

STEFAN FELD

L'ANNÉE DU DRAGON

« Celui qui ne prévoit pas les choses lointaines
s'expose à des malheurs prochains. »
(Confucius, 551-479 av. J.-C.)

APERÇU DU JEU

An 1000 après Jésus-Christ. Chaque joueur incarne un Prince d'une province de l'Ancienne Chine tentant d'acquérir autant de richesse et de prestige que possible. Pour ce faire, les Princes ont recours aux personnages de leur Cour : savants, moines, guerriers ou encore ouvriers. Ceux-ci aident les habitants de la principauté à survivre aux événements les plus difficiles de l'année.

Car sans préparation adaptée en cas de sécheresse, de maladies contagieuses ou d'attaque des Mongols, le Prince et ses sujets subiront les pires difficultés.

Mieux un joueur gèrera sa province et arrivera à bout des capricieux événements, plus il recevra de prestige et de points de victoire qui lui permettront de remporter la partie.

BUT DU JEU

Être le joueur qui aura accumulé le plus de points de victoire après 12 tours de jeu.

MATÉRIEL DU JEU

1 plateau de jeu

60 cartes (11 cartes *Personnage* et 1 aide de jeu par joueur)

90 tuiles *Personnage* (10 *Ouvrier*, 10 *Courtisane*, 10 *Artificier*, 10 *Collecteur d'impôts*, 10 *Guerrier*, 10 *Moine*, 10 *Guérisseur*, 10 *Paysan*, 10 *Savant*)

66 pièces *Palais*

36 *Yuan* (21 pièces d'argent (valeur 1) et 15 pièces d'or (valeur 3))

24 tuiles *Sac de riz*

12 tuiles *Feu d'artifice*

12 tuiles *Événement* (2 de chaque : *Repos*, *Tribut à l'Empereur*, *Sécheresse*, *Fête du Dragon*, *Assaut Mongol*, *Épidémie*)

8 tuiles *Privilège* (5 petites et 3 grandes)

7 cartes *Action*

5 pions *Dragon* (un par joueur)

5 supports (un par pion *Dragon*)

5 marqueurs de score (octogonal, un par joueur)

5 marqueurs de personnage (cylindre, un par joueur)

APERÇU DU JEU

Les joueurs incarnent des Princes d'une province chinoise.

Ils ont recours au soutien de différents personnages de leur Cour, à l'aide desquels ils tenteront de surmonter les pires difficultés causées par des événements catastrophiques.

Le joueur qui aura le mieux géré sa province et qui disposera du plus grand nombre de points de victoire à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.



Lors de votre première lecture, nous vous recommandons de ne pas considérer les **textes écrits en gras** dans la colonne de droite. Ces textes sont un résumé des règles, permettant aux joueurs de retrouver facilement les points de règles importants après quelques parties.

MISE EN PLACE

Pour votre première partie, détachez soigneusement les pièces de jeu. Installez ensuite un support sous chaque Dragon.

- **Le plateau de jeu** est posé au milieu d'une table et on place ensuite le matériel de la façon suivante (voir figure 1) :

- **Les tuiles *Personnage*** : Elles sont triées premièrement par couleur et ensuite par niveau d'expérience. Pour 6 des 9 types de personnages, il y a 6 personnages jeunes et inexpérimentés (moins de symboles, mais ayant une valeur plus élevée) et 4 personnages plus âgés et expérimentés (plus de symboles, mais ayant une valeur moins élevée). Les personnages les plus âgés sont placés sur les cases de la première ligne (en haut), les plus jeunes sur la seconde ligne. Les *Ouvrier* (beige), les *Courtisane* (ocre) et les *Collecteur d'impôts* (jaune) ne comprennent que des jeunes personnages; ils sont pour leur part empilés sur les trois cases du milieu de la seconde ligne.

Attention : Ce n'est que dans une partie à 5 joueurs que l'on utilise les 10 tuiles de chaque type de personnage. Pour chaque joueur en moins, on retire 2 tuiles de chaque type (1 personnage jeune et 1 personnage âgé par type, sauf pour les *Ouvrier*, *Courtisane* et *Collecteur d'impôts* où on retire 2 jeunes). Les tuiles non utilisées retournent dans la boîte. Ainsi, dans une partie à 4 joueurs, il y a 8 tuiles *Personnage* de chaque type, à 3 joueurs 6 et à 2 joueurs 4.

- **Les tuiles *Événement*** : On place les 2 tuiles *Repos* face visible sur les 2 premières cases réservées aux tuiles *Événement* (rangée inférieure avec les 12 cases claires). Les 10 autres tuiles sont mélangées face cachée et placées **aléatoirement** l'une après l'autre de gauche à droite, face visible. En outre, aucun *Événement* ne peut être placé à côté d'un *Événement* identique (à l'exception des 2 premières tuiles *Repos*). Si cela se produit lors du placement, la seconde tuile *Événement* est décalée sur la case vide suivante. Dans le cas peu probable où les deux derniers mois auraient la même tuile, inversez les *Événement* qui se trouvent sur les mois 10 et 11.

- **Les sept cartes *Action*** : Elles sont mélangées et empilées face cachée dans la case centrale en haut du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit dans la couleur de son choix :

- 1 **marqueur de personnage** (cylindre), qu'il pose sur la case 0 de la piste de personnage (piste intérieure);
- 1 **marqueur de score** (octogonal), qu'il pose sur la case 0/100 de la piste de points de victoire (piste extérieure);
- 1 **pion *Dragon*** (avec son support), qu'il place devant lui;
- 11 **cartes *Personnage*** (le verso des cartes de la couleur du joueur), qu'il garde en main.
- 1 **aide de jeu**, qu'il place devant lui. Sur une face se trouve un résumé du déroulement du jeu, sur l'autre face, un résumé des **actions** et des **événements**.

De plus chaque joueur reçoit 4 **pièces *Palais***, avec lesquels il forme devant lui 2 palais de 2 étages, ainsi que 6 ***Yuan*** (3 pièces d'argent et 1 d'or).

L'argent est laissé bien visible au-dessus des palais de chacun des joueurs. On peut à tout moment faire de la monnaie.

Les pièces de monnaie restantes, après avoir été séparées par type, sont placées soigneusement comme les autres pièces de jeu (pièces *Palais*, *Sac de riz*, *Feu d'artifice*, *Privilège*) à côté du plateau de jeu et forment une réserve (voir figure 1).

MISE EN PLACE

Sur le plateau de jeu sont placés les ***Personnage*** (triés par âge), les ***Événement*** (en premier les 2 *Repos*, puis les autres au hasard) et les **cartes *Action*** (empilées face cachée).

Figure 1 :



- 1 Les tuiles *Personnage* (1ière ligne – tuiles avec plus de symboles, 2e ligne – tuiles avec moins de symboles)
- 2 La défausse commune pour les cartes *Personnage*
- 3 Les sept cartes *Action*
- 4 Les douze *Événement* (2x *Repos*, puis au hasard)
- 5 Le marqueur de score
- 6 Le marqueur de personnage

Chaque joueur reçoit :

- 1 **marqueur de personnage** (points de personnage)
- 1 **marqueur de score** (points de victoire)
- 1 **pion *Dragon***
- 11 **cartes *Personnage***
- 1 **aide de jeu**
- 4 **pièces *Palais*** (= 2 palais de 2 étages)
- 6 ***Yuan***



Le matériel restant (pièces *Palais*, *Sac de riz*, *Feu d'artifice*, *Privilège*) est placé à côté du plateau de jeu.

Avant de débiter véritablement la partie, chaque joueur place 2 *Personnage* dans ses palais. Le joueur le plus âgé commence. Il choisit dans la deuxième rangée (les personnages jeunes) 2 tuiles *Personnage* **différentes** de son choix. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs choisissent 2 *Personnage* avec les mêmes restrictions. De plus, chaque combinaison doit être différente des autres.

Exemple: Margot prend en tant que premier joueur un Collecteur d'impôts et un Savant. Ensuite, Dominique prend un Collecteur d'impôts, et un Paysan. Puis Dorine prend un Savant et un Paysan. Les joueurs restants ne peuvent pas prendre les combinaisons Collecteur d'impôts/Savant, Collecteur d'impôts/Paysan ou Savant/Paysan...

À partir de ce moment, **et pour toute la partie**, on applique la règle suivante: une tuile *Personnage* sélectionnée sera toujours placée au-dessous d'un des palais personnels du joueur. À cette fin, un palais à 1 étage peut contenir 1 personnage, un palais à 2 étages jusqu'à 2 personnages, et un palais à 3 étages jusqu'à 3 personnages. Un palais ne peut jamais faire plus de 3 étages.

Chaque fois qu'un joueur place une nouvelle tuile *Personnage* sur son palais, il déplace **immédiatement** son marqueur de personnage sur la piste correspondante du nombre de cases indiquées sur la nouvelle tuile (de 1 à 6 cases). Ce faisant, si le marqueur se retrouve sur la même case que le marqueur d'un autre joueur, le marqueur est simplement placé par-dessus.

Exemple: Dans l'exemple ci-dessus le marqueur de Margot est sur la case 7, ainsi que celui de Dominique, qui place le sien sur celui de Margot. Ensuite Dorine place son marqueur sur la case 8, etc.

Avant de débiter véritablement la partie, chaque joueur place 2 *Personnage* dans ses palais (seulement les jeunes, les 2 *Personnage* doivent être différents, chaque joueur doit avoir une combinaison différente).

Chaque palais accueille au maximum 1 *Personnage* par étage.

Aucun palais ne peut avoir plus de 3 étages.

Chaque fois qu'un joueur place une nouvelle tuile *Personnage* sur son palais, il déplace son marqueur de personnage.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en 12 tours (*les 12 mois de l'Année du Dragon*).

Chaque tour est constitué des phases suivantes:

1. Action
2. Personnage
3. Événement
4. Décompte

1. Action

Au début de cette phase, un joueur prend les 7 cartes *Action* et les mélange. Il les regroupe, face cachée, dans la grande zone située au milieu du plateau en autant de groupes de cartes qu'il y a de joueurs (ainsi, pour une partie à 2 joueurs, en 2 groupes, à 3 joueurs en 3 groupes, et ainsi de suite). Les groupes sont formés tel qu'illustré dans le tableau à droite. Ensuite, il retourne les cartes et les aligne pour que les actions soient toutes reconnaissables.

Exemple de mise en place des cartes à 4 joueurs :



Une fois la mise en place effectuée, le joueur qui a le marqueur de personnage **le plus en avant** sur la piste correspondante choisit un des groupes de cartes, pose son pion *Dragon* dessus et réalise **une** des actions de ce groupe de cartes.

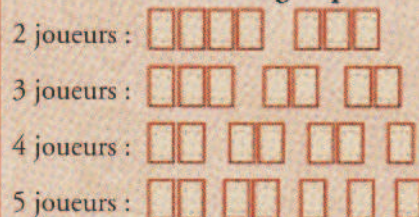
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en 12 tours, chaque tour étant divisé en 4 phases :

1. Action
2. Personnage
3. Événement
4. Décompte

1. Action

On regroupe d'abord les cartes *Action* en 2 à 5 groupes :



Le joueur avec le marqueur personnage le plus en avant réalise en premier une action.

Ensuite, c'est au tour du joueur dont le marqueur est en deuxième position sur la piste personnage et ainsi de suite.

Dans une partie, l'ordre des joueurs n'est pas préétabli. L'ordre des joueurs est uniquement déterminé par le positionnement du marqueur de personnage des joueurs sur la piste de personnage.

Tous les joueurs choisissent un groupe de cartes, même un groupe de cartes déjà choisi par un autre joueur, posent leur pion *Dragon* sur ce groupe et réalisent l'action d'une carte de ce groupe. Ils peuvent même réaliser une action déjà réalisée par un autre joueur.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur action, ceux-ci reprennent leur pion *Dragon*, et les cartes *Action* sont empilées face cachée sur la zone située au milieu du plateau de jeu.

Important : Quand un joueur choisit un groupe de cartes sur lequel un pion *Dragon* adverse est déjà présent, le joueur doit payer 3 *Yuan* à la réserve, sinon il ne peut réaliser aucune des actions des cartes de ce groupe.

Exemple : Catherine désire réaliser une action d'un groupe de cartes sur lequel il y a déjà 2 pions *Dragon*. Elle paye 3 *Yuan* puis réalise ensuite une action de son choix de ce groupe de cartes.

Au lieu de placer son pion *Dragon* sur un groupe de cartes et de réaliser une action, un joueur peut décider de renoncer totalement à effectuer la phase 1 et de renflouer, à la place, sa réserve de monnaie jusqu'à 3 *Yuan* (c'est-à-dire que l'on ne reçoit pas 3 *Yuan*, mais que l'on reçoit des *Yuan* de façon à en posséder 3).

Exemple : Jean-François ne veut pas réaliser d'action, mais veut plutôt compléter sa réserve de monnaie. Il possède 1 *Yuan* ; il reçoit donc 2 autres *Yuan*. Ceci termine sa phase 1.

Les actions en détail :

Impôts

Le joueur qui réalise cette action reçoit 1 *Yuan* de la réserve pour chaque **pièce** représentée sur la carte *Action* jouée et sur chacun de ses *Collecteur d'impôts* (jaune) présents dans ses palais.

Note : Il n'est pas prévu, sauf pour les tuiles *Personnage*, que du matériel (comme les pièces de monnaie, les pièces *Palais*, les *Sac de riz*, les *Feu d'artifice*,...) vienne à s'épuiser. Si toutefois cela devait arriver, vous pouvez employer d'autres pièces au besoin.

Exemple : Dorine joue l'action de la carte *Impôts*. Dans ses palais, il n'y a pas de *Collecteur d'impôts*, donc elle reçoit 2 *Yuan* de la réserve. Ensuite, Margot joue aussi cette carte, elle a 2 *Collecteur d'impôts* dans ses palais: elle paye d'abord 3 *Yuan* à la réserve (à cause du *Dragon* de Dorine présent sur le groupe de cartes), puis elle reçoit 8 *Yuan* (2+3+3).

Construction

Le joueur qui réalise cette action reçoit une pièce *Palais* de la réserve pour chaque **marteau** représenté sur la carte *Action* jouée et sur chacun de ses *Ouvrier* (beige) présents dans ses palais.

Le joueur utilise maintenant ses nouvelles pièces *Palais* comme il le désire : il peut soit agrandir un palais en lui ajoutant un nouvel étage (*rappel* : un palais ne peut jamais avoir plus de 3 étages), soit il construit un nouveau palais de 1 à 3 étages. Un joueur peut construire autant de palais qu'il le souhaite.

S'il y a plusieurs marqueurs de personnage sur une même case, l'ordre des joueurs est déterminé par la place du marqueur : la priorité va du haut vers le bas.



Dans cet exemple, l'ordre de jeu est le suivant : 1. Jaune, 2. Vert, 3. Bleu, 4. Violet, 5. Rouge.

Ensuite, les autres joueurs dans l'ordre des marqueurs de personnage réalisent chacun une action.

Le joueur qui choisit un groupe de cartes déjà utilisé doit payer 3 *Yuan* à la réserve.

Au lieu de réaliser une action, un joueur peut choisir de compléter sa réserve de monnaie à 3 *Yuan*.

Les actions



Impôts :

On reçoit pour chaque pièce (sur la carte et sur les *Collecteurs d'impôts*) **1 *Yuan* de la réserve.**



Construction :

On reçoit pour chaque marteau (sur la carte et sur les *Ouvrier*) **une pièce *Palais* de la réserve** (on agrandit ou on construit un palais). *Rappel*: un palais ne peut compter plus de 3 étages.

Attention : On ne peut utiliser que les nouvelles pièces *Palais* reçues, les palais déjà en place ne peuvent être réorganisés.

Exemple : *Dominique réalise l'action Construction. Il a 2 Ouvrier dans ses palais : Dominique reçoit 3 pièces Palais de la réserve. Il en utilise 2 pour agrandir un palais de 1 étage à 3 étages. Avec la troisième pièce Palais, il construit un nouveau palais de 1 étage.*

Récolte

Le joueur qui utilise cette carte *Action* reçoit une tuile *Sac de riz* de la réserve pour chaque **sac de riz** représenté sur la carte *Action* et sur chaque *Paysan* (vert) présent dans ses palais (la tuile ou les tuiles sont placées de façon à être visible par tous à côté de ses palais).

Pour plus de détails sur l'utilisation de ces tuiles, voir plus loin l'explication de l'événement Sécheresse en page 7.

Exemple : *Margot joue l'action Récolte. Dans ses palais, elle a un Paysan inexpérimenté (1 sac de riz) et un Paysan expérimenté (2 sacs de riz): Margot reçoit 4 tuiles Sac de riz de la réserve (1+1+2).*

Fusée

Le joueur qui utilise cette carte *Action* reçoit 1 tuile *Feu d'artifice* de la réserve pour chaque **feu d'artifice** représentée sur la carte *Action* et sur tous les *Artificier* (violet) présents dans ses palais (la tuile ou les tuiles sont placées de façon à être visible par tous à côté de ses palais).

Pour plus de détails sur l'utilisation de ces tuiles, voir l'explication de l'événement Fête du Dragon en page 7.

Armée

Le joueur qui utilise cette carte *Action* avance d'une case son marqueur de personnage pour chaque **casque** représenté sur la carte *Action* et sur chaque *Guerrier* (rouge) présent dans ses palais.

Exemple : *Dominique réalise l'action Armée. Dans ses palais, il y a 2 Guerrier expérimentés (chacun 2 casques): Dominique avance son marqueur de personnage de 5 cases (1+2+2).*

Études

Le joueur qui utilise cette carte *Action* avance son marqueur de score d'une case sur la piste de points de victoire pour chaque **livre** représenté sur la carte *Action* et sur les *Savant* (blanc) présents dans ses palais.

Exemple : *Catherine joue l'action Études. Dans ses palais, il y a 1 Savant inexpérimentés (2 livres) et 1 Savant expérimenté (3 livres): Catherine avance son marqueur de score de 6 cases (1+2+3).*

Privilège

Le joueur qui utilise cette carte *Action* achète pour **2 Yuan** un petit *Privilège* ou pour **6 Yuan** un grand *Privilège* (l'argent est payé à la réserve) et pose ce *Privilège* à côté de ses palais.

On ne peut acheter par action qu'un seul *Privilège*, même si on a les *Yuan* pour en acheter plusieurs. Un joueur peut posséder plusieurs *Privilège* de son choix. Ils rapportent à la fin de **chaque** tour 1 point de victoire pour chaque dragon* représenté.

* Dans le jeu, les dragons sont le symbole des points de victoire. C'est pourquoi on en trouve sur les *Privilège*, les livres des *Savant* et sur l'éventail des *Courtisane*.



Récolte :

On reçoit pour chaque sac de riz (sur la carte et sur les *Paysan*) **une tuile Sac de riz de la réserve.**



Fusée :

On reçoit pour chaque feu d'artifice (sur la carte et sur les *Artificier*) **une tuile Feu d'artifice de la réserve.**



Armée :

On déplace pour chaque casque (sur la carte et sur chaque *Guerrier*) **son marqueur de personnage d'une case en avant sur la piste de personnage.**




Études :


On déplace pour chaque livre (sur la carte et sur chaque *Savant*) **son marqueur de points de victoire d'une case.**



Privilège :

On paie 2 ou 6 Yuan et on reçoit un petit ou un grand Privilège de la réserve.

 = petit (2 Yuan)

 = grand (6 Yuan)

2. Personnage

Une fois que tous les joueurs ont réalisé une action ou renfloué à 3 *Yuan*, dans l'ordre actuel déterminé par la piste de personnage (qui a pu être modifié par l'utilisation de l'action *Armée*), chacun joue **une carte Personnage** de sa main et la place dans la défausse commune. Ensuite chaque joueur prend **une tuile Personnage** correspondante **sur le plateau de jeu** et la place au-dessous d'un de ses palais de son choix. Si tous ses palais sont complets, la nouvelle tuile *Personnage* peut être échangée avec une tuile déjà en place sous l'un de ses palais. Ce personnage déjà en place est ainsi **licencié** du service du Prince. Tous les personnages licenciés sont définitivement écartés du jeu (ils sont remis dans la boîte).
Lorsqu'un joueur utilise une carte *Point d'interrogation*, le joueur prend la tuile *Personnage* de son choix.
Finalement, le joueur avance son marqueur de personnage sur la piste de personnage du nombre de cases indiquées par la valeur de la nouvelle tuile.

Notes:

Le marqueur de personnage n'est pas reculé sur la piste lorsque l'on licencie un personnage (en raison d'un événement ou d'un licenciement).

En plaçant un nouveau personnage les joueurs ne reçoivent pas directement de nouveaux Sac de riz, Feu d'artifice, Yuan ou points de victoire, mais ils améliorent les actions futures correspondantes.

Tant que le joueur a de la place dans ses palais, il doit placer les nouveaux personnages sur les emplacements libres. Si tous les emplacements de ses palais sont occupés, et que le joueur ne désire pas échanger la nouvelle tuile contre une déjà en place, il peut directement écartier cette tuile du jeu. Il ne reçoit pas de points de personnage dans ce cas. Si un joueur utilise une carte et que sur le plateau de jeu il n'y a plus de tuile Personnage correspondante, le joueur ne reçoit pas de personnage en remplacement.

Au 12ème tour, la phase 2 n'a pas lieu, car les joueurs n'ont plus de cartes Personnage.

3. Événement

Une fois que les joueurs ont joué leur carte *Personnage*, l'événement du mois se réalise. Il y a 6 événements différents. Ceux des 2 premiers mois sont toujours *Repos*, puis ils se succèdent de gauche à droite.

Une fois qu'un événement est réalisé, on retourne la tuile face cachée.

Les événements en détail :

Repos

Il ne se passe rien. Le calme règne sur la Chine.

Tribut à l'Empereur

Lorsque cet événement se réalise, chaque joueur doit payer un tribut de 4 *Yuan* à l'Empereur (l'argent est payé à la réserve). Si un joueur ne peut pas payer ce tribut, pour chaque *Yuan* impayé, il doit licencier l'un de ses personnages.

Remarque : On ne peut pas licencier volontairement un personnage pour ne pas donner d'argent. Les pièces de monnaie représentées sur les Collecteur d'Impôts ne sont pas utilisées lors du tribut à l'Empereur.

Exemple : Dorine possède seulement 2 Yuan. Elle doit payer le Tribut à l'Empereur, et comme il est incomplet, elle doit licencier 2 de ses personnages.

Note : Lorsque plusieurs joueurs doivent licencier des personnages, cela est réalisé selon l'ordre déterminé par la piste de personnage. Ceci s'applique à tous les cas de licenciement.

2. Personnage

Dans l'ordre de la piste de personnage, chacun:

- Joue une carte *Personnage*;
- Prend une tuile *Personnage* correspondante;
- La place sous un de ses palais;
- Avance son marqueur de personnage.

Si tous ses palais sont complets, la nouvelle tuile *Personnage* peut être échangée avec une tuile déjà en place sous un de ses palais.



= Un personnage au choix

3. Événement

Il y a 6 événements différents:

Repos, Tribut à l'Empereur, Sécheresse, Assaut Mongol, Fête du Dragon et Épidémie.

Repos :

Il ne se passe rien.



Tribut à l'Empereur :
Chaque joueur paie 4 *Yuan*.



Si on ne peut pas payer, on doit licencier 1 personnage par *Yuan* impayé.

Sécheresse

Pour **chacun** de ses **palais occupés** par au moins un personnage, chaque joueur doit payer à la réserve une tuile *Sac de riz*. Si un joueur ne possède pas suffisamment de tuiles *Sac de riz*, il doit décider le ou lesquels de ses palais occupés il choisit de ne pas approvisionner et doit y licencier un personnage.

Remarque : On ne peut licencier volontairement un personnage pour ne pas donner de *Sac de riz*. Les sacs de riz représentés sur les *Paysan* ne sont pas utilisés pour résoudre l'événement *Sécheresse*.

Exemple : Catherine a 3 palais occupés et 1 palais vide ainsi que 4 tuiles *Sac de riz*. Catherine défause 3 tuiles dans la réserve, elle a surmonté la *Sécheresse*...
Jean-François possède également 3 palais occupés, mais il n'a pas de tuiles *Sac de riz*. Jean-François doit licencier un personnage dans chacun de ses palais.

Fête du Dragon

Lors de cet événement, le joueur qui possède **le plus de tuiles** *Feu d'artifice* reçoit **6** points de victoire, le **second joueur** à avoir le plus de tuiles *Feu d'artifice* reçoit **3** points de victoire. Ensuite ces joueurs doivent remettre la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de leurs tuiles *Feu d'artifice* dans la réserve.

Remarque : S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour la première place, ils reçoivent tous 6 points de victoire. On fait de même pour les joueurs en seconde place, qui reçoivent tous 3 points de victoire. Les joueurs n'ayant aucune tuile *Feu d'artifice* ne peuvent pas recevoir des points de victoire de cette façon. Les feux d'artifice représentés sur les *Artificier* ne sont pas utilisés pendant la *Fête du Dragon*.

Exemple : Margot et Jean-François ont chacun 3 tuiles *Feu d'artifice*, Dorine en a 2 et Catherine une seule. Margot et Jean-François reçoivent chacun 6 points de victoire (et remettent chacun 2 tuiles à la réserve), Dorine reçoit 3 points de victoire (et remet 1 tuile); Catherine ne reçoit rien (et ne remet donc aucune tuile).

Assaut Mongol

Lors de cet événement, tous les joueurs avancent leur marqueur de score sur la piste de points de victoire du nombre de cases égal au nombre total de **casques** représentés sur les *Guerrier* présents dans leurs palais. De plus, le ou les joueurs **avec le moins de casque** doit/doivent licencier un personnage de leur choix (cela peut être un *Guerrier*).

Remarque : Si tous les joueurs ont le même nombre de casques (par ex. 0), ils doivent tous licencier un personnage.

Exemple : Margot et Jean-François ont chacun des *Guerrier* avec un total de 3 casques, Dorine a 2 casques, Catherine et Dominique ont chacun 1 casque. Margot et Jean-François avancent leur marqueur de score de 3 cases, Dorine de 2 cases, Catherine et Dominique d'une case. Ensuite, Catherine et Dominique doivent chacun licencier un de leur personnage présent dans leurs palais.

Épidémie

Lors de cet événement, chaque joueur doit **licencier 3 personnages de son choix** présents dans leurs palais. Chaque **mortier** représenté sur son ou ses *Guérisseur* protège un personnage du licenciement (cela peut être un *Guérisseur*).

Exemple : Dorine a 2 *Guérisseur* inexpérimentés (avec chacun 1 mortier) dans ses palais; elle ne perd donc qu'un seul Personnage, qui peut être un *Guérisseur*.

Sécheresse :

Chaque joueur doit pour **chacun** de ses **palais occupés par au moins un personnage** payer 1 tuile *Sac de riz*.

Si un joueur n'a pas assez de tuiles *Sac de riz*, il doit licencier un personnage.

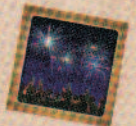


Fête du Dragon :

Le joueur qui possède **le plus de tuiles** *Feu d'artifice* reçoit

6 points de victoire, le **second joueur à posséder le plus de tuiles** *Feu d'artifice* reçoit **3** points de victoire.

Ensuite ces joueurs remettent la moitié de leurs tuiles *Feu d'artifice* dans la réserve.



Assaut Mongol :

Chacun avance son **marqueur de score** du **nombre de casques** présents dans ses palais. Le ou les joueurs **avec le moins de casque** doit /doivent licencier un personnage.



Épidémie :

Chaque joueur doit **licencier 3** de ses **personnages**.

Chaque mortier représenté protège un personnage.



Délabrement

Après chaque *Événement*, chaque joueur doit examiner tous ses palais. Si un palais est inoccupé, le palais perd un étage (pièce *Palais*) qui est remis dans la réserve. De cette façon, un palais inoccupé d'un étage est complètement rasé.

Remarque : Il est donc risqué de construire un palais d'un seul étage avec l'action *Construction* dans la phase 1 sans y placer ensuite un personnage dans la phase 2 !

4. Décompte

Une fois l'événement mensuel joué et le délabrement pris en compte, chaque joueur avance son marqueur de score sur la piste de points de victoire. Les joueurs reçoivent un point de victoire pour :

- Chaque palais (peu importe leur hauteur et s'ils sont occupés),
- Chaque dragon sur l'éventail de leur(s) *Courtisane* et
- Chaque dragon de leur(s) *Privilège*.

Exemple : Margot possède 3 palais, 2 *Courtisane* et un grand *Privilège* : elle avance son marqueur de 7 cases (3+2+2) sur la piste de points de victoire.

Le tour se termine, et un nouveau tour peut commencer.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du douzième tour. On réalise alors un **décompte final** pour chaque joueur :

- **Personnage** : Chaque tuile *Personnage* présente dans la principauté d'un joueur lui rapporte 2 points de victoire.
- **Moine** (brun) : Les **Bouddhas** sur chacun des *Moine* sont multipliés par le nombre d'étage des palais dans lesquels les *Moine* se trouvent. Le joueur avance alors son marqueur de score du nombre de cases calculé.
- **Yuan** : Dans un premier temps, le joueur vend ses tuiles *Sac de riz* et *Feu d'artifice* excédentaires: pour chaque tuile vendue, il reçoit 2 *Yuan*. Ensuite, le joueur remporte 1 point de victoire par 3 *Yuan*.

Exemple : Jean-François dispose à la fin de la partie de 7 *Personnage* dans ses palais (parmi eux un *Moine* inexpérimenté dans un palais à 2 étages et un *Moine* expérimenté dans un palais à 3 étages), un *Sac de riz* et 2 *Feu d'artifice* ainsi que 4 *Yuan*. Jean-François reçoit en tout 25 points de victoire supplémentaires :

- pour les 7 *Personnages* il reçoit 14 points;
- pour les 2 *Moines* il reçoit $2 (1 \times 2) + 6 (2 \times 3) = 8$ points de victoire;
- pour les 10 *Yuan* ($4 + 6$ (provenant de la vente des *Sac de riz* et *Feu d'artifice*)) il reçoit 3 points de victoire ($10 : 3$).

Le **vainqueur** est le joueur qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de points sur la piste de personnage l'emporte.

© 2007 Stefan Feld

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

© 2007 Filosofia Éditions Inc.
pour la version française



Délabrement :

Après chaque événement, chaque palais inoccupé perd un étage.

4. Décompte

Chaque joueur reçoit des points de victoire pour ses :

- **Palais** (1 point par palais)
- **Courtisane** (1 point par *Courtisane*)
- **Privilège** (1 point par dragon)

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du douzième tour.

Chaque joueur reçoit des points de victoire pour ses

- **Tuiles *Personnage*** (2 points)
- **Moine** (*Bouddha* X étages = point(s))
- **Yuan** (1 point par 3 *Yuan*)

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

Si vous avez des questions, commentaires ou autres sur ce jeu, écrivez-nous à :

Filosofia Éditions
3250, F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion, Québec
J7V 5V5
Canada

e-mail: info@filosofiagames.com

Visitez notre site web afin de connaître nos autres jeux :
www.filosofiagames.com

220055