

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





YANGTZE

FR

Un jeu de Reiner Knizia de 2 à 4
joueurs à partir de 8 ans.

Jeu Piatnik N° 635694
© 2016 Piatnik, Vienne. Imprimé en Autriche.

COMMERCE AVEC STRATÉGIE AU TEMPS DE LA DYNASTIE DES QING.

Le Yangtze, le plus long fleuve d'Asie, a longtemps été une importante route commerciale. Tu incarneras une riche famille de marchands de la dynastie des Qing (1644 - 1911) qui commerce sur les rives du Yangtze. Auras-tu le sens des affaires pour investir ton argent au bon moment ou au contraire vendre tes marchandises au moment opportun?

MATÉRIEL

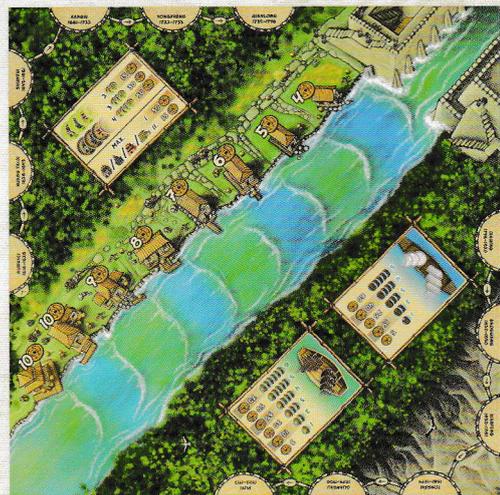
1 plateau de jeu, montrant les éléments suivants:

Le **fleuve Yangtze**, qui coule de la Chine centrale (côté ouvert) à Shanghai, qui sera complété de jetons marchandises; seules les marchandises qui se trouvent sur la rivière peuvent être achetées pendant le jeu; les jetons marchandises avanceront en fonction du courant à partir du côté ouvert de la rivière.

8 emplacements sociétés numérotés de 4 à 10; les chiffres indiquent le prix des jetons marchandises qui se trouveront au niveau de ces sociétés.

12 emplacements semi-circulaires, un pour chaque empereur de la dynastie Qing signalé avec les dates de son règne.

3 cadres indiquant la façon de compter les points: deux pour le comptage de la valeur des cargaisons de marchandises, un pour la lecture de la valeur des comptoirs acquis.



61 jetons « marchandises » de deux catégories différentes:

25 marchandises de luxe: 5 jetons de 5 sortes de marchandises de luxe représentées en 5 couleurs différentes, reconnaissables par les caractéristiques suivantes:

- Marchandises de couleurs vives et lumineuses
- Barque brun foncé
- Eau du fleuve bleue
- Symbole représenté dans un rond blanc; chaque couleur est associée à un symbole



36 marchandises de base: 6 jetons de 6 sortes de marchandises de base représentées en 6 couleurs différentes, reconnaissables par les caractéristiques suivantes:

- Marchandises de couleurs pastel
- Barque brun clair
- Eau du fleuve turquoise
- Symbole représenté dans un carré marron, chaque couleur est associée à un symbole



24 cartes spéciales
(4 jeux de 6 cartes différentes)



12 jetons « empereur »
avec différentes actions



15 pièces
d'une valeur de 50



20 jetons
« comptoir »



1 sac en tissu



4 planches score



4 pièces à trou qu'on utilisera pour compter les points sur la planche score



4 écrans pour cacher les marchandises achetées



BUT DU JEU

Etre le plus riche en fin de partie grâce à l'achat et à la vente de marchandises et à l'investissement dans des comptoirs.

PRÉPARATION DU JEU

- ⦿ Avant la première partie, enlever soigneusement les éléments de leurs planches cartonnées.
- ⦿ Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- ⦿ Les jetons marchandise sont placés dans le sac en tissu. On pioche un jeton après l'autre qu'on place sur le fleuve, en commençant par l'amont et en allant vers Shanghai, jusqu'à ce qu'il y ait un jeton devant chaque emplacement numéroté.

Remarque: Plus les marchandises s'approchent de Shanghai moins elles sont chères puisque les marins sont contraints de les vendre rapidement. Mais attention à ne pas trop attendre pour acheter les marchandises à bon prix, un concurrent risque de les acquérir avant vous!

- ⦿ Chaque joueur reçoit un écran, une planche score et une pièce à trou qu'il place sur le champ 30 de la planche de score. La monnaie de chacun des joueurs est visible par tous tout au long du jeu. Les pièces de monnaie avec la valeur 50 seront placées à côté du plateau de jeu.
- ⦿ Chaque joueur reçoit également un ensemble de cartes spéciales d'une couleur et les place face vers le haut pour qu'elles soient visibles par tous.
- ⦿ Les joueurs peuvent maintenant tirer chacun deux jetons marchandise dans le sac et les stocker derrière leurs écrans. Les jetons comptoirs et empereurs sont ensuite placés dans le sac.

COMMENT JOUER

Un joueur de départ est déterminé. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour un joueur **peut** faire les actions suivantes, dans cet ordre:

1. Vendre des cargaisons de marchandises
2. Acheter **une** marchandise

Quand le joueur a terminé ses actions c'est au tour du joueur suivant.

Remarque: Dans les rares cas où aucun joueur ne veut effectuer une action à son tour, le jeu prend fin et on passe au comptage final des points.

1. Vendre des cargaisons de marchandises

Toujours au début de son tour, le joueur peut vendre une ou plusieurs cargaison(s) de marchandises. Une cargaison de marchandises est constituée soit de jetons d'une même sorte, soit de jetons d'une même couleur/symbole (chaque couleur à son symbole)

Exemple avec des marchandises « de base » (eau turquoise) :



Exemple avec des marchandises « luxe » (eau bleue) :



Le joueur déplace sa pièce trouée sur sa planche de score en fonction des points obtenus grâce aux marchandises vendues, puis il défausse les tuiles marchandises dans la boîte (pas dans le sac !).

Si le stock d'argent d'un joueur dépasse 60 sur la planche

de score, il reçoit une pièce de monnaie avec la valeur 50 et replace sa pièce trouée sur sa planche de score au niveau correspondant. Les pièces de monnaie 50 peuvent être utilisées à tout moment si un joueur retombe à 0 ou en dessous sur sa planche de score.

2. Acheter UNE marchandise

Le joueur peut acheter la marchandise de son choix disponible sur le Yangtze. Il suit alors la séquence suivante tout d'abord, le joueur prend le jeton marchandise souhaité sur la rivière et le pose à côté de son écran, puis il déplace sa pièce de monnaie sur sa planche de score selon le prix de la marchandise, puis seulement, il range la marchandise achetée derrière son écran. Tous les joueurs ont donc la possibilité de voir les marchandises achetées et de suivre l'évolution de la masse monétaire de chacun. Les achats qui dépassent le solde de trésorerie disponible du joueur/ à crédit ne sont pas possibles.

Ensuite, le joueur qui a acheté la marchandise prend un nouveau jeton du sac, et le place face visible devant lui.

Si le joueur a tiré au sort non pas un jeton marchandise mais un jeton empereur ou comptoir il doit suivre les consignes ci dessous. Ce processus est répété jusqu'à ce qu'un jeton marchandise soit pioché, il sera alors placé au début du fleuve, ce qui fera avancer les autres marchandises présentes vers Shanghai.

Comptoir :

Si le joueur pioche un jeton comptoir, il est mis aux enchères immédiatement entre les joueurs. Le joueur qui a pioché le jeton fait la première offre. Le joueur suivant peut à son tour faire une offre plus élevée et ainsi de suite. Chaque joueur peut faire plusieurs offres. Le joueur qui remporte l'enchère déplace sa pièce trouée de sa planche de score vers l'arrière en fonction du montant dû et prend le jeton comptoir. Les offres qui dépassent le solde de trésorerie du joueur ne sont pas possibles.

Remarque: Si aucun joueur ne veut faire une offre, le jeton est défaussé du jeu et placé dans la boîte face cachée.

Les joueurs laissent leurs jetons comptoir devant leurs écrans pour qu'ils soient visibles de tous les joueurs durant la partie.

Pour chacun des quatre types de comptoirs, il y a deux jetons verts et trois jetons marron. En fin de jeu, on comptera les points en fonction du nombre de comptoirs acquis par couleur, et en fonction de la majorité par type de comptoir - voir décompte final à la fin de cette règle.



Empereur :

Si le joueur pioche un empereur, le jeton est immédiatement placé sur la table à l'emplacement disponible sur le plateau en suivant les flèches (en commençant par Nurhaci 1616-1626, et en terminant par Puyi 1908-1912).

En commençant par le joueur dont c'est le tour, chacun va suivre l'instruction indiquée sur le jeton « empereur ». Lorsqu'il y a un point d'interrogation sur le jeton, chaque joueur doit décider s'il veut exécuter l'instruction ou non. Toutes les autres instructions doivent obligatoirement être exécutées!

Les instructions pour chaque jeton « empereur »:



Pour chaque comptoir acquis du type indiqué sur le jeton, le joueur avance sa pièce trouée de 2 points sur sa planche de score.



Payer les impôts ! Pour toutes les 10 unités monétaires complètes possédées (y compris les pièces de 50), les joueurs doivent reculer leur pièce trouée d'une case par dizaine.



Payer les impôts ! Pour chaque jeton marchandise situé derrière son écran, les joueurs doivent reculer leur pièce trouée d'une case.



Payer les impôts ! Pour chaque comptoir acquis, les joueurs doivent reculer leur pièce trouée d'une case.



Les joueurs doivent se défausser d'un jeton marchandise préalablement acheté et le déposer dans la boîte hors du jeu. Si un joueur ne possède pas de jeton marchandise, cette action n'a pas d'impact pour lui.



Vendre une cargaison de marchandise.



Racheter une carte « liquidité » de son choix (cf « cartes spéciales » ci-dessous). Le prix correspond à la valeur indiquée sur la carte côté gauche.



Echanger un de ses jetons marchandise contre un jeton marchandise disponible sur le Yangtze.



Chaque joueur choisit et suit l'instruction de son choix d'un des jetons « empereur » visibles sur la table. Si cet empereur est le premier pioché, rien ne se passe.

Remarque :

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer un impôt il est obligé de jouer une carte liquidité si il en possède une pour pouvoir payer l'impôt. S'il n'a pas assez d'argent et plus de carte liquidité il recule du nombre de cases possible. Il n'est pas obligé de vendre ses cargaisons.

Les jetons marchandise sont défaussés face cachée dans la boîte.

CARTES SPÉCIALES

Chaque joueur commence le jeu avec six cartes spéciales qu'il peut utiliser pendant le jeu. Il peut jouer plusieurs cartes en même temps. Une fois qu'une carte est jouée, elle sort du jeu.



A son tour de jeu, le joueur peut acheter deux marchandises au lieu d'une. Dès que les deux jetons sont achetés, les deux places libres sont remplies en poussant deux nouveaux jetons marchandises. Pour cela, un premier jeton est tiré du sac et glisse sur la rivière. Puis un deuxième jeton est tiré.



A tout moment, le joueur peut vendre une cargaison pour reconstituer son stock d'argent afin de faire une offre, par exemple à la vente aux enchères. Sans cette carte, le joueur peut vendre ses cargaisons seulement au début de son tour.



A son tour de jeu, le joueur gagne gratuitement un jeton marchandise du Yangtze.

Remarque : pour les achats de joueurs utilisant la carte spéciale deux marchandises décrite ci-dessus, une seule marchandise est gratuite



Cartes de liquidité: le joueur peut à tout moment jouer une carte liquidité pour augmenter sa masse monétaire de 10, 15 ou 20. À la fin du jeu chaque carte de liquidité que le joueur n'a pas utilisée vaut 30 points.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTÉ FINAL

Quand un joueur tire la 12^{ème} tuile empereur du sac, il la pose sur le dernier emplacement libre, l'action est réalisée par les joueurs puis le jeu prend fin et on passe au décompte des points :

1. Valeur des cargaisons :

Les joueurs regroupent leurs marchandises et les vendent en suivant les indications de comptage du plateau de jeu.

2. Valeur des comptoirs :

Si un joueur a deux, trois ou quatre types de comptoir verts **différents** ou deux, trois ou quatre types de comptoirs marron **différents**, il reçoit une somme de :

15 points à 2 types de comptoir
30 points à 3 types de comptoir
50 points à 4 types de comptoir

On détermine ensuite quel joueur possède la majorité pour chaque type de comptoirs (indépendamment de la couleur) :

30 points pour le joueur qui possède la majorité d'un type de comptoir
15 points pour le 2 ^{ème} majoritaire dans ce type de comptoir

Ainsi de suite pour chaque type de comptoir.

En cas d'égalité on prend en compte les petits points des jetons comptoir. Le joueur qui possède le jeton comptoir de ce type avec le plus faible nombre de petit point gagne.

Exemple :

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
Comptoirs verts	 3 types de comptoir = 30	 2 types de comptoir = 15	 0
Comptoirs marron	 3 types de comptoir = 30	 3 types de comptoir = 30	 4 types de comptoir = 50
Majorité/ par type	 Majorité = 30		 Deuxième = 15
	 Majorité = 30	 0	 Deuxième = 15
	 Deuxième = 15	 Majorité = 30	 0
	 0	 Majorité = 30	 Deuxième = 15

3.) Valeur des cartes de liquidité non jouées :

Chaque carte de liquidité non-utilisée rapporte 30 points.

A l'issue du décompte final, le joueur qui a acquis la plus grande richesse gagne la partie.

REMERCIEMENT ET CRÉDITS

Reiner Knizia remercie toutes les personnes qui ont participé au développement du jeu, en particulier Iain Adams, Jonty Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Rob Dinnadge, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Andy Parsons et Dave Spring.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie! Veuillez conserver l'adresse.

Pour toutes questions ou suggestions à propos de «Yangtze», contacter Piatnik: Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien Autriche ou info@piatnik.com

Toute l'actu
Piatnik France sur

