

Middle Kingdom : Résumé du jeu

Un tour comporte 4 phases :

Phase 1 : Jouer une carte « Mise » :

- Chaque joueur (sauf le propriétaire du « Palais ») pose une « Mise » face cachée et la révèle.
- Le propriétaire du « Palais » joue et révèle sa « Mise ».
- Le propriétaire de la « Récolte » peut défausser sa carte « Reset » et jouer une autre « Mise » s'il a **au plus 3** autres cartes « Mise » en main.
- Le propriétaire de l'« Empereur » ajoute +0,5 à sa « Mise ».

Phase 2 : Gain des cartes « Dynastie » :

- Le propriétaire du « Dragon Céleste » l'échange avec une autre carte « Dynastie » révélée sur la table (pas le « Philosophe » ou une carte « Dynastie » du type qu'il possède le plus).
- Les « Mises » à égalité restent en jeu pour le tour suivant. Une nouvelle carte « Mise » sera posée par-dessus et ajoutera sa valeur à la carte « Mise » à égalité.
- Dans l'ordre décroissant des « Mises », chaque joueur gagne une carte « Dynastie ». Les piles de 2 cartes « Mise » à égalité (mêmes valeurs dans le même ordre) piochent chacune une carte « Dynastie » du paquet « Dynastie ».
- Chaque joueur place la carte « Dynastie » qu'il a gagnée avec les autres cartes « Dynastie » du même type en piles. Ensuite, les cartes « Objectif » sont données aux joueurs remplissant leurs conditions d'attribution (Le « Marché » permet à son propriétaire de poser ses futures cartes « Marchand » dans d'autres piles que celle des cartes « Marchand »).
- Le joueur choisissant le « Dragon Céleste » gagne un jeton « Prestige ». Le « Dragon Céleste » est alors posé à part du jeu et ne peut plus être choisi pour ce tour.
- Le propriétaire de l'« Héritier » peut récupérer une des éventuelles cartes « Dynastie » restantes.

Phase 3 : Assignation du « Dragon Céleste » :

- Si au moins 4 cartes « Objectif » ont été récupérées, le « Dragon Céleste » est assigné à un joueur chaque tour.
- On l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Objectif » (y compris aucune).
- Si égalité, on l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Dynastie ».
- Si encore égalité, on l'assigne au joueur qui l'a eu le moins récemment.
- Si encore égalité, le « Dragon Céleste » n'est pas assigné.

Phase 4 : Révéler de nouvelles cartes « Dynastie »

- Défausser et retirer du jeu les cartes « Dynastie » qui n'ont pas été gagnées (par « Mise » ou effet de l'« Héritier »).
- Révéler autant de nouvelles cartes « Dynastie » qu'il y a de joueurs – 1.
- S'il n'y a plus assez de cartes « Dynastie » par joueur – 1 à révéler, le jeu se termine.

Décompte des Points de Victoire (PV) :

- Le joueur qui a le plus de « Généraux » récupère l'« Héritier ». Si égalité, la carte « Héritier » est retirée du jeu.
- Chaque Jeton « Prestige » = + 2 PV
- Chaque carte possédant un symbole « Jade » marque autant de PV que le chiffre inscrit dans le symbole.
- Chaque type de carte « Dynastie » manquant = - 3 PV
- Le joueur qui a le moins de « Paysans » les défausse, et les autres joueurs défaussent le même nombre de « Paysans ». Chaque joueur marque ensuite des PV pour ses « Paysans » restants en fonction du tableau suivant :

Nombre de cartes « Paysan »	1	2	3	4	5 et +
PV rapportés	2	5	8	14	20

- + 1 PV par « Bureaucrate » qu'il possède pour le joueur ayant le « Philosophe ».

Middle Kingdom : Résumé du jeu

Un tour comporte 4 phases :

Phase 1 : Jouer une carte « Mise » :

- Chaque joueur (sauf le propriétaire du « Palais ») pose une « Mise » face cachée et la révèle.
- Le propriétaire du « Palais » joue et révèle sa « Mise ».
- Le propriétaire de la « Récolte » peut défausser sa carte « Reset » et jouer une autre « Mise » s'il a **au plus 3 autres** cartes « Mise » en main.
- Le propriétaire de l'« Empereur » ajoute +0,5 à sa « Mise ».

Phase 2 : Gain des cartes « Dynastie » :

- Le propriétaire du « Dragon Céleste » l'échange avec une autre carte « Dynastie » révélée sur la table (pas le « Philosophe » ou une carte « Dynastie » du type qu'il possède le plus).
- Les « Mises » à égalité restent en jeu pour le tour suivant. Une nouvelle carte « Mise » sera posée par-dessus et ajoutera sa valeur à la carte « Mise » à égalité.
- Dans l'ordre décroissant des « Mises », chaque joueur gagne une carte « Dynastie ». Les piles de 2 cartes « Mise » à égalité (mêmes valeurs dans le même ordre) piochent chacune une carte « Dynastie » du paquet « Dynastie ».
- Chaque joueur place la carte « Dynastie » qu'il a gagnée avec les autres cartes « Dynastie » du même type en piles. Ensuite, les cartes « Objectif » sont données aux joueurs remplissant leurs conditions d'attribution (Le « Marché » permet à son propriétaire de poser ses futures cartes « Marchand » dans d'autres piles que celle des cartes « Marchand »).
- Le joueur choisissant le « Dragon Céleste » gagne un jeton « Prestige ». Le « Dragon Céleste » est alors posé à part du jeu et ne peut plus être choisi pour ce tour.
- Le propriétaire de l'« Héritier » peut récupérer une des éventuelles cartes « Dynastie » restantes.

Phase 3 : Assignation du « Dragon Céleste » :

- Si au moins 4 cartes « Objectif » ont été récupérées, le « Dragon Céleste » est assigné à un joueur chaque tour.
- On l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Objectif » (y compris aucune).
- Si égalité, on l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Dynastie ».
- Si encore égalité, on l'assigne au joueur qui l'a eu le moins récemment.
- Si encore égalité, le « Dragon Céleste » n'est pas assigné.

Phase 4 : Révéler de nouvelles cartes « Dynastie »

- Défausser et retirer du jeu les cartes « Dynastie » qui n'ont pas été gagnées (par « Mise » ou effet de l'« Héritier »).
- Révéler autant de nouvelles cartes « Dynastie » qu'il y a de joueurs – 1.
- S'il n'y a plus assez de cartes « Dynastie » par joueur – 1 à révéler, le jeu se termine.

Décompte des Points de Victoire (PV) :

- Le joueur qui a le plus de « Généraux » récupère l'« Héritier ». Si égalité, la carte « Héritier » est retirée du jeu.
- Chaque Jeton « Prestige » = + 2 PV
- Chaque carte possédant un symbole « Jade » marque autant de PV que le chiffre inscrit dans le symbole.
- Chaque type de carte « Dynastie » manquant = - 3 PV
- Le joueur qui a le moins de « Paysans » les défausse, et les autres joueurs défaussent le même nombre de « Paysans ». Chaque joueur marque ensuite des PV pour ses « Paysans » restants en fonction du tableau suivant :

Nombre de cartes « Paysan »	1	2	3	4	5 et +
PV rapportés	2	5	8	14	20

- + 1 PV par « Bureaucrate » qu'il possède pour le joueur ayant le « Philosophe ».

Middle Kingdom : Résumé du jeu

Un tour comporte 4 phases :

Phase 1 : Jouer une carte « Mise » :

- Chaque joueur (sauf le propriétaire du « Palais ») pose une « Mise » face cachée et la révèle.
- Le propriétaire du « Palais » joue et révèle sa « Mise ».
- Le propriétaire de la « Récolte » peut défausser sa carte « Reset » et jouer une autre « Mise » s'il a **au plus 3** autres cartes « Mise » en main.
- Le propriétaire de l'« Empereur » ajoute +0,5 à sa « Mise ».

Phase 2 : Gain des cartes « Dynastie » :

- Le propriétaire du « Dragon Céleste » l'échange avec une autre carte « Dynastie » révélée sur la table (pas le « Philosophe » ou une carte « Dynastie » du type qu'il possède le plus).
- Les « Mises » à égalité restent en jeu pour le tour suivant. Une nouvelle carte « Mise » sera posée par-dessus et ajoutera sa valeur à la carte « Mise » à égalité.
- Dans l'ordre décroissant des « Mises », chaque joueur gagne une carte « Dynastie ». Les piles de 2 cartes « Mise » à égalité (mêmes valeurs dans le même ordre) piochent chacune une carte « Dynastie » du paquet « Dynastie ».
- Chaque joueur place la carte « Dynastie » qu'il a gagnée avec les autres cartes « Dynastie » du même type en piles. Ensuite, les cartes « Objectif » sont données aux joueurs remplissant leurs conditions d'attribution (Le « Marché » permet à son propriétaire de poser ses futures cartes « Marchand » dans d'autres piles que celle des cartes « Marchand »).
- Le joueur choisissant le « Dragon Céleste » gagne un jeton « Prestige ». Le « Dragon Céleste » est alors posé à part du jeu et ne peut plus être choisi pour ce tour.
- Le propriétaire de l'« Héritier » peut récupérer une des éventuelles cartes « Dynastie » restantes.

Phase 3 : Assignation du « Dragon Céleste » :

- Si au moins 4 cartes « Objectif » ont été récupérées, le « Dragon Céleste » est assigné à un joueur chaque tour.
- On l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Objectif » (y compris aucune).
- Si égalité, on l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Dynastie ».
- Si encore égalité, on l'assigne au joueur qui l'a eu le moins récemment.
- Si encore égalité, le « Dragon Céleste » n'est pas assigné.

Phase 4 : Révéler de nouvelles cartes « Dynastie »

- Défausser et retirer du jeu les cartes « Dynastie » qui n'ont pas été gagnées (par « Mise » ou effet de l'« Héritier »).
- Révéler autant de nouvelles cartes « Dynastie » qu'il y a de joueurs – 1.
- S'il n'y a plus assez de cartes « Dynastie » par joueur – 1 à révéler, le jeu se termine.

Décompte des Points de Victoire (PV) :

- Le joueur qui a le plus de « Généraux » récupère l'« Héritier ». Si égalité, la carte « Héritier » est retirée du jeu.
- Chaque Jeton « Prestige » = + 2 PV
- Chaque carte possédant un symbole « Jade » marque autant de PV que le chiffre inscrit dans le symbole.
- Chaque type de carte « Dynastie » manquant = - 3 PV
- Le joueur qui a le moins de « Paysans » les défausse, et les autres joueurs défaussent le même nombre de « Paysans ». Chaque joueur marque ensuite des PV pour ses « Paysans » restants en fonction du tableau suivant :

Nombre de cartes « Paysan »	1	2	3	4	5 et +
PV rapportés	2	5	8	14	20

- + 1 PV par « Bureaucrate » qu'il possède pour le joueur ayant le « Philosophe ».

Middle Kingdom : Résumé du jeu

Un tour comporte 4 phases :

Phase 1 : Jouer une carte « Mise » :

- Chaque joueur (sauf le propriétaire du « Palais ») pose une « Mise » face cachée et la révèle.
- Le propriétaire du « Palais » joue et révèle sa « Mise ».
- Le propriétaire de la « Récolte » peut défausser sa carte « Reset » et jouer une autre « Mise » s'il a **au plus 3** autres cartes « Mise » en main.
- Le propriétaire de l'« Empereur » ajoute +0,5 à sa « Mise ».

Phase 2 : Gain des cartes « Dynastie » :

- Le propriétaire du « Dragon Céleste » l'échange avec une autre carte « Dynastie » révélée sur la table (pas le « Philosophe » ou une carte « Dynastie » du type qu'il possède le plus).
- Les « Mises » à égalité restent en jeu pour le tour suivant. Une nouvelle carte « Mise » sera posée par-dessus et ajoutera sa valeur à la carte « Mise » à égalité.
- Dans l'ordre décroissant des « Mises », chaque joueur gagne une carte « Dynastie ». Les piles de 2 cartes « Mise » à égalité (mêmes valeurs dans le même ordre) piochent chacune une carte « Dynastie » du paquet « Dynastie ».
- Chaque joueur place la carte « Dynastie » qu'il a gagnée avec les autres cartes « Dynastie » du même type en piles. Ensuite, les cartes « Objectif » sont données aux joueurs remplissant leurs conditions d'attribution (Le « Marché » permet à son propriétaire de poser ses futures cartes « Marchand » dans d'autres piles que celle des cartes « Marchand »).
- Le joueur choisissant le « Dragon Céleste » gagne un jeton « Prestige ». Le « Dragon Céleste » est alors posé à part du jeu et ne peut plus être choisi pour ce tour.
- Le propriétaire de l'« Héritier » peut récupérer une des éventuelles cartes « Dynastie » restantes.

Phase 3 : Assignation du « Dragon Céleste » :

- Si au moins 4 cartes « Objectif » ont été récupérées, le « Dragon Céleste » est assigné à un joueur chaque tour.
- On l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Objectif » (y compris aucune).
- Si égalité, on l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Dynastie ».
- Si encore égalité, on l'assigne au joueur qui l'a eu le moins récemment.
- Si encore égalité, le « Dragon Céleste » n'est pas assigné.

Phase 4 : Révéler de nouvelles cartes « Dynastie »

- Défausser et retirer du jeu les cartes « Dynastie » qui n'ont pas été gagnées (par « Mise » ou effet de l'« Héritier »).
- Révéler autant de nouvelles cartes « Dynastie » qu'il y a de joueurs – 1.
- S'il n'y a plus assez de cartes « Dynastie » par joueur – 1 à révéler, le jeu se termine.

Décompte des Points de Victoire (PV) :

- Le joueur qui a le plus de « Généraux » récupère l'« Héritier ». Si égalité, la carte « Héritier » est retirée du jeu.
- Chaque Jeton « Prestige » = + 2 PV
- Chaque carte possédant un symbole « Jade » marque autant de PV que le chiffre inscrit dans le symbole.
- Chaque type de carte « Dynastie » manquant = - 3 PV
- Le joueur qui a le moins de « Paysans » les défausse, et les autres joueurs défaussent le même nombre de « Paysans ». Chaque joueur marque ensuite des PV pour ses « Paysans » restants en fonction du tableau suivant :

Nombre de cartes « Paysan »	1	2	3	4	5 et +
PV rapportés	2	5	8	14	20

- + 1 PV par « Bureaucrate » qu'il possède pour le joueur ayant le « Philosophe ».

Middle Kingdom : Résumé du jeu

Un tour comporte 4 phases :

Phase 1 : Jouer une carte « Mise » :

- Chaque joueur (sauf le propriétaire du « Palais ») pose une « Mise » face cachée et la révèle.
- Le propriétaire du « Palais » joue et révèle sa « Mise ».
- Le propriétaire de la « Récolte » peut défausser sa carte « Reset » et jouer une autre « Mise » s'il a **au plus 3** autres cartes « Mise » en main.
- Le propriétaire de l'« Empereur » ajoute +0,5 à sa « Mise ».

Phase 2 : Gain des cartes « Dynastie » :

- Le propriétaire du « Dragon Céleste » l'échange avec une autre carte « Dynastie » révélée sur la table (pas le « Philosophe » ou une carte « Dynastie » du type qu'il possède le plus).
- Les « Mises » à égalité restent en jeu pour le tour suivant. Une nouvelle carte « Mise » sera posée par-dessus et ajoutera sa valeur à la carte « Mise » à égalité.
- Dans l'ordre décroissant des « Mises », chaque joueur gagne une carte « Dynastie ». Les piles de 2 cartes « Mise » à égalité (mêmes valeurs dans le même ordre) piochent chacune une carte « Dynastie » du paquet « Dynastie ».
- Chaque joueur place la carte « Dynastie » qu'il a gagnée avec les autres cartes « Dynastie » du même type en piles. Ensuite, les cartes « Objectif » sont données aux joueurs remplissant leurs conditions d'attribution (Le « Marché » permet à son propriétaire de poser ses futures cartes « Marchand » dans d'autres piles que celle des cartes « Marchand »).
- Le joueur choisissant le « Dragon Céleste » gagne un jeton « Prestige ». Le « Dragon Céleste » est alors posé à part du jeu et ne peut plus être choisi pour ce tour.
- Le propriétaire de l'« Héritier » peut récupérer une des éventuelles cartes « Dynastie » restantes.

Phase 3 : Assignment du « Dragon Céleste » :

- Si au moins 4 cartes « Objectif » ont été récupérées, le « Dragon Céleste » est assigné à un joueur chaque tour.
- On l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Objectif » (y compris aucune).
- Si égalité, on l'assigne au joueur qui a le moins de cartes « Dynastie ».
- Si encore égalité, on l'assigne au joueur qui l'a eu le moins récemment.
- Si encore égalité, le « Dragon Céleste » n'est pas assigné.

Phase 4 : Révéler de nouvelles cartes « Dynastie »

- Défausser et retirer du jeu les cartes « Dynastie » qui n'ont pas été gagnées (par « Mise » ou effet de l'« Héritier »).
- Révéler autant de nouvelles cartes « Dynastie » qu'il y a de joueurs – 1.
- S'il n'y a plus assez de cartes « Dynastie » par joueur – 1 à révéler, le jeu se termine.

Décompte des Points de Victoire (PV) :

- Le joueur qui a le plus de « Généraux » récupère l'« Héritier ». Si égalité, la carte « Héritier » est retirée du jeu.
- Chaque Jeton « Prestige » = + 2 PV
- Chaque carte possédant un symbole « Jade » marque autant de PV que le chiffre inscrit dans le symbole.
- Chaque type de carte « Dynastie » manquant = - 3 PV
- Le joueur qui a le moins de « Paysans » les défausse, et les autres joueurs défaussent le même nombre de « Paysans ». Chaque joueur marque ensuite des PV pour ses « Paysans » restants en fonction du tableau suivant :

Nombre de cartes « Paysan »	1	2	3	4	5 et +
PV rapportés	2	5	8	14	20

- + 1 PV par « Bureaucrate » qu'il possède pour le joueur ayant le « Philosophe ».