, en livrant des biens à l'étranger ou en les utilisant pour satisfaire les besoins locaux, faisant croître leur pouvoir et leur influence en supervisant l'ère d'industrialisation du Japon.

Les grands Zaibatsu ont pour origine les ateliers traditionnels de soie, mais rapidement les conglomérats se diversifient pour étendre leur influence et leur pouvoir. Ils deviennent de complexes structures composées de compagnies interconnectées, et les acteurs géants de la nouvelle ère industrielle mondiale. Chaque joueur prend les commandes d'une de ces grandes corporations afin de la développer et d'accroître son pouvoir.

Pour remporter la partie, les joueurs doivent soigneusement choisir dans quels types d'industries ils souhaitent investir pour obtenir le plus d'influence sur les îles japonaises. Chaque action permet de s'ouvrir une voie personnelle vers de nouvelles opportunités.

Nippon est un jeu de gestion économique rythmé, proposant des choix complexes et se déroulant dans une période critique du développement du Japon, qui verra la naissance d'une grande nation.

Matériel

Avant votre première partie, retirez toutes les tuiles de leurs supports.

1) 1 Plateau de Jeu
2) 4 Plateaux Joueurs
3) 48 Ouvriers (8 dans chacune des 6 couleurs)

4) 4 disques (1 dans chacune des 4 couleurs joueurs)

5) Environ 90 cubes noirs

6) 1 marqueur décompte (cylindre blanc)

7) 24 tuiles Train(6 dans chacune des 4 couleurs joueurs)

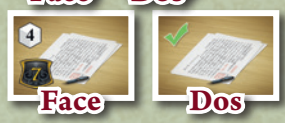
8) 24 tuiles Bateau (6 dans chacune des 4 couleurs joueurs)

9) 40 tuiles Influence (10 dans chacune des 4 couleurs joueurs)

10) 24 tuiles Usine

11) 24 tuiles Machinerie

12) 32 tuiles Contrat



13) 16 tuiles Plan (avec les valeurs 1 et 2)

14) 9 tuiles Ville

15) 24 tuiles Récompense (avec un bonus sur la face et un multiplicateur 2x - 5x PV au dos)

16) 4 tuiles Multiplicateur (2x PV sur les deux faces)

17) 1 sac en tissu

18) Tuiles Yen

Pour plus d'information sur le jeu, scannez ce QR code ou visitez notre site web www.whatsyourgame.eu/games/nippon

Préparation Initiale

Toutes les règles sont expliquées pour une partie à 4 joueurs. Toutes les exceptions de règles pour les parties à 2 - 3 joueurs apparaissent dans des cases bleues. Si la partie compte moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte le matériel non utilisé.

1. Le plateau de jeu

- Dépliez le plateau de jeu sur la table. Le plateau est divisé en plusieurs parties *(voir image, page 3)*.

2. Stock d'un joueur

Chaque joueur choisit une couleur (jaune, rouge, violet ou bleu) et installe les éléments suivants devant lui*:

◊ **8 tuiles Contrat** (il existe 8 contrats différents. Le joueur en prend **1 de chaque type** et les place face visible devant lui)

◊ **1 tuile Plan de valeur 1**

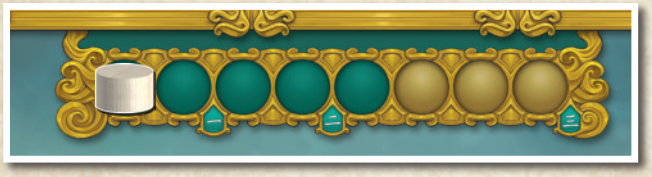
◊ **10 tuiles Influence à sa couleur** (valeurs de 1 à 7)

3. Piste Points de Victoire

- Déterminez au hasard un premier joueur.
  L'ordre de jeu est établi dans le sens horaire autour de la table, en commençant par le 1er joueur. Chaque joueur place le disque à sa couleur sur la piste de Points de Victoire (PV): le 1er joueur sur **10**, le 2ème joueur sur **11**, le 3ème joueur sur **12** et le 4ème joueur sur **13**.
  Pendant la partie, lorsqu'un joueur gagne des PV, il avance son disque en conséquence. S'il perd des points, il recule son disque.

4. Marqueur Décompte

- Placez le Marqueur Décompte sur la case la plus à gauche de la piste Décompte.



5. Plateaux Joueur

Chaque joueur prend le Plateau Joueur avec le symbole à sa couleur. Celui-ci représente son Zaibatsu. Il le place devant lui et pose dessus (*voir image*):

◊ **12,000 Yen sur la zone Budget**

◊ **2 cubes noirs sur la zone Budget**
Note: les cubes noirs représentent des éléments différents en fonction de l'endroit où ils sont placés. Quand ils sont placés dans la zone Budget, ils représentent du **Charbon**.

◊ **6 tuiles Bateau** à sa couleur les unes à côté des autres sur **la zone Bateaux, face "2PV" visible**

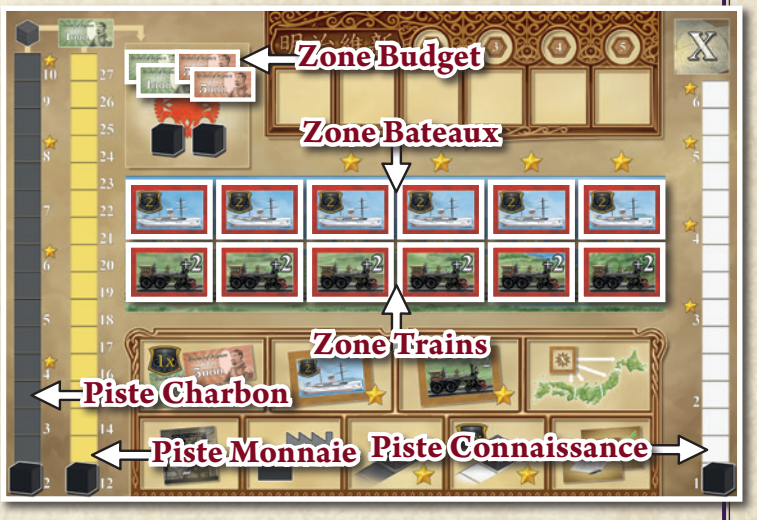
◊ **6 tuiles Train** à sa couleur les unes à côté des autres sur **la zone Trains, face "+2" visible**

◊ **1 cube noir sur le "2" de la piste Charbon**

◊ **1 cube noir sur le "12" de la piste Monnaie**

◊ **1 cube noir sur le "1" de la piste Connaissance**

Note: les cubes noirs sur les pistes d'un Plateau Joueur (Charbon, Monnaie ou Connaissance) représentent des marqueurs de Niveau. Un marqueur ne peut dépasser la dernière case.



6. Tuiles PV

Mettez les quatre tuiles Multiplicateur 2x PV à côté du plateau.

** A partir de maintenant, par simplicité, lisibilité et économie, nous utiliserons les pronoms masculins lorsque nous parlerons des joueurs, bien qu'il doit être clairement compris qu'à chaque moment, nous incluons nos joueuses également.*

7. Tuiles Usine

- Triez les tuiles Usine en fonction des Biens produits (indiqué dans le coin en bas à droite de la tuile Usine).
- Placez-les avec la face Connaissance nécessaire visible (icône en haut à gauche avec une valeur 2, 4 ou 6) à côté du Plateau de Jeu.

Il existe 6 Biens différents:

8. Tuiles Récompense

- Triez les tuiles Récompense en fonction du multiplicateur de PV au dos (2 à 5), puis en fonction des bonus sur la face (2 Plans, 2 Charbons, ou 5,000 Yen), formant ainsi 12 piles au total.
- Placez les tuiles avec le bonus face visible sur les cases Récompense du Plateau de Jeu: les piles avec 2PV au dos sur la colonne la plus à gauche, celles avec 3PV au dos dans la colonne suivante, et ainsi de suite (*voir image*).

Après avoir trié les tuiles Récompense en fonction des PV, mais avant de les trier par bonus.
3 joueurs: *retirez au hasard 1 tuile de chaque pile*
2 joueurs: *retirez au hasard 2 tuiles de chaque pile*

9. Tuiles Ville

La carte du Japon est divisée en 4 Régions, chacune disposant de 2 cases Ville.

- Placez au hasard 1 tuile Ville face visible sur chaque case Ville du Plateau de Jeu. Orientez également au hasard la tuile (*voir image*). La tuile restante ne sera pas utilisée dans cette partie et retourne dans la boîte.

10. Ouvriers

- Placez les 48 Ouvriers dans le sac en tissu.

Note: les couleurs des Ouvriers ne sont pas liées à celles des joueurs ou des Usines.

3 joueurs: *retirez 1 ouvrier de chacune des 6 couleurs*
2 joueurs: *retirez 2 ouvriers de chacune des 6 couleurs*

11. Cases Actions et Rangées Ouvriers

- Placez 3 ouvriers sur chaque case Action du Plateau de Jeu, tirés au hasard dans le sac (*voir image*).
- Faites de même pour chaque rangée Ouvriers sur le Plateau de Jeu (*voir image*).

3 joueurs: *n'utilisez que 3 rangées Ouvriers. Placez 3 Ouvriers sur chacune.*
2 joueurs: n'utilisez que 2 rangées Ouvriers. Placez 2 Ouvriers sur chacune.

12. Stock commun

Mettez les tuiles Machinerie, les tuiles Plans restantes, les cubes noirs et les Yen à côté du Plateau de Jeu, formant le stock commun. Lorsque les règles indiquent qu'un joueur doit payer, cela signifie toujours qu'il doit payer des Yen, il doit les prendre de la zone Budget de son Plateau Joueur et les placer dans le stock commun. Lorsqu'un joueur reçoit des Yen ou du Charbon, il les prend du stock commun et les place dans sa zone Budget.

Lorsqu'un joueur reçoit ou défausse un certain nombre de Plans, on se réfère toujours à leur valeur et jamais au nombre de tuiles.

Exemple: *Vous recevez 2 Plans. Vous pouvez prendre 2 tuiles Plan de valeur 1 ou une tuile Plan de valeur 2.*

Les éléments du stock commun ne sont pas limités.

Dans le cas peu vraisemblable où un élément viendrait à manquer, remplacez-le par autre chose.

Séquence de Jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur jouant un tour.

A son tour, un joueur doit:

- **Prendre 1 Ouvrier** du Plateau de Jeu et réaliser l'action correspondante (voir ci-dessous), **OU**
- **Consolider** (voir page 11).

A tout moment pendant son tour, un joueur peut défausser 3 Plans et avancer d'un cran un de ses marqueurs de niveau (Monnaie, Charbon ou Connaissance). Ceci peut être fait plusieurs fois, en défaussant 3 Plans à chaque fois.

Il y aura 3 Décomptes au cours du jeu (*voir Décompte, page 12*). Après le 3ème Décompte, le jeu se termine et les joueurs calculent leur score final. Le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte.

Prendre un Ouvrier

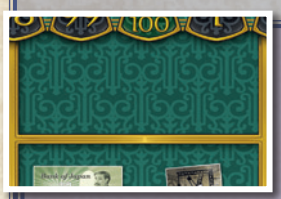
Le joueur doit:

- **Prendre 1 Ouvrier** d'une case Action du Plateau de Jeu.
- **Placer l'Ouvrier** dans la case Ouvriers vide la plus à gauche de son **Plateau Joueur**.
- **Réaliser 1 action** indiquée dans la case Action d'où il a pris l'Ouvrier.
  Note: si 2 actions sont indiquées dans la case Action, le joueur ne doit en choisir qu'une des deux (voir page 6, Actions Disponibles).

Un joueur ne peut avoir plus de 6 Ouvriers sur son Plateau Joueur. Une fois qu'il a pris 6 Ouvriers, lors de son prochain tour, il devra Consolider (voir page 11).

Important: un joueur doit choisir une action à réaliser, et ne peut choisir qu'une action qu'il est capable de réaliser complètement. Il doit ensuite réaliser l'action choisie.

Note: la couleur de l'Ouvrier choisi n'a aucun effet sur l'action choisie. Elle deviendra importante lorsque le joueur fera l'action Consolider (voir page 11).

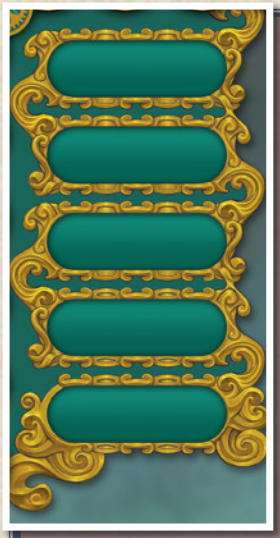


Case Action Vide:

Lorsque le joueur a complètement fini son tour, **si la case Action d'où a été pris l'ouvrier est vide,** les deux étapes suivantes sont réalisées:

1. Prenez les Ouvriers de la case Rangée Ouvriers la plus haute, non vide.

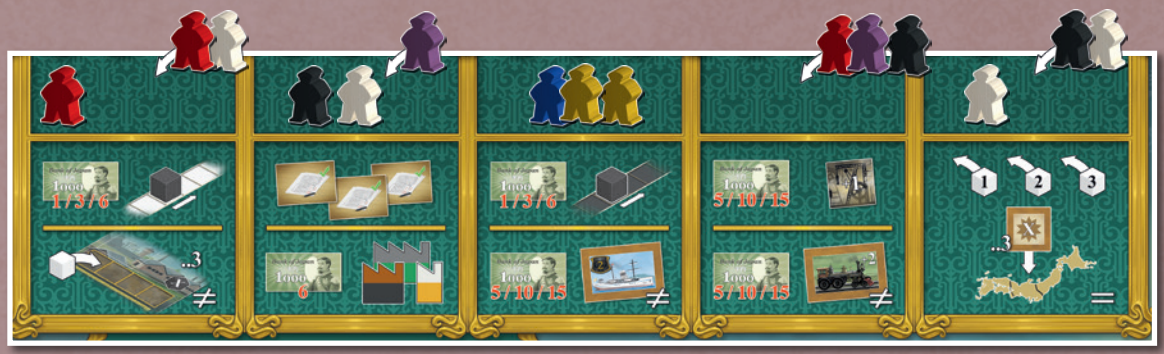
2. Placez les sur la case Action maintenant vide.



Rangées Ouvriers vides:

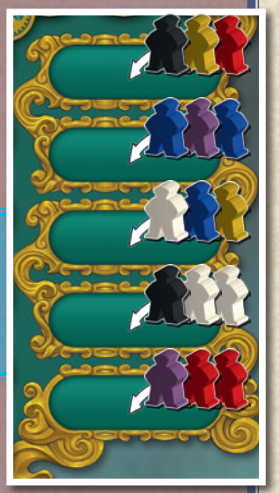
Si un joueur ne peut remplir une case Action avec les Ouviers, car **toutes les rangées Ouvriers sont vides,** les 3 étapes suivantes doivent être réalisées:

1. **Complétez toutes les cases Actions** en piochant au hasard dans le sac 0, 1, 2 ou 3 Ouvriers sur chaque case Action de façon à avoir exactement 3 Ouvriers sur chaque case.



2. **Remplissez toutes les rangées Ouvriers** en piochant au hasard dans le sac 3 Ouvriers sur chaque rangée Ouvriers du Plateau de Jeu, en commençant par la rangée du haut.

   Note: si'il n'y a pas assez d'Ouvriers dans le sac, placez-en autant que possible. Complétez le remplissage dès que des Ouvriers sont remis dans le sac (voir Consolider - page 11).

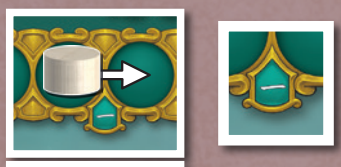


RAPPEL:

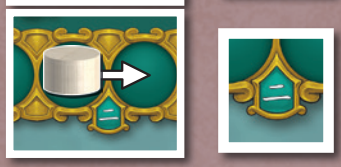
3 joueurs: *utilisez seulement 3 rangées Ouvriers. Placez 3 Ouvriers sur chacune.*
2 joueurs: *utilisez seulement 2 rangées Ouvrier. Placez 2 Ouvriers sur chacune.*

3. **Avancer le Marqueur Décompte** d'une case vers la droite.

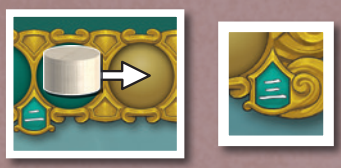
Au cours de la partie, 3 Décomptes sont réalisés, au cours desquels chaque Région est décomptée.
Au cours des Décomptes, des PV sont assignés aux joueurs en fonction de l'Influence qu'ils ont dans chaque Région (voir page 12).



Lorsque le Marqueur Décompte dépasse ce symbole, réalisez le 1er Décompte.



Lorsque le Marqueur Décompte dépasse ce symbole, réalisez le 2ème Décompte.



Lorsque le Marqueur Décompte atteint la première case dorée, chaque joueur joue exactement 3 tours de plus (déplacez le marqueur à chaque fois que tous les joueurs ont joué leur tour), puis réalisez le 3ème Décompte.

Exemple: **Violet**, **Bleu**, *et* **Rouge** *jouent une partie à 3 joueurs.* **Bleu** *déclenche le remplissage, ayant pour conséquence de déplacer le Marqueur Décompte sur la première case dorée.* **Rouge**, *puis* **Violet**, *puis* **Bleu** *jouent un tour et le marqueur est avancé d'une case. Ceci arrive deux fois de plus et le 3ème Décompte intervient après le 3ème tour de* **Bleu**.

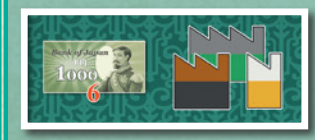
Après le 3ème Décompte, le jeu se termine et les joueurs calculent leur score final.

Actions Disponibles

Le joueur **doit réaliser 1 action indiquée dans la case Action d'où il a pris l'Ouvrier.**

Par exemple, pour réaliser l'action Marché Local, vous devez prendre un Ouvrier de la case Action la plus à droite

Note: si deux actions sont indiquées dans la case Action, le joueur doit en choisir une.



Investir dans une nouvelle Industrie

Des géants économiques monopolistiques - Zaibatsu - émergèrent. Ils dirigeaient un large éventail d'activités économiques interconnectées. Les synergies les rendaient de plus en plus puissants.

Le joueur **doit construire 1 Usine.**

Chaque tuile Usine présente:

◊ Le Bien produit.

◊ Le niveau. Il existe 3 niveaux:

Soie et Papier sont de niveau 1,

Bento et Loupes sont de niveau 2 et

Montres et Ampoules sont de niveau 3.

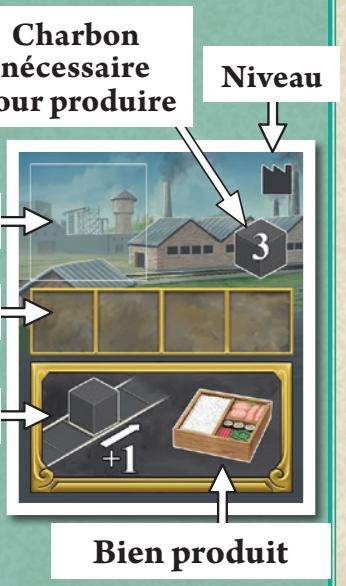
◊ Le nombre de Charbon nécessaire pour produire les Biens (p.7)

◊ La zone de stockage des Biens.

◊ Le bonus Synergie. Chaque Usine a un bonus différent (voir Annexe).

◊ La case Machinerie (seulement sur le côté face).

◊ Le niveau de Connaissance nécessaire pour construire l'Usine (seulement au dos):
2 pour une Usine niveau 1, 4 pour une niveau 2 , 6 pour une niveau 3.



Pour construire une Usine, le joueur doit:

- Choisir **n'importe quelle** tuile Usine parmi celles disponibles à côté du Plateau de Jeu.
- Payer 6,000 Yen.
- Avoir le niveau de Connaissance nécessaire pour cette Usine. Le niveau de Connaissance du joueur est égal au numéro à côté ou en dessous de la position du marqueur de niveau de sa piste Connaissance.
  Exemple: *votre marqueur est entre le numéro 3 et le numéro 4. Votre Connaissance est de 3.*
- Si son niveau de Connaissance n'est pas suffisant, il doit défausser autant de Plans que le montant de Connaissance manquant. S'il n'a pas suffisamment de Plans, l'Usine ne peut être construite.
  Note: la Connaissance n'est pas dépensée, elle représente seulement un prérequis.
  Exemple: *vous voulez construire une Usine de Bento (niveau 2). Ceci nécessite une Connaissance de niveau 4. Si votre niveau de Connaissance n'est que de 3, vous devez défausser 1 Plan pour construire cette Usine.*

- Placer la tuile côté Face devant lui.

Important! Un joueur ne peut avoir plus d'une Usine produisant le même Bien.

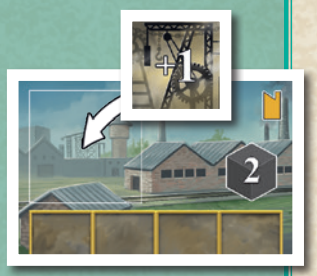
Machinerie

La modernisation était une composante "tout ou rien". Tous les aspects du pays devaient être modernisés dans une certaine mesure ou aucun de ces aspects ne pourrait être modernisé avec succès.

Le joueur **doit réaliser de 1 à 3 Améliorations d'Usine.**

Pour chaque Amélioration, il doit payer 5,000 Yen, puis peut soit:

- **Installer une nouvelle Machine:** il prend une tuile Machinerie du stock commun et la place côté "+1" sur une case Machinerie vide d'une de ses tuiles Usines de son choix, **OU**
- **Améliorer une Machine existante**: il retourne la tuile Machinerie déjà placée d'une de ses tuiles Usines sur le côté "+2". Une tuile Machinerie "+2" ne peut être améliorée.



Note: une fois qu'une tuile Machinerie est placée sur une usine, elle ne peut plus être déplacée ou enlevée.

Exemple: *vous payez 10,000 Yen, installez une nouvelle Machinerie sur votre Usine de Soie, puis vous l'améliorez immédiatement.*

Quand c'est possible, le joueur doit installer/améliorer les Machines dans ses Usines, s'il en a. S'il ne peut pas, il peut prendre 1 tuile Machinerie pour chaque 5,000 Yen dépensés et les place côté "+1" devant lui, dans son stock.

Note: si un joueur dispose de tuiles Machinerie dans son stock, la prochaine fois qu'il construit une Usine, il doit immédiatement installer une de ses tuiles Machinerie dessus. Si possible, la machine doit être immédiatement améliorée (en défaussant une autre tuile "+1" de son stock et en tournant la tuile Machinerie nouvellement installée du côté "+2").

Exemple: *vous avez 1 Usine avec une tuile Machinerie "+1" dessus. Vous payez 15,000 Yen. Vous devez améliorer la tuile Machinerie existante vers "+2", puis prendre deux nouvelles tuiles Machinerie "+1" et les mettre dans votre stock. La prochaine fois que vous construisez une Usine, placez une de ces deux tuiles Machinerie du côté "+2" et défaussez l'autre.*

Produire des Biens

Faites pousser du riz pour nourrir le tisserand. Tisser des vêtements pour habiller l'ouvrier. Employez un ouvrier pour produire des biens. Vendez les biens pour acheter les champs de riz.

Charbon nécessaire pour produire

Le joueur **doit activer de 1 à 3 de ses Usines** pour produire les Biens correspondants.

Note: lorsqu'une Usine produit des Biens, des cubes noirs sont placés dans la Zone de Stockage de la tuile Usine. Ceux-ci représentent les Biens correspondants (Soie, Papier,etc.).

Pour chaque Usine qu'il souhaite activer, le joueur doit:

- Défausser de sa zone Budget le nombre requis de Charbon, indiqué sur la tuile Usine.
  Note: si un joueur n'a pas assez de Charbon, l'Usine ne peut être activée.
- Prendre 1 cube du stock commun et le placer sur une case vide de la Zone de Stockage.
  Note: s'il n'y a pas de case vide, l'Usine ne peut être activée.
- Prendre un nombre de cubes supplémentaires du stock commun, en fonction de la tuile Machinerie de l'Usine ("+1" ou "+2") et les placer dans la Zone de Stockage, si possible.

  Note: s'il n'y a pas assez de cases vides dans la Zone de Stockage pour les cubes additionnels, le joueur en place autant que possible.

Note: un joueur ne peut activer la même Usine plus d'une fois par tour.

Exemple: *vous décidez d'activer votre Usine de Soie, qui a déjà deux Biens en Stock. Pour cela, vous devez défausser 2 cubes Charbon de la Zone Budget de votre Plateau Joueur. Vous pouvez prendre 3 cubes noirs du stock commun (1 pour la production de base, +2 grâce à la Machinerie), mais il n'y a de l'espace que pour 2, donc vous n'en prenez que 2 et les placez dans vos cases de Stocks.*

Connaissance

"La Connaissance doit être recherchée à travers le monde afin de renforcer les fondements de la domination Impériale."

Le joueur **doit faire monter son marqueur Connaissance de 1 à 3 cases:**

◊ Monter d'1 case coûte 1,000 Yen.

◊ Monter de 2 cases coûte 3,000 Yen.

◊ Monter de 3 cases coûte 6,000 Yen.

Le marqueur ne peut aller au delà de la plus haute case.

Mines

Le Japon a largement ignoré l'hydraulique et s'est directement focalisé sur la vapeur. Avec l'essor de l'industrialisation, apparut la demande en charbon et une augmentation dramatique de la production.

Le joueur **doit faire monter son marqueur niveau de Charbon de 1 à 3 cases:**

◊ Monter d'1 case coûte 1,000 Yen.

◊ Monter de 2 cases coûte 3,000 Yen.

◊ Monter de 3 cases coûte 6,000 Yen.

Le marqueur ne peut aller au delà de la plus haute case.

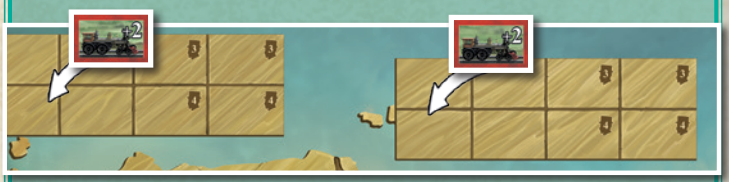
Trains

La première voie ferrée construite dans le pays ne faisait que 27 km de long. En 1913, le réseau ferré s'était étendu de façon exponentielle pour atteindre11.300 km.

Le joueur **doit construire de 1 à 3 Trains.**
Chaque Train coûte 5,000 Yen. Il doit:

▸ Prendre la(les) tuile(s) Train de son Plateau Joueur, de gauche à droite.

▸ Placer chacune d'elles sur une case Train/Bateau vide du Plateau de Jeu. Il y a 8 cases Train/Bateau dans chaque Région. Si plus de 1 tuile Train sont placées lors de la même action, elles doivent être placées dans des Régions différentes.



Note: les Trains apportent des Points d'Influence additionnels lors des Décomptes (p.12).

Bateaux

A cette période, les quatre Zaibatsu contrôlaient directement la moitié des constructions navales et du transport maritime du Japon.

Le joueur **doit construire de 1 à 3 Bateaux.**
Chaque Bateau coûte 5,000 Yen. Il doit:

▸ Prendre la(les) tuile(s) Bateau de son Plateau Joueur, de gauche à droite.

▸ Placer chacune d'elles sur une case Train/Bateau vide du Plateau de Jeu. Il y a 8 cases Train/Bateau dans chaque Région. Si plus de 1 tuile Bateau sont placées lors de la même action, elles doivent être placées dans des Régions différentes.

Note: les Bateaux peuvent apporter au joueur des PV additionnels lors des Décomptes (p.12).

3 joueurs: *seules 6 cases Train/Bateau sont disponibles dans chaque Région.*

2 joueurs: *seules 4 cases Train/Bateau sont disponibles dans chaque Région.*

Si ce symbole est complètement révélé lorsqu'une tuile Train ou Bateau est prise du Plateau Joueur, le joueur augmente immédiatement son marqueur d'une case sur la piste Monnaie, si possible. Le marqueur ne peut aller au delà de la case la plus haute.

Export

La structure de l'économie japonaise devint très mercantile, important des matières premières et exportant des produits finis.

Le joueur **doit remplir de 1 à 3 Contrats**. Chaque joueur a 8 Contrats différents disponibles au début du jeu.

Pour remplir un Contrat, il doit:

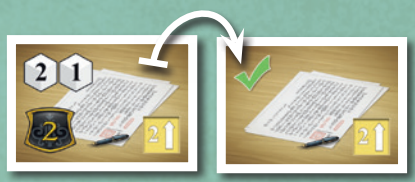
- Choisir une de ses tuiles Contrat face visible
- Défausser le nombre requis de Biens, des zones de Stockage de ses Usines, indiqué par les cubes blancs représentés sur les tuiles Contrat:
  - ◊ Le nombre de cubes indique combien de Biens différents le joueur doit dépenser.
  - ◊ Le nombre représenté sur chaque cube indique combien de Biens d'un même type le joueur doit dépenser.

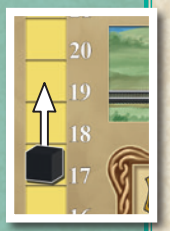
Note: un Contrat doit être rempli en une fois.

Exemple: *le Contrat montré à droite requiert 2 cubes d'une Usine et 1 cube d'une Usine différente.*

Puis, le joueur:

- Reçoit le bonus indiqué dans le coin inférieur gauche de la tuile Contrat (Yen ou PV).
- Augmente son marqueur de 1, 2, ou 3 cases sur la piste Monnaie (comme indiqué sur le coin inférieur droit, s'il y en a). Le marqueur ne peut aller au delà de la case la plus haute.
- Retourne la tuile Contrat face cachée.





Villes et demande en Biens

Pendant la période Meiji, les Zaibatsu commencèrent à vendre les produits de la révolution industrielle japonaise à une population en voie de développement, et ils furent tant couronnés de succès qu'ils chassèrent leurs compétiteurs étrangers.

Ceci est une explication des cases Ville et Influence nécessaire pour une meilleure compréhension de l'action Marché Local (voir page10).

Il y a 2 Villes dans chaque Région. La tuile Ville indique la demande en Biens dans cette ville. Il y a 4 cases Influence autour de chaque Ville sur le Plateau de Jeu, une sur chaque côté de la tuile Ville.

Exemple*: Dans cette ville, il y a des demandes en Loupes, Papier, Soie et en Ampoules.*

Lorsqu'il réalise l'action Marché Local, un joueur fournit un des Biens représenté et place une de ses tuiles Influence sur la case Influence correspondant au Bien qu'il a fourni à la Ville.

Note: les numéros indiqués sur les cases Influence représentent le niveau actuel d'Influence qu'ont les Sociétés Etrangères sur la Région.
Ces numéros n'ont pas d'importance lorsque l'on réalise l'action Marché Local mais sont importants pendant les Décomptes s'ils ne sont pas recouverts (voir page 12).

Exemple: *vous fournissez de la Soie à cette Ville. Vous placez une de vos tuiles Influence à côté de la section Soie de la Ville.*

Marché Local

Cela n'était pas un choix rationnel. Les Zaibatsu devaient combler les lacunes du marché.

Le joueur **doit placer de 1 à 3 tuiles Influence** dans 1 Région du Plateau de Jeu.

Pour **chaque** tuile Influence qu'il place, il doit:

- Défausser 1, 2 ou 3 cubes du Bien qu'il veut fournir (à prendre de la Zone Stockage de son Usine correspondante).
- Placer 1 tuile Influence de la valeur appropriée sur une case Influence libre à côté de la section Ville représentant le Bien qu'il a fourni.
- Recevoir immédiatement le bonus de Région (indiqué dans la case Bonus de la région où il a placé sa tuile Influence): 5,000 Yen, 2 Charbons, 2 Plans ou 2 PV.

Bonus de Région

Note! Si plusieurs tuiles Influence sont placées avec la même action, elles doivent être placées dans la **même** Région.

Valeur de la Tuile Influence

La valeur de la tuile Influence que le joueur peut placer varie en fonction du Bien fourni et du nombre de cubes défaussés (voir le tableau sur le Plateau de Jeu).
Un joueur peut toujours placer une tuile de valeur inférieure.

Exemples:

◊ *Défausser 3 cubes d'une Usine de Papier (blanc), permet de placer une tuile Influence de valeur 3.*

◊ *Défausser 2 cubes d'une Usine de Montres (vert), permet de placer une tuile Influence de valeur 6.*

Note! Un joueur peut toujours décider de partager ses cubes pour avoir des tuiles Influence différentes.

Exemple: *vous pouvez défausser 3 cubes d'une Usine de Montres (vert), en utiliser 1 pour placer une tuile Influence de valeur 5 et les 2 autres pour placer une tuile Influence de valeur 6.*

Case Influence disponible

Une case Influence est considérée disponible soit:

◊ S'il n'y a aucune tuile Influence placée dessus, OU,

◊ Si une tuile Influence de valeur inférieure à celle que le joueur s'apprête à placer est déjà sur la case (cette tuile peut appartenir à n'importe quel joueur, y compris le joueur actif). Dans ce cas, la tuile existante est retournée à son propriétaire.

Exemple: *Dans un tour précédent,* **Violet** *dépense 1 cube de son Usine de Montres et place une tuile Influence de valeur 5. Maintenant* **Bleu** *dépense 3 cubes de son Usine de Montres et remplace la tuile Influence de* **Violet** *car la sienne est de valeur 7.*

2 joueurs: *on ne peut placer plus de 2 tuiles Influence autour de chaque Ville.*

3 joueurs: *on ne peut placer plus de 3 tuiles Influence autour de chaque Ville.*

En plus des règles pour 4 joueurs, les règles suivantes s'appliquent: S'il y a déjà le nombre maximum de tuiles Influence autorisé autour d'une Ville, le joueur peut placer sa tuile Influence sur une case vide si elle a une valeur supérieure à au moins une tuile Influence déjà en place (de n'importe quel joueur). Dans ce cas, la tuile Influence ayant la valeur la plus faible est retirée et rendue à son propriétaire. S'il y a plus d'une tuile avec la même valeur la plus basse, le joueur actif décide laquelle il retire.

Exemple d'une partie à 2 joueurs: *Il y a déjà 2 cases Influence occupées.* **Bleu** *place une tuile Influence de valeur 5. Il décide de retirer la tuile de valeur 3 de* **Rouge**. *Il n'aurait pas pu placer une tuile égale ou inférieure à 3.*

Consolider

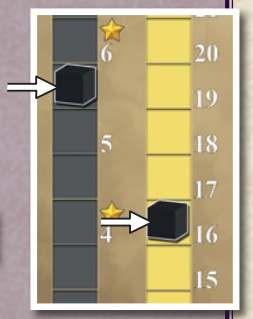
A son tour, si un joueur ne peut ou ne veut pas prendre d'Ouvrier, il doit Consolider.

Il réalise les étapes suivantes une par une dans cet ordre:

1. Budget (Monnaie et Charbon)

Le joueur **doit:**

- **Défausser tous ses Yen et cubes de Charbon** actuellement placés sur la zone Budget de son Plateau Joueur en les replaçant dans le Stock Commun.
- **Prendre ce qui suit** du Stock Commun et le placer dans la zone Budget de son Plateau Joueur:



- des **Yen** en fonction de la position du **marqueur de niveau sur la Piste Monnaie.**
- des cubes de **Charbon** en fonction de la position du **marqueur de niveau sur la Piste Charbon** (le niveau correspond au numéro à droite de la piste, à côté ou en dessous du marqueur.)

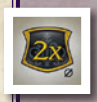
Exemple: *vous consolidez à votre tour. Vous défaussez tous vos Yen et Charbons actuels, puis prenez 5 Charbons et 16,000 Yen.*

2. Récompense de l'Empereur

S'il y a **au moins 3 Ouvriers** actuellement placés sur son Plateau Joueur, le joueur:

- **Doit** prendre **1 tuile Récompense de son choix,** depuis le Plateau de Jeu, **d'un niveau <u>égal ou inférieur</u> à celui indiqué** au-dessus de **la case Ouvrier occupée la plus à droite (de 2 à 5).**

  S'il n'y a que des tuiles Récompenses de niveau supérieur sur le Plateau de Jeu, le joueur passe l'étape Récompense de l'Empereur.



S'il n'y a plus de tuiles Récompenses (de n'importe quel type) sur le Plateau de Jeu, le joueur prend une tuile Multiplicateur 2x PV à la place. Si les tuiles Multiplicateur sont également épuisées, le joueur passe cette étape.

- Recevez immédiatement le bonus indiqué sur la face de la tuile Récompense:
  - ◊ 5,000 Yen
  - ◊ 2 Plans
  - ◊ 2 cubes Charbon
- La tuile Récompense/Multiplicateur **doit être immédiatement placée (côté PV) sur une case vide Accomplissement** de son Plateau Joueur, s'il y en a. Chaque case ne peut contenir qu'une tuile Récompense/Multiplicateur. Si toutes les cases Accomplissement sont déjà occupées, la tuile est défaussée.

  Note! Une fois placée, les tuiles Récompense/Multiplicateur ne peuvent être déplacées, enlevées ou échangées pour le reste de la partie.

À la fin du jeu, chaque case Accomplissement marque des PV en fonction de l'image indiquée et d'un éventuel multiplicateur PV (voir Annexe).

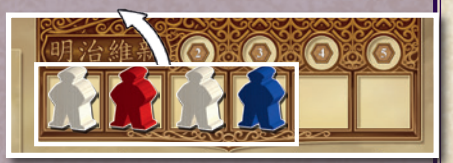
Rappel: les tuiles Récompenses des colonnes avec un numéro élevé ont un Multiplicateur PV plus élevé au dos.

3. Force de Travail

Le joueur **doit payer pour les Ouvriers** situés sur son Plateau Joueur. **Le coût est de 3,000 Yen par couleur d'ouvrier différente.** S'il ne peut pas payer, il perd 2 PV par couleur non payée.

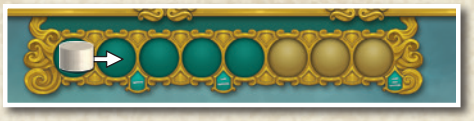
Puis, il retire tous les Ouvriers de son Plateau Joueur et les replace dans le sac.

Complétez le remplissage des rangées Ouvriers, si besoin (voir page 5).



Exemple: *vous devez payer 9,000 Yen puisque vous avez 3 couleurs différentes.*

Décomptes



Rappel: il y a 3 Décomptes pendant le jeu, durant lesquels chaque Région est décomptée. Les Décomptes sont déclenchés par le mouvement du Marqueur Décompte (voir page 5).

Pendant chaque Décompte, les joueurs calculent leur niveau d'Influence dans chaque Région puis déterminent qui en a le plus, le deuxième et le troisième. Le niveau d'Influence d'un joueur dans une Région est obtenu en additionnant:

- La **valeur de toutes ses tuiles Influence** dans cette Région.

- Plus la **valeur de ses trains** placés dans cette Région, **seulement** s'il a **au moins une tuile influence** dans cette région.

IMPORTANT! Les Sociétés Etrangères comptent comme un joueur additionnel pour le classement. Pour calculer leur niveau d'Influence dans une Région, **additionnez les nombres indiqués sur les cases Influence vides de cette Région.**

Décomptez chaque Région individuellement: les PV sont marqués par le joueur qui a le plus d'Influence, le second et le troisième dans la Région (voir tableau sur le Plateau de Jeu).

En cas d'égalité, additionnez les PV des positions respectives et partagez-les équitablement (arrondi à l'inférieur) entre les joueurs concernés. ***EXEMPLE:*** *1er Décompte:* **Violet** *et* **Rouge** *ont 6 points d'Influence chacun, et* **Bleu** *en a 4.* **Violet** *et* **Rouge** *sont à égalité pour la 1ère place (donc chacun marque (10+7)/2 = 8 PV),* **Bleu** *est considéré 3ème et marque 5 PV.*

NOTE! Le(s) joueur(s) avec le plus d'Influence et le(s) joueur(s) en seconde position marquent aussi les PV indiqués sur leurs Bateaux.

EXEMPLE:

L'Influence des Sociétés Etrangères (addition des numéros indiqués sur les cases Influence vides de cette Région) est 7 (3 + 3 + 1)

Violet *a un total de 6 Influences, le plaçant en 2ème position.*

Bleu *a un total de 5 Influences (1 de sa tuile Influence, 4 de ses Trains), le plaçant en 3ème position.*

Rouge *a un total de 0 Influence (ses Trains ne comptent pas puisqu'il n'a pas de tuile Influence dans la Région).*

C'est le 2ème Décompte, donc **Violet** *marque 11 PV + 2 PV pour ses Bateaux,* **Bleu** *marque 8 PV.*

EXEMPLE:

Violet, **Bleu** *et* **Rouge** *ont un total de 8 Influences. Les Sociétés Etrangères ont une Influence de 2. Les PV pour les 1er, 2nd et 3ème sont additionnés et divisés équitablement entre les 3 joueurs. Tous marquent des PV pour les Bateaux qu'ils possèdent.*

Après le 3ème Décompte, le jeu se termine et les joueurs calculent leur score final (voir Annexe).
Le joueur ayant le plus de Points de Victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant joué en dernier ou le plus proche (dans le sens antihoraire) du joueur ayant joué en dernier, l'emporte.

Auteurs: Paulo Soledade & Nuno Bizarro Sentieiro - Artwork: Mariano Iannelli
Traduction française: Julien Béguin (Oni60) - Correcteurs: Jean-Michel Auzias, Dominique Bernard (DoM), Dylan Maillard-Turck

A Ana, Maria and Miguel. (Paulo Soledade) • A Ana, Paulo, Maria, Miguel, São and José Sentieiro. Ma famille. (Nuno Bizarro Sentieiro)

Remerciements spéciaux à la famille Spiel Portugal: José Carlos Rola, Pedro Andrade, Luís Costa, Pedro Dominguez, Carlos Ferreira. Sans ces gars et leurs familles, rien ne serait pareil.

Entalados:Luís Evangelista, Bruno Valério, Paulo Renato, Sofia Santos, Rafael Antunes, Tiago Duarte. Le club de jeu de AFA - Associação Fazer Avançar - Leiria: Pedro Sousa e Silva , Micael Sousa, Alexandre Moreno, Edgar Bernardo, Hugo Nogueira. Tous les gens de LeiriaCon.

Et merci à tous les testeurs pour leur grand soutien et précieuses suggestions.
Questions, commentaires et suggestions peuvent être envoyées à:
games@whatsyourgame.eu
Web site: www.whatsyourgame.eu
facebook.com/whatsyourgame.eu
twitter.com/WhatsYourGameEU
© 2015 All rights reserved by
What's Your Game GmbH