

RÈGLES DU JEU

Vous incarnez les conseillers de l'Empereur Yongle durant la dynastie Ming. Ce dernier vous a demandé de lui construire une grande et majestueuse cité à son image et promet gloire et honneur à celui qui aura le plus contribué à sa construction. Vous qui travailliez autrefois en parfaite harmonie, cette promesse de faveur a créé de véritables tensions. Vos opposants n'hésiteront pas à vous empêcher d'arriver à vos fins et à établir des stratagèmes machiavéliques afin d'être celui qui satisfera le plus l'Empereur.

But du jeu :

A l'aide des différentes ressources à votre disposition, vous devrez mener à bien la construction des bâtiments de la cité, afin d'avoir le plus de point de faveur impériale. Attention aux autres joueurs qui auront le même but et vous rendront la tâche difficile !

Matériel :

1 Plateau de jeu
2 Marqueurs de Saisons
4 Jetons de Score
100 cartes Ressources
15 cartes Manigance
38 cartes Événement
30 cartes Complot
26 cartes Bâtiments
5 cartes Bâtiments Impériaux
12 cartes Conseillers

Mise en Place :

Placez les jetons sur la case 0 du compteur de points, et les différentes pioches à leurs emplacements respectifs sur le plateau.

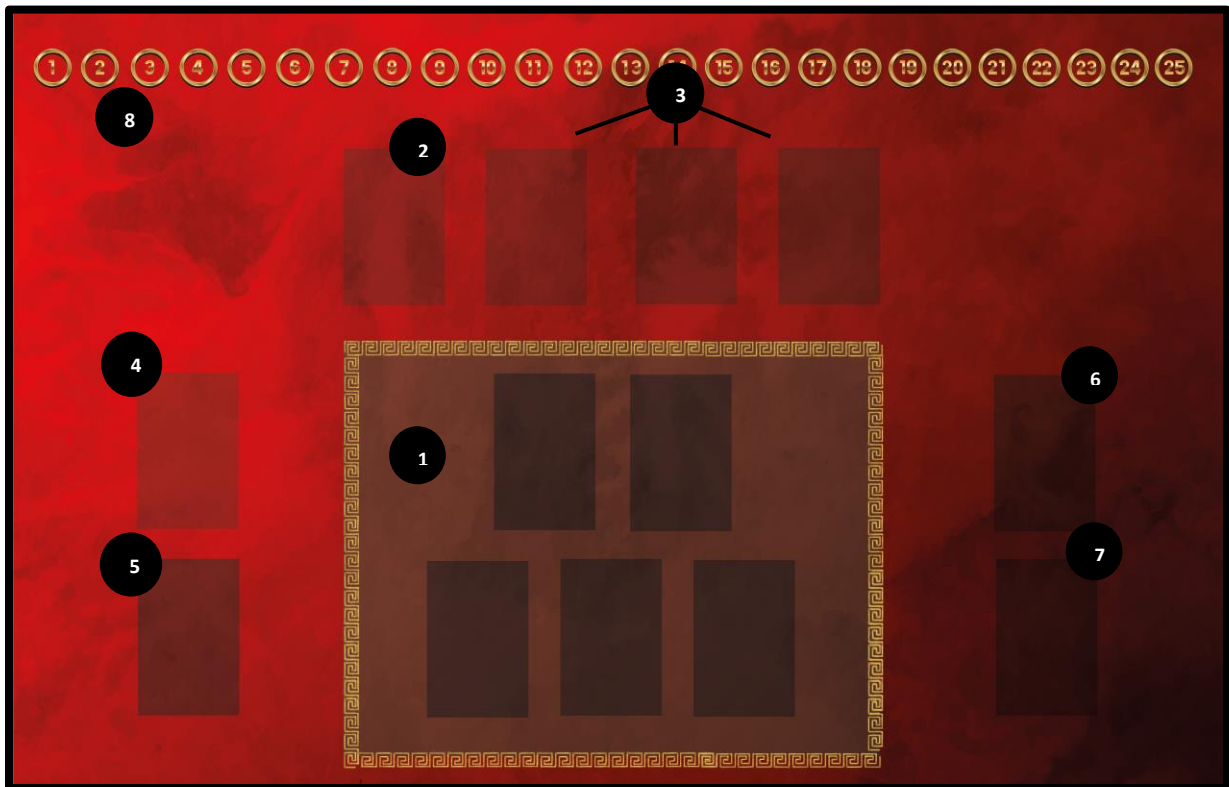
Pour déterminer qui va commencer, chaque joueur pioche une carte bâtiment. Celui ayant pioché la carte bâtiment rapportant le plus de faveur commence, puis l'on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remplacez ensuite les cartes bâtiments dans leur pioche, mélangez, et placez les trois premières à leur emplacement dédié sur le plateau.

Puis, chaque joueur pioche 4 cartes ressources chacun leur tour, dans le sens déterminé auparavant.

Le nombre de bâtiments impériaux présents dans le jeu dépendent du nombre de joueurs dans la partie :

2 joueurs	2 bâtiments impériaux
3 joueurs	3 bâtiments impériaux
4 joueurs	5 bâtiments impériaux



- 1 : Zone des bâtiments impériaux.
- 2 : Pioche des cartes bâtiments.
- 3 : Emplacement des carte bâtiments.
- 4 : Pioche des cartes Evènements.
- 5 : Emplacement des cartes Evènements.
- 6 : Pioche des cartes Ressources.
- 7 : Pioche des cartes Complots.
- 8 : Frise des points de faveur.

Déroulement du jeu :

Le déroulement du jeu est composé de deux phases. Les tours *individuels* de chaque joueur, puis un tour *d'interaction entre les joueurs*, plus rare, qui prend place lorsqu'une saison prend fin. Une saison dure trois tours de table.

Au début de chaque tour de table, on tire une carte Évènement qui donne une règle, ou une tendance, qui aura effet pour toute la durée du tour.

En quoi consiste le tour individuel d'un joueur ?

Le joueur peut effectuer jusqu'à trois actions :

- Piocher une carte ressource ;
- Construire un bâtiment ;
- Ou bien jouer une carte complot, s'il en possède.

Le joueur a une totale liberté quant à la façon et l'ordre dont il décide d'entreprendre ces actions.

En revanche, jouer une carte complot utilise deux des trois actions d'un joueur. S'il décide de le faire, il ne pourra piocher qu'une seule carte ressource, ou bien construire un bâtiment. Veillez donc à utiliser vos actions de façon la plus optimale !

Une fois que le premier joueur a achevé son tour individuel, le joueur suivant joue le sien en suivant le même déroulement.

Différents exemples de tour individuel :

- *Le joueur décide de piocher deux cartes ressources, puis de construire un bâtiment. C'est la fin du tour.*
- *Le joueur décide de jouer une carte complot, et piocher une carte ressources. C'est la fin du tour.*
- *Le joueur décide de piocher trois cartes ressources. C'est la fin du tour.*

Comment construire un bâtiment ?

Si un joueur décide de construire un des bâtiments présents sur le plateau, à l'aide du stock de ressources qu'il a dans ses mains, il procède comme suit :

Il indique quel bâtiment il souhaite construire, puis dépense les cartes ressources nécessaires en les abattant devant lui.

La carte bâtiment lui revient, et il avance son pion du nombre de cases indiquées sur celle-ci, sur le compteur de points de faveur.

Les ressources utilisées vont dans la défausse.

En quoi consiste le tour d'interaction ?

Lorsqu'une saison s'achève survient le tour d'interaction entre joueurs.

Durant ce tour, chaque joueur choisit le conseiller dont il prendra les cartes défaussées. Pour ce faire, il dépose devant lui, face cachée, la carte conseiller correspondante.

En un second temps, chaque joueur *doit* choisir 3 à 5 cartes ressources qu'il a dans sa main, dont il devra se défausser. Il les pose devant lui, faces cachées. Si un joueur a moins que 3 cartes en main, alors il se défausse de la totalité de ses cartes.

Puis, tous les joueurs retournent leurs cartes en même temps, et l'échange de ressources se fait.

Dans le cas où deux joueurs ou plus ont visé le même conseiller, les cartes défaussées de ce dernier sont perdues, et les joueurs qui convoitaient celles-ci piochent alors autant de cartes ressources que ce dont il se sont défaussés.

D'autre part, chaque conseiller *doit* prendre les cartes du joueur qu'il a ciblé, même si celles-ci, une fois découvertes, ne lui conviennent pas. S'il récupère moins de cartes que ce dont il s'est défaussé, il prend le reste dans la pioche des cartes ressources.

Tous les conseillers doivent, à la fin de cette phase, avoir autant de cartes ressources dans les mains qu'ils en possédaient au départ.

Comment fonctionnent les saisons ?

Le jeu est rythmé par les saisons. Elles changent tous les trois tours, et apportent chacune leur effet, et leur influence sur le jeu.

- *Durant l'Hiver* : toutes les cartes bois valent 1 de moins, avec minimum de 1.
- *Au Printemps* : Les complots coûtent 1 action de plus.
- *En Été* : Les joueurs piochent 1 carte ressources au début de leur tour (cela ne compte pas comme une action).
- *Pendant l'Automne* : Les bâtiments rapportent un point de faveur supplémentaire.

Elles suivent l'ordre naturel qui est Hiver, Printemps, Été, Automne, et sont représentés par les deux marqueurs de saison double-face.



Les cartes

Cartes Ressources

Les cartes ressources sont les cartes les plus présentes dans le jeu. Elles servent à la fois de composants pour les constructions de bâtiments, mais elles servent aussi la fonction de monnaie d'échange entre les différents joueurs.

Ces cartes représentent un type de ressource parmi quatre existants dans le jeu : le bois, la pierre, la porcelaine et la soie.

Aussi, chaque carte présente un nombre d'unité de ressource qu'elle représente.

Cartes Manigance

Les cartes manigance sont présentes parmi la pioche des cartes ressources. Elles dévoilent un nombre de cartes ressources dont un joueur doit se défausser afin de piocher une carte complot. C'est donc un moyen alternatif pour les joueurs de se procurer ces cartes puissantes que sont les cartes complots, seulement en payant un prix raisonnable de ressource.

Cartes Bâtiments

1.

Les cartes bâtiments représentent l'objectif principal du jeu. La cité de l'Empereur se doit d'avoir de l'allure !

Sur ces cartes se trouve la recette de ressources nécessaires à leur construction, le nombre de point de faveur qu'elle rapporte, ainsi qu'un effet éventuel lié à la famille auquel le bâtiment appartient.

En effet, chaque bâtiment fait partie d'une des quatre familles suivantes :

- Les bâtiments religieux (en bleu);
- Les bâtiments marchands (en vert) ;
- Les bâtiments standards (en beige) ;
- Les bâtiments impériaux (en rouge).

Leur effet est déployé pour un joueur lorsque celui-ci a construit *trois bâtiments d'une même famille*, et s'applique ensuite pour chacune des prochaines constructions que ce joueur fera.

- Bonus religieux : l'utilisation des cartes manigances est maintenant gratuite, et ne requiert donc plus de se défausser en cartes ressources.
- Bonus marchand : le joueur voit les 5 prochaines cartes ressources de la pioche, et choisit jusqu'à trois d'entre elles, puis repose le reste dans la pioche.
- Bonus standard : +1 faveur pour les bâtiments rapportant 1 et 2 de faveur (ils rapportent donc à 2 et 3 points de faveur).

2.

Les bâtiments impériaux sont exceptionnels et ne présentent aucun bonus de famille. En revanche, ce sont les seuls à rapporter 6 points de faveur, et nécessitent beaucoup de ressources à leur construction. Ils ne sont présents qu'en 5 exemplaires maximum.

Ils mettent aussi fin à la partie lorsqu'ils ont tous été construits.

Cartes Complot

Les cartes complot interviennent de façon plus ponctuelle dans une partie, mais leurs puissances ne sont pas négligeables. Elles servent à impacter négativement les actions d'un autre joueur, interférer avec ses ressources, ou ses bâtiments.

Il est possible de s'en procurer via la construction des bâtiments rapportant 4 points de faveur et plus, ou bien via les cartes manigances.

Cartes Evènement

Les cartes évènement sont tirées au début de chaque tour de table. Elles donnent une règle, ou une tendance, qui aura effet pour toute la durée du tour.

Quand la partie prend-elle fin ?

Il existe plusieurs façons de remporter la partie.

Tout d'abord, lorsqu'un joueur atteint 25 points de faveur. Lorsque cela est fait, les joueurs terminent alors le tour de table, afin que chacun ait joué le même nombre de fois.

La partie peut aussi se terminer lorsque tous les bâtiments impériaux ont été construits. C'est le joueur ayant le plus de points de faveur à ce stade qui gagne alors la partie.

Répartition des points de faveur bonus.

Même lorsque la partie s'est achevée, tout n'est pas encore fini. En effet, la différence peut encore se faire lors de la répartition de points bonus, qui s'appliquent en fonction de différents aspects que l'on constate *après que tous les joueurs aient joué leur dernier tour* :

- Bonus s'appliquant pour un joueur ayant construit au moins un bâtiment de chaque famille durant la partie : **+ 5 points de faveur.**
- Bonus s'appliquant pour un joueur ayant construit un ou plusieurs bâtiments impériaux (bonus s'appliquant SEULEMENT SI la partie a pris fin car l'ensemble des bâtiments impériaux de la partie ont été construits). **+ 2 points de faveur par bâtiment impérial construit.**
- Bonus s'appliquant pour un joueur ayant le plus d'unités de ressources dans sa main à la fin de la partie. **+ 2 points de faveur.**
- Bonus s'appliquant pour le joueur ayant construit le plus de bâtiments durant la partie. **+ 2 points de faveur.**
- Bonus s'appliquant pour chaque carte complot encore en possession des joueurs (non jouée). **+ 1 point de faveur par carte.**