

Yunnan : clarification de règles

Alors que le livre de règles détaillait les règles sans défaut apparent, le nombre de question reçu par l'auteur suggère que des détails importants semblent être négligés. Voici les réponses aux questions les plus généralement posées.

Enchères (1A) :

1. Vous êtes libre d'enchérir sur n'importe quel emplacement libre d'un bâtiment d'amélioration. Cependant si vous enchérissez à 5 ou 7, cette enchère doit être la meilleure dans ce bâtiment.
2. Une enchère à 15 **ne bloque pas** une enchère à 9 ou 12.
3. Les emplacements libérés par un joueur se rendant à la banque peuvent être utilisés par les autres joueurs en respectant la règle 1.
4. Si vous passez, les commerçants restant dans votre réserve sont placés à Pu'er.
5. Si après avoir passé, une enchère dépasse l'un de vos enchères à 5 ou 7, déplacez votre marqueur de tour à sa place sur la piste verte et remettez les commerçants concernés dans votre réserve. A votre tour vous pouvez à nouveau enchérir comme si vous n'aviez pas passé.
6. Les enchères ne doivent pas être payées immédiatement. Elles le seront lors de la résolution de la phase des bâtiments d'amélioration (cf. 1C).
7. A aucun moment, vous ne pouvez enchérir si vous n'êtes pas capable de payer vos enchères (exception dans une partie avancée). Ceci est important si vous envisagez de vous déplacer vers la banque mais voulez améliorer vos enchères avant. Gardez toujours un œil sur votre réserve d'argent pour éviter ce jour de situation.
8. Si vous placez l'un de vos commerçants à la banque, vous devez immédiatement retirer tous vos commerçants présents dans les bâtiments d'amélioration et les envoyer à Pu'er.
9. Vous ne pouvez jamais placer plusieurs commerçants dans un même bâtiment d'amélioration.

Bâtiments d'amélioration (1C) :

1. C'est à ce moment que vous devez régler vos enchères et appliquer les améliorations correspondantes.
2. Le chantier de construction vous permet de choisir un type de construction que vous souhaitez construire que vous conserverez dans votre réserve et que vous pourrez utiliser lors d'une prochaine phase de voyage. La seule exception s'applique à votre maison de thé que vous pouvez soit conserver comme les autres éléments de construction soit posez immédiatement dans une province à laquelle vous avez accès.
3. Tous vos commerçants placés soit dans les bâtiments d'amélioration soit à la banque retournent dans votre réserve. Ils ne participent pas à la phase de voyage durant ce tour.

Voyage, déplacement et construction (2A) :

1. L'ordre de tour est maintenant inverse de celui de la phase d'enchère.
2. A votre tour, vous pouvez déplacer autant de commerçants dans les provinces et à Pu'er que vous le voulez et pouvez utiliser n'importe quel élément de construction en votre possession. Vous n'êtes pas obligé de le faire et pouvez donc conserver ces éléments pour un tour ultérieur.
3. Pour pouvoir construire un pont, vous devez avoir accès à la province la plus haute que vous voulez connecter.
4. Vous devez dépenser 1 point de mouvement (frontière) pour chaque commerçant traversant une frontière entre 2 provinces.
5. Vous ne pouvez déplacer qu'un commerçant adverse par commerçant entrant dans une province durant le tour. Votre commerçant ne peut plus continuer son mouvement si vous déplacez un commerçant adverse.
6. Le commerçant adverse est déplacé dans la province juste en dessous le long de la route du thé jamais en utilisant un pont.

Route connectée :

1. A la fin de votre tour avant qu'un autre joueur commence le sien, vous devez avoir une route connectée. Les commerçants non connectés retournent à Pu'er et non dans votre réserve personnel. Les comptoirs n'ont pas besoin d'être connectés.
2. Pour vérifier que votre route est bien connectée, vous devez regarder si tous vos commerçants ont une route retour à Pu'er c'est une route pour laquelle chaque province jusqu'à Pu'er contient l'un de vos commerçants ou l'un de vos comptoirs. Votre maison de thé ne compte pas pour connectée votre route. Il est possible d'utiliser l'un de vos ponts pour connecter votre route (cf. exemple page 7 du livre de règle).
3. Si votre route n'est plus connectée après la phase de voyage d'un autre joueur ; vos commerçants non connectés à votre route restent en place et ne sont donc pas renvoyés à Pu'er (cependant ils encourrent un coût de transport durant la phase de taxe).

Inspecteur des provinces (2B) :

1. L'inspecteur des provinces se rend dans la province pour laquelle le taux de taxe est le plus élevé en ignorant les coûts de transport de commerçants non connectés à leur route et les comptoirs également non connectés.
2. Le bannissement est déterminé d'abord par l'influence puis par l'ordre du tour en cas d'égalité en ignorant les joueurs possédant une influence de niveau 4 ou une maison de thé dans cette province.
3. Seul un commerçant est banni à Pu'er.

4. Si la connexion de votre route est brisée par l'inspecteur des provinces, vos commerçants non connectés restent en place et ne retournent pas à Pu'er (cependant ils encourrent un coût de transport durant la phase de taxe).

Cadeaux (2C) :

1. La phase de cadeau est résolue après les phases 2A et 2B.

Taxe (2D) :

1. Le coût de transport est de 3 yuans par commerçant et par niveau.
2. Les comptoirs sans connexion ne rapportent aucune taxe.

Nouvel ordre du tour (2E) :

1. C'est à ce moment que l'ordre du tour est déterminé. Le joueur ayant obtenu le plus de taxe est désormais 1^{er}.

Conversion des taxes (2F) :

1. Vous pouvez convertir tout ou partie des taxes levées en point de victoire au taux de 1 pour 1.