

YOKOHAMA DUEL



INTRODUCTION

Nous sommes à l'aube de l'ère Meiji. Autrefois un paisible village de pêcheurs, la ville de Yokohama est devenue l'un des premiers pôles d'échanges commerciaux du Japon après s'être ouverte aux marchés internationaux à la fin de l'époque d'Edo. Yokohama regorge de marchandises, telles que le cuivre et la soie brute, qu'elle exporte vers les pays qui les convoitent tant. De plus, l'arrivée de nouvelles technologies et cultures étrangères a bouleversé le mode de vie des Japonais, de la même façon que la modernisation a métamorphosé le paysage urbain. Derrière cette transformation éclair se trouvent deux commerçants notables, votre adversaire et vous. Votre dur labeur et vos stratégies bien réfléchies sont les clés de la prospérité pour Yokohama !

APERÇU

Dans une partie de *Yokohama*, votre adversaire et vous incarnez des commerçants rivaux qui aspirent à une certaine renommée grâce au succès de leurs entreprises commerciales. Pour accroître votre prestige, vous devrez remplir différents objectifs. Pour cela, vous devrez amasser des marchandises (telles que du cuivre, de la soie, du thé ou du poisson), maîtriser de nouvelles technologies étrangères et construire des boutiques et maisons de commerce. Pour y parvenir, arpentez les rues de Yokohama et tirez profit de tout ce que peuvent vous offrir les différents quartiers de la ville. Il peut également être avisé de faire appel à des négociants étrangers qui pourront soutenir votre cause. Lequel d'entre vous saura le mieux gérer ses subordonnés pour devenir le meilleur commerçant de Yokohama ?

MATÉRIEL

MATÉRIEL INDIVIDUEL

Avant amélioration



Niveau d'influence
¥ requis pour améliorer la carte

8 cartes Influence
(4 de chaque couleur)

Après amélioration

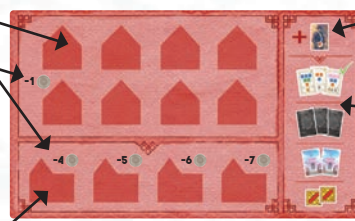


16 Boutiques
(8 de chaque couleur)



8 Maisons de commerce
(4 de chaque couleur)

Emplacements Boutique
Coût



Emplacements Maison de commerce

2 plateaux Joueur
(1 de chaque couleur)

Recruter un Négociant étranger

Critères pour recruter un Négociant étranger

MARCHANDISES



15 jetons Cuivre



15 jetons Soie



15 jetons Thé



15 jetons Poisson

MARCHANDISES IMPORTÉES



12 jetons Marchandises importées

PIÈCES DE MONNAIE



20 pièces de 1 ¥



7 pièces de 3 ¥

1 JETON GARE



20 CARTES TECHNOLOGIE



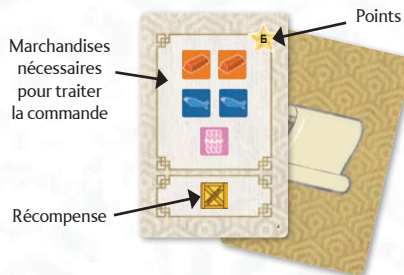
9 CARTES ÉGLISE



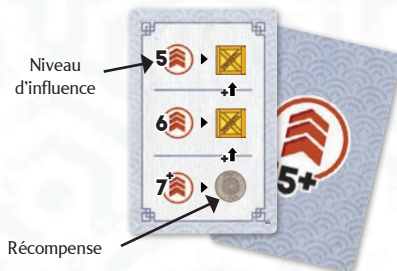
13 CARTES MAIN-FORTE



24 CARTES COMMANDE



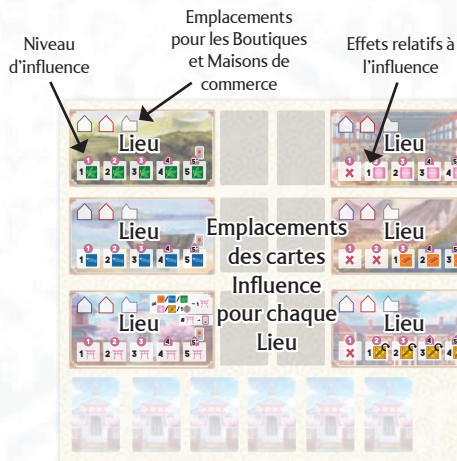
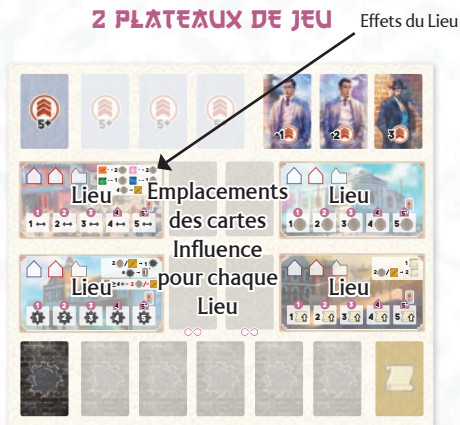
16 CARTES BONUS NIVEAU 5



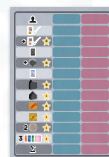
7 CARTES NÉGOCIANT ÉTRANGER



2 PLATEAUX DE JEU



1 CARNET DE SCORE



MISE EN PLACE

- 1 Placez les 2 plateaux de jeu au centre de la table. Selon votre surface de jeu, vous pouvez les placer côte à côte ou l'un au-dessus de l'autre.
- 2 Mélangez les cartes Bonus Niveau 5 et placez-en 3 face visible sur le plateau correspondant. Puis, placez les cartes restantes sur le plateau en formant un paquet face cachée.
- 3 Placez les cartes Main-forte sur le plateau correspondant en formant 2 paquets face visible (1 paquet avec les cartes +1 et 1 paquet avec les cartes +2).
- 4 Placez les cartes Négociant étranger sur le plateau correspondant en formant un paquet face visible.
- 5 Mélangez les cartes Technologie et placez-en 5 face visible sur le plateau correspondant. Puis, placez les cartes restantes sur le plateau en formant un paquet face cachée.
- 6 Mélangez les cartes Commande, puis placez-les sur le plateau correspondant en formant un paquet face cachée.
- 7 Mélangez les cartes Église et placez-en 6 face visible sur le plateau correspondant. Puis, rangez les 3 cartes restantes dans la boîte; celles-ci ne seront pas utilisées.
- 8 Placez les jetons suivants à proximité des plateaux pour constituer une réserve :
 - Jetons Cuivre
 - Jetons Soie
 - Jetons Thé
 - Jetons Poisson
 - Jetons Marchandises importées (face visible)
 - Pièces de 1 ¥
 - Pièces de 3 ¥
 - Jeton Gare

- 9 Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de la couleur correspondante :
 - 1 plateau Joueur
 - 4 cartes Influence (face « Avant amélioration »)
 - 8 Boutiques
 - 4 Maisons de commerce

Placez les Boutiques et les Maisons de commerce sur les emplacements prévus à cet effet sur vos plateaux Joueur.

- 10 Recevez chacun les marchandises suivantes :
 - 1 jeton Cuivre
 - 1 jeton Soie
 - 1 jeton Thé
 - 1 jeton Poisson
- 11 Recevez chacun des ¥ et des cartes Main-forte. Le joueur ayant visité un port le plus récemment devient le premier joueur.

Le premier joueur reçoit :

- 1 carte Main-forte +1
- 3 ¥

Le deuxième joueur reçoit :

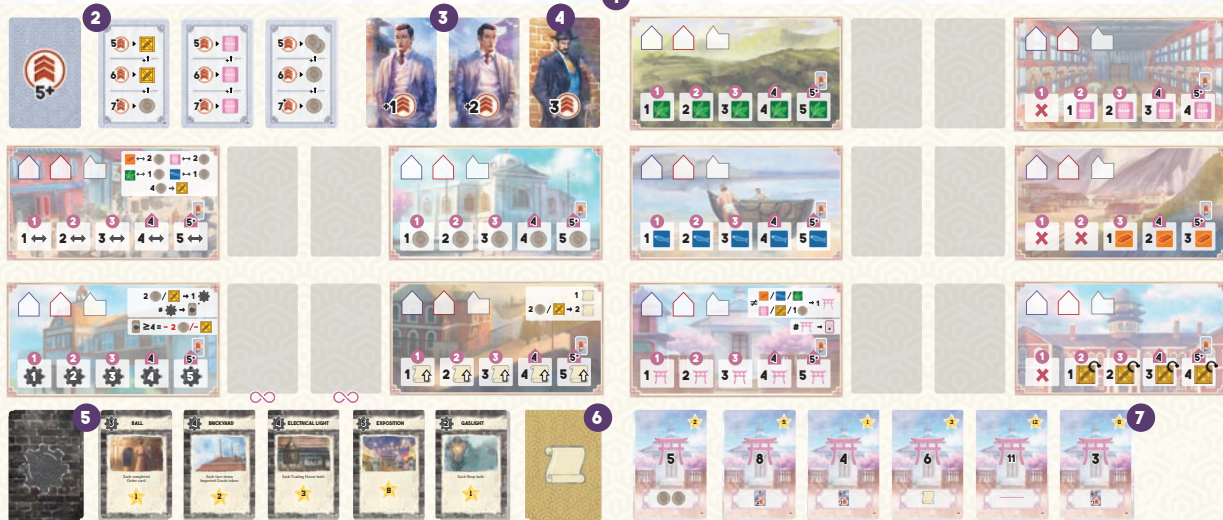
- 2 cartes Main-forte +1
- 4 ¥

- 12 Prenez chacun 3 cartes Commande du paquet. Gardez-en 2 dans votre main et placez la carte restante sous le paquet.

Enfin, gardez le carnet de score de côté; il ne sera utilisé qu'à la fin de la partie.



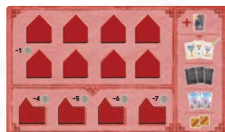
8



12



11



9



10



9



11



10



12

RÈGLES GÉNÉRALES

Les règles suivantes s'appliquent durant toute la partie :

- Les Marchandises, les Marchandises importées et les pièces de monnaie sont des ressources illimitées. Si leur réserve est épuisée, utilisez d'autres objets de votre choix à la place.
- Vous pouvez, à tout moment, échanger vos pièces de monnaie avec celles de la réserve.
- Toutes les informations sont publiques, à l'exception des cartes Église face cachée et des cartes Commande que les joueurs ont en main.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 cartes Main-forte en main. Si vous obtenez une carte Main-forte alors que vous en possédez déjà 4, vous devez en défausser 1 et la remettre dans le paquet correspondant.
- Vous pouvez avoir autant de cartes Technologie et Commande que vous le souhaitez.
- Les effets de certaines cartes Technologie modifient les règles du jeu. Dans ces cas-là, l'effet de la carte Technologie l'emporte sur les règles de base.

ORDRE DE JEU

Une partie est composée de 4 manches durant lesquelles chaque joueur effectue 4 tours. Au cours de chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le premier joueur. Le dernier joueur d'une manche devient le premier joueur de la manche suivante.

MANCHE 1

Le joueur A commence.

MANCHE 2

Le joueur B commence.

MANCHE 3

Le joueur A commence.

MANCHE 4

Le joueur B commence.

À la fin de la 4^e manche, la partie se termine. Les joueurs calculent alors leur score pour désigner le vainqueur.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

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

1. Action du Lieu

2. Bonus de Niveau 5 (si possible)

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

Chacune de ces étapes peut être effectuée une seule fois par tour. Une fois votre tour terminé, c'est au tour de l'adversaire.

1. Action du Lieu

Dans un premier temps, choisissez un Lieu (sur n'importe lequel des deux plateaux) pour effectuer l'action qui lui correspond. Vous ne pouvez pas choisir un Lieu où se trouve déjà une carte Influence, qu'elle appartienne à votre adversaire ou à vous. Ce sont ce qu'on appelle des « Lieux occupés ».

Le **Laboratoire** et le **Port** sont les seuls Lieux qui ne sont jamais considérés comme étant des « Lieux occupés ». Ils sont toujours accessibles (∞), qu'une carte Influence ait été jouée dessus ou non.

Après avoir choisi un Lieu, jouez 1 carte Influence. Vous devez jouer une carte Influence de votre main dont le niveau d'influence est le moins élevé parmi vos cartes disponibles. Il s'agit de la règle de hiérarchisation des cartes Influence.

Placez la carte Influence à côté du Lieu que vous avez choisi. Vous pouvez également jouer 1 carte Main-forte (+1 ou +2) pour augmenter votre niveau d'influence. Vous pouvez jouer une seule carte Main-forte (peu importe sa valeur). Ensuite, effectuez l'action du Lieu.

L'influence que vous exercez sur ce Lieu détermine l'action qui sera effectuée. Calculez votre niveau d'influence total :

TYPE	NIVEAU D'INFLUENCE
Carte Influence	Niveau indiqué sur la carte
Carte Main-forte	+1 ou +2
Boutique	+1
Maison de commerce	+1
Cartes Technologie	Selon les effets des cartes
Jeton Gare	+1

- Les cartes Influence, les Boutiques et les Maisons de commerce de votre adversaire n'augmentent pas votre niveau d'influence.
- Après avoir utilisé une carte Main-forte, remettez-la dans son paquet.
- Les actions de certains Lieux sont sans effet si votre niveau d'influence est insuffisant. Cela ne vous empêche pas de choisir ces Lieux.
- Si une Maison de commerce se trouve sur un Lieu choisi, son propriétaire obtient 1 ¥ depuis la réserve.

Exemple : Julien voudrait se rendre sur l'Usine de soie pour y effectuer une action. Puisque l'Usine de soie n'est pas occupée, il est libre d'y effectuer une action. Julien possède 2 cartes Influence (de niveau 3 et de niveau 4). Il est obligé de jouer celle dont le niveau d'influence est le moins élevé (3). Il utilise également une carte Main-forte +1. De plus, Julien possède une Maison de commerce sur l'Usine de soie. Son niveau d'influence total est le suivant :

Carte Influence (3) + Carte Main-forte (1) + Maison de commerce (1) = 5.

Julien effectue l'action de niveau 5 et obtient 4 jetons Soie de la réserve. Il obtient également 1 ¥ depuis la réserve, car la Maison de commerce présente sur le Lieu choisi lui appartient.



2. Bonus de Niveau 5 (si possible)

Vous pouvez seulement effectuer cette étape si votre niveau d'influence lors de l'étape **Action du Lieu** est de 5 ou plus.

Choisissez 1 carte Bonus Niveau 5 face visible et obtenez une ou plusieurs récompenses en fonction de votre niveau d'influence total. Puis, défaussez la carte Bonus Niveau 5 utilisée et prenez-en une nouvelle pour la remplacer. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

Si votre niveau d'influence est de 5, obtenez la première récompense de la carte.

Si votre niveau d'influence est de 6, obtenez les 2 premières récompenses de la carte.

Si votre niveau d'influence est de 7 ou plus, obtenez les 3 récompenses de la carte.

Exemple : Julien a effectué une action de niveau 5 sur l'Usine de soie. Il choisit une carte Bonus Niveau 5 face visible et obtient 2 ¥ pour son niveau d'influence de 5. Cependant, comme son niveau d'influence est insuffisant, il n'obtient pas les récompenses associées aux niveaux 6 et 7+.



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

Cette étape est facultative et peut seulement être effectuée si votre niveau d'influence lors de l'étape **Action du Lieu** est de 4 ou plus. Si tel est le cas, vous avez le choix entre les 2 actions suivantes :

A) Construire une Boutique;

OU

B) Construire une Maison de commerce.

Pour construire une Boutique ou une Maison de commerce, payez le coût indiqué, puis prenez le jeton correspondant sur votre plateau et placez-le sur l'emplacement vide correspondant du Lieu.

A) Construire une Boutique

Si vous ne possédez pas déjà une Boutique sur le Lieu que vous aviez choisi lors de l'étape **Action du Lieu**, vous pouvez dépenser 1 ¥ pour y construire 1 Boutique.

B) Construire une Maison de commerce

Si **aucun** joueur ne possède de Maison de commerce sur le Lieu que vous aviez choisi lors de l'étape **Action du Lieu**, vous pouvez dépenser des ¥ pour y construire 1 Maison de commerce. Vous trouverez ci-dessous les coûts de construction liés aux Maisons de commerce :

1^{re} : 4 ¥ / 2^e : 5 ¥ / 3^e : 6 ¥ / 4^e : 7 ¥

ACTIONS GRATUITES

Durant votre tour, vous pouvez également effectuer les actions suivantes autant de fois que vous le voulez, à n'importe quel moment et dans n'importe quel ordre :

- A) Valider une carte Commande
- B) Recruter un Négociant étranger
- C) Faire appel à un Négociant étranger
- D) Utiliser une carte Technologie

A) Valider une carte Commande

Posez une carte Commande de votre main face visible devant vous. Dépensez les Marchandises mentionnées sur la carte, puis recevez la récompense indiquée.

B) Recruter un Négociant étranger

Vous pouvez recruter un Négociant étranger dès que vous remplissez l'un des critères ci-dessous :

- Vous avez validé au moins 3 cartes Commande.
- Vous possédez au moins 3 cartes Technologie.
- Vous possédez au moins 2 cartes Église.
- Vous possédez au moins 2 jetons Marchandises importées **face cachée** (retournés).

REMARQUE : Chaque joueur peut recruter un Négociant étranger seulement par critère. Lorsque vous recrutez un Négociant étranger, prenez une carte Négociant étranger du paquet et placez-la face visible devant vous pour indiquer qu'il est disponible.

C) Faire appel à un Négociant étranger

Cette action est possible si vous possédez un Négociant étranger disponible. Un Négociant étranger vous permet de rejouer un tour.

Les règles de l'étape **Action du Lieu** sont identiques, cependant, vous jouez une carte Négociant étranger à la place d'une carte Influence. Les Négociants étrangers ont aussi la particularité de pouvoir être joués sur des Lieux occupés.

Comme d'habitude, vous pouvez aussi effectuer les étapes **Bonus de Niveau 5** et **Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce** lorsque vous jouez un Négociant étranger. Une fois que vous avez choisi un Lieu, calculez votre niveau d'influence total :

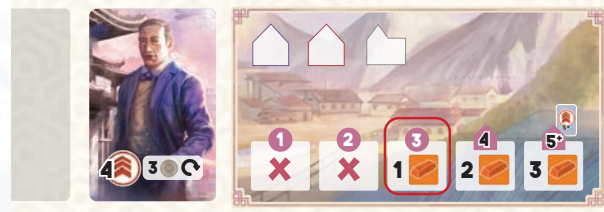
TYPE	NIVEAU D'INFLUENCE
Négociant étranger	3
Carte Main-forte	+1 ou +2
Boutique	+1
Maison de commerce	+1
Cartes Technologie	Selon les effets des cartes
Jeton Gare	+1

Une fois que vous avez terminé votre action gratuite **Faire appel à un Négociant étranger**, retournez la carte Négociant étranger face cachée, devant vous, pour indiquer qu'elle n'est plus disponible.

Exemple : Julien effectue l'action gratuite **Faire appel à un Négociant étranger** et choisit la Mine de cuivre. Même si son adversaire y a déjà joué une carte Influence, Julien peut tout de même choisir ce Lieu. Le Négociant étranger de Julien dispose d'un niveau d'influence de 3, l'action du Lieu lui permet donc d'obtenir 1 jeton Cuivre. Julien ne peut pas effectuer les étapes **Bonus de Niveau 5** et **Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce**, car son niveau d'influence est insuffisant.



Retournez votre carte Négociant étranger une fois que vous l'avez utilisée.



D) Utiliser une carte Technologie

Vous pouvez bénéficier des effets des cartes Technologie que vous possédez. S'il est précisé sur une carte que son effet peut être utilisé « 1 fois par manche », inclinez-la à l'horizontale pour indiquer que vous l'avez déjà utilisée. Par ailleurs, certaines cartes Technologie peuvent être utilisées seulement à certains moments précis (voir *Cartes Technologie* à la page 12).

PRÉPARER UNE NOUVELLE MANCHE

À la fin des 1^{re}, 2^e et 3^e manches, suivez les étapes ci-dessous pour préparer la manche suivante. À la fin de la 4^e manche, ignorez ces étapes et procédez au décompte final des points.

1. Récupération des cartes Influence

- Récupérez toutes vos cartes Influence.
- Vous pouvez améliorer **UNE** de vos cartes Influence en payant le nombre de ¥ requis. Une fois qu'une carte a été améliorée (retournée), elle reste ainsi jusqu'à la fin de la partie.

2. Actualisation des cartes Technologie

- Redressez les cartes Technologie que vous avez utilisées (cartes inclinées).
- Défaussez les cartes Technologie face visible qui n'ont pas été obtenues durant ce tour, et placez-en 5 nouvelles pour remplir les espaces sur le plateau.

Le dernier joueur d'une manche devient le premier joueur de la manche suivante.

DÉCOMPTÉ FINAL DES POINTS

À la fin de la 4^e manche, la partie se termine. Rangez dans la boîte les cartes Commande non validées; celles-ci ne rapporteront aucun point.

En respectant l'ordre suivant, calculez les scores finaux pour chaque catégorie et inscrivez-les sur la feuille de score.

1. Cartes Commande validées

Marquez les points indiqués sur vos cartes Commande validées.

2. Bonus pour les cartes Commande validées

Le joueur qui a validé le **plus** de cartes Commande marque 6 points. En cas d'égalité, ce bonus ne revient à personne.

3. Cartes Technologie

Marquez des points en fonction des critères indiqués sur vos cartes Technologie.

4. Bonus technologique

Additionnez les coûts de production de toutes vos cartes Technologie. Le joueur qui obtient le coût de production le **plus élevé** marque 6 points. En cas d'égalité, ce bonus ne revient à personne.

5. Cartes Église

Retournez vos cartes Église qui se trouvaient face cachée et marquez le nombre de points indiqué.

6. Maisons de commerce

Marquez 5 points pour chaque Maison de commerce que vous avez construite.

7. Boutiques

Marquez 1 point pour chaque Boutique que vous avez construite.

8. Jetons Marchandises importées face cachée

Marquez 4 points pour chaque jeton Marchandises importées face cachée (retourné) que vous possédez.

9. Jetons Marchandises importées face visible

Marquez 1 point pour chaque jeton Marchandises importées face visible que vous possédez.

10. Yens (¥)

Marquez 1 point pour chaque lot de 2 ¥ que vous possédez.

11. Jetons Marchandise

Marquez 1 point pour chaque lot de 3 jetons Marchandise que vous possédez (peu importe leur type).

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le score le plus élevé dans la 1^{re} catégorie (**Cartes Commande validées**) qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, comparez vos scores pour la 2^e catégorie, et ainsi de suite. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

DESCRIPTION DES SYMBOLES



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



Points : Marquez autant de points qu'indiqué.



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



Marchandises importées : Obtenez ou dépensez des Marchandises importées. Vous pouvez également dépenser des jetons face cachée (🎲).



Retourner un jeton Marchandises importées : Retournez face cachée un jeton Marchandises importées.



Prendre une Carte commande : Prenez autant de cartes Commande du paquet qu'indiqué.



Obtenir une commande : Obtenez autant de cartes Commande du paquet qu'indiqué.



Influence : Niveau d'influence égal au chiffre indiqué.



Carte Main-forte +1 : Obtenez une carte Main-forte +1.



Carte Main-forte +2 : Obtenez une carte Main-forte +2.



Carte Bonus Niveau 5 : Choisissez une carte Bonus Niveau 5 face visible et obtenez la ou les récompenses indiquées.

DESCRIPTION DES LIEUX

PLANTATION DE THÉ



Obtenez du thé (🍵)

Niveau 1 : Obtenez 1 🍵

Niveau 2 : Obtenez 2 🍵

Niveau 3 : Obtenez 3 🍵

Niveau 4 : Obtenez 4 🍵

Niveau 5* : Obtenez 5 🍵

PORT DE PÊCHE



Obtenez du poisson (🐟)

Niveau 1 : Obtenez 1 🐟

Niveau 2 : Obtenez 2 🐟

Niveau 3 : Obtenez 3 🐟

Niveau 4 : Obtenez 4 🐟

Niveau 5* : Obtenez 5 🐟

USINE DE SOIE



Obtenez de la soie (🧶)

Niveau 1 : Sans effet

Niveau 2 : Obtenez 1 🧶

Niveau 3 : Obtenez 2 🧶

Niveau 4 : Obtenez 3 🧶

Niveau 5* : Obtenez 4 🧶

MINE DE CUIVRE



Obtenez du cuivre (🔪)

Niveau 1 : Sans effet

Niveau 2 : Sans effet

Niveau 3 : Obtenez 1 🔪

Niveau 4 : Obtenez 2 🔪

Niveau 5* : Obtenez 3 🔪

ÉGLISE

Obtenez 1 carte Église.



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

Vous pouvez obtenir une carte Église si votre valeur de foi est égale ou supérieure à celle de la carte choisie.

Vous pouvez augmenter votre valeur de foi en dépensant des Marchandises, des Marchandises importées et de la monnaie. Échangez 1 ressource contre 1 valeur de foi. Vous ne pouvez échanger qu'un seul exemplaire de chaque type de ressource.

1 / 1 / 1 / 1 / 1 (ou / 1) / 1 ¥ : 1 valeur de foi

Lorsque vous obtenez une carte Église, recevez sa récompense, puis posez la carte Église face cachée devant vous.

Exemple : Julien effectue son **Action du Lieu** sur l'Église. Il exerce un niveau d'influence de 7, ce qui équivaut à une valeur de foi de 5. Il dépense 1 jeton Cuivre, 1 jeton Soie et 1 ¥ pour augmenter sa valeur de foi de 3, la faisant ainsi passer à 8. Julien choisit la carte Église qui indique une valeur de foi de 8. La récompense de celle-ci lui permet d'obtenir 1 carte Main-forte +2.



BUREAU DE DOUANE

Retournez face cachée des jetons Marchandises importées.



Niveau 1 : Sans effet
Niveau 2 : Retournez 1
Niveau 3 : Retournez 2
Niveau 4 : Retournez 3
Niveau 5* : Retournez 4

QUARTIER CHINOIS

Échangez des yens, des Marchandises et des Marchandises importées.



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

Vous pouvez échanger :

2 ¥ ↔ 1 1 ¥ ↔ 1 4 ¥ → 1
2 ¥ ↔ 1 1 ¥ ↔ 1

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

BANQUE

Obtenez des yens (¥).



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

LABORATOIRE

Obtenez 1 carte Technologie face visible.



Vous pouvez obtenir une carte Technologie si votre valeur de production est égale ou supérieure au coût de production de la carte choisie.

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

Vous pouvez augmenter votre valeur de production en dépensant des yens (¥) ou des Marchandises importées. Vous pouvez dépenser autant de ressources que vous le souhaitez.

2 ¥ : 1 valeur de production 1  ou  : 1 valeur de production

REMARQUE : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Technologie que vous pouvez posséder. Cependant, toutes les cartes que vous obtenez à partir de la 4^e carte coûtent 2 ¥ ou 1 jeton Marchandises importées (face visible ou cachée) de plus.

Ce Lieu est toujours accessible (∞).

PORT

Obtenez 1 ou 2 cartes Commande.



Niveau 1 : Prenez 1 carte
Niveau 2 : Prenez 2 cartes
Niveau 3 : Prenez 3 cartes
Niveau 4 : Prenez 4 cartes
Niveau 5+ : Prenez 5 cartes

Pour garder 1 carte Commande : Gratuit

Pour garder 2 cartes Commande : 2 ¥ ou 1  (ou )

Lorsque vous prenez plusieurs cartes Commande, vous les regardez et vous décidez si vous souhaitez dépenser des ressources pour en garder 2. Remettez sous le paquet les cartes Commande que vous ne gardez pas, dans n'importe quel ordre.

REMARQUE : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Commande que vous pouvez posséder.

Ce Lieu est toujours accessible (∞).

Exemple : Julien effectue son **Action du Lieu** sur le Port. Son niveau d'influence est de 5, ce qui lui permet de piocher 5 cartes. Comme 2 cartes l'intéressent, il dépense 2 ¥ pour garder 2 cartes. Puis, il remet les 3 cartes restantes sous le paquet.



CARTES TECHNOLOGIE



BAL

À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque carte Commande validée.



BOURSE

S'il vous reste 0 ¥ ou 1 ¥ au début de votre tour, obtenez 1 ¥.



BRIQUETERIE

À la fin de la partie, marquez 2 points supplémentaires pour chacun de vos jetons Marchandises importées face cachée ()



CUVERIE

À la fin de la partie, marquez 2 points supplémentaires pour chaque carte Église que vous possédez.



DILIGENCE

Lors de l'étape **Action du Lieu**, vous pouvez choisir un Lieu déjà occupé sur lequel vous avez construit une Maison de commerce.

Cet effet peut être utilisé une fois seulement par manche.



ÉCLAIRAGE ÉLECTRIQUE

À la fin de la partie, marquez 3 points supplémentaires pour chaque Maison de commerce que vous avez construite.



ÉCOLE DE LANGUE

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



EXPOSITION

À la fin de la partie, marquez 8 points.



FILATURE

N'importe quand durant votre tour, vous pouvez échanger 1 jeton Soie contre 2 ¥.

Cet effet peut être utilisé une fois seulement par manche.



GARE

Lorsque vous obtenez cette carte, placez le jeton Gare () sur le Lieu de votre choix. Le jeton octroie +1 niveau d'influence à quiconque se trouve sur ce Lieu. Lors de l'étape **Action du Lieu**, vous pouvez choisir le Lieu où se trouve le jeton même s'il est déjà occupé. Cet effet peut être utilisé une fois seulement par manche.



IMPRIMERIE

Obtenez 2 ¥ chaque fois que vous obtenez une carte Technologie.

L'effet ne s'applique pas lorsque vous obtenez cette carte. Il est seulement valable pour les cartes Technologie que vous obtenez après l'Imprimerie.



JOURNAL

Au début de chaque manche, obtenez 1 carte Main-forte +1.

Obtenez également 1 carte Main-forte +1 lorsque vous obtenez cette carte.

CARTES TECHNOLOGIE (SUITE)



LAMPE À GAZ

À la fin de la partie, marquez 1 point supplémentaire pour chaque Boutique que vous avez construite.



SYSTÈME DES BREVETS

À la fin de la partie, marquez 2 points pour chaque carte Technologie que vous possédez (y compris celle-ci).



SYSTÈME POSTAL

Lors de l'étape *Action du Lieu*, vous pouvez jouer n'importe laquelle de vos cartes Influence disponibles, sans tenir compte de son niveau d'influence. Cela vous permet d'ignorer la règle de hiérarchisation des cartes Influence.

Cet effet peut être utilisé une fois seulement par manche.



TECHNOLOGIE MINIÈRE

Obtenez 1 jeton Cuivre supplémentaire chaque fois que vous obtenez du cuivre.

Cet effet est valable pour la Mine de cuivre, le Quartier chinois et les cartes Bonus Niveau 5.



TÉLÉGRAMME

Lors de l'étape *Action du Lieu* et lors de l'action *Faire appel à un Négociant étranger*, les cartes Main-forte que vous jouez vous rapportent 1 niveau d'influence de plus que ce qu'elles indiquent.

Carte Main-forte +1 = +2 niveaux d'influence
Carte Main-forte +2 = +3 niveaux d'influence



TÉLÉPHONE

Lors de l'étape *Action du Lieu* et lors de l'action *Faire appel à un Négociant étranger*, vous pouvez dépenser 1 ¥ pour obtenir +1 niveau d'influence.

Cet effet peut être utilisé une fois seulement par manche.



TRAMWAY

Lors de l'étape *Action du Lieu*, vous pouvez choisir un Lieu déjà occupé.

Cet effet peut être utilisé une fois seulement par manche.



UNIVERSITÉ

Lors de l'étape *Récupération des cartes Influence*, l'amélioration de votre carte Influence est gratuite.

Cet effet ne vous octroie pas une amélioration supplémentaire, il annule simplement les coûts habituels liés à l'amélioration de vos cartes.

GUIDE DE RÉFÉRENCE

RÈGLE DE HIÉRARCHISATION DES CARTES INFLUENCE

Lorsque vous jouez une carte Influence, son niveau d'influence doit être le moins élevé parmi vos cartes disponibles.

LIEUX OCCUPÉS

Un Lieu occupé est un Lieu sur lequel une carte Influence a déjà été jouée (c.-à-d. un Lieu qui a déjà été choisi lors de la manche en cours).

Ces Lieux ne peuvent pas être choisis lors de l'étape **Action du Lieu**. Le Laboratoire et le Port sont les seuls Lieux qui ne sont jamais considérés comme étant des « Lieux occupés ». Ils sont toujours accessibles (∞).

Les Négociants étrangers peuvent être joués sur des Lieux déjà occupés.

MAISONS DE COMMERCE

Si une Maison de commerce se trouve sur un Lieu choisi, son propriétaire obtient 1 ¥ de la réserve.

CARTES TECHNOLOGIE

Vous pouvez avoir autant de cartes Technologie que vous le souhaitez. Toutes les cartes que vous obtenez à partir de la 4^e carte coûtent 2 ¥ ou 1 jeton Marchandises importées (face visible ou cachée) de plus.

Lorsque vous utilisez l'effet d'une carte Technologie qui comporte la mention « 1 fois par manche », inclinez-la à l'horizontale. Ces cartes redeviennent disponibles lors de la manche suivante; elles sont redressées à la verticale entre 2 manches.

CRÉDITS

Auteur : Hisashi Hayashi

Illustrateur : The Creation Studio

Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé

Graphistes : Marie-Elaine Bérubé & Marc Rousselle

Rédaction des règles : Jonathan Bobal pour The Geeky Pen

Traducteurs : Pauline Fuchs et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.

Agence : Forgenext

AMÉLIORATION DES CARTES INFLUENCE

À la fin de chaque manche, vous pouvez améliorer **UNE** carte Influence en payant le coût indiqué sur la carte. Retournez la carte que vous venez d'améliorer; elle restera ainsi jusqu'à la fin de la partie.

EMPLACEMENTS DES CARTES

Cartes Influence : Gardez-les devant vous. Placez-les à côté du Lieu choisi lorsque vous les jouez. À la fin d'une manche, remettez-les devant vous.

Cartes Négociant étranger : Lorsque vous en obtenez, placez-les face visible devant vous. Retournez-les face cachée après les avoir utilisées.

Cartes Commande : Les cartes Commande non validées doivent rester dans votre main (ou face cachée devant vous). Placez les cartes Commande validées face visible devant vous. Lorsque vous prenez des cartes Commande, remettez sous le paquet les cartes que vous ne gardez pas, dans n'importe quel ordre. À la fin de la partie, rangez les cartes Commande non validées dans la boîte.

Cartes Technologie : Lorsque vous en obtenez, placez-les face visible devant vous.

Cartes Église : Lorsque vous en obtenez, placez-les face cachée devant vous. Retournez-les face visible à la fin de la partie.

Cartes Bonus Niveau 5 : Après les avoir utilisées, défaussez-les dans une pile à proximité des plateaux.



© 2025 Jeux Synapses Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de :
Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada

www.jeuxsynapsesgames.com

[f](#) [i](#) [@jeuxsynapsesgames](#)



AIDE DE JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Action du Lieu
2. Bonus de Niveau 5 (si possible)
3. Construction d'une Boutique ou d'une Maison de commerce (facultatif)

ACTIONS GRATUITES

- A) Valider une carte Commande
- B) Recruter un Négociant étranger
- C) Faire appel à un Négociant étranger
- D) Utiliser une carte Technologie

RECRUTER UN NÉGOCIANT ÉTRANGER

- Vous avez validé au moins 3 cartes Commande.
- Vous possédez au moins 3 cartes Technologie.
- Vous possédez au moins 2 cartes Église.
- Vous possédez au moins 2 jetons Marchandises importées face cachée (retournés).

Chaque joueur peut recruter un Négociant étranger seulement par critère.

COÛTS DE CONSTRUCTION

Boutique : ¥1

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

