

Cháng'ān 長安



45 min



1-4



14+

Livret de règles

Introduction

Sous la dynastie Tang, Chang'an était l'une des plus grandes villes du monde. C'était un centre urbain cosmopolite où des milliers de voyageurs venaient humer ses parfums, découvrir ses rues et trouver de nouveaux modes de vie ainsi qu'une culture entièrement nouvelle.

La ville a désormais besoin d'être rénovée : vous êtes un grand urbaniste, appelé par la cour de la dynastie Tang pour superviser la rénovation de 4 Quartiers. Rivalisez avec d'autres urbanistes de renom pour construire les meilleurs Quartiers de Chang'an et obtenir les faveurs de la cour.

Qui sera élu meilleur urbaniste de la capitale chinoise ?

Aperçu

Les joueurs devront élaborer soigneusement leurs plans en plaçant des cartes sur la partie supérieure de leur plateau personnel (les Portes). Ils les déplaceront ensuite dans les Quartiers de la Cité pour y construire des bâtiments exceptionnels et accueillir des personnalités influentes. Chaque nouvelle carte construite dans les Quartiers offrira différents types de privilèges et un certain nombre de points de victoire. À la fin de la partie, le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

À l'image de la cité de Chang'an, le jeu ne cesse de changer et d'évoluer ! Chang'an se joue de nombreuses manières selon la partie de la cité que vous décidez de développer et les fonctionnalités de gestion que vous décidez d'explorer. Testez différents decks pour que chaque partie de *Chang'an* soit différente !

Contenu



90 cartes Cité
(18 cartes de chaque type)



4 plateaux Cité



1 bloc-notes avec crayon



1 jeton Dragon de jade
(marqueur premier joueur)



20 pièces



20 jetons Blé



20 jetons Bois








20 jetons Pierre

Mise en place



Chaque deck de cartes Cité utilisé crée un type de jeu différent :

-  **DECK PRODUCTION** (cartes en **Bleu**) : Utilisez ce deck pour produire et stocker plus de ressources.
-  **DECK COMMERCE** (cartes en **Orange**) : Utilisez ce deck pour ajouter des échanges de ressources et des interactions indirectes entre les joueurs.
-  **DECK SCIENCE** (cartes en **Vert**) : Utilisez ce deck pour acquérir des connaissances scientifiques et améliorer votre façon de jouer.
-  **DECK POLITIQUE** (cartes en **Violet**) : Utilisez ce deck pour accélérer la construction des Quartiers.
-  **DECK MILITAIRE** (cartes en **Rouge**) : Utilisez ce deck pour renforcer la défense militaire de vos Quartiers et accroître la concurrence entre les joueurs.

Choisissez les decks que vous préférez en fonction du nombre de joueurs :

- À 2 ou 3 joueurs, utilisez 3 decks de cartes Cité (54 cartes).
- À 4 joueurs, utilisez 4 decks de cartes Cité (72 cartes).

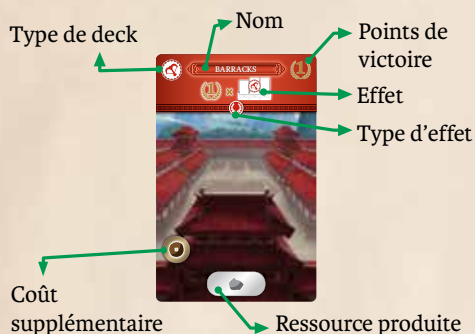
Mélangez les decks que vous avez choisis pour créer le deck Cité. Placez-le au milieu de la table. Piochez et révélez 3 cartes Cité. Placez-les dans une réserve commune accessible à tous **1**.

Placez les jetons Ressource dans une réserve générale, à disposition de tous **2**.

Chaque joueur reçoit 1 plateau Cité, 1 Pièce et 1 jeton Blé de la réserve générale et les place près de son plateau Cité **3**. Ensuite, chaque joueur pioche 4 cartes Cité dans le deck Cité et les garde dans sa main **4**.

Le dernier joueur à avoir voyagé à l'étranger est élu Premier Joueur. Le premier joueur reçoit le jeton Dragon de Jade **5** et le garde jusqu'à la fin de la partie.

STRUCTURE D'UNE CARTE



STRUCTURE D'UN PLATEAU



Gameplay

La partie se déroule en plusieurs manches, jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit déclenchée. Les manches se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier joueur. Pendant votre tour, vous n'effectuez qu'une seule des 3 actions principales :

- Recherche
- Production
- Construction

À tout moment pendant leur tour (avant ou après l'action principale), les joueurs peuvent effectuer une fois chacune les actions supplémentaires suivantes :

- Acheter 1 ressource
- Obtenir une carte Cité d'un autre joueur

N'OUBLIEZ PAS :

Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 ressources de chaque type à la fin de votre tour. Remettez les ressources en trop dans la réserve générale. Vous ne pouvez pas conserver plus de 6 cartes en main à la fin de votre tour. Défaussez les cartes en trop de votre choix et placez-les face visible à côté du deck Cité pour constituer ainsi une pile de défausse.

Recherche

« De nouveaux plans de construction sont en cours d'élaboration, et de nouvelles personnes sont attirées aux portes de votre Quartier... »

Le joueur prend 1 carte Cité face cachée du deck Cité ou 1 carte Cité visible de la rivière. Il ou elle peut obtenir 1 carte Cité supplémentaire pour chaque paire de jetons Blé qu'il ou elle remet dans la réserve générale. Les cartes sont ajoutées dans la main du joueur. Si une carte est choisie parmi celles face visible, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte du deck.

REMARQUE :

Le verso des cartes Cité indique leur type !

Production

« La capitale est bruyante et animée. Les gens travaillent jour et nuit pour produire des ressources... »

Pour produire des ressources, vous pouvez décider d'effectuer une ou les deux actions suivantes :

1. Jouer de nouvelles cartes Cité
2. Réorganiser vos cartes Cité

1) Jouer de nouvelles cartes Cité : Jouez entre 1 et 3 cartes Cité directement depuis votre main sur une seule Porte de votre plateau Cité (voir Exemple A).

Exemple A : Jouez 2 cartes Cité depuis votre main.



2) **Réorganiser vos cartes Cité.** Pour réorganiser vos cartes Cité, vous pouvez déplacer des cartes d'une ou plusieurs Portes différentes vers une seule Porte. Déplacez les cartes une par une (voir Exemple B). Si vous souhaitez déplacer une carte Cité cachée sous d'autres cartes au niveau d'une Porte, vous pouvez soit déplacer les cartes individuellement, une à la fois (en commençant par celles du dessus, puis la carte que vous souhaitez déplacer), soit choisir de déplacer la carte Cité avec toutes les cartes situées au-dessus, en conservant leur ordre (voir Exemple C).

Exemple B : Si vous avez une carte sur la Porte de Pierre et une autre sur la Porte de Bois, vous pouvez les déplacer toutes les deux vers la Porte de Blé.



Exemple C : Déplacez 2 cartes qui se trouvent actuellement sur la Porte de Bois vers la Porte de Blé.



N'OUBLIEZ PAS :
Vous ne pouvez avoir qu'au
maximum 3 cartes sur une seule
Porte.

REMARQUE :
Si vous décidez d'effectuer les deux actions, vous pouvez les réaliser dans n'importe quel ordre (voir Exemple D). Dans tous les cas, toutes les cartes jouées ou réorganisées doivent atterrir sur la même Porte.

Exemple D : Jouez 2 cartes depuis votre main et déplacez 1 carte d'une Porte vers la même Porte où vous avez placé les 2 cartes.

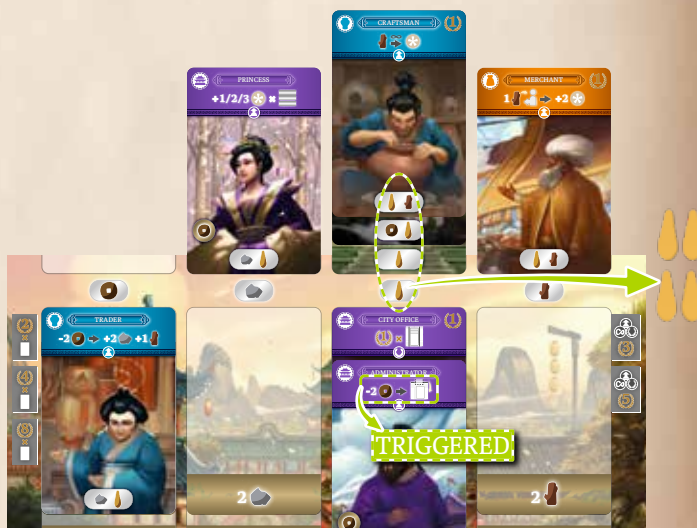


Exemple E : En regardant la Porte cible, le joueur récupère quatre jetons Blé au total. Un pour chaque symbole correspondant sur les cartes et un pour le Blé représenté sur le plateau.

Ensuite, les ressources spécifiques de la Porte cible sont produites : Prenez autant de jetons de ressource du type correspondant que le nombre de ressources représentées au bas des cartes Cité placées sur cette porte +1 ressource pour celle représentée sur le plateau Cité (voir Exemple E).

Vous n'êtes pas obligé de jouer le même type de carte Ressource sur la Porte correspondante. Par exemple, vous pouvez jouer 2 cartes produisant du Bois sur la Porte qui produit de la Pierre : dans ce cas, vous n'obtiendrez qu'une Pierre.

Vous pouvez maintenant activer, dans n'importe quel ordre, les effets des



cartes Personnage que vous avez construites dans le Quartier situé juste en dessous de la Porte où vous avez activé la production. Voir la section Construction pour connaître les effets des cartes.

Construction

« De nouveaux résidents sont accueillis en ville et de nouveaux bâtiments sont construits pour apporter plus de prestige et de richesse à la capitale. »

Prenez la carte Cité visible la plus haut parmi n'importe quelle Porte de votre plateau Cité et placez-la sur l'un des emplacements disponibles les plus hauts de vos Quartiers. Remettez les ressources nécessaires à cet emplacement dans la réserve générale. Veillez à respecter ces règles :

- Vous pouvez placer une carte Cité dans n'importe quel Quartier de votre choix. La Porte d'origine n'a pas d'importance.
- Vous ne pouvez jamais construire 2 exemplaires de la même carte dans un même Quartier.
- Chaque Quartier est rempli en colonnes. Dans chaque Quartier, vous devez d'abord remplir l'emplacement du haut pour pouvoir placer une carte sur le deuxième emplacement, puis sur le troisième.
- N'oubliez pas de payer les ressources requises indiquées sur l'emplacement où vous placez votre carte. Il se peut que vous deviez payer 1 pièce supplémentaire si la carte que vous utilisez le demande.
- Vous pouvez déclencher immédiatement l'effet d'une carte Personnage lorsque vous la posez.
- Vous ne pouvez pas placer directement une carte Cité depuis votre main dans votre Quartier. Les cartes doivent être placées à une Porte avant d'être déplacées vers un Quartier. Certains effets vous permettent de construire directement une carte depuis votre main, mais il s'agit d'un effet bonus exceptionnel.

IL EXISTE QUATRE TYPES D'EFFETS DE CARTES CITÉ :



PERSONNAGE : L'effet s'active immédiatement lorsque vous placez cette carte dans un Quartier. De plus, chaque fois que vous effectuez l'action Production, vous pouvez réactiver l'effet de chaque carte Personnage du Quartier sous cette Porte. Si vous avez plus d'une carte Personnage dans un Quartier, lorsque vous effectuez l'action Production, vous pouvez activer tous les effets des cartes Personnage de ce même Quartier.



PERMANENT : Il s'agit d'une capacité permanente. Vous obtenez cette capacité dès que vous construisez cette carte dans un Quartier, et ce jusqu'à la fin de la partie.



FIN DE PARTIE : Cet effet est activé à la fin de la partie pour le décompte final des points.



IMMÉDIAT : Cet effet ne s'active qu'une seule fois par partie, lorsque vous construisez cette carte dans un Quartier.

Acheter 1 ressource (facultatif, une fois par tour)

« N'oubliez jamais d'économiser une bonne somme d'argent, surtout en période de vaches maigres... »

Vous pouvez dépenser 2 Pièces pour obtenir 1 jeton Ressource de tout autre type (Pierre, Blé ou Bois).

Obtenir une carte Cité d'un autre joueur (facultatif, une fois par tour)

« Gardez toujours un œil sur vos adversaires. Cela peut s'avérer primordial... »

Vous pouvez prendre 1 carte Cité de la Porte d'un autre joueur. Vous ne pouvez prendre que la carte Cité visible la plus en haut. Ajoutez-la à votre main et remettez dans la réserve générale un nombre de jetons Pierre en fonction de la position de la carte Cité au niveau de la Porte :

- 2 jetons Pierre si la carte est la deuxième au niveau de sa Porte, en comptant à partir du bas.
- 1 jeton Pierre si la carte est la troisième au niveau de sa Porte, en comptant à partir du bas.

N'oubliez jamais qu'il est impossible de prendre des cartes glissées sous d'autres. Vous ne pouvez jamais prendre la première carte en comptant du bas, même si c'est la seule carte disponible au niveau d'une Porte, car elle est toujours considérée comme sécurisée. Le joueur ciblé obtient 1 ressource Blé de la réserve en guise de compensation.

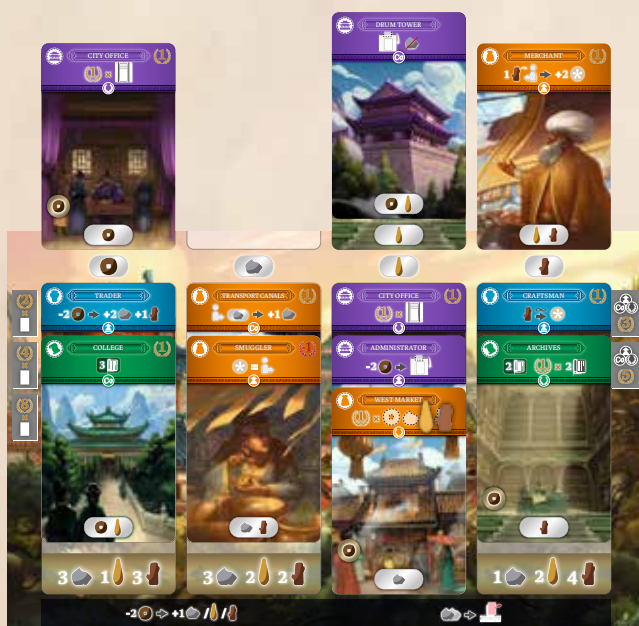
Fin de partie et décompte final

La partie se termine dès qu'un joueur a construit 9 cartes ou plus dans les Quartiers de son plateau Cité (les cartes Cité aux Portes ne sont pas prises en compte). Terminez le tour en cours de sorte que chaque joueur ait joué le même nombre de tours (le dernier joueur à jouer est celui à droite du Premier joueur).

Le calcul du score final s'effectue comme suit :

1. 2 PV pour chaque carte Cité construite dans votre première rangée.
2. 4 PV pour chaque carte Cité construite dans votre deuxième rangée.
3. 8 PV pour chaque carte Cité construite dans votre troisième rangée.
4. 3 PV si vous avez construit au moins 1 carte Personnage, 1 carte Cité de type Permanent et 1 carte Cité de type Fin de partie dans votre première rangée. La rangée doit être entièrement remplie.
5. 5 PV si vous avez construit au moins 1 carte Personnage, 1 carte Cité de type Permanent et 1 carte Cité de type Fin de partie dans votre deuxième rangée. La rangée doit être entièrement remplie.
6. Ajoutez les PV indiqués en haut à droite des cartes Cité de vos Quartiers (le cas échéant).
7. Ajoutez les PV indiqués sur vos cartes Cité de fin de partie (le cas échéant).
8. Faites le compte des ressources restantes dans votre réserve personnelle et des cartes qu'il vous reste en main. Vous obtenez 1 PV pour chaque ensemble de 5 ressources/cartes restantes dans votre main.

Exemple de décompte



1. 8 PV pour la première rangée.
2. 16 PV pour la deuxième rangée.
3. 8 PV pour la troisième rangée.
4. 3 PV pour les 3 types de cartes différents de la première rangée (Personnage, Permanent et Fin de partie).
5. 5 PV pour les 3 types de cartes différents de la deuxième rangée (Personnage, Permanent et Fin de partie).
6. 3 PV pour les PV indiqués en haut à droite des cartes Cité dans les Quartiers.
7. 7 PV pour les cartes Cité de fin de partie dans les Quartiers.
8. 1 PV pour la somme des cartes et ressources restantes.

Le joueur ayant le plus de PV de victoire est le meilleur urbaniste. En cas d'égalité, comparez d'abord le nombre de cartes Cité dans la troisième rangée, puis vérifiez la deuxième rangée et enfin la première. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Mode solo

En mode solo, le joueur affronte un joueur virtuel appelé Automate. L'Automate est représenté par un deck de 11 cartes qui simule les actions du joueur virtuel grâce à un système très simple.

Contenu



11 cartes Automate

Mise en place

Utilisez seulement 2 decks Cité. Choisissez-les au hasard ou décidez de ceux que vous allez utiliser pour relevant à chaque fois un défi différent. Mettez le jeu en place comme d'habitude. Si vous utilisez le deck Militaire, veuillez bien lire les règles spéciales du dernier paragraphe de ces règles.

Mélangez les cartes Automate pour créer le deck Automate et placez-le sur un côté de la table. N'ajoutez aucune carte à ce deck. L'Automate ne possède pas de plateau Cité et commence avec 1 ressource de base de chaque type.

Gameplay

Jouez comme d'habitude, en suivant les règles de base de *Chang'an*. Jouez en alternance : vous commencez par suivre les règles habituelles, puis l'Automate joue son tour, et ainsi de suite.

ATTENTION :

Les cartes doivent toujours être défaussées face visible. Pendant votre tour, vous pouvez toujours payer 2 Pierres pour piocher une carte du dessus de la pile de défausse (une fois par tour).

Tour et cartes de l'Automate

« Comme vous ne savez jamais ce que l'Automate fera, attendez-vous à tout... »

Piochez et révéléz la première carte du deck Automate, puis effectuez son action principale.

Chaque carte présente une action principale au centre et peut comporter une production de ressources en haut à gauche ou une icône Temps en haut à droite.

Voici ce que peut faire l'Automate :

1. L'Automate prend une carte Cité depuis les Portes de votre plateau Cité

Suivez la flèche et les cartes grises du schéma pour vérifier si l'Automate peut prendre la carte Cité la plus en haut sur l'une des Portes de votre plateau Cité. Les cartes grises indiquent les Portes que l'Automate peut cibler, et la flèche définit la priorité pour le choix de la Porte. Si l'Automate peut prendre une carte, défaussez-la et gagnez 1 Blé, conformément aux règles de base du jeu.

Remarque :

L'Automate ne peut jamais prendre la première carte en comptant du bas, même si c'est la seule carte disponible au niveau d'une Porte, car elle est toujours considérée comme sécurisée. Si l'Automate ne peut prendre aucune carte Cité, rien ne se passe.

1. L'Automate défausse 1 ou plusieurs cartes Cité de la réserve commune

Retirez les cartes Cité indiquées de la réserve commune et remplacez-les selon les règles du jeu de base.

Vous pouvez modifier la difficulté du jeu en ajoutant de 1 à 3 cartes Automate avec une icône Étoile.

- Facile (★) : Ajoutez uniquement la carte avec 1 Étoile.
- Difficile (★★) : N'ajoutez que les cartes avec 1 ou 2 Étoiles.
- Impossible (★★★) : Ajoutez les 3 cartes, quel que soit le nombre d'étoiles représentées.

2. L'Automate consomme du temps

Si 2 icônes Temps sont présentes, aucune action principale n'est déclenchée pour l'Automate.

Placez la carte Automate révélée face visible et légèrement décalée, avec les cartes Automate révélées lors des tours précédents. Si 4 icônes Temps ou plus apparaissent sur les cartes révélées, mélangez-les à nouveau pour créer un nouveau deck Automate. Sinon, passez au tour suivant.

La Production peut également être déclenchée pour l'Automate : Si une ressource est présente en haut à gauche, l'Automate produit cette ressource. Placez cette ressource dans la zone de l'Automate. S'il s'agit de la cinquième ressource de ce type, remettez toutes les ressources de ce type sauf une dans la réserve générale, en n'en laissant qu'une pour l'Automate.

Si vous jouez avec le deck Commerce et que vous possédez les Canaux de transport pour ce type de ressource, vous obtenez également cette ressource.

De plus, l'effet du Contrebandier peut cibler les ressources de l'Automate.

Fin de partie et décompte final

La partie se termine dès que le joueur a construit 9 cartes sur son plateau Cité ou lorsque le deck de cartes Cité est épuisé. Dans ce dernier cas, la partie se termine par une défaite. Sinon, calculez le score comme d'habitude. Vérifiez votre niveau ici :

1. <30 PV : Élève. Vous êtes encore élève et devez encore vous entraîner.
2. 30-39 PV : Architecte. Vous êtes un architecte brillant avec un avenir prometteur.
3. 40-49 PV : Urbaniste. Vous êtes un urbaniste avisé, capable de sortir des sentiers battus.
4. 50-59 PV : Maître. Véritable maître de l'architecture, doté d'un grand pouvoir entre ses mains.
5. ≥60 PV : Légende. Votre histoire est intimement liée à la merveilleuse capitale de Chang'an : vous êtes une légende.

Jeu en solo avec le deck Militaire

Dans le deck Militaire, certaines cartes Cité vous demandent de comparer votre force à celle de vos adversaires, autrement dit le nombre de cartes rouges construites sur vos plateaux. Puisque l'Automate ne possède pas de plateau Cité, comment mesurer sa force ?

Au moment de la mise en place, si une ou plusieurs cartes Militaire sont dans la réserve, assignez-en une à l'Automate et révélez une nouvelle carte Cité à sa place. Ainsi, l'Automate peut commencer avec une force militaire de 1.

À chaque fois que vous mélangez le deck Automate, si 1 ou plusieurs cartes Militaire sont visibles, la force militaire de l'Automate augmente de +1 : Attribuez-en à nouveau une à l'Automate et révélez une nouvelle carte. Les cartes Militaire attribuées à l'Automate restent face visible de son côté jusqu'à la fin de la partie, et elles indiquent sa force Militaire à des fins de comparaison.

Pour profiter pleinement du mode Solo, il est recommandé de jouer selon les règles du jeu de base, sans ajouter aucun des modules optionnels.

MODULES OPTIONNELS

Dans les pages qui suivantes, vous découvrirez de nouvelles façons passionnantes de jouer à *Chang'an* ! Elles peuvent être ajoutées une par une ou combinées entre elles afin d'apporter une plus grande variété au jeu. Nous vous recommandons de vous être familiarisé plusieurs fois avec les règles du jeu de base avant d'ajouter l'un de ces modules.

La Route de la Soie

Grâce à cette extension, les joueurs peuvent envoyer leurs émissaires sur la Route de la Soie pour commercer et obtenir une nouvelle ressource précieuse : la Soie. Cette extension comprend également un nouveau deck de personnages et de bâtiments, pour ajouter de nouveaux choix et des décisions plus stratégiques au jeu de base.

Contenu



18 cartes Cité
(Route de la Soie,
cartes **Marron**)



12 jetons Soie




4 plateaux Route de la Soie



5 jetons Hanfu
(avec les valeurs 5-4-4-3-3)

Mise en place

Mélangez le deck Route de la Soie  avec les autres decks choisis. Si vous jouez à 2/3/4 joueurs, n'oubliez jamais d'utiliser au total 3/3/4 decks, deck Route de la Soie compris.

Ajoutez 3 jetons Soie par joueur à la réserve générale. Remettez le reste de la Soie dans la boîte.

Chaque joueur reçoit 1 plateau Route de la Soie et le place à gauche de son plateau Cité. Ensuite, chaque joueur prend 1 Soie et l'ajoute à ses Ressources de départ.

Formez une pile avec les jetons Hanfu : disposez-les par ordre décroissant, le jeton de valeur la plus élevée étant placé au-dessus, visible.

Gameplay

Jouez à *Chang'an* comme d'habitude, mais faites attention au changement suivant dans l'action Construction. De plus, 2 actions optionnelles supplémentaires sont désormais disponibles.

Construction

« Chaque jour, mille personnes parcourent la Route de la Soie. ». « On ne sait jamais qui on peut rencontrer en chemin... »

Vous pouvez désormais construire n'importe quelle carte Personnage sur votre plateau Route de la Soie, même celles provenant d'autres decks de cartes Cité. Suivez les mêmes règles que pour le jeu de base.

N'oubliez pas que la Route de la Soie fonctionne comme tous les autres Quartiers de votre plateau Cité :

- Complétez le plateau Route de la Soie en colonne. Vous devez d'abord remplir l'emplacement de la première rangée pour pouvoir placer une carte dans la deuxième rangée, puis dans la troisième.

- Rappelez-vous : Comme dans le jeu de base, vous ne pouvez pas jouer 2 exemplaires de la même carte sur votre plateau Route de la Soie.
- N'oubliez pas de payer les ressources requises indiquées sur l'emplacement où vous placez votre carte. Vous devrez peut-être payer 1 Pièce en supplément, si la carte que vous utilisez le demande.
- Vous ne pouvez pas placer directement une carte Cité depuis votre main sur la Route de la Soie, sauf dans le cas de certains effets bonus.
- Puisque vous ne pouvez placer que des cartes Personnage sur la Route de la Soie, chaque carte que vous y placez a un effet immédiat qui peut se déclencher lorsqu'elle est jouée.

Toutes les cartes Cité de type Permanent ou Fin de partie provenant du deck Route de la Soie ne peuvent pas être construites sur la Route de la Soie. Vous ne pouvez les construire que sur votre plateau Cité.

N'OUBLIEZ PAS :

Sur la Route de la Soie, les effets des cartes Personnage ne peuvent être déclenchés qu'une seule fois par partie.

« ...alors faites profil bas pour ne pas attirer les pillards en quête de trésors sur la Route de la Soie ! »

Lorsque vous construisez des cartes Personnage sur le plateau Route de la Soie, vous obtenez de la Soie en échange : 2 jetons Soie pour la première carte, 3 jetons Soie pour la deuxième carte, 4 jetons Soie pour la troisième carte.

Lorsque vous achetez de la Soie, prenez d'abord celles de la réserve générale. S'il n'y a pas de jetons Soie dans la réserve générale, prenez-les — un par un — au joueur qui possède le plus de jetons Soie. En cas d'égalité, vous désignez votre victime pour chaque jeton Soie que vous prenez.

Les effets des cartes Cité et des plateaux Cité n'affectent pas les cartes Personnage sur le plateau Route de la Soie.

Actions facultatives

Jetons Hanfu

Une fois par tour, vous pouvez, comme action facultative, acheter un tissu Hanfu traditionnel. Remettez 4 jetons Soie dans la réserve générale, puis retirez-en définitivement un du jeu (remettez-le dans la boîte). Prenez ensuite le jeton Hanfu situé au-dessus de la pile et gardez-le visible près de votre plateau Cité. Les jetons Hanfu rapportent des PV supplémentaires en fin de partie, en fonction de leur valeur.

Le pouvoir de la Soie

La Soie est une ressource précieuse. Vous pouvez dépenser 3 jetons Soie au lieu des Ressources normales pour construire une carte Cité sur votre plateau Cité principal, mais pas sur la Route de la Soie ! Si cela est requis sur la carte Cité que vous construisez, vous devrez peut-être payer 1 Pièce en plus des 3 jetons Soie.

Fin de partie et décompte final

Le jeu se termine de la même manière que le jeu de base. Les cartes Personnage sur la Route de la Soie ne sont pas comptabilisées dans les 9 cartes Cité construites qui déclenchent la fin de la partie. Ajoutez les PV suivants au score de chaque joueur :

1. 2 PV pour une carte Personnage sur votre premier emplacement de la Route de la Soie.
2. 4 PV pour une carte Personnage sur votre deuxième emplacement de la Route de la Soie.
3. 8 PV pour une carte Personnage sur votre troisième emplacement de la Route de la Soie.
4. Ajoutez les PV indiqués en haut à droite de vos cartes Personnage sur le plateau Route de la Soie (le cas échéant).
5. Ajoutez des PV pour les jetons Hanfu que vous avez achetés, en fonction de leur valeur.
6. 1 PV pour chaque Soie restante dans votre réserve personnelle.

Le vainqueur et le joueur à égalité suivent les mêmes critères que dans le jeu de base.

Module Impératrice

L'Impératrice introduit un nouveau mécanisme et davantage d'interactions lorsque vous terminez un Quartier de la Cité. N'oubliez pas d'adapter votre stratégie : terminez d'abord un Quartier pour prendre possession du pion Impératrice. Défaussez des cartes pour accumuler des PV et empêchez les autres d'en faire autant. Le timing est primordial !

Contenu



1 pion Impératrice en bois

Mise en place

Mettez le pion Impératrice à portée des joueurs.

Gameplay

Lorsque vous terminez un Quartier de la Cité (3 cartes Cité construites dans le même Quartier), prenez le pion Impératrice.

À la fin de votre tour, si vous avez le pion Impératrice, vous pouvez défausser 1 carte Cité de votre main. Placez-la face cachée à côté de votre plateau Cité.

Lorsqu'un autre joueur complète un Quartier, il prend le pion Impératrice à son propriétaire précédent et utilise son effet tant qu'il le possède.

À la fin de la partie, vous obtenez 1, 2, 4, 6 ou 8 PV pour 1, 2, 3, 4 ou 5 cartes Cité placées à côté de votre plateau Cité. Vous ne pouvez pas obtenir plus de 8 PV de cette façon (pour un maximum de 5 cartes Cité défaussées).

Module des cartes Progrès

Grâce à ce module, les joueurs peuvent améliorer les technologies de la cité : Les cartes Progrès peuvent déclencher de nombreuses combinaisons intéressantes et progressives dans les Quartiers de votre Cité.

Contenu



20 cartes Progrès
(4 exemplaires par type)

Mise en place

Mélangez les cartes Progrès et placez-les face cachée à côté du deck Cité, pour créer le deck Progrès.

Piochez 3 cartes du deck Progrès et placez-les face visible au milieu de la table, près de la rivière principale des cartes Cité.

Distribuez 1 carte Progrès aléatoire du deck à chaque joueur. Il ou elle les tiendra dans ses mains.

Gameplay

Lors de son tour, au moment de choisir l'action Recherche, les joueurs peuvent désormais acquérir un mélange de cartes Cité et/ou de cartes Progrès. La première carte acquise est gratuite (conformément aux règles du jeu de base). Chaque carte supplémentaire coûte 2 Blé pour les cartes Cité ou 2 Pièces pour les cartes Progrès. Les joueurs peuvent mélanger les cartes de leur choix.

EXEMPLE :

Vous pouvez d'abord prendre une carte Progrès gratuitement, puis payer pour prendre des cartes Cité, ou inversement.

Comme pour les cartes Cité, vous pouvez choisir la première carte face cachée du deck Progrès si vous ne souhaitez pas utiliser les 3 cartes face visible.

Chaque joueur peut avoir au maximum 6 cartes Cité et/ou Progrès en main à la fin de son tour. Les cartes en trop sont, comme d'habitude, mises de côté dans une pile de défausse. Si le deck Progrès est épuisé, mélangez les cartes Progrès de la pile de défausse pour créer un nouveau deck. S'il ne reste plus de cartes, vous ne pouvez plus acquérir de cartes Progrès pendant la partie.

Dans la partie supérieure de chaque carte Progrès, vous avez une condition s'appliquant au type de cartes adjacentes dans le même Quartier. Dans la partie inférieure, vous avez son avantage qui peut être déclenché plusieurs fois.

Chaque joueur peut jouer au maximum 4 cartes Progrès dans la partie, 1 par Quartier. Lorsqu'un joueur remplit les conditions d'une carte Progrès dans un certain Quartier, il ou elle peut jouer la carte Progrès sous son plateau Cité, en l'alignant sur le Quartier requis. Dans n'importe quel ordre, les avantages de cette carte Progrès sont déclenchés en même temps que les avantages de toutes les cartes Progrès précédemment complétées (voir Effets des cartes Progrès).

REMARQUE :

Il n'est pas possible d'acquérir des cartes Progrès en utilisant le bonus d'une carte Cité (c'est-à-dire l'Officier). L'action Recherche est le seul moyen d'acquérir des cartes Progrès.

Fin de partie et décompte final

En plus du décompte final du jeu de base, les joueurs obtiennent les PV indiqués en haut à droite de chaque carte Progrès jouée sous leur plateau Cité et pour les avantages indiqués sur leurs cartes Progrès complétées.

Effets des cartes Progrès



CONDITION : Construisez 2 cartes Cité avec des types d'effets différents dans le même Quartier. Elles doivent être adjacentes.

AVANTAGE : À chaque fois que vous déclenchez cet avantage, placez 1 ressource de base de votre réserve sur cette carte. À la fin de la partie, chaque ressource sur cette carte vaut 2 PV.



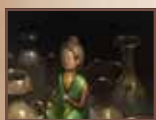
CONDITION : Construisez 2 cartes Cité avec le même type d'effet dans le même Quartier. Elles doivent être adjacentes.

AVANTAGE : Chaque fois que vous déclenchez cet avantage, activez une carte Personnage construite dans l'un de vos Quartiers. Vous obtenez 2 PV à la fin de la partie.



CONDITION : Construisez des cartes à partir de 2 decks différents dans le même Quartier. Elles doivent être adjacentes.

AVANTAGE : Piochez 1 carte Cité du deck Cité et prenez 1 ressource de base de votre choix dans la réserve générale. Vous obtenez 2 PV à la fin de la partie.



CONDITION : Construisez 2 cartes du même deck dans le même Quartier. Elles doivent être adjacentes.

AVANTAGE : Prenez 2 ressources de base de votre choix dans la réserve générale. Vous obtenez 2 PV à la fin de la partie.



CONDITION : Compléter un Quartier entier (3 cartes Cité dans le même Quartier).

AVANTAGE : Effectuez une action principale supplémentaire. Vous obtenez 2 PV à la fin de la partie.

Module des cartes Événement

Lors de la construction de la capitale des Dix Dynasties, les événements inattendus sont courants, et vous, urbanistes avisés, devez gérer rapidement ces nouvelles situations.

Lorsqu'un Événement spécifique se produit pour la première fois, il a un effet positif sur le jeu, mais lorsqu'il se produit pour la deuxième fois, ses effets peuvent être terribles !

Contenu



10 cartes Événement
(2 exemplaires par Événement)

Mise en place

Mélangez les cartes Événement et remettez 3 cartes Événement au hasard dans la boîte. Mélangez les cartes Cité et divisez le deck en deux decks différents, de taille approximativement identique.

Mélangez 3 cartes Événement au hasard dans une moitié du deck et placez ce deck face cachée au milieu de la table.

Mélangez les 4 cartes Événement restantes dans l'autre moitié du deck et placez-la sur le deck précédemment créé. Le deck Cité est maintenant complété.

REMARQUE :

En créant le deck de cette façon, 4 cartes Événement seront révélées dans la première moitié du deck et 3 cartes Événement dans la seconde moitié du deck. En effet, comme le deck Cité est rarement épuisé, il se pourrait que les derniers événements ne soient jamais révélés au cours de la partie.

Gameplay

Pendant la partie, au moment où une carte Cité est prise de la réserve pour une raison ou une autre, si une carte Événement apparaît sur le dessus du deck Cité, révélez-la et placez-la au milieu de la table, à portée de tous.

Lorsqu'un type d'Événement est révélé pour la première fois, une nouvelle règle est ajoutée aux règles de base du jeu : l'effet de la Phase I. Elle s'applique à tous les joueurs.

Lorsqu'un même type d'Événement est révélé pour la deuxième fois, une nouvelle règle entre en jeu : l'effet de la Phase II remplace la règle de la Phase I. L'exception s'applique aux « Flux migratoires ». Les deux effets s'appliquent lorsque la deuxième carte de ce type apparaît. Sur cette carte Événement, une ligne pointillée sépare les deux rangées pour vous rappeler que lorsque les deux cartes ont été révélées, les effets des deux rangées s'appliquent à tous les joueurs.

Effets des cartes Événement

IMPERIAL EDICT



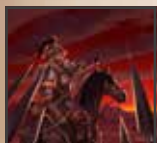
PHASE I : « *L'Empereur exige de la qualité lors des travaux sur les Quartiers.* »

Lorsque vous construisez une carte Cité qui nécessite de payer une Pièce supplémentaire, vous obtenez immédiatement une ressource de base de votre choix.

PHASE II : « *La taxe foncière augmente.* »

Construire une carte Cité qui nécessite de payer une pièce supplémentaire coûte désormais 2 Pièces supplémentaires au lieu d'une.

WAR



PHASE I : « *Les rumeurs d'une guerre éventuelle suscitent l'agitation parmi le peuple, et chacun se met à la tâche pour obtenir de nouvelles ressources.* »

Lors de son tour, un joueur peut défausser autant de cartes Cité qu'il le souhaite, qu'elles proviennent de sa main ou du dessus de ses Portes, afin d'obtenir deux ressources de base de son choix pour chaque carte défaussée. Cette action peut être déclenchée avant et/ou après n'importe quelle Action ou Action facultative, et peut être déclenchée plusieurs fois au cours d'un tour. Le nombre de cartes que le joueur peut défausser n'est limité que par le nombre de cartes qu'il a en main ou qui se trouve sur les Portes de la Cité.

PHASE II : « *À l'approche de la guerre, les gens commencent à craindre les conséquences du conflit.* »

Vous ne pouvez pas garder plus de 3 cartes dans votre main à la fin de votre tour.

FESTIVAL



PHASE I : « *Les festivités à venir amènent beaucoup de gens en ville.* »

Pendant l'action Recherche, prendre une carte Personnage coûte désormais 1 Blé (au lieu de 2).

PHASE II : « *À long terme, il faudra nourrir tous ces gens...* »

Pendant l'action Production, l'activation d'une carte Personnage entraîne désormais un coût supplémentaire : + 1 Blé.

ABUNDANT RAIN



PHASE I : « *La pluie rend les cultures abondantes et florissantes, créant une abondance dans la récolte des cultures.* »

Au début de votre tour, si vous avez plus de Blé dans votre réserve que tous les autres joueurs, vous pouvez construire en utilisant du Blé au lieu de toute autre ressource. Vous ne pouvez cependant pas payer en Blé à la place de la Pièce supplémentaire.

PHASE II : « *La pluie ne cesse de tomber et inonde à présent les champs. Les récoltes sont complètement décimées.* »

Vous ne pouvez pas conserver plus de 2 Blé à la fin de votre tour.

MIGRATION FLOWS



PHASE I : « *La population augmente, créant ainsi richesse et prospérité.* »

Si vous produisez en utilisant 3 cartes Cité au niveau d'une seule Porte, vous obtenez +2 Pièces.

PHASE II : « *À mesure que la population augmente, la criminalité commence à se répandre dans la capitale.* »

Acquérir une carte Cité auprès d'un autre joueur coûte désormais 1 Pierre de moins (il est possible de dépenser 0 Pierre).

Module de Tuiles Décret

Durant cette période de changements et de prospérité, la cour impériale a décidé de publier de nouveaux décrets afin d'administrer pleinement l'empire et la ville Chang'an elle-même. Les tuiles Décret indiquent une condition — en termes de types de cartes jouées dans les Quartiers de la Cité — qui doit être remplie avant la fin de la partie. Les joueurs doivent suivre scrupuleusement les directives de leur propre Décret pour construire la ville. En contrepartie, ils obtiendront, au cours de la partie, des ressources supplémentaires, un effet spécial et des PV supplémentaires à la fin de la partie.

Contenu



10 tuiles Décret

Mise en place

Mélangez les tuiles Décret sans les regarder, et placez-en un nombre égal au nombre de joueurs plus 1 au centre de la table.

En commençant par le dernier joueur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit 1 tuile Décret et la place dans sa zone, avec les 3 ressources indiquées sur la tuile Décret choisie.

Retirez la tuile Décret restante et remettez-la dans la boîte.

Gameplay

Chaque Décret présente un objectif de fin de partie (dans la partie supérieure de la tuile) et un Pouvoir spécial (dans la partie inférieure de la tuile). Le Pouvoir spécial est le même pour chaque Décret.

OBJECTIF

À la fin de la partie, si vous construisez le nombre requis de cartes du type indiqué sur votre tuile Décret sur votre plateau Cité, vous obtenez le nombre de PV indiqué.

POUVOIR SPÉCIAL

Une seule fois par partie, vous pouvez retourner votre tuile Décret face cachée pour défausser les 3 cartes Cité exposées, puis la réapprovisionner avec 3 nouvelles cartes Cité provenant du deck de cartes Cité.

Fin de partie et décompte final

À la fin de la partie, les joueurs obtiennent les PV indiqués uniquement s'ils ont rempli les conditions requises de leurs tuiles Décret.

CRÉDITS

Concepteurs : Carlo Camarotto, Nestore Mangone

Éditeur : Pendragon Game Studio srl

Production : Michal Zwierzynski

Développeur : Francesco Testini

Modélisateur 3D : Giuseppe Carnazza

Équipe Pendragon : Mauro Chiabotto, Monica Galli, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, Andrea Piga, Rachele Kelly Stocco

Chef de projet : Matteo Gravina, Emanuele Palmiotti

Illustrateur : Sergio Chaves

Correction du texte : Floriana Luciani, William Niebling

Directrice artistique : Ylenia D'abundo

Graphismes : Zhuang Huachong

Relecture : Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi

Testeurs du jeu : Andrea Bampi, Francesco Binetti, Filippo Brigo, Vincenzo Cappelleri, Alessandra Cino, Michele Cristofani, Antonio D'Agostino, Alessandro Dal Fabbro, Fabrizia De Palma, Pasquale Facchini, Dario Massa, Dario Massarenti, Luca Modolo, Elena Mondin, Nicola Mosca, Stefano Nicotra, Pierluigi Palini, Pierpaolo Paoletti, Barbara Parutto, Kristian Pignat, Filippo Riva, Leonardo Sabbadin, Maurizio Sabbadin, Caterina Scagnellato, Alessandro Sciacqua, Francesco Ubbiali.

