

# L'ANNEE DU DRAGON

Un jeu de Stefan Feld

Chaque joueur incarne le prince d'une province chinoise qui aux alentours de l'année 1000 cherche à acquérir richesse et prestige dans le vieil empire chinois.

Pour assurer sa protection, chaque prince attire à sa cour différents vassaux comme des savants, moines, guerriers ou artisans. Ceux-ci l'aident dans ses tentatives à surmonter les évènements catastrophiques qui mois après mois s'abattent sur les habitants de sa province.

En cas de sécheresse, d'épidémie ou même d'attaques par les Mongols et sans préparatifs adaptés le prince et ses sujets vont souffrir !

Le prince qui aura le mieux géré sa province et surmonté les évènements, qui obtiendra le meilleur prestige et qui disposera à la fin de la partie du plus grand nombre de points de victoire sera le vainqueur.

## MATERIEL DE JEU

- 1 plateau
- 60 cartes (11 personnages et 1 aide de jeu par joueur)
- 90 tuiles Personnage : 10 par catégorie
  - 10 artisans (beige) : 10 jeunes d'une valeur de 2 points
  - 10 courtisanes (ocre) : 10 jeunes d'une valeur de 1 point
  - 10 artificiers (violet) : 4 âgés d'une valeur de 3 points  
6 jeunes d'une valeur de 5 points
  - 10 collecteurs d'impôts (jaune) : 10 jeunes d'une valeur de 1 point
  - 10 guerriers (rouge) : 4 âgés d'une valeur de 3 points  
6 jeunes d'une valeur de 5 points
  - 10 moines (marron) : 4 âgés d'une valeur de 2 points  
6 jeunes d'une valeur de 6 points
  - 10 guérisseurs (bleu) : 4 âgés d'une valeur de 1 point  
6 jeunes d'une valeur de 4 points
  - 10 paysans (vert) : 4 âgés d'une valeur de 1 point  
6 jeunes d'une valeur de 4 points
  - 10 savants (blanc) : 4 âgés d'une valeur de 2 points  
6 jeunes d'une valeur de 4 points
- 66 étages de palais
- 36 pièces de monnaie « Yuan » : 21 en argent d'une valeur de 1 point  
15 en or d'une valeur de 3 points
- 24 sacs de riz de forme octogonale (vert)
- 12 fusées de forme octogonale (violet)
- 12 tuiles Evènement : 2 repos  
2 Sécheresse  
2 Epidémie  
2 Attaque mongole  
2 Tribut à l'empereur  
2 Fête du dragon
- 8 tuiles Privilège : 5 petites  
3 grandes
- 7 cartes Action
- 5 dragons (1 par joueur)
- 5 supports de dragon (1 par joueur)
- 5 marqueurs de points de victoire de forme octogonale pour les points de victoire
- 5 marqueurs de points de personnage de forme ronde pour les points de personnage

## PREPARATION DU JEU

Le plateau de jeu est posé au centre de la table et les différents éléments placés comme suit :

### Les tuiles Personnage

Elles sont rangées par couleur et ensuite en fonction de l'expérience du personnage : pour six des neuf séries de personnages, il y a 6 personnes plus jeunes qui n'ont pas d'expérience (peu de symboles sur la tuile mais valeur de points plus grande) et 4 personnes plus âgées qui ont déjà acquis une expérience (plus de symboles sur la tuile mais valeur de points plus petite).

Les personnes plus âgées sont placées sur la première rangée (2 fois 3 cases), les plus jeunes sous la personne âgée lui correspondant dans la deuxième rangée.

Pour les artisans (beige), courtisanes (ocre) et les collecteurs d'impôts (jaune) il n'y a pas que des personnes jeunes ; celles-ci sont placées dans les trois cases du milieu de la deuxième rangée.

### Attention :

A 5 joueurs, les 10 personnages par série sont utilisés.

A chaque joueur en moins, on retire 2 personnes par série (1 jeune et 1 âgée, et 2 jeunes pour les artisans, courtisanes et collecteurs d'impôts).

A 4 joueurs, on utilise 8 personnages par série

A 3 joueurs, on utilise 6 personnages par série

A 2 joueurs, on utilise 4 personnages par série.

### Les tuiles Evènement

Les 2 tuiles « Repos » sont placées face visible sur les 2 premières cases de la rangée Evènement (dernière rangée du plateau aux cases claires). Les 10 tuiles restantes sont mélangées face cachée et placées au hasard face visible, comme elles se présentent, de gauche à droite sur les 10 cases restantes.

### Les 7 cartes Action

Elles sont mélangées et forment une pioche face cachée placée au milieu du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit dans la couleur de son choix :

- 1 marqueur de personnage de forme ronde qu'il place sur la case 1 du circuit intérieur numéroté du plateau de jeu pour enregistrer les points de personnage
- 1 marqueur de personnage de forme octogonale qu'il place sur la case 0/100 du circuit extérieur du plateau de jeu
- 1 dragon et son support qu'il place devant lui
- 11 cartes Personnage qu'il prend dans ses mains
- 1 aide de jeu qu'il place devant lui. D'un côté il a un aperçu sur le déroulement du jeu, de l'autre une présentation simplifiée des actions et évènements.

Chaque joueur reçoit également :

- 4 pièces de palais qu'il pose devant lui en formant 2 palais de deux étages chacun
- 6 « Yuan » (3 en argent et 1 en or).

L'argent est placé de manière visible à côté des deux palais.

Une pièce d'or peut être échangée avec 3 pièces en argent.

Les pièces restantes ainsi que tous les autres éléments (pièces de palais, sacs de riz, fusées, privilèges) ) sont rangés par série et placés au dessus du plateau de jeu. Ce sont les provisions de la réserve.

**Avant de démarrer le jeu proprement dit** chaque joueur va recueillir les deux premiers personnages de ses palais. Le joueur le plus âgé commence. Il choisit dans la 2<sup>ème</sup> rangée (celle des personnages les plus jeunes) deux tuiles Personnage différentes et les pose dans ses palais.

Tous les autres joueurs en font de même (dans le sens des aiguilles d'une montre) avec les réserves suivantes : joueurs jeunes uniquement, joueurs différents l'un de l'autre, la combinaison choisie ne doit pas être identique à celle d'un autre joueur.

**Sur le plateau de jeu sont posés :**

- **les personnages répartis selon l'âge** (jeunes et âgés)
- **les évènements** (d'abord les 2 Repos, puis les autres au hasard)
- **et les cartes Action** (face cachée)

**Chaque joueur reçoit :**

- 1 marqueur de points Personnage
- 1 marqueur de point de victoire
- 1 dragon
- 11 cartes Personnage
- 1 aide de jeu
- 4 pièces de palais (2 palais de 2 étages)
- 6 Yuan

**Les matériaux restants** (argent, sacs de riz, fusées, privilèges, pièces de palais) **sont placés au dessus du plateau de jeu**

**Avant le démarrage du jeu, chaque joueur prend 2 personnages et les place dans ses palais** (2 personnages jeunes, différents et dont la combinaison choisie n'est pas la même que celle des autres joueurs)

Exemple :

A, joueur de départ choisit un collecteur d'impôt et un savant.

B prend un collecteur d'impôt et un paysan.

C prend un savant et un paysan.

Les joueurs suivants ne peuvent pas prendre une combinaison collecteur d'impôt/savant, ni collecteur d'impôt/paysan ou paysan/savant.

A présent et pendant toute la durée de la partie, il est important de respecter :

- une tuile Personnage est toujours posée en dessous d'un palais
- un palais d'un étage compte au maximum 1 personnage
- un palais de 2 étages compte au maximum 2 personnages
- un palais de 3 étages compte au maximum 3 personnages
- un palais ne peut pas compter plus de 3 étages.

Dès qu'un joueur pose un nouveau personnage sous un de ses palais, il avance son marqueur sur la piste des points de personnage du nombre de points figurant sur la tuile (de 1 à 6 points). Si le marqueur en étant avancé atterri sur le marqueur d'un autre joueur il est posé au-dessus de ce dernier.

Exemple :

Si l'on reprend les joueurs de l'exemple précédent

A arrive sur la case 7, B sur la case 7 et pose son marqueur sur celui du joueur A, C sur la case 8.

**DEROULEMENT DU JEU**

Le jeu se déroule en 12 tours = les 12 mois de l'année du dragon.

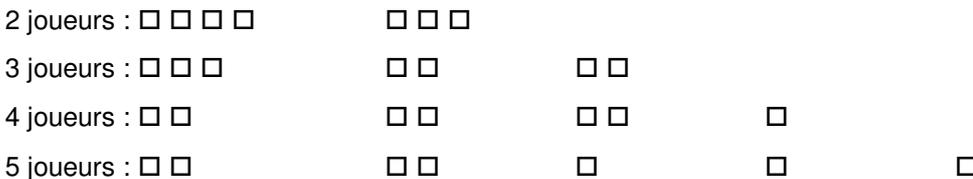
Chaque tour se compose de 4 phases :

- Phase 1 Action
- Phase 2 Personnage
- Phase 3 Evènement
- Phase 4 Evaluation

**PHASE 1 : ACTION**

Au début de cette phase un joueur quelconque prend les 7 cartes Action et les mélange face cachée. Puis, il les pose toujours face cachée sur la grande case au centre du plateau de jeu en les répartissant autant de paquets qu'il y a de joueurs (2 joueurs = 2 paquets ; 3 joueurs = 3 paquets...).

Les paquets sont composés autant que faire se peut d'un nombre égal de cartes. Puis, ce joueur dévoile les cartes et les oriente de telle sorte que toutes les actions soient reconnaissables.



Puis le joueur dont le marqueur de personnages est en tête choisit un groupe de cartes, pose son dragon dessus et exécute exactement l'une des actions proposées ; puis le joueur dont le marqueur est en 2<sup>ème</sup> position et ainsi de suite.



S'il y a plusieurs marqueurs sur une même case les actions se déroulent de haut en bas  
1 Vert                      2 jaune                      3 Bleu                      4 Violet                      5 Rouge

Tous les joueurs suivants choisissent un groupe de cartes (ce peut être aussi un groupe de cartes déjà choisi par un autre joueur), posent leur dragon dessus et exécute l'une des actions parmi celles possibles (ce peut être une action déjà choisie par un autre joueur).

Une fois que tous les joueurs ont exécuté leur action dans l'ordre de l'échelle des points de personnage, chaque joueur reprend son dragon. Les cartes Action sont posées en

Chaque palais ne peut contenir qu'1 seul personnage par étage

Un palais ne peut compter qu'un maximum de 3 étages

Il faut toujours avancer son marqueur de points de personnage dès que l'on place un nouveau personnage

Chaque tour se compose de 4 phases :

- Phase 1 Action
- Phase 2 Personnage
- Phase 3 Evènement
- Phase 4 Evaluation

Les cartes Action sont réparties en 2 à 5 paquets

Le joueur dont le marqueur de points de Personnage est en tête exécute une action en premier

Pendant toute la partie il n'y a pas d'ordre de jeu en fonction de la place du joueur autour de la table. C'est la place du joueur sur la piste des points de personnage qui détermine à chaque tour l'ordre de jeu.

un seul tas dans la case centrale du plateau de jeu.

### Attention :

Si un joueur choisit un groupe de cartes déjà sélectionné par un autre joueur (un dragon au moins est posé sur le groupe de cartes), il doit payer 3 Yuan (retour à la réserve des pièces) sinon il ne peut pas exécuter une action de ce groupe de cartes.

### Exemple :

*A souhaite exécuter une action d'un groupe sur lequel 2 dragons sont déjà posés. Il paie 3 yuan et exécute ensuite une action sélectionnée au sein de ce groupe.*

Au lieu de poser son dragon sur un paquet de cartes et d'exécuter une des actions proposées, un joueur peut renoncer à la réalisation de la phase 1 Action et à la place augmenter sa réserve d'argent jusqu'à une valeur de 3 Yuan, *c'est-à-dire que le joueur ne reçoit pas 3 Yuan supplémentaires mais seulement le nombre de pièces nécessaires à l'obtention d'une propre réserve de 3 Yuan.*

### Exemple :

*A ne veut pas exécuter d'action mais épargner de l'argent. Il possède 1 Yuan et prend 2 Yuan de la réserve. Pour le joueur A la phase 1 est terminée.*

## Les actions en détail

### Impôt

Le joueur reçoit de la réserve 2 Yuans pour les 2 pièces de la carte et autant de Yuans supplémentaires qu'il a de collecteurs d'impôt (jaune) dans ses palais.

### Remarque générale :

Excepté pour les tuiles personnages, il n'est pas prévu que des matériaux (argent, privilèges, parties de palais, fusées..) s'épuisent. Si cela devait arriver, il devrait être fait appel à un remplacement de courte durée.

### Exemple :

*A exécute l'action « Impôt ». Dans ses palais, A n'a pas de collecteur d'impôt. A reçoit 2 Yuan.*

*B exécute aussi cette action et a 2 collecteurs d'impôt dans ses palais. Il paie d'abord 3 Yuan à la réserve (le dragon du joueur A était déjà posé sur le paquet de cartes), puis il prend 8 autres (2+3+3).*

### Construction

Le joueur reçoit de la réserve une partie de palais pour le marteau figurant sur la carte Action et autant de pièces de palais que d'artisans (beige) habitant ses palais.

Ces nouvelles tuiles Palais sont construites selon son propre choix mais attention un palais ne doit pas compter plus de 3 étages. Par contre, un joueur peut posséder autant de palais qu'il veut.

### Attention :

On ne peut construire qu'avec les nouvelles pièces obtenues. Les pièces déjà posées ne peuvent plus être déplacées pour effectuer un nouveau regroupement.

### Exemple :

*A exécute l'action Construction. Dans ses palais, il a déjà 2 artisans. Il reçoit de la réserve 3 nouvelles pièces de palais. Il en utilise 2 pour élever de 2 étages un palais d'un étage déjà existant. Avec la 3<sup>ème</sup> il démarre la construction d'un nouveau palais d'un étage.*

### Récolte

Le joueur reçoit de la réserve 1 sac de riz pour la carte Action et un sac de riz supplémentaire par paysan (vert) pour chaque sac figurant sur la tuile Paysan (vert) placée dans ses palais (il place les jetons obtenus de façon à ce qu'il soient bien visibles de tous les joueurs à côté de ses palais)

*L'utilisation de ces tuiles sera expliquée ultérieurement lors de l'événement Sécheresse.*

### Exemple :

*A exécute l'action Récolte. Dans ses palais, il a un paysan jeune (1 sac) et un paysan âgé (2 sacs) : il reçoit de la réserve 4 sacs (1+1+2).*

### Feu d'artifice

Le joueur reçoit de la réserve une fusée pour la carte Action et une fusée supplémentaire par artificier (violet) dans ses palais (il place les jetons obtenus de façon à ce qu'il soient bien visibles de tous les joueurs à côté de ses palais).

**Celui qui choisit un groupe de cartes déjà sélectionné doit payer 3 Yuans**

**Au lieu d'exécuter une action un joueur peut se constituer une réserve de 3 Yuans**

**Impôt  
1 Yuan par pièce figurant sur la carte Action et sur les tuiles Collecteur d'impôt**

**Construction  
1 pièce de palais par marteau figurant sur la carte Action et sur les tuiles Artisan**

**La hauteur des palais est limitée à 3 étages**

**Récolte  
1 sac de riz pour la carte Action et par sac figurant sur les tuiles Paysan**

**Feu d'artifice  
Une fusée pour la carte Action et par fusée figurant sur la tuile Artificier**

La transformation de ces tuiles sera expliquée ultérieurement lors de l'événement « Fête du dragon ».

### **Armée**

Le joueur avance son marqueur sur la piste des points de personnage d'autant de cases que de casques figurant sur la carte Action et sur les tuiles Guerrier (rouge) placées dans ses palais.

*Exemple :*

*A exécute l'action « Armée ». Dans ses palais, il a 2 guerriers âgés (2 casques chacun). Il avance son marqueur de 5 cases : 1+2+2.*

### **Etudes**

Le joueur avance son marqueur sur la piste des points de victoire d'autant de cases que de livres figurant sur la carte Action et sur les tuiles Savant (blanc) placées dans ses palais.

*Exemple :*

*A exécute l'action « Etudes ». Dans ses palais, il a 1 jeune savant (2 livres chacun) et 1 savant âgé (3 livres). Il avance son marqueur de 6 cases : 1+2+3.*

### **Privilège**

Le joueur qui exécute cette action achète soit un petit privilège pour 2 Yuans, soit un grand privilège pour 6 Yuans (l'argent retourne à la réserve) et le place à côté de ses palais.

Par action un joueur ne peut acheter qu'un seul privilège même s'il possède l'argent pour en acheter plusieurs. Par contre, un joueur peut posséder plusieurs privilèges. A la fin de chaque tour ils rapporte un point de victoire par dragon représenté.

Les dragons sont dans ce jeu synonyme de points de victoire. C'est pourquoi les privilèges, les livres du savant et l'éventail de la courtisane présentent des dragons.

## **PHASE 2 : PERSONNAGE**

Une fois que tous les joueurs ont exécuté une Action ou constituer une épargne de 3 Yuans, chacun joue, dans l'ordre actuel de la piste des points de personnage (l'action « Armée » peut avoir entraîné des changements), une carte Personnage et la pose dans le talon de défausse du plateau de jeu. Puis il prend la tuile Personnage correspondante sur le plateau de jeu et la pose sous un de ses palais de son choix. Si tous les palais sont complets, il peut l'échanger contre une autre tuile Personnage de son choix déjà placée dans un de ses palais. Le personnage échangé est congédié. Tous les personnages congédiés sont retirés du jeu (ils ne seront plus réintroduits dans le talon du plateau de jeu).

Puis le joueur avance son marqueur de personnage d'autant de cases correspondant au chiffre indiqué sur la tuile.

*Remarque :*

Le marqueur de personnage n'est pas reculé sur la piste si un personnage doit être licencié pour cause d'échange ou d'événement.

Avec les nouveaux personnages, les joueurs ne reçoivent pas directement de nouveaux sacs de riz, des fusées, de l'argent, des points de victoire..., mais améliorent uniquement leurs possibilités futures lors des actions correspondantes.

Si un joueur joue la carte Point d'interrogation (?), il peut choisir une tuile Personnage de son choix.

Tant qu'un joueur a de la place dans ses palais il doit y placer de nouveaux personnages. Si tous ses palais sont occupés et qu'il ne souhaite pas échanger le personnage contre un autre, il peut défausser la nouvelle tuile mais il n'obtient pas de point Personnage.

Si un joueur joue une carte pour laquelle il n'y a plus de tuile sur le plateau de jeu, il rentre les mains vides (il ne reçoit pas de personnage en remplacement).

Au 12<sup>ème</sup> tour, la phase 2 n'a pas lieu car plus un seul joueur n'a de carte personnage en main (elles ont toutes été jouées).

### **Armée**

**Le marqueur des points de personnage est avancé du nombre de casques figurant sur la carte Action et les tuiles Guerrier**

### **Etudes**

**Le marqueur des points de victoire est avancé du nombre de livres figurant sur la carte Action et les tuiles Savant**

### **Privilège**

**Le joueur paie 2 Yuans pour un petit privilège ou 6 Yuans pour un grand privilège**

**Dans l'ordre de la piste des points de personnage, chaque joueur :**

- joue une de ses cartes Personnage
- prend la tuile Personnage correspondante
- la pose dans un de ses palais
- avance son marqueur de la piste Personnage du nombre de points indiqué sur la tuile posée.

**Si tous les palais sont complets, il peut l'échanger contre une autre tuile Personnage de son choix déjà placée dans un de ses palais**

**Personnage ? = n'importe quel personnage.**

### PHASE 3 : EVENEMENT

Une fois que les joueurs ont joué une carte Personnage l'événement du mois arrive. Les deux premiers tours c'est « Repos » : le calme règne toujours. Puis tour après tour, les événements défilent de gauche à droite. Dès qu'un événement a eu lieu, la carte Evènement est retournée.

#### Les événements en détail

##### Repos

Il ne se passe rien.

##### Tribut à l'empereur

Chaque joueur doit verser 4 Yuan à l'empereur (l'argent retourne dans la réserve). Si un joueur n'a pas d'argent ou pas suffisamment, il doit licencier autant de personnages qu'il ne peut pas payer.

*Exemple* : le joueur X possède seulement 2 Yuan. Il verse ces 2 Yuan et pour les 2 Yuan manquants 2 personnages de son choix.

##### Sécheresse

Chaque joueur doit déposer dans la réserve une tuile sac de riz pour chaque de ses palais où se trouve au moins un personnage.

Si un joueur n'a pas suffisamment de sacs de riz, il doit déterminer lequel ou lesquels de ses palais habité(s) qui ne peut (peuvent) pas fournir de sacs et licencier à chaque fois un personnage.

*Remarque* : on n'a pas le droit de licencier de son propre chef des personnages pour garder des sacs de riz. Les sacs de riz figurant sur les tuiles Paysan ne servent à rien pendant la sécheresse.

*Exemple* : Le joueur X possède 3 palais habités et 1 palais inhabité et 4 sacs de riz. X dépose 3 sacs de riz dans la réserve. La sécheresse est surmontée pour lui.

Le joueur Y possède 3 palais habités mais aucun sac de riz. Y doit licencier un personnage de chacun de ses palais.

##### Fête du dragon

Lors de cet événement, le ou les joueur(s) qui possède(ent) le plus grand nombre de fusées obtient (nent) 6 points de victoire. Le ou les deuxième(s) joueur(s) avec le plus grand nombre suivant de fusées obtient (nent) 3 points de victoire. Ces joueurs déposent la moitié de leurs fusées dans la réserve (arrondi au dessus).

##### *Remarque* :

S'il y a plusieurs premiers ex æquo, tous les joueurs obtiennent les points de victoire.

Les points de victoire pour les deuxièmes ne sont pas pour autant perdus.

Les joueurs sans fusée ne peuvent jamais gagner de points de victoire.

Les fusées dessinées sur les artificiers ne sont jamais utilisées pendant la fête du dragon.

##### *Exemple* :

A et B possèdent chacun 3 tuiles Fusée, C 2 tuiles Fusée et D 1 tuile Fusée.

A et B obtiennent chacun 6 points de victoire et rendent 2 fusées à la réserve, C obtient 3 points de victoire et rend 1 fusée à la réserve. D n'obtient aucun point de victoire mais ne rend pas de fusée à la réserve.

##### Invasion mongole

Chaque joueur avance son marqueur de points de la piste des points de victoire d'autant de cases qu'il a de casques en sa possession, sur tous ses guerriers dans tous ses palais.

De plus le ou les joueur(s) avec le plus petit nombre de casque doit (doivent) licencier de l'un de ses (leurs) palais un personnage de son (leur) choix. Ce peut être aussi un guerrier qui était en action.

*Remarque* : Si tous les joueurs ont le même nombre de casques (même 0 casques, ils doivent tous licencier un personnage.

##### *Exemple* :

A et B ont dans leurs palais chacun 1 guerrier avec 3 casques, C avec 2 casques, D et E avec 1 casque.

### Il y a 6 événements différents

**Repos**  
Pas d'incidence

**Tribut à l'empereur**  
Chaque joueur paie 4 Yuans.  
En cas d'impossibilité  
licencier de  
personnages

**Sécheresse**  
Dépôt d'un sac de riz dans la  
réserve par palais habité.  
Licencier d'un  
personnage par palais non  
pourvu.

**Fête du dragon**  
6 à 3 points de victoire pour  
les deux joueurs qui  
possèdent le plus grand  
nombre de fusées.  
Dépôt à la réserve de la  
moitié de leurs fusées.

**Invasion mongole**  
Chaque joueur recule sur la  
piste des points de victoire  
du nombre de cases  
correspondant à ses  
casques.

**Le joueur qui en possède le  
plus petit nombre doit  
licencier un personnage.**

A et B reculent de 3 points sur la piste des points de victoire, C de 2 cases, D et E d'1 case.

Puis D et E doivent licencier chacun un personnage.

### **Epidémie**

Chaque joueur doit licencier 3 personnages de son choix de ses palais.

Mais on peut se protéger de l'épidémie grâce à ses guérisseurs (bleu) placés dans ses palais. Chaque mortier dessiné sur le guérisseur protège un personnage du licenciement.

*Exemple :*

A a dans ses palais deux jeunes guérisseurs (chacun avec 1 pilon). Au lieu de perdre 3 personnages, il n'en perd qu'un seul. Il peut licencier un guérisseur en action.

*Remarque générale :*

Si au cours d'un événement plusieurs joueurs doivent licencier des personnages, l'opération de licenciement se déroule dans l'ordre de la piste des points de personnage.

### **Eboulement**

A chaque événement chaque joueur doit vérifier s'il possède des palais inhabités. Si tel est le cas, il doit retirer un étage à chacun de ses palais concernés (l'étage est posé dans la réserve). Par voie de conséquence un palais inhabité d'un étage disparaît.

### **PHASE 4 : EVALUATION**

Lorsque l'événement en cours est exécuté et que le ou les éboulement(s) effectué(s), chaque joueur avance son marqueur sur la piste des points de victoire. Chaque joueur reçoit 1 point :

- pour chacun de ses palais (peu importe s'ils sont habités ou inhabités, peu importe également le nombre d'étages)
- chaque dragon sur l'éventail des courtisanes
- chaque dragon sur la carte privilège (1 à 2)

*Exemple :*

X possède 3 palais avec 2 courtisanes et un grand privilège, X avance de 7 cases : (3 + 2 + 2).

Le tour est terminé, un nouveau peut commencer.

### **FIN DU JEU**

Le jeu prend fin après l'évaluation effectuée au 12<sup>ème</sup> tour.

Chaque joueur obtient d'autres points de victoire dans le cadre de l'évaluation finale :

- pour ses personnages : 2 points de victoire par tuile Personnage placée dans les palais
- pour ses moines (marron) : le nombre de points de victoire correspond au nombre de bouddhas figurant sur chaque moine multiplié par le nombre d'étages du palais dans lequel se trouve le moine.
- pour son argent : le joueur vend ses tuiles « sac de riz et fusée » restantes à la réserve et reçoit 2 Yuan par tuile déposée. Finalement il avance d'une case sur la piste des points de victoire pour chaque montant de 3 Yuan en sa possession.

*Exemple :*

A la fin de la partie, A a 7 personnages dans ses palais (dont un jeune moine dans un palais à 2 étages et un moine âgé dans un autre à 3 étages), un sac de riz, deux fusées et 4 Yuan.

A obtient 25 points supplémentaires :

- 14 points pour les 7 personnages
- 8 points pour les moines : moine jeune (1 bouddha X 2 étages) = 2, moine âgé (2 bouddhas X 3 étages) = 6
- 3 points pour les 10 Yuan : 6 Yuan pour la vente du sac de riz (2) et deux fusées (2X2) + 4Yuan 10/3 = 3

Le gagnant est le prince le plus couronné de succès : le premier sur la piste des points de victoire.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui est en tête sur la piste des points de personnage.

### **Epidémie**

**Chaque mortier annule le licenciement d'un personnage**

### **Eboulement**

**Après chaque événement tout palais inhabité perd un étage**

### **Evaluation**

**Chaque joueur obtient des points de victoire pour :**

- ses palais (1 point/palais)
- ses courtisanes (1/courtisane)
- ses privilèges (1point/dragon)

**La partie est terminée après l'évaluation du 12<sup>ème</sup> tour**

**Chaque joueur obtient des points de victoire pour :**

- ses tuiles Personnage (2 points/palais)
- ses moines (nombre de bouddhas X nombre d'étages)
- ses pièces (1 point pour 3 Yuans)

Traduction par A Vos Jeux !!  
Règle avec scan disponible sur demande  
(MP à 'Epave de Pwasson' sur TT)