REINER KNIZIA

YELLOW & YANGTZE



VINCENT DUTRAIT

Autres jeux de Reiner Knizia par Grail Games :

Circus Flohcati *
Criss Cross *
King's Road **
Medici **
Medici: The Card Game **
Stephenson's Rocket ***

** illustré par Heiko Günther, ** illustré par Vincent Dutrait, *** illustré par Ian O'Toole*

Matagot

@EditionsMatagot



Le Dr Reiner Knizia est l'un des auteurs de jeux le plus prolifique et le plus renommé au monde. Il a publié plus de 600 jeux et livres à travers le monde dans plus de 50 langues et a remporté de nombreux prix internationaux.

GRAIL™ GAMES

Games worth seeking.

YELLOW & YANGTZE



Un jeu de Reiner Knizia

Illustré par Vincent Dutrait

2 à 4 joueurs / 14 ans et plus / 90 minutes

La période des Royaumes Combattants (de –475 à –221) retrace une époque de guerres incessantes entre sept états rivaux : Qin, Chu, Qi, Yan, Han, Wei et Zhao. Ces états furent finalement unifiés en – 221 sous le règne de la dynastie Qin qui posa les fondations de la Chine moderne, avec ses deux fleuves majeurs : le Yellow (le fleuve jaune) et le Yangtze (le fleuve bleu).

Yellow & Yangtze, l'évolution du jeu de plateau renommé Tigre & Euphrate, vous invite à rejouer cette période riche en événements et à mener votre dynastie à la victoire.

Dans *Yellow & Yangtze*, les joueurs construisent leur civilisation en plaçant des tuiles sur le plateau. Les joueurs ont à leur disposition cinq chefs : un Gouverneur, un Soldat, un Paysan, un Négociant et un Artisan. Ces chefs sont utilisés pour gagner des points de victoire dans les catégories correspondantes. Toutefois, votre score final sera le nombre de points dans votre catégorie la plus faible. Des conflits apparaîtront lorsque les différentes civilisations entreront en contact sur le plateau. Pour gagner, les civilisations des joueurs doivent survivre à ces conflits, calmer les révoltes paysannes et devenir suffisamment sûres pour pouvoir construire de prestigieuses pagodes.

MATÉRIEL

Votre jeu contient :

- ce livret de règles
- 1 plateau de jeu pliable
- 150 cubes dans 5 couleurs différentes (noir, rouge, vert, bleu, jaune) et de deux tailles différentes (10 grands et 20 petits dans chaque couleur)
- 4 paravents
- 20 pions Chef dans 5 couleurs différentes (1 série par joueur)
- 9 pagodes (2 noires, 2 rouges, 2 vertes, 2 bleues, 1 jaune)
- 1 marqueur de réunification rouge
- 138 tuiles (42 **tuiles Gouverneur**, 36 **tuiles Soldat**, 24 **tuiles Négociant**, 24 **tuiles Paysan**, 12 **tuiles Artisan**)
- 1 sac pour contenir les tuiles

MISE EN PLACE

A : Placez le plateau au centre de la table.
Il représente la Chine pendant la période des royaumes combattants avec ses deux fleuves, le Yellow et le Yangtze.

B : Placez une **tuile Gouverneur** sur chacune des cases correspondantes du plateau. Elles représentent les capitales des sept royaumes combattants. Placez toutes les tuiles restantes dans le sac et mélangez-les bien.

Optionnel : *Lors d'une partie à deux joueurs, vous pouvez vous mettre d'accord pour raccourcir la partie en retirant au hasard et face cachée 24 tuiles du sac.*



C : Placez toutes les pagodes à proximité du plateau.
Séparez les jetons Point de victoire par couleur et placez-les à côté du plateau.
Placez le marqueur hexagonal de réunification rouge près du plateau.

D : Chaque joueur choisit une dynastie (lion, taureau, archer, vase) et place le paravent correspondant devant lui. Il place alors ses cinq chefs devant son paravent. Les paravents et chefs restants peuvent être remis dans la boîte.

E : Chaque joueur pioche six tuiles au hasard dans le sac et les place derrière son paravent.

F : Six tuiles supplémentaires sont tirées du sac et placées face visible sur le parchemin vert situé dans le coin

LES ÉTATS

Les tuiles et les chefs ayant un côté commun sur le plateau sont considérés comme **adjacents**. Des tuiles et des chefs sont **reliés**, s'ils sont adjacents ou s'ils sont connectés via une chaîne de tuiles et de chefs adjacents.

Un **état** est constitué de tuiles reliées et d'au moins un chef relié sur le plateau. Tant qu'un état ne contient que des chefs de couleurs différentes, il reste en paix. Lorsque deux chefs de même couleur sont présents dans un même état, un conflit se déclenche.

FONCTIONNEMENT DU JEU

Choisissez un premier joueur au hasard. Le jeu se joue ensuite en sens horaire.

À son tour, le joueur actif effectue jusqu'à deux actions, dans l'ordre de son choix, parmi 5 actions possibles. Il peut choisir d'effectuer deux actions différentes ou la même action deux fois :

A) Positionner (placer, déplacer ou retirer) un chef
B) Poser une tuile
C) Défausser deux tuiles Paysan pour causer une révolte paysanne
D) Défausser deux tuiles Négociant pour construire une pagode
E) Remplacer jusqu'à six tuiles de derrière son paravent

Ces actions seront maintenant expliquées en détail.

A) POSITIONNER UN CHEF

Chaque joueur contrôle une dynastie de cinq chefs :



Gouverneur **Soldat** **Paysan** **Négociant** **Artisan**

Le joueur actif peut effectuer cette action pour positionner l'un de ses chefs sur le plateau. Ce chef peut provenir de l'extérieur du plateau, ou être repositionné à partir d'une autre case du plateau. Alternativement, cette action permet également de retirer un de ses chefs du plateau.

Les contraintes suivantes doivent être respectées :

- Un chef doit être placé sur une case vide du plateau (sans tuile, ni chef).
- Un chef doit être placé adjacent à une **tuile Gouverneur**.
- Un chef ne peut pas être placé de façon à ce que deux états se retrouvent réunis et que cela déclenche un conflit (voir « Conflits » plus loin). Si cela ne déclenche pas de conflit, il est possible de réunir deux états ou plus en plaçant un chef.
- Un chef ne peut pas être placé sur une case de fleuve.

Lorsque la dernière **tuile Gouverneur** adjacente à un chef est retirée du plateau, ce chef est également retiré du plateau et rendu à son propriétaire.

B) POSER UNE TUILE

Il existe cinq types de tuiles différents :


Gouverneur


Soldat


Paysan


Négociant


Artisan

Lorsqu'un joueur effectue cette action, il prend une tuile de derrière son paravent et la place sur le plateau.

Les contraintes suivantes doivent être respectées :

- Une tuile doit être placée sur une case vide
- Les **tuiles Paysan** ne peuvent être placées que sur des cases de fleuve (l'agriculture nécessite de l'irrigation).
- Tout autre type de tuile que les **tuiles Paysan** ne peuvent pas être placées sur des cases de fleuve.

EFFETS SPÉCIAUX DES TUILES NÉGOCIANT ET DES TUILES PAYSAN

- Après avoir posé une **tuile Négociant** sur le plateau, le joueur peut choisir une des tuiles visibles du marché (parchemin vert au coin sud-est du plateau) et la placer derrière son paravent.
- Après avoir posé une **tuile Paysan** sur le plateau, le joueur peut continuer à placer d'autres **tuiles Paysan** pour autant que la tuile suivante est posée adjacente à la tuile précédente et que la tuile précédente ne déclenchait ni conflit, ni construction d'une pagode.

POINTS DE VICTOIRE

Il existe cinq types de points de victoire différents :


Parchemin


Arme


Récolte


Marchandise


Or

Les joueurs obtiennent un point de victoire lors du placement d'une tuile dans les circonstances suivantes :

- Si la tuile est posée à l'intérieur d'un état et que cet état contient un chef de la même couleur que la tuile, le joueur à qui ce chef appartient gagne un point de victoire de la même couleur que la tuile et le chef.
- S'il n'y a pas de chef correspondant à la couleur de la tuile à l'intérieur de l'état, mais qu'un **chef Gouverneur** y est présent, alors c'est le joueur à qui appartient ce **chef Gouverneur** qui gagne un point de victoire de la couleur de la tuile.

Si, au cours de la même action, plusieurs **tuiles Paysan** sont posées, chacune de ces tuiles peut déclencher le gain d'un point de victoire pour autant que les circonstances ci-dessus soient applicables.

Aucun point de victoire n'est gagné si la tuile est posée de manière à ce que deux états soient réunis et que cela déclenche un conflit. Toutefois, si aucun conflit n'est déclenché et que les circonstances ci-dessus sont applicables, le point de victoire est gagné.

Les points de victoires sont placés derrière le paravent des joueurs et sont tenus secrets. À tout moment, un joueur peut échanger cinq petits cubes de valeur « 1 » contre un grand cube de valeur « 5 ».

C) DÉFAUSSER DEUX TUILES PAYSAN POUR CAUSER UNE RÉVOLTE PAYSANNE

Un joueur peut décider de causer une révolte paysanne. Pour cela, il doit prendre deux **tuiles Paysan** de derrière son paravent et les défausser face cachée dans la boîte de jeu. Suite à cela, le joueur doit ensuite choisir n'importe quelle tuile du plateau et la défausser également face cachée dans la boîte de jeu. La case qui contenait la tuile ainsi défaussée devient à nouveau vide.

Remarques : Une révolte paysanne peut séparer un état en deux parties ou plus. Si, suite à une révolte paysanne, la dernière **tuile gouverneur** adjacente à un chef est défaussée, ce chef doit être retiré du plateau et rendu à son propriétaire. Si, sur la tuile défaussée se trouvait une pagode, cette dernière est également retirée du plateau et replacée à côté du plateau – voir « Pagodes » ci-dessous.

EFFET SPÉCIAL DU CHEF PAYSAN :

Si le joueur possède encore son **chef Paysan** devant son paravent (ce dernier n'est donc pas sur le plateau), ce chef peut (mais ne doit pas) remplacer une des deux tuiles requises. Le cas échéant, le joueur ne défausse qu'une seule **tuile Paysan** de derrière son paravent pour causer une révolte paysanne.

Remarque : Une révolte paysanne ou un conflit (voir « Conflits » plus loin) peut avoir comme conséquence qu'une **tuile Gouverneur** placée sur une case capitale est retirée du plateau. Ces cases n'ont pas d'autre effet que celui de la mise en place. Une telle case vide pourra donc accueillir un chef ou une tuile (à l'exception des **tuiles Paysan** car ces cases ne sont pas des cases de fleuve).

D) DÉFAUSSER DEUX TUILES NÉGOCIANT POUR CONSTRUIRE UNE PAGODE

Cette action sera décrite en détail dans la section « Pagodes » ci-dessous.

E) REMPLACER JUSQU'À SIX TUILES DE DERRIÈRE SON PARAVENT

Pour une action, un joueur peut défausser jusqu'à six tuiles de derrière son paravent, face cachée dans la boîte de jeu. Il complète alors son stock de tuiles en piochant le même nombre de tuiles du sac et en les plaçant derrière son paravent.

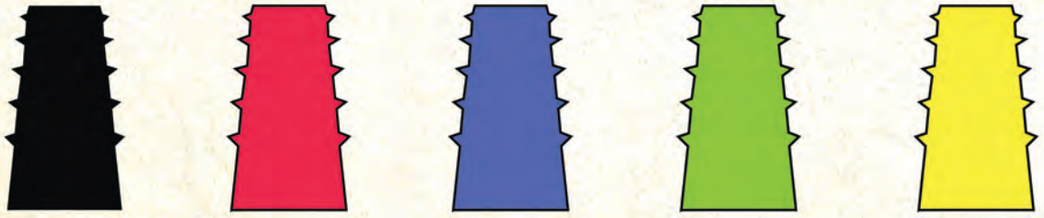
FIN D'UN TOUR

À la fin de son tour, après avoir effectué jusqu'à deux actions, le joueur reçoit des points de victoire pour les pagodes qu'il contrôle (voir « Pagodes » ci-dessous).

Enfin, le joueur complète son stock de tuiles en piochant de nouvelles tuiles du sac de manière à avoir six tuiles derrière son paravent. Si le marché (parchemin vert du coin sud-est du plateau) contient moins de six tuiles, celui-ci est également complété avec de nouvelles tuiles tirées du sac. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

PAGODES

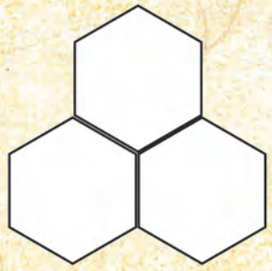
Il existe cinq types de pagodes :



Cour **Garnison** **Silo** **Marché** **Atelier**

Parfois, après avoir placé une tuile (et une fois que le point de victoire est attribué pour l'avoir fait), le joueur a la possibilité de construire une pagode. Cela est possible si les conditions suivantes sont remplies :

- Le joueur a placé la tuile de manière à créer un « triangle » de trois tuiles de même couleur.
- La tuile placée ne déclenche pas de conflit.
- Aucune des trois tuiles du triangle ne comporte déjà une pagode.



Le joueur prend alors à côté du plateau une pagode de la couleur correspondante et la place sur le triangle (ceci fait partie de l'action « Poser une tuile »). Si aucune pagode de la couleur correspondante n'est disponible à côté du plateau, le joueur déplace n'importe quelle pagode de la couleur correspondante déjà sur le plateau pour la positionner sur le nouveau triangle. Le joueur peut également décider de ne pas construire de pagode.

Remarque : Les tuiles qui forment le triangle sont toujours considérées comme étant face visible, même si une pagode est posée sur elles. En particulier, un chef sera toujours considéré comme étant adjacent à une **tuile gouverneur**, même si cette dernière porte une pagode noire.

Une pagode donne des points de victoire régulièrement. À la fin de son tour, le joueur compte combien de ses chefs se trouvent dans le même état qu'une ou plusieurs pagodes de la même couleur qu'eux. Chacun d'eux lui rapporte alors un point de victoire de sa couleur par pagode de même couleur se trouvant dans le même état.

Remarque : Un **chef gouverneur** ne rapporte des points de victoire que s'il est connecté à une pagode noire (cour). Bien que la pose d'une tuile peut permettre à un **chef gouverneur** de rapporter des points de victoire d'autres couleurs (en l'absence du chef concerné), ceci ne s'applique pas aux pagodes.

Nous sommes maintenant à même de décrire la dernière action :

D) DÉFAUSSER DEUX TUILES NÉGOCIANT POUR CONSTRUIRE UNE PAGODE

Pour construire une pagode sur un « triangle » de tuiles qui a été formé précédemment par n'importe quel joueur (qui a alors renoncé à placer une pagode à ce moment-là, ou dont la pagode a été entretemps retirée), le joueur peut effectuer cette action. Pour construire une pagode, le joueur prend deux **tuiles Négociant** de derrière son paravent et les défausse face cachée dans la boîte. Le joueur peut alors construire une pagode de la couleur correspondante sur le triangle en question. Si possible, le joueur prend une pagode d'à côté du plateau, sinon il prend une pagode n'importe où sur le plateau et la déplace sur ce triangle.

EFFET SPÉCIAL DU CHEF NÉGOCIANT

Si le joueur possède encore son **chef Négociant** devant son paravent (ce dernier n'est donc pas sur le plateau), ce chef peut (mais ne doit pas) remplacer une des deux tuiles requises. Le cas échéant, le joueur ne défausse qu'une seule **tuile Négociant** de derrière son paravent pour construire une pagode.

CONFLITS

Un conflit se déclenche lorsque deux chefs de même couleur cohabitent dans un même état. Il existe deux types de conflits :

- **Les révoltes**
- **Les guerres**

Tout conflit doit être résolu immédiatement. Une action n'est pas terminée tant que le conflit n'est pas résolu et que tous les états ne contiennent que des chefs de couleurs différentes.

LES RÉVOLTES

Une révolte survient lorsqu'un chef est placé dans un état qui contient déjà un chef de même couleur.

Lors d'une révolte, le joueur qui vient de poser son chef est l'attaquant. Le joueur qui possède le chef de même couleur déjà présent sur le plateau est le défenseur.

Les révoltes se résolvent de la manière suivante :

- L'attaquant et le défenseur puisent leur force des **tuiles Gouverneur** adjacentes à leur chef. Il est possible qu'une même **tuile Gouverneur** compte pour les deux chefs.
- En commençant par l'attaquant, suivi du défenseur, les joueurs peuvent augmenter leur force en ajoutant au conflit autant de **tuiles Gouverneur** de derrière leur paravent qu'ils le souhaitent et en les plaçant devant leur paravent.

Le joueur ayant la plus grande force (le nombre total de **tuiles Gouverneur**) remporte le conflit. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte.

Les conséquences d'une révolte sont les suivantes :

- Le perdant doit retirer son chef du plateau.
- Le vainqueur gagne un point de victoire de la couleur des chefs ayant déclenché le conflit.
- Les deux joueurs défaussent toutes les **tuiles Gouverneur** qu'ils ont ajouté au conflit, face cachée dans la boîte.

EFFET SPÉCIAL DU CHEF GOUVERNEUR

Si un joueur impliqué dans une révolte possède encore son **chef Gouverneur** devant son paravent (ce dernier n'est donc pas sur le plateau), ce chef peut (mais ne doit pas) octroyer un point de force supplémentaire à son possesseur.

LES GUERRES

Une guerre se déclenche lorsqu'un ou plusieurs états se retrouvent réunifiés après la pose d'une nouvelle tuile sur le plateau, et que ce nouveau grand état contient des chefs de même couleur.

Rappel : aucun point de victoire n'est accordé pour la pose d'une tuile qui déclenche un conflit. À la place, le marqueur de réunification rouge est placé sur cette tuile.

Tous les conflits entre chefs de même couleur sont résolus par une grande guerre de la manière suivante :

- Chacun des états en guerre puise sa force des **tuiles Soldat** qu'il contient.
- En commençant par le joueur situé à gauche du joueur ayant posé la tuile unifiant les états, puis en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut augmenter la force d'un des états en guerre en ajoutant autant de **tuiles Soldat** qu'il le souhaite de derrière son paravent et en les plaçant face visible sur le plateau à proximité de l'état qu'il souhaite soutenir. Tous les joueurs peuvent soutenir l'effort de guerre en ajoutant des **tuiles Soldat** même si aucun de leurs chefs n'est impliqué dans le conflit. Le joueur ayant posé la tuile unificatrice est toujours le dernier à soutenir l'effort de guerre.

L'état ayant la plus grande force (le nombre total de **tuiles Soldat**) remporte le conflit. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant posé la tuile unificatrice qui décide quel état l'emporte.

Les conséquences de la guerre sont les suivantes :

- Tous les chefs en conflit, ainsi que toutes les **tuiles Soldat** sont simultanément retirés de tous les états perdants. Seuls les chefs n'étant pas en conflit restent dans les états perdants.
- Pour chaque chef retiré du plateau et rendu à son propriétaire, le joueur contrôlant le chef de même couleur dans l'état gagnant reçoit un point de victoire de cette couleur.
- Toutes les **tuiles Soldat** de chacun des états perdants ayant participé au combat (en étant sur le plateau ou en ayant été ajouté en soutien par des joueurs) sont rassemblées en pile à côté du plateau à proximité de chacun des états perdants. Chaque pile représente la force totale qu'avait chacun des états perdants lors de la guerre. Le nombre de **tuiles Soldat** dans la plus grande pile indique combien de **tuiles Soldat** doivent maintenant être défaussées par l'état gagnant. On défausse d'abord toutes les **tuiles Soldat** ayant été ajoutées par les joueurs en soutien. Si le nombre de tuiles défaussées n'est pas suffisant, alors le joueur ayant placé le marqueur de réunification choisit des **tuiles Soldat** dans l'état gagnant qu'il défausse jusqu'à ce que le nombre de **tuiles Soldat** défaussées atteigne le nombre total requis.

Une fois la guerre terminée, le marqueur de réunification est retiré et placé à côté du plateau. Les **tuiles Soldat** défaussées sont placées dans la boîte de jeu, face cachée.

EFFET SPÉCIAL DU CHEF SOLDAT

Si un joueur possède encore son **chef Soldat** devant son paravent (ce dernier n'est donc pas sur le plateau), ce chef peut (mais ne doit pas) être utilisé (seul ou avec d'autres **tuiles Soldat**) en soutien d'un des états en guerre. Le chef est alors considéré comme une **tuile Soldat** supplémentaire. Après la guerre, les chefs utilisés en soutien sont rendus à leur propriétaire.

EXEMPLE :

André, l'archer, place une tuile qui unifie deux états. Ceci déclenche une guerre. La tuile posée ne rapporte donc pas de point de victoire et le marqueur de réunification est placé sur cette nouvelle tuile.



*Pour le moment, l'état situé à gauche a une force de 2 (deux **tuiles Soldat**) tandis que l'état situé à droite a une force de 4 (quatre **tuiles Soldat**).*

Barbara, le taureau, est assise à la gauche d'André. Elle est donc la première à pouvoir ajouter des tuiles supplémentaires en soutien. Elle place 2 ***tuiles Soldat*** *de derrière son paravent à proximité de l'état situé à gauche et dans lequel se trouvent ses chefs.*

Paul, le vase, est le joueur suivant dans le sens horaire. Il ne souhaite pas mettre de tuile en soutien, mais comme son ***chef Soldat*** *n'est pas sur le plateau, il décide de l'utiliser pour soutenir l'état situé à gauche.*

Enfin, le tour revient à André qui peut alors mettre des tuiles en soutien. Pour le moment, la force est de 5 pour l'état situé à gauche et de 4 pour l'état situé à droite et dans lequel se trouvent ses chefs. André prend 3 ***tuiles Soldat*** *de derrière son paravent et les place à proximité de l'état situé à droite.*



L'état situé à droite gagne la guerre. Le ***chef Soldat*** *et le* ***chef Gouverneur*** *du taureau sont retirés de l'état perdant et sont récupérés par Barbara. André gagne un point de victoire rouge pour son* ***chef Soldat*** *victorieux et Paul gagne un point de victoire noir pour son* ***chef Gouverneur*** *victorieux. Le* ***chef Négociant*** *et le* ***chef Paysan*** *restent sur le plateau, car ils ne sont pas en conflit avec d'autres chefs de même couleur.*



Le nombre total de ***tuiles Soldat*** *retirées du plateau et placées en soutien pour l'état perdant est de 5. Les trois* ***tuiles Soldat*** *placées en soutien pour l'état situé à droite ne suffisent donc pas pour atteindre ce total. André, ayant placé le marqueur de réunification, doit donc retirer deux* ***tuiles Soldat*** *supplémentaires de l'état gagnant. Ceci a pour conséquence que la pagode rouge (la garnison) est perdue et est retirée et placée à côté du plateau.*

Toutes les ***tuiles Soldat*** *défaussées et placées en soutien sont défaussées dans la boîte de jeu, face cachée. Le chef rouge placé en soutien est rendu à Paul. Le marqueur de réunification est retiré du plateau et la guerre est terminée.*

FIN DE LA PARTIE ET DÉTERMINATION DU GAGNANT

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur doit piocher une tuile dans le sac et qu'il est dans l'incapacité de le faire, car le sac est vide. (**Remarque :** la partie n'est pas encore terminée lorsque la dernière tuile est piochée du sac.)

Tous les joueurs retirent alors leur paravent. Chaque joueur détermine dans laquelle des quatre couleurs (noir, rouge, bleu et vert) il possède le moins de points de victoire, les points de victoire jaunes pouvant être attribués librement aux autres couleurs (chaque point de victoire jaune est un joker auquel on peut attribuer n'importe quelle autre couleur). Le nombre de points de victoire dans sa couleur la plus faible détermine le score final du joueur.

Le joueur ayant le plus grand score final est le vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs à égalité comparent le nombre de points de victoire dans leur deuxième plus faible couleur, et ainsi de suite.

RÉSUMÉ

TOUR DE JEU

À son tour, le joueur actif effectue deux des actions suivantes (il est possible de répéter la même action) :

- Positionner (placer, déplacer ou retirer) un chef
- Poser une tuile
- Défausser deux **tuiles Paysan** pour causer une révolte paysanne
- Défausser deux **tuiles Négociant** pour construire une pagode
- Défausser et remplacer jusqu'à six tuiles de derrière son paravent

À la fin de son tour, il gagne des points pour les pagodes qu'il contrôle, puis pioche jusqu'à avoir six tuiles.

TUILES

Après la pose d'une tuile sur le plateau, un chef de même couleur situé dans le même état rapporte un point de victoire. La pose d'une tuile engendre également les effets suivants :

- **Gouverneur** : Donne de la force aux chefs adjacents lors d'une révolte. Un chef doit être adjacent à une tuile gouverneur.
- **Négociant** : Après avoir posé une tuile négociant, le joueur peut piocher une tuile au marché.
- **Paysan** : Le joueur peut placer plusieurs tuiles paysan adjacentes lors de la même action (avec quelques restrictions).
- **Soldat** : Donne de la force à un état lors d'une guerre.
- **Artisan** : Pas d'effet, mais les points de victoire jaunes (l'or) sont des jokers à la fin de la partie.

CHEFS

En plus de rapporter des points de victoire et de déclencher des révoltes, les cinq chefs offrent les bénéfices suivants :

- **Gouverneur** : Lorsqu'une tuile est posée dans un état, le gouverneur rapporte un point si le chef correspondant est absent. Le gouverneur peut également ajouter un point de force lors d'un conflit s'il n'est pas sur le plateau.
- **Négociant** : Peut remplacer une tuile verte lors de la construction d'une pagode s'il n'est pas sur le plateau.
- **Paysan** : Peut remplacer une tuile bleue pour causer une révolte paysanne s'il n'est pas sur le plateau.
- **Soldat** : Peut être considéré comme un soldat supplémentaire lors d'une guerre s'il n'est pas sur le plateau.
- **Artisan** : Pas d'effet, mais les points de victoire jaunes (l'or) sont des jokers à la fin de la partie.

CONFLITS

Les **révoltes** ont lieu lorsqu'un chef est placé dans un état qui contient déjà un chef de même couleur.

- Le joueur ayant le plus grand total de force (nombre de **tuiles Gouverneur** adjacentes et en soutien) gagne le conflit.
- Le perdant retire son chef du plateau. Le vainqueur gagne un point de victoire de la couleur des chefs en conflit. Toutes les **tuiles Gouverneur** ajoutées en soutien sont défaussées.

Les **guerres** ont lieu lorsqu'un ou plusieurs états sont unifiés par le placement d'une nouvelle tuile, et que le nouvel état ainsi créé contient des chefs de même couleur.

- Les **tuiles Soldat** déterminent la force totale de chaque état (en plus des tuiles ajoutées en soutien par les joueurs).
- L'état perdant retire tous les chefs en conflit, ainsi que toutes ses **tuiles Soldat** du plateau. Les chefs vainqueurs gagnent des points de victoire. Selon l'ampleur de la guerre, des **tuiles Soldat** de l'état vainqueur devront également être retirées du plateau.

GRAIL™ GAMES

Matagot

Remerciements : Reiner Knizia remercie tous les joueurs qui ont contribué au développement du jeu, et en particulier Iain Adams, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Dave Spring.

Yellow & Yangtze est ©2019 Dr Reiner Knizia. Tous droits réservés.

Ce produit est ©2019 Grail Games. Grail Games et le logo Yellow & Yangtze sont © Grail Games. Le logo Grail Games est TM et© Grail Games. Tous droits réservés.
Imprimé en Chine. Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces susceptibles d'être avalées.