



2 à 4 joueurs / 90 minutes / 12 ans et plus

L'histoire

Nous sommes au début de l'ère Meiji. Yokohama qui n'était qu'un petit village de pêcheurs endormi, est devenu, avec l'ouverture du commerce vers l'étranger et le déclin de Edo la première plaque tournante de commerce de tout le Japon. Pendant cette période, les produits japonais tels que le cuivre et la soie sauvage ont été installés à Yokohama pour être exportés vers des pays étrangers. De plus, la culture et la technologie étrangères ont été peu à peu incorporées au Japon, provoquant ainsi une vague de modernisation dans les rues de la ville. Derrière tous ces incroyables changements se dressaient les marchands compétents de Yokohama.

Aperçu du jeu

Chaque joueur est un marchand de Yokohama, qui rivalise avec d'autres marchands pour gagner de la renommée grâce à leurs entreprises florissantes.

Il y a différentes manières de gagner de la renommée, comme présenter des marchandises commandées par des commerçants étrangers, apprendre des nouvelles technologies et développer la ville en construisant des « Shophouse » et des Maisons de commerce. Pour remplir ces objectifs, les joueurs devront parcourir les rues de Yokohama pour en tirer différents bénéfices. De plus, cela pourrait être une bonne idée de chercher la coopération de mercenaires étrangers.

Quel joueur deviendra le marchand le plus compétent de Yokohama ?

Contenu du jeu

● Contenu pour les joueurs (rouge, bleu, jaune, vert)

• 4 pions de président
(1 de chaque couleur)



• 80 pions d'assistant
(20 de chaque couleur)



• 4 compteurs de points de victoire
(1 de chaque couleur)




• 32 jetons de Shophouse
(8 de chaque couleur)



• 16 maisons de commerce
(4 de chaque couleur)




● Contenu des marchandises

- 30 jetons de cuivre  • 30 jetons de soie sauvage 
- 40 jetons de thé  • 40 jetons de fruits de mer 

● 23 jetons de marchandises importées



● L'argent

- 52 jetons de 1-yen  • 16 jetons de 3-yens 

● 1 jeton de station



● 10 mercenaires étrangers

- Face  Dos 
- 3 Anglais
 - 2 Américains
 - 2 Français
 - 2 Allemands
 - 1 Hollandais



● 20 jetons de 5-pouvoirs

- Face  Dos 

● 18 Plateaux de zone

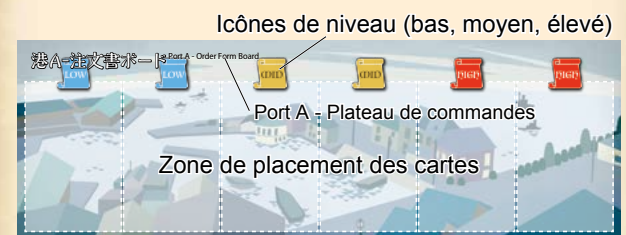
Face



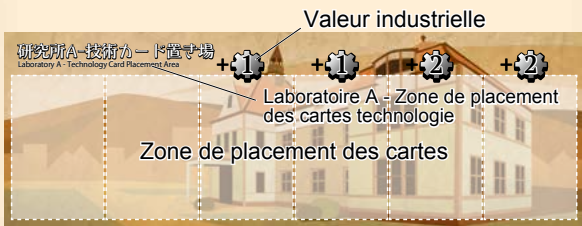
Il y a 2 sortes de zone : Production  et Commerce .

● 6 Plateaux de gestion

• 2 ports (A et B)



•2 Laboratoires (A et B)



•1 Église

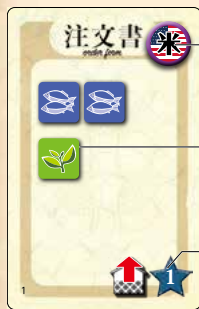


•1 Douanes



● 36 Cartes de commande

Face



Icône du pays (anglais, américain, français, allemand, hollandais).
 Marchandises nécessaires pour compléter la commande.
 Récompenses pour avoir terminé la commande

Dos



● 30 cartes de technologie

Face



Icône du pays (anglais, américain, français, allemand, hollandais)
 Valeur industrielle nécessaire
 Effet

Dos



● 12 cartes de réalisation (4 cartes de chaque pour A, B et C)

Face



Dos



● 24 cartes de site de construction

Face

4 sites de construction pour des Shophouses et les récompenses correspondantes.



Site de construction pour des maisons de commerce et récompenses correspondantes.

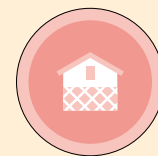
Dos



● Carte de premier joueur



● 4 tuiles d'entrepôt



● 4 compteurs de 100 points



- 1 piste de score
- 4 aides de jeu
- 1 livret de règles

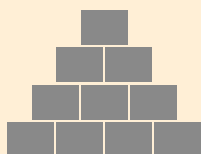
Mise en place du jeu

1. Selon le nombre de joueurs, les éléments suivants ne seront pas utilisés. Remettez ces éléments dans la boîte de jeu.

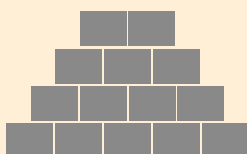
Joueurs	Plateaux des zones	Plateaux de gestion
2 Joueurs	Laboratoire B, Port B, Chinatown, Canal, Mine de cuivre x 1, usine de soie x 1, plantation de thé x 1, Port de pêche x 1.	Laboratoire B, Port B
3 Joueurs	Laboratoire B, Mine de cuivre x 1, usine de soie x 1, plantation de thé x 1	Laboratoire B
4 Joueurs	aucun	aucun

2. Mélangez les plateaux de zone face cachée et retournez-les face visible, un par un, dans la configuration suivante :

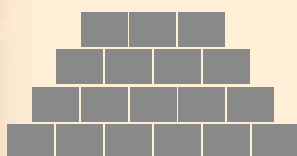
2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Chaque plateau de zone sera aussi appelé « zone ».

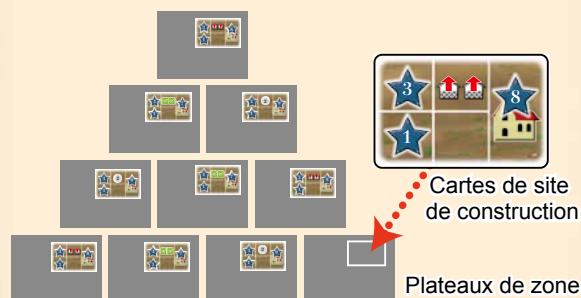
3. Placez chaque plateau de gestion (long) à côté du plateau de zone correspondant.

Exemple : Le plateau de commandes du Port A est placé à côté du plateau de zone du Port A.



4. Mélangez toutes les cartes de site de construction face cachée et placez 1 carte de site de construction sur chaque plateau de zone, sur la case indiquée. Les cartes de site de construction restantes ne seront pas utilisées

pendant la partie et elles devront être rangées dans la boîte de jeu.



5. Mélangez les jetons de 5-pouvoirs face cachée et placez-en 1 face visible sur chaque case 5 de chacun des plateaux de zone. Les jetons de 5-pouvoirs restants ne seront pas utilisés pendant la partie et ils doivent être rangés dans la boîte de jeu.



6. Installez la piste de score dans la zone de jeu.

7. Placez les éléments suivants à côté des plateaux de zone :

- Jetons de 1-yen
- Jetons de 3-yens
- Jetons de cuivre
- Jetons de soie sauvage
- Jetons de thé
- Jetons de fruits de mer
- Jetons de marchandises importées
- Jetons de mercenaires étrangers (placez-les tous face visible)
- Jeton de station
- Jetons de 100 points

8. Le joueur qui a le plus récemment visité Yokohama reçoit la carte de premier joueur. Si cette méthode ne fonctionne pas pour déterminer le premier joueur, utilisez la méthode qui vous convient.

* La carte de premier joueur ne change pas de place pendant la durée de la partie.

9. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments suivants de cette couleur :

- 1 tuile d'entrepôt
- 1 pion de président (dans la main du joueur)
- 20 pions d'assistant (Placez-en 8 dans la main du joueur et placez les 12 restants sur la tuile d'entrepôt).
- 1 disque de score (qui sera placé sur la case 0 de la piste

de score).

8 jetons de Shophouse (placez-en 2 dans la main du joueur et placez les 6 jetons restants sur la tuile d'entrepôt).

4 jetons de maison de commerce (placez les 4 sur la tuile d'entrepôt).

1 jeton de cuivre

1 jeton de soie sauvage

1 jeton de thé

1 jeton de fruit de mer

De l'argent (le premier joueur commence avec 3 yens et les autres joueurs commencent avec 4 yens).

Remarque : dans ce jeu, il y a une distinction entre la « main » du joueur et son « entrepôt ». Placez les éléments censés être dans « l'entrepôt » sur la tuile d'entrepôt et gardez les éléments censés être dans la « main du joueur » à l'écart de la tuile d'entrepôt.

10. Divisez les cartes de réalisation en trois piles A, B et C et mélangez-les face cachée.

Piochez 1 carte de chaque pile et placez-les face visible à côté de la piste de score. Les cartes de réalisation restantes ne seront pas utilisées dans la partie et elles doivent être rangées dans la boîte de jeu.

11. Mélangez les cartes de technologie face cachée et formez une pile que vous placez dans la zone de jeu.

Ensuite, piochez des cartes dans cette pile que vous placez dans chaque case de la zone de placement des cartes du laboratoire A (et B) jusqu'à ce que les cases de chaque zone de placement du laboratoire (A et B) soient remplies.



Pile de cartes technologie

12. Mélangez toutes les cartes de commande face cachée et formez une pile que vous placez dans la zone de jeu. Selon le nombre de joueurs, remettez le nombre suivant de cartes dans la boîte :

Joueurs	Nombre de cartes à remettre dans la boîte
2 joueurs	16
3 joueurs	5
4 joueurs	0

Piochez des cartes de commande de cette pile et placez-les dans chaque case du plateau de commandes du Port A (et B) jusqu'à ce que toutes les cases du plateau de commandes des deux ports A (et B) soient remplies. Chaque joueur pioche maintenant deux cartes de commande parmi les cartes restantes dans la pile. Chaque joueur doit choisir secrètement 1 carte de commande qu'il garde et il remet l'autre dans la boîte de jeu. La mise en place du jeu est maintenant terminée.

Règles du jeu

Les règles du jeu seront appliquées tout au long du jeu :

- Dans ce jeu, les marchandises (cuivre, soie sauvage, thé et fruits de mer), les marchandises importées et l'argent ne sont pas limitées par le nombre d'éléments.

● Exemple de mise en place (4 joueurs)

Joueur jaune



Joueur vert

Pile des cartes de commande

Pile des cartes technologie

Cartes technologie

Joueur Rouge (Premier joueur)

Entrepôt
 x6 x12
 x4

carte de premier joueur

x8 x2



Cartes technologie



Joueur bleu



Utilisez alors des éléments de remplacement si vous venez à en manquer.

- Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment dans la partie.
- Toutes les informations sont publiques sauf pour les cartes de commandes en possession de chaque joueur. Placez les éléments de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir facilement.
- Chaque joueur peut avoir un maximum de 3 cartes de commande en main. Les joueurs ne peuvent pas défausser de cartes de commande.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de technologie que les joueurs peuvent avoir en main. Cependant, les joueurs ne peuvent avoir qu'une seule carte du même nom.
- Les points de victoire sont gagnés et indiqués en déplaçant le disque de score de la couleur de chaque joueur sur la piste de score. Si un joueur obtient plus de 100 points, il reçoit un jeton de 100 points et il déplace son disque de score du total correspondant sur la piste de score.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens horaire à partir du premier joueur. Chaque joueur va jouer un tour jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient remplies. Lorsque les conditions de fin de partie sont remplies, **il reste un dernier tour supplémentaire** et vous procédez au calcul du score final pour déterminer le vainqueur. Pour une description détaillée des conditions de fin de partie, reportez-vous à la partie « Conditions de fin de partie » de ces règles.

Tour de jeu

Lors de son tour, un joueur doit exécuter les trois phases suivantes dans l'ordre. Lorsque le joueur a terminé son tour, c'est au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

A. Phase d'action supplémentaire (première moitié)

B. Phase d'action principale

1. **Étape de placement**
2. **Étape de déplacement**
3. **Étape d'action de zone**
4. **Étape bonus de 5-pouvoirs (optionnelle)**
5. **Étape de construction de Shophouse et de Maison de commerce (optionnelle)**
6. **Étape de récupération des pions**

C. Phase d'action supplémentaire (deuxième moitié)

Les phases d'action supplémentaires en A (première moitié) et C (deuxième moitié) impliquent le même processus.

Nous décrirons d'abord B (la phase d'action principale) et les phases d'action supplémentaires ensuite.

B. Phase d'action principale

La phase d'action principale est réalisée dans l'ordre du haut vers le bas :

1. **Étape de placement**
2. **Étape de déplacement**
3. **Étape d'action de zone**
4. **Étape bonus de 5-pouvoirs (optionnel)**
5. **Étape de construction de Shophouse et de Maison de commerce (optionnel)**
6. **Étape de récupération des pions**

Les étapes 1 à 3 et 6 sont obligatoires et les étapes 4 et 5 peuvent être passées si le joueur le souhaite.

Une exception à cette règle, dans le cas où le joueur n'a pas été capable de réaliser l'étape 2, il ne peut donc pas réaliser les étapes 3 à 6.

1. Étape de placement

Le joueur peut choisir 1 des options suivantes :

a) **Placer 1 pion assistant dans 3 zones différentes :**

Choisissez 3 zones différentes et placez les pions d'assistant venant de votre main dans ces zones, un par un.

b) **Placer 2 pions assistants dans la même zone :**

Choisissez 1 zone et placez deux pions d'assistant venant de votre main dans cette zone.

Sans tenir compte de l'action choisie par le joueur, a) ou b), le placement des pions d'assistant est soumis aux règles de placement suivantes :

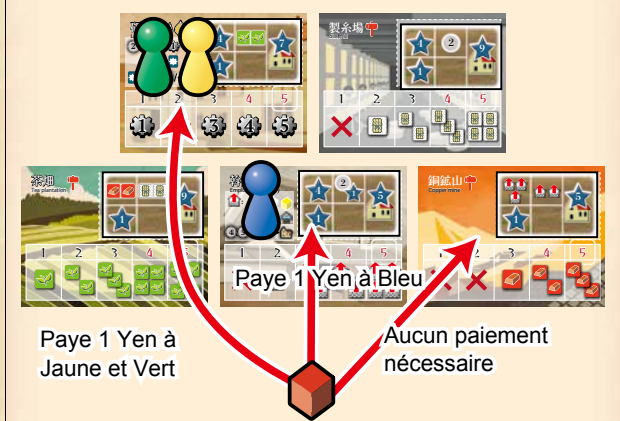
Règles de placement

- S'il y a un pion de président dans la zone dans laquelle vous placez un pion d'assistant, vous devez payer 1 yen pour chaque pion d'assistant que vous placez, au joueur à qui appartient le pion président. S'il y a plus d'un pion de président dans la zone, vous devez payer 1 yen à chaque joueur auquel appartiennent ces pions président. Si vous n'avez pas assez d'argent ; vous ne pouvez pas placer de pion d'assistant dans la zone.
 - Vous ne pouvez pas placer un pion d'assistant dans le Canal.
 - Si vous n'avez pas assez de pions d'assistant en main à placer, ou si vous choisissez de ne pas en placer, vous n'êtes pas obligé de placer 3 pions d'assistant. En d'autres mots, vous pouvez placer 1, 2 ou 3 pions d'assistant.
- ※ Vous ne pouvez pas placer de pions d'assistant venant de la tuile d'entrepôt ou des plateaux de gestion.

Exemple :

Pendant son étape de placement, Hisashi a choisi (a) (placer des pions d'assistant dans 3 zones différentes). Hisashi choisit la mine de cuivre, l'agence pour l'emploi et le laboratoire A et il place ses pions d'assistant, un par un, dans ces zones. Tout d'abord, comme la mine de cuivre ne contient pas de pion de président,

il place 1 pion d'assistant sans rien payer. Ensuite, comme l'agence pour l'emploi contient 1 pion de président bleu, il paye 1 yen au joueur bleu et place 1 pion d'assistant dans la zone. Enfin, le laboratoire A contient à la fois le pion de président vert et le jaune. Pour placer un pion d'assistant, Hisashi doit payer un total de 2 yens : 1 yen au joueur jaune et 1 yen au joueur vert. Cependant il n'a pas assez d'argent, par conséquent il ne peut pas placer son pion d'assistant dans le Laboratoire A. Au lieu de cela, il décide de placer son pion d'assistant dans l'usine de soie.



2. Étape de déplacement

Le joueur peut choisir 1 des 2 actions suivantes :

a) Déplacer son pion de président

b) Reprendre en main son pion de président

a) Déplacer son pion de président

La méthode de déplacement est différente selon si le pion de président est dans la main du joueur ou s'il est dans une zone. Si le pion du président est dans la main du joueur, le joueur peut placer le pion de président dans n'importe quelle zone d'action possible.

Une zone d'action possible est une zone dans laquelle ces deux conditions sont remplies :

- Le joueur a au moins 1 pion d'assistant dans cette zone,
- Il n'y a pas de pion de président d'autres joueurs dans la zone.

Si le pion de président du joueur est déjà sur une zone existante (c'est-à-dire pas dans la main du joueur), il doit déplacer son pion de président case par case vers la destination choisie en utilisant les règles de déplacement suivantes :

Règles de déplacement

- Le pion de président peut se déplacer d'une case à partir de sa zone actuelle vers une zone adjacente. Il doit y avoir au moins un pion d'assistant de ce joueur dans la zone de destination.
- * Les Shophouses et les Maisons de commerce ne fonctionnent pas comme des pions d'assistant pour cet objectif. Si vous avez des Shophouses et/ou des Maisons de commerce dans la zone, mais pas de pion d'assistant, vous ne pouvez pas vous y déplacer.

- Si la zone dans laquelle le pion de président est déplacé est une zone d'action possible (comme décrit ci-dessus), le joueur peut choisir de soit stopper son déplacement, soit de continuer à déplacer son pion de président. Cela peut être fait n'importe quel nombre de fois.
- Si la zone dans laquelle le pion de président est déplacé n'est pas une zone d'action possible (c'est-à-dire qu'un pion de président ou plus d'autres joueurs sont présents), le joueur ne peut pas arrêter son déplacement. Il doit immédiatement payer, à chacun des autres pions de président dans la zone, 1 yen et il poursuit son déplacement.
- Le pion de président ne peut pas revenir dans la zone d'où il est parti.

Exemple :

Le pion de président d'Hisashi (joueur rouge) est sur la zone de plantation de thé. Hisashi veut déplacer le pion de président sur l'usine de soie. Tout d'abord, il essaye de déplacer le pion de président vers l'usine de soie en passant par le laboratoire A, mais comme il n'a pas de pion d'assistant dans la zone, il ne peut pas faire passer son pion de président par le laboratoire A.

Ensuite, Hisashi tente de rejoindre l'usine de soie en passant par l'agence pour l'emploi. Il y a bien un pion d'assistant de sa couleur, il peut donc s'arrêter sur cette case.

Cependant, le pion de président du joueur bleu est déjà sur cette zone d'agence pour l'emploi, donc Hisashi doit payer 1 yen pour pouvoir atterrir sur cette case. Enfin, il se déplace sur l'usine de soie qui comporte un pion d'assistant de sa couleur et il termine ainsi son déplacement.



b) Reprendre le pion de président en main

Si cette action est choisie, les étapes 3 à 6 sont passées ; passez directement à la phase C (phase d'action supplémentaire). Reprenez votre pion de président en main et vous pouvez aussi reprendre en main des pions d'assistant présents dans n'importe quelle zone.

* Vous ne pouvez pas reprendre des pions d'assistant qui sont placés sur les plateaux de gestion.

3. Étape d'action de zone

Lors de cette étape, le joueur va réaliser l'action de la zone où se trouve son pion de président.

* Cependant, si vous avez utilisé des mercenaires étrangers lors de la phase d'action supplémentaire, vous pouvez plutôt réaliser une action dans la zone spécifiée que dans la zone où se trouve votre président.

À ce moment, le joueur calcule et détermine la somme de pouvoir qu'il possède dans la zone.

Type de pion	Pouvoir obtenu
Pion de président	1 pouvoir
Pion d'assistant	1 pouvoir pour chaque
Jeton de Shophouse	1 pouvoir
Jeton de Maison de commerce	1 pouvoir
Jeton de Station	1 pouvoir

Utilisez le tableau pour faire la somme totale de la valeur de pouvoir obtenue. Si la valeur totale obtenue est de 6 ou plus, cela sera quand même considéré comme une valeur maximum de 5.

La valeur de pouvoir est utilisée pour réaliser l'action de la zone. Pour les actions spécifiques, reportez-vous à la partie des règles Action des zones en détail.

Exemple :

Le pion de président d'Hisashi est actuellement sur la zone de l'usine de soie. Hisashi a son pion de président, 3 pions d'assistant, et 1 jeton de Shophouse dans la zone. Hisashi va réaliser l'action de la zone et il a :

Pion de président	1 pouvoir
3 Pions d'assistant	3 pouvoirs
<u>1 jeton de Shophouse</u>	<u>1 pouvoir</u>
Total	5 pouvoirs

Hisashi a donc un total de 5 pouvoirs pour son action. Il obtient ainsi 4 jetons de soie sauvage pour son action.

S'il y a des Maisons de commerce qui appartiennent à d'autres joueurs dans la zone dans laquelle l'action est réalisée, le propriétaire reçoit 1 yen de la banque.

Remarque : Si votre propre Maison de commerce est présente dans la zone dans laquelle vous réalisez l'action, vous ne recevez pas d'argent de la banque.

4. Étape bonus de 5-pouvoirs (optionnelle)

Si, dans l'étape 3 (étape d'action de zone), le joueur a réalisé une action de 5 pouvoirs, il peut réaliser cette action.

Si le jeton de 5-pouvoirs dans la zone correspondante est toujours présent, le joueur le prend, le place devant lui et en résout l'effet. Après la résolution de l'effet, il retourne le jeton de 5-pouvoirs face cachée et il le garde en sa possession.

Les effets des jetons de 5-pouvoirs sont expliqués en détail dans la partie des règles Description des symboles et des icônes.

Exemple :

Hisashi a réalisé une action de 5 pouvoirs dans l'usine de soie. Le jeton de 5-pouvoirs est toujours présent dans l'usine de soie. Hisashi prend le jeton de 5-pouvoirs et utilise son effet qui est de prendre un jeton de marchandise importée. Après cela, Hisashi retourne le jeton de 5-pouvoirs face cachée et il le garde en sa possession.

5. Étape de construction de Shophouse et de Maison de commerce (optionnelle)

Si à l'étape 3, le joueur a réalisé une action de 4 pouvoirs ou plus, il peut réaliser cette action.

Choisissez une des deux actions suivantes :

a) Construire un Shophouse

b) Construire une Maison de commerce

a) Construire un Shophouse

Reportez-vous à la carte de construction de site sur la zone dans laquelle l'action a été réalisée lors de l'étape 3 (étape d'action de zone). Le joueur peut construire un Shophouse, si et seulement si, il n'a pas déjà de Shophouse sur la carte de site de construction. Placez un jeton de Shophouse venant de votre main sur une case vide de Shophouse de la carte de site de construction. Vous ne pouvez pas construire sur une case sur laquelle se trouve déjà un jeton de Shophouse d'un autre joueur. Recevez les bénéfices inscrits sur la case sur laquelle vous avez construit votre Shophouse.

b) Construire une Maison de commerce

Reportez-vous à la carte de site de construction de la zone dans laquelle l'action a été réalisée lors de l'étape 3 (étape d'action de zone). Le joueur peut construire une Maison de commerce seulement si la case de Maison de commerce sur la carte de site de construction est vide. Placez un jeton de Maison de commerce venant de votre main sur la case de Maison de commerce vide. Recevez les bénéfices inscrits sur la case sur laquelle vous avez construit votre Maison de commerce.

Exemple :

Hisashi a réalisé une action de 5 pouvoirs dans l'usine de soie. Il a un jeton de Shophouse et de Maison de commerce en main. Comme Hisashi a déjà un jeton de Shophouse sur la carte de site de construction de l'usine de soie, il ne pourra pas construire à nouveau un Shophouse. Hisashi décide alors de construire une Maison de commerce. Hisashi place son jeton de Maison de commerce sur la carte de site de construction de l'usine de soie et il marque 9 points de victoire comme indiqué sur cette case.

Exemple :

Seiji a réalisé une action de 4 pouvoirs dans l'Église. Cependant, il ne reste pas à Seiji de jeton de Shophouse ou de Maison de commerce en main. Avec beaucoup de regrets, il ne peut construire ni l'un ni l'autre de ces établissements.

6. Étape de récupération des pions

Reprenez tous les pions d'assistants qui se trouvent dans la zone dans laquelle vous avez réalisé l'étape 3 (étape d'action de zone) et reprenez-les tous en main.

Remarque : Le nombre de pions d'assistant présents dans la zone n'a pas d'importance, car vous les reprenez TOUS en main.

Exemple :

Hisashi avait trois pions d'assistant dans l'usine de soie et il reprend les trois pions en main.

Phase d'action supplémentaire

Lors de chaque phase d'action supplémentaire, vous pouvez réaliser les actions suivantes autant de fois que vous le voulez et dans n'importe quel ordre :

- a) Utiliser des mercenaires étrangers (une fois par tour)**
- b) Remplir les conditions d'une carte de réalisation**
- c) Remplir les conditions d'une carte de commande**

Par exemple, un joueur peut réaliser : c) remplir les conditions d'une carte de commande → a) utiliser des mercenaires étrangers → c) remplir les conditions d'une carte de commande.

a) Utiliser des mercenaires étrangers (une fois par tour)

Vous pouvez utiliser des mercenaires étrangers une fois pendant votre tour. Par exemple, si vous utilisez cette action lors de A. Phase d'action supplémentaire (première moitié), vous ne pourrez pas l'utiliser en C. Phase d'action supplémentaire (deuxième moitié).

Retournez, face cachée, un de vos jetons de mercenaire et choisissez une zone. Cette zone doit remplir les 2 conditions suivantes : elle doit contenir au moins 1 de vos pions d'assistant ET votre pion de président ne doit pas être dans la zone.

* Il est tout à fait possible de choisir une zone qui comporte le pion de président d'un autre joueur.

* Si vous choisissez une zone qui comporte le pion de président d'un autre joueur, vous ne devez pas lui payer quelque chose.

Si vous réalisez cette action, vous continuez à jouer les mêmes étapes de la phase principale dans l'ordre, c'est-à-dire :

3. Étape d'action de zone

4. Étape bonus de 5-pouvoirs (optionnelle)

5. Étape de construction de Shophouse et de Maison de commerce (optionnelle)

6. Étape de récupération des pions

Reportez-vous à chaque étape de la phase principale pour plus d'informations.

Exemple :

Hisashi réalise l'action a) Utiliser des mercenaires étrangers. Il choisit la mine de cuivre comme zone pour cette action, car il a 2 pions d'assistant dans cette zone ainsi que 1 Maison de commerce. Lors de l'étape 3 (étape d'action de zone), Hisashi a 3 pouvoirs pour cette action et il prend 1 jeton de cuivre. Comme l'action n'était que de 3 pouvoirs, Hisashi n'a pas été capable de réaliser l'étape 4 (étape bonus de 5-pouvoirs) et l'étape 5 (étape de construction de Shophouse et de Maison de commerce). Enfin, lors de l'étape 6 (étape de récupération des pions), Hisashi reprend 2 pions d'assistant en main.

b) Remplir les conditions d'une carte de réalisation

Si vous avez rempli les conditions inscrites sur une carte de réalisation, vous pouvez placer un pion d'assistant de votre main sur la carte et vous marquez le nombre de points de victoire correspondant. Le premier joueur qui remplit les conditions marque les points inscrits à gauche, alors que les joueurs qui les rempliront plus tard marqueront les points inscrits sur la droite. Reportez-vous à la partie « Cartes de réalisation » pour plus de détails.

Remarque : Chaque joueur ne peut remplir la même carte de réalisation qu'une seule fois par partie.

Exemple :

Hisashi a 5 jetons de cuivre. Il y a une carte de réalisation qui nécessite 5 cuivres pour atteindre l'objectif. Hisashi remplit les conditions de la carte de réalisation et il place un pion d'assistant venant de sa main sur la carte de réalisation. Comme Stéphane et Seiji ont déjà un pion d'assistant sur la carte de réalisation, Hisashi marque les points de victoire inscrits sur la droite, cela fait donc 6 points.

c) Remplir les conditions d'une carte de commande

Placez une carte de commande venant de votre main, face visible, devant vous. Payez les marchandises correspondantes. Après cela, gagnez la récompense correspondante indiquée sur la carte de commande. Après avoir rempli les conditions d'une carte de commande, vérifiez s'il y a de nouvelles icônes de pays qui correspondent pour pouvoir obtenir de nouveaux jetons de mercenaire. Pour plus d'informations sur cela, reportez-vous à la partie suivante « Icônes de pays correspondantes ».

Icônes de pays correspondantes

Lorsque vous remplissez avec succès une carte de commande ou lorsque vous obtenez une carte de technologie, vous verrez des icônes de pays telles que celles-ci :



À chaque fois que vous obtenez un multiple de 2 (c'est-à-dire 2, 4, 6) de la même icône de pays sur une carte de commande remplie ou une carte de technologie, vous recevez un jeton de mercenaire de ce pays. Cependant, s'il n'en reste plus dans la réserve, vous n'en recevez aucun.

Exemple :

Hisashi a une carte de commande avec l'icône anglaise (茶) et une carte de technologie avec l'icône française (仏) devant lui. Hisashi termine une carte de commande et il place donc une autre carte de commande devant lui qui possède l'icône anglaise (茶). Comme il a 2 icônes anglaises (茶) au total, Hisashi reçoit le jeton de mercenaire étranger anglais venant de la réserve.

Conditions de fin de partie

La partie se termine lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Un ou plusieurs joueurs ont construit 4 Maisons de commerce.
- Un ou plusieurs joueurs ont construit 8 Shophouses.
- Après avoir rempli les cartes de commande, la pile des commandes est épuisée et il y a une case vide sur la zone des cartes du plateau de commande du port.
- Un certain nombre de pions d'assistant a été placé sur le plateau de gestion de l'église (2 joueurs : 4, 3 joueurs : 5, 4 joueurs : 6).
- Un certain nombre de pions d'assistant a été placé sur le plateau de gestion des douanes (2 joueurs : 4, 3 joueurs : 5, 4 joueurs : 6).

Terminez le tour de jeu en cours par le joueur qui se trouve à droite du premier joueur et ensuite effectuez un dernier tour de jeu pour tous les joueurs. Ainsi, tous les joueurs auront joué le même nombre de tours de jeu. Après ceci la partie est terminée et vous procédez au calcul final des scores.

Exemple :

L'ordre du tour de jeu a été établi et s'est déroulé tout au long de la partie de la manière suivante : Rouge : Hisashi → Bleu : Stéphane → Vert : Seiji → Jaune : Nobuaki. Seiji a construit ses 4 Maisons de commerce remplissant ainsi une des conditions de fin de partie. Après le tour de Seiji, Nobuaki joue son tour de jeu. Après le tour de Nobuaki, tous les joueurs joueront un dernier tour.

Calcul final des scores

Calculez le score final dans l'ordre suivant :

1. **Bonus église**
2. **Bonus douanes**
3. **Bonus technologie**
4. **Bonus pays**
5. **Bonus jetons restants**

1. Bonus église

Chaque joueur fait son total du nombre de pions d'assistant qui se trouvent sur le plateau de gestion de l'église. Le joueur qui a le plus de pions d'assistant reçoit 6 points de victoire et le deuxième nombre le plus élevé reçoit 3 points de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui a le pion d'assistant le plus à droite remporte cette égalité. S'il n'y a qu'un seul joueur présent sur le plateau de gestion de l'église, ce joueur reçoit 6 points et aucun autre joueur ne reçoit de points. S'il n'y a pas de joueur sur le plateau de gestion de l'église, alors aucun joueur ne reçoit de points.

Exemple :

Voici le plateau de gestion de l'église à la fin de la partie :



Le décompte final des pions d'assistant est : Rouge 2, Bleu 2 et Jaune 1.

Bleu et Rouge sont à égalité pour ce nombre de pions d'assistant, il faut donc regarder la position des pions de chacun des joueurs. Bleu possède le pion le plus à droite, donc Bleu marque 6 points. Rouge est à la deuxième place et il reçoit 3 points. Jaune ne reçoit aucun point.

2. Bonus douanes

Chaque joueur fait son total du nombre de pions d'assistant qui se trouvent sur le plateau de gestion des douanes. Le joueur qui a le plus de pions d'assistant reçoit 8 points de victoire et le deuxième nombre le plus élevé reçoit 4 points de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui a le pion d'assistant le plus à droite remporte cette égalité. S'il n'y a qu'un seul joueur sur le plateau de gestion des Douanes, ce joueur reçoit 8 points de victoire et aucun autre joueur ne reçoit de points. S'il n'y a pas de joueur sur le plateau de gestion des Douanes, aucun joueur ne reçoit de points.

Exemple :

Voici le plateau de gestion des Douanes à la fin de la partie :



Le décompte final des pions d'assistant donne les résultats suivants : Rouge 1, Vert 3 et Jaune 1.

Vert est à la première place et il reçoit 8 points de victoire. Rouge et Jaune ont le même nombre de pions. Jaune possède le pion le plus à droite, par conséquent Jaune est à la deuxième place et il reçoit 4 points. Rouge ne reçoit pas de points.

3. Bonus technologie

Chaque joueur fait le total de valeur industrielle de toutes ses cartes technologie. Le joueur qui a le total de valeur industrielle le plus élevé reçoit 10 points de victoire et le deuxième plus élevé reçoit 5 points de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus proche dans le sens horaire du premier joueur remporte l'égalité. (Le premier joueur est considéré comme étant le plus proche de lui-même). S'il n'y a qu'un seul joueur avec des cartes technologie, ce joueur marque 10 points et aucun autre joueur ne reçoit de points.

Si aucun joueur n'a de cartes technologie, alors aucun joueur ne reçoit de points.

Exemple :

L'ordre du tour de jeu de la partie est le suivant : Rouge : Hisashi → Bleu : Stéphane → Vert : Seiji → Jaune : Nobuaki.

Le total de valeur industrielle des joueurs est le suivant :

Hisashi : 12, Stéphane : 20, Seiji : 12, Nobuaki : 10.

Stéphane a le total de valeur industrielle le plus élevé et il reçoit alors 10 points de victoire.

Hisashi et Seiji sont à égalité avec une valeur industrielle de 12.

Cependant, Hisashi est le joueur le plus proche du premier joueur, il reçoit donc 5 points de victoire.

Tous les autres joueurs ne reçoivent rien.

4. Bonus pays

À ce moment, remettez les cartes de commande qui n'ont pas été remplies dans la boîte.

Chaque joueur regarde maintenant le nombre d'icônes de pays différentes qu'il a sur ses cartes de technologie et sur ses cartes de commandes terminées, il les répartit en différentes séries. 1 icône de pays ne peut être utilisée qu'une seule fois par série. Le tableau ci-dessous

vous indique combien de points bonus un joueur peut recevoir :

Une série de 5 icônes de pays différents → 12 points de victoire.

Une série de 4 icônes de pays différents → 8 points de victoire.

Une série de 3 icônes de pays différents → 4 points de victoire.

Une série de 2 icônes de pays différents → 2 points de victoire.

Exemple :

Hisashi a les icônes suivantes grâce à ses cartes de technologie et ses cartes de commandes terminées :



12 Points



4 Points



0 Points

Total

16 Points

Hisashi reçoit un bonus de 16 points au total grâce aux pays.

5. Bonus jetons restants

Ci-dessous vous trouverez le taux de conversion pour les jetons restants aux joueurs :

Jetons de mercenaire inutilisés : 1 point de victoire chacun,

Jetons de marchandises importées : 1 point de victoire chacun,

Pour 2 yens : 1 point de victoire,

Pour chaque série de 3 jetons de marchandises : 1 point de victoire.

Exemple :

Hisashi a encore les éléments suivants à la fin de la partie et il reçoit un total de 4 points de victoire :

1 jeton de marchandise importée	1 point de victoire
3 yens	1 point de victoire

Marchandises :

2 jetons de cuivre

1 jeton de soie sauvage

1 jeton de thé

3 jetons de fruits de mer

2 points de victoire (7/3 = 2)

Total

4 points de victoire

Remporter la partie

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui est le plus proche du premier joueur remporte la partie.

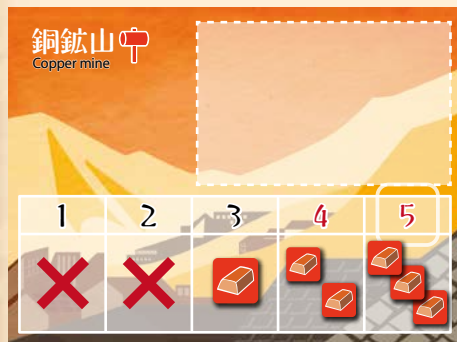
Description des symboles et des icônes

-  Icône de l'argent Gagnez autant de yen qu'inscrit
-  Icône de point de victoire Gagnez autant de points de victoire qu'inscrit
-  Icône de marchandise Gagnez des jetons de marchandises de la sorte et du nombre inscrit.
-  Icône de n'importe quelle marchandise Gagnez 1 marchandise de votre choix. S'il y a plus de 2 icônes de ce type, vous pouvez choisir des marchandises différentes.
-  Icône de marchandise importée Gagnez 1 marchandise importée par icône.
-  Icône d'entrepôt Prenez en main un jeton qui se trouve sur la tuile d'entrepôt. Le coût est le même que pour l'action de l'Agence pour l'emploi. Reportez-vous à l'action de l'Agence pour l'emploi pour plus de détails.
-  Icône de déplacement Déplacez un pion d'assistant de votre main ou d'une zone vers une autre zone. Vous pouvez traiter chaque déplacement séparément. Vous n'avez pas besoin de payer pour les pions de président.

Explication détaillée des zones

● Mine de cuivre

<Zone de production>

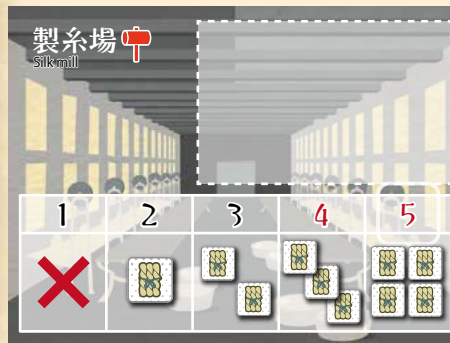


Gagner des jetons de cuivre.

- 1 pouvoir : aucun effet,
- 2 pouvoirs : aucun effet,
- 3 pouvoirs : gagnez 1 jeton de cuivre,
- 4 pouvoirs : gagnez 2 jetons de cuivre,
- 5 pouvoirs : gagnez 3 jetons de cuivre.

● Usine de soie

<Zone de production>

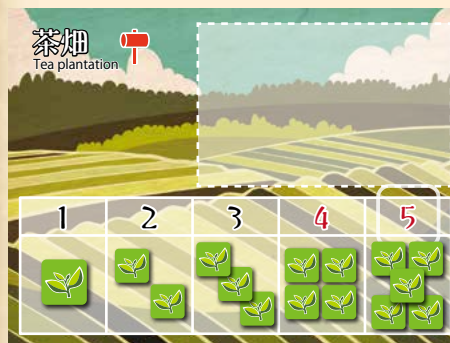


Gagner des jetons de soie sauvage.

- 1 pouvoir : aucun effet,
- 2 pouvoirs : gagnez 1 jeton de soie sauvage,
- 3 pouvoirs : gagnez 2 jetons de soie sauvage,
- 4 pouvoirs : gagnez 3 jetons de soie sauvage,
- 5 pouvoirs : gagnez 4 jetons de soie sauvage.

● Plantation de thé

<Zone de production>



Gagner des jetons de thé.

- 1 pouvoir : gagnez 1 jeton de thé,
- 2 pouvoirs : gagnez 2 jetons de thé,
- 3 pouvoirs : gagnez 3 jetons de thé,
- 4 pouvoirs : gagnez 4 jetons de thé,
- 5 pouvoirs : gagnez 5 jetons de thé.

● Zone de pêche

<Zone de production>



Gagner des jetons de fruits de mer.

- 1 pouvoir : gagnez 1 jeton de fruits de mer,
- 2 pouvoirs : gagnez 2 jetons de fruits de mer,
- 3 pouvoirs : gagnez 3 jetons de fruits de mer,
- 4 pouvoirs : gagnez 4 jetons de fruits de mer,
- 5 pouvoirs : gagnez 5 jetons de fruits de mer.

● Banque

<Zone commerciale>



Gagner de l'argent.

- 1 pouvoir : gagnez 1 yen,
- 2 pouvoirs : gagnez 2 yens,
- 3 pouvoirs : gagnez 3 yens,
- 4 pouvoirs : gagnez 4 yens,
- 5 pouvoirs : gagnez 5 yens.

● Port

<Zone commerciale>



Gagner 1 ou 2 cartes de commande.

*Il y a deux zones de Port : Port A et Port B qui correspondent à deux plateaux de gestion de commandes du port différents.

Si cette action est choisie, vous pouvez soit prendre 1 carte de commande gratuitement, soit 2 cartes de commande si vous payez 2 yens ou 1 jeton de marchandise importée.

Remarque :

Vous ne pouvez avoir que 3 cartes de commande en main. Vous ne pouvez pas prendre de carte si cela vous fait passer à 4 cartes ou plus. Les cartes de commandes ne peuvent jamais être défaussées.

Prenez en main les cartes de commande du plateau de commande du port correspondant.

Selon le pouvoir de l'action, les choix suivants sont possibles :

- 1 pouvoir : Vous ne pouvez pas prendre de cartes de commande,
- 2 pouvoirs : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse,
- 3 pouvoirs : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone centrale,
- 4 pouvoirs : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone centrale et/ou de la zone haute,

5 pouvoirs : Vous pouvez prendre une carte de commande de la zone basse et/ou de la zone centrale et/ou de la zone haute. En plus, vous marquez 3 points de victoire.

Exemple :

Hisashi réalise l'action du port. Il paye 2 yens ce qui lui permet de piocher deux cartes de commande. Sur la zone du port, il a son pion de président et 2 pions d'assistant pour un total de 3 pouvoirs. Il prend 2 cartes de commandes venant de la zone basse et de la zone centrale du plateau de commande du port correspondant.

Remplir les espaces des cartes :

Après avoir pris en main des cartes de commande, déplacez toutes les cartes sur la gauche et comblez tous les espaces vides. Ensuite, remplissez les cases vides sur le plateau de commande du port avec des cartes de commande venant de la pile des cartes de commandes jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies. Si la pile de cartes est épuisée, remplissez autant de cases que possible et laissez les cases restantes vides.

● Laboratoire

<Zone commerciale>



Gagner une carte de technologie.

*Il y a deux zones de laboratoire : le Laboratoire A et le Laboratoire B qui se rapportent à des zones de placement de cartes de technologie différentes.

Pour gagner une carte de technologie, la valeur industrielle doit être payée. La valeur industrielle est inscrite en haut à gauche de la carte. De plus, les cases les plus à droite de la zone de placement des cartes de technologie peuvent ajouter de la valeur industrielle à la carte qui doit être payée.

Exemple :

La carte de tram est située à 3 cases à gauche sur la zone de placement des cartes de technologie. Le coût de la valeur industrielle de cette carte est de 5 plus 1 à partir du plateau de gestion pour un total de 6.

La valeur industrielle peut être payée par des pouvoirs d'action, de l'argent et des marchandises importées :

- 1 pouvoir : 1 valeur industrielle,
- 2 pouvoirs : 2 valeurs industrielles,

3 pouvoirs : 3 valeurs industrielles,
 4 pouvoirs : 4 valeurs industrielles,
 5 pouvoirs : 5 valeurs industrielles,
 2 yens : 1 valeur industrielle,
 1 jeton de marchandise importée : 1 valeur industrielle.
 Remarque : la valeur industrielle maximum qui peut être gagnée à partir des pouvoirs d'action est de 5.
 Après avoir payé la valeur industrielle, placez la carte de technologie face visible devant vous. La valeur industrielle en surplus est perdue.

Exemple :

Hisashi a besoin d'une valeur industrielle de 6 pour pouvoir obtenir la carte de technologie de tram. Tout d'abord, il gagne 5 pouvoirs grâce à son pion de président, ses 3 pions d'assistant et son Shophouse, ce qui lui rapporte une valeur industrielle de 5. De plus, il paye 2 yens pour avoir 1 valeur industrielle de plus. Au total, il paye une valeur industrielle de 6 et il obtient la technologie du tram.

Après avoir obtenu une carte de technologie, vérifiez si les nouvelles icônes de pays correspondent pour pouvoir obtenir des jetons de mercenaires étrangers. Pour plus de détails sur ceci, reportez-vous à la partie « Icônes de pays correspondantes ».

Remarque :

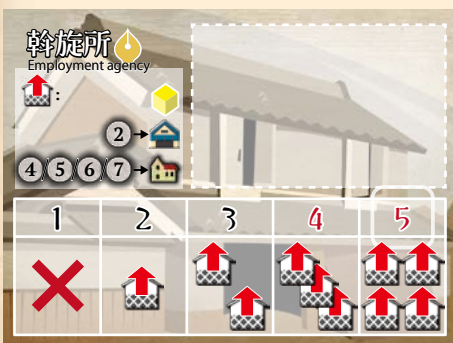
Les joueurs peuvent avoir n'importe quel nombre de cartes de technologie. Cependant, la 5^e carte de technologie et les suivantes coûteront 2 yens supplémentaires ou 1 jeton de marchandise importée. Si vous ne pouvez pas payer le coût supplémentaire, vous ne pouvez pas prendre cette carte technologie.

Remplir les espaces des cartes :

Après avoir obtenu une carte de technologie, déplacez toutes les cartes dans la zone de placement des cartes de technologie vers la gauche, remplissant ainsi les espaces vides. Ensuite, remplissez la case à droite qui est vide en prenant une carte venant de la pile des cartes technologie. Si la pile est épuisée, laissez cette case vide.

● Agence pour l'emploi

<Zone commerciale>



Gagner des pions d'assistant, des Shophouses et des maisons de commerce venant de votre tuile d'entrepôt. Selon le pouvoir d'action, le nombre de jetons que vous pouvez gagner est le suivant :

- 1 pouvoir : 0,
- 2 pouvoirs : 1 jeton,
- 3 pouvoirs : 2 jetons,
- 4 pouvoirs : 3 jetons,
- 5 pouvoirs : 4 jetons.

De plus, vous devez donner de l'argent pour certains types de jetons/pions.

- Pion d'assistant : gratuit,
- Jetons de Shophouse : 2 yens chacun,
- Jeton de Maison de commerce : 4 yens pour le 1^{er}, 5 yens pour le 2^e, 6 yens pour le 3^e et 7 yens pour le 4^e.

● Chinatown

<Zone commerciale>



Échanger de l'argent, des jetons de marchandises et des jetons de marchandises importées.

Le nombre de fois où vous pouvez échanger dépend du nombre de pouvoirs d'action :

- 1 pouvoir : 1 échange,
- 2 pouvoirs : 2 échanges,
- 3 pouvoirs : 3 échanges,
- 4 pouvoirs : 4 échanges,
- 5 pouvoirs : 5 échanges.

Pour chaque échange, vous pouvez faire un des échanges suivants :

- Payez 1 jeton de cuivre et recevez 2 yens,
- Payez 1 jeton de soie sauvage et recevez 2 yens,
- Payez 1 jeton de thé et recevez 1 yen,
- Payez 1 jeton de fruits de mer et recevez 1 yen,
- Payez 2 yens et recevez 1 jeton de cuivre,
- Payez 2 yens et recevez 1 jeton de soie sauvage,
- Payez 1 yen et recevez 1 jeton de thé,
- Payez 1 yen et recevez 1 jeton de fruits de mer,
- Payez 4 yens et recevez 1 jeton de marchandises importées.

Remarque : Il n'y a pas d'option pour vendre des jetons de marchandises importées pour recevoir de l'argent.

● Église

<Zone commerciale>



Des valeurs de la foi peuvent être obtenues par des pouvoirs d'action, des marchandises, de l'argent et des jetons de marchandises importées.

Les valeurs des jetons suivants et des pouvoirs d'action vous procurent la valeur de foi suivante :

- 1 pouvoir : 1 valeur de foi,
- 2 pouvoirs : 2 valeurs de foi,
- 3 pouvoirs : 3 valeurs de foi,
- 4 pouvoirs : 4 valeurs de foi,
- 5 pouvoirs : 5 valeurs de foi,

- 1 jeton de cuivre : 1 valeur de foi,
- 1 jeton de soie sauvage : 1 valeur de foi,
- 1 jeton de thé : 1 valeur de foi,
- 1 jeton de fruits de mer : 1 valeur de foi,
- 1 yen : 1 valeur de foi,
- 1 jeton de marchandise importée : 1 valeur de foi.

Remarque : Vous ne pouvez pas payer plus de 1 de la même sorte pour gagner plus de valeur de foi lors du même tour de jeu.

Ensuite, placez 1 pion d'assistant de la zone de l'église ou de votre main sur le plateau de gestion de l'église sur la valeur de foi correspondante à celle qui a été payée et enfin, prenez la récompense correspondante. Vous ne pouvez pas placer de pions d'assistant si les cases sont déjà remplies. Les pions d'assistant ne peuvent pas être déplacés pour le reste de la partie (= ~~X~~). La valeur de foi en trop est perdue.

Exemple :

Hisashi réalise l'action de l'église. Il a un pion de président et 2 pions d'assistant ce qui lui donne 3 pouvoirs. Cela se transforme en une valeur de foi de 3. En plus, il paye 1 jeton de cuivre, 1 jeton de soie sauvage et 1 yen pour faire passer la valeur de foi de 3 à 6. Il place un de ses pions d'assistant sur le plateau de gestion de l'église, sur la case de la valeur 6. Il obtient la récompense de 5 points de victoire et la capacité à déplacer 2 pions (qui doit être réalisé immédiatement).

● Les Douanes

<Zone commerciale>



Payer des marchandises importées pour obtenir des récompenses.

Selon le pouvoir d'action, le nombre de marchandises importées qui peut être payé est le suivant :

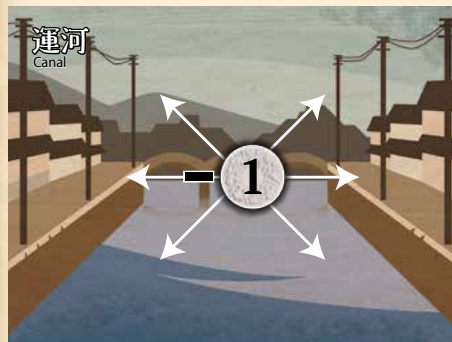
- 1 pouvoir : 0,
- 2 pouvoirs : 1 marchandise importée,
- 3 pouvoirs : 2 marchandises importées,
- 4 pouvoirs : 3 marchandises importées,
- 5 pouvoirs : 4 marchandises importées.

Placez ensuite un pion d'assistant de la zone des Douanes ou de votre main sur le plateau de gestion des Douanes, sur le nombre de marchandises importées correspondant et recevez la récompense correspondante. Vous ne pouvez pas placer 1 pion d'assistant si les cases sont déjà remplies. Les pions d'assistant qui sont placés sur le plateau de gestion des Douanes ne peuvent pas être déplacés pour le reste de la partie (= ~~X~~).

Exemple :

Hisashi réalise l'action des Douanes. Son pion de président et 1 pion d'assistant lui procurent 2 pouvoirs. Il paye alors 1 marchandise importée et il place 1 pion d'assistant sur la 2^e case du plateau de gestion des Douanes. Cela lui procure 4 points de victoire et 2 yens.

● Le Canal



Aucun pion ou jeton ne peut être placé dans cette zone. Cependant, pendant l'étape de déplacement, vous pouvez payer 1 yen à la réserve pour passer par le Canal.

Cartes de réalisation

Les cartes de réalisation A

Si vous avez les marchandises inscrites en main, vous pouvez terminer ces cartes de réalisation. Vous n'avez pas besoin de payer avec les marchandises inscrites pour les terminer.



Avoir 5 jetons de cuivre



Avoir 6 jetons de soie sauvage



Avoir 7 jetons de thé



Avoir 7 jetons de fruits de mer

Les cartes de réalisation B

Si vous avez les objets inscrits en main, vous pouvez terminer ces cartes de réalisation.

Vous n'avez pas besoin de payer avec les objets inscrits pour les terminer.



Avoir 10 yens



Avoir un total de 5 5-pouvoirs et/ou 5 jetons de mercenaire.



Avoir 5 cartes de commandes terminées



Avoir 4 cartes de technologie

Les cartes de réalisation C

Il y a deux sortes d'icônes différentes : zone de production et zone commerciale. Si vous avez construit des Shophouses et/ou des Maisons de commerce dans des zones qui correspondent aux icônes sur les cartes de réalisation, vous pouvez terminer ces cartes.

Si vous avez construit plus de 1 Shophouse et/ou Maison de commerce dans la même zone, cela ne compte que pour 1 icône.



4 zones de production



4 zones commerciales



3 zones de production et 2 zones commerciales



2 zones de production et 3 zones commerciales

Cartes de technologie

Gaslight

Lorsque vous construisez un Shophouse, vous gagnez 2 points de victoire supplémentaires. Cela prend effet seulement à partir du tour où cette technologie a été mise en oeuvre.

Station

Lorsque cette technologie est mise en place, placez le jeton de station dans la zone de votre choix. Ce jeton de station comptera pour un pouvoir supplémentaire pour tous les joueurs dans cette zone. Vous pouvez déplacer votre pion de président dans cette zone gratuitement pendant l'étape de déplacement et vous n'avez pas besoin de payer s'il y a d'autres pions de président présents dans la zone. Cependant, vous ne pouvez vous déplacer dans cette zone que si vous êtes en train de réaliser l'action de cette zone.

Mining Technology

Lorsque vous recevez un jeton de cuivre ou plus, vous recevez 1 jeton de cuivre additionnel. Cela s'applique pour la Mine de Cuivre, Chinatown, les jetons de 5-pouvoirs, et les effets de zone de construction.

Exemple :

Hisashi possède la Mining Technology. Il réalise l'action de la mine de cuivre et il reçoit deux jetons de cuivre. Il

gagne en plus 1 jeton de cuivre pour un total de 3 cuivres.

Spinning Mill

Une fois par tour, vous pouvez défausser 1 soie sauvage pour gagner 2 yens. Vous pouvez défausser un jeton de soie sauvage que vous avez reçu pendant ce tour.

Stagecoach

Lorsque vous déplacez votre pion de président pendant l'étape de déplacement, vous n'avez pas besoin de payer pour les autres pions de président présents dans les zones par lesquelles vous passez. Cependant, vous ne pouvez pas terminer votre tour ni réaliser les actions dans les zones dans lesquelles se trouvent les pions de président d'autres joueurs (à moins de posséder aussi la technologie du Postal System).

Exposition

Gagnez immédiatement 10 points de victoire.

Ball

Lorsque vous terminez une carte de commande, vous gagnez 2 points de victoire supplémentaires.

Language School

Lorsque vous terminez une carte de commande, vous gagnez 1 yen supplémentaire.

Letterpress Printing

Lorsque vous gagnez une carte de technologie après celle-ci, vous gagnez 1 yen supplémentaire.

Winery

Lorsque vous réalisez une action de l'église et que vous placez un pion d'assistant, vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires.

Postal System

Vous pouvez terminer votre déplacement dans une zone occupée par un autre pion de président et vous pouvez réaliser l'action de cette zone. Vous devez toujours payer ces joueurs (à moins que vous ne possédiez aussi la technologie du Stagecoach).

Newspaper

Pendant l'étape de déplacement, vous pouvez placer jusqu'à 4 pions d'assistant au lieu de 3, dans des zones différentes.

Electrical light

Lorsque vous construisez une Maison de commerce, vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires. Cela prend seulement effet à partir du tour où cette technologie a été mise en oeuvre.

University

Une fois par tour, vous pouvez gagner un pion d'assistant venant de la tuile d'entrepôt en payant 1 yen à la réserve.

Telegram

Pendant l'étape de placement, si vous placez 2 pions d'assistant dans la même zone, vous pouvez placer 1 pion d'assistant supplémentaire dans une zone adjacente. Payez le coût habituel si le pion de président d'un autre joueur occupe la zone adjacente.

Telephone

Pendant l'étape de récupération des pions, vous pouvez laisser 1 pion d'assistant dans la zone.

Brickyard

Lorsque vous réalisez l'action des Douanes et que vous placez un pion d'assistant, vous gagnez 4 points de victoire supplémentaires.

System of Stock

Au début de votre tour, si vous avez 1 yen ou moins, vous en reprenez jusqu'à avoir 2 yens.

Patent System

Lorsque vous gagnez une carte de technologie après celle-ci, vous gagnez 2 points de victoire supplémentaires.

Tram

Pendant l'étape de déplacement, vous pouvez déplacer votre pion de président dans n'importe quelle zone du moment que cette zone ne comporte pas le pion de président d'un autre joueur. Si vous déplacez votre président par le Tram de cette manière, vous ne pourrez plus le déplacer.

Merci d'avoir acheté ce jeu ! Tous les commentaires, les suggestions ou les questions peuvent être envoyés à OKAZU (okazu-brand@gmail.com).

Produit par : OKAZU Brand (<http://okazubrand.seesaa.net/>)

Auteur : Hisashi HAYASHI (OKAZU)

Illustrations : ryo_nyamo

Rédaction : HAL 99

Texte des cartes anglaises : Saigo

Livret de règles en anglais : Daryl Chow

Testeurs : le groupe habituel

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant