

Madame CHING



2-4 Joueurs - 30/45 mn



Les règles qui suivent sont pour 3 et 4 joueurs. En fin de livret, vous trouverez la règle pour 4 joueurs en équipe ainsi que la règle pour 2 joueurs.

1808 Mer de Chine

Jeune pirate fraîchement enrôlé sous les ordres de Madame Ching, vous lancez votre Jonque vers de lointaines expéditions. Vous tentez d'acquérir de nouvelles compétences car Madame Ching, la plus célèbre et redoutée des pirates asiatiques, ne confie le commandement du China Pearl qu'au meilleur Navigateur. Au passage, vous devez ramener de gros butins en coulant les navires de l'Empereur ou en aidant les villages de pêcheurs à se libérer de son emprise.

BUT DU JEU

Obtenir le plus grand nombre de points en accumulant des butins et en réussissant des coups d'éclat !



MISE EN PLACE

Dépliez la double-page à la fin de cette règle pour découvrir l'illustration en même temps que vous lisez le texte ci-dessous.

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Mélangez les 33 cartes rencontre pour former une pioche face cachée.
- 3 Placez les 20 cartes compétence, les cartes China Pearl et port de Hong Kong sur les emplacements correspondants.
- 4 Mélangez les 23 tuiles mission. A 3 joueurs piochez au hasard 12 missions, à 4 joueurs, 14 missions et placez-les faces visibles sur les emplacements correspondant à leurs numéros. Chaque mission représente un objectif à réaliser pour Madame Ching. Si tous les emplacements d'un même numéro sont occupés et qu'il vous reste encore une tuile mission de ce numéro à placer, défaussez-la et piochez-en une autre.
- 5 Mélangez les 55 cartes navigation, (numérotées de 1 à 55) et formez une pioche face cachée puis distribuez 4 cartes à chaque joueur. *Le symbole au-dessous des chiffres permet une lecture sans tenir compte des couleurs pour ceux qui distinguent mal les couleurs.*
- 6 Chaque joueur reçoit 2 Jonques pirates à sa couleur. Il en garde une devant lui et place l'autre à côté de la case 1.
- 7 Placez les 46 pièces d'or et les 36 gemmes à côté du plateau.

Résumé du matériel pour contrôle : 1 plateau de jeu • 55 cartes navigation (numérotées de 1 à 55) • 33 cartes rencontre - 20 cartes compétence • 1 carte China Pearl • 1 carte port de Hong Kong • 23 tuiles mission • 8 Jonques (2 rouges - 2 bleues - 2 jaunes - 2 beiges) • 36 gemmes (12 blanches, 12 rouges et 12 bleues) • 46 pièces d'or • 1 règle de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

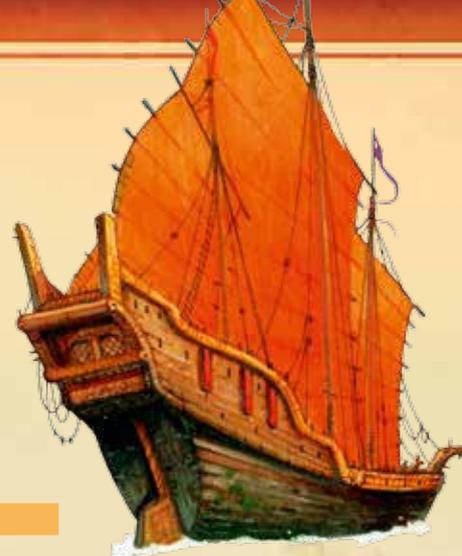
Le jeu se déroule en une succession de tours au cours desquels les joueurs déplacent leurs Jonques de plus en plus loin pour réaliser les missions décidées par Madame Ching :

- apporter votre soutien aux villages de pêcheurs pour les libérer du joug de l'Empereur
- couler les navires de la flotte impériale.

Par ailleurs, vous tenterez au passage :

- de piller le port de Hong Kong
- d'acquérir les compétences nécessaires pour que Madame Ching vous confie le commandement du fameux China Pearl.

La partie prend fin lorsque toutes les missions ont été remplies OU quand un joueur se voit confier le commandement du China Pearl.



DÉTAIL D'UN TOUR DE JEU

- 1 Piochez une carte navigation par joueur et placez-les sur les cases du plateau prévues à cet effet. La première est toujours face cachée, les suivantes sont faces visibles.
- 2 Chaque joueur choisit secrètement une carte navigation de sa main et la place face cachée devant lui.
- 3 Les joueurs dévoilent leurs cartes simultanément. Celui qui a la carte avec le numéro le plus haut, commence :
 - 3a. Il gère son expédition.
 - 3b. S'il le peut et s'il le souhaite, il joue une carte rencontre en sa possession.
 - 3c. Il pioche une nouvelle carte navigation.

Puis, en respectant l'ordre décroissant des cartes révélées, on passe au joueur suivant. Chacun à son tour réalise la totalité des actions (3a, 3b, 3c).

3a. Gérer son expédition - OBLIGATOIRE

La carte révélée permet au joueur de faire progresser ou d'arrêter son expédition. Plus on ajoute de cartes navigation plus l'expédition progresse. Une série de cartes navigation constitue une expédition.

Si la carte navigation est la première de son expédition :

il place une Jonque de sa couleur sur la case 1 du plateau et

il place la carte navigation sur la table devant sa deuxième Jonque.

- **Si la carte est de valeur supérieure à celle précédemment posée, il poursuit son expédition :** Il superpose sa carte sur la (ou les) précédente(s) de sorte que l'on distingue toujours les couleurs et numéros des cartes en dessous, puis avance sa Jonque sur le plateau :

- Une case en ligne droite si la couleur de sa carte est déjà présente dans son expédition.

- Une case en diagonale vers le port de Hong Kong si la couleur de sa carte n'est pas encore présente dans son expédition.



Astuce : le numéro de la case sur laquelle une Jonque se trouve est égal au nombre de cartes navigation multiplié par le nombre de couleurs présent dans une expédition. En cas de doute, il est ainsi toujours possible de vérifier sa position.

Rencontre (cf. description des cartes rencontre en fin de règle)
Lorsqu'un joueur franchit la première ligne pointillée bleue, il pioche une carte rencontre. S'il franchit la deuxième ligne, il en pioche deux. Les cartes rencontre sont conservées faces cachées dans la main du joueur.



Pillage de Hong Kong

La première Jonque qui accède aux cases 49 OU 56 pille Hong Kong et s'empare de la carte port de Hong Kong. Ce coup d'éclat rapporte 10 points de bonus en fin de partie.



- Si la carte navigation est de valeur **inférieure** à celle précédemment posée, l'expédition en cours se termine et une nouvelle est directement commencée :

Cette carte devient la première carte de la prochaine expédition.

Le joueur vérifie si l'expédition terminée lui permet de **remplir une mission** et/ou **d'obtenir une ou plusieurs compétences**. Puis, les cartes navigation de l'expédition terminée sont défaussées et la Jonque est replacée sur la case N° 1 du plateau.

Remplir une mission

Lorsqu'un joueur termine une expédition, il annonce le numéro de la case sur laquelle est placée sa Jonque. Il s'empare alors de la tuile mission du numéro inférieur le plus proche encore disponible. Si deux missions sont disponibles pour un même numéro, il en choisit une. Il prend devant lui les récompenses associées, pièces d'or, gemmes et ajoute à sa main les éventuelles cartes rencontre. La tuile mission est retirée du plateau et placée dans la boîte.

Acquérir les quatre compétences (cf. description des cartes compétence en fin de règle)

Sur les cartes navigation se trouvent des symboles correspondant aux cartes compétence.

Vous devez rassembler parmi les cartes navigation de votre expédition :

- 3 symboles identiques pour obtenir une des quatre compétences
- 4 symboles différents pour obtenir la carte joker.



A l'issue d'une expédition, un joueur peut obtenir plusieurs compétences, différentes ou identiques, mais chaque symbole présent dans votre expédition ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Chaque compétence acquise est utile pour vos expéditions futures. Lorsque vous en obtenez une, placez-la devant vous face visible. Quand vous déciderez d'utiliser son effet (détaillé en fin de règle) vous la retournerez face cachée.

Vous pouvez utiliser plusieurs compétences lors d'un même tour de jeu.

Chaque compétence acquise rapporte 1 point de bonus en fin de partie.



Obtenir le commandement du China Pearl

Le joueur qui accumule les quatre compétences, se voit confier le commandement du China Pearl par Madame Ching. Il prend la carte correspondante qui lui rapporte 5 points de bonus. Obtenir le commandement du China Pearl met fin à la partie.

Fortune de mer

Il arrive parfois qu'une expédition se termine sans qu'il ne soit possible de remplir une mission, ni d'acquérir de compétences. Dans ce cas, le joueur pioche une carte rencontre et l'ajoute à sa main.

• Bout du monde

La dernière colonne à droite du plateau matérialise une frontière au delà de laquelle les pirates de Madame Ching ne s'aventurent jamais. Lorsque la Jonque d'un joueur est présente sur une case de cette colonne, la prochaine carte navigation jouée (que le numéro soit inférieur ou supérieur à la carte précédente) met automatiquement fin à son expédition. Cette carte navigation devient la première carte de la nouvelle expédition et la jonque est placée sur la case N°1 du plateau.



Le joueur Jaune est au bout du monde. Qu'il joue une carte navigation inférieure ou supérieure à la précédente, son expédition se termine.

- Comme sa Jonque se trouve sur la case 24, il s'empare d'une des deux missions du numéro directement inférieur, soit une mission 23. Il reçoit le butin correspondant : gemmes ou carte rencontre.
- Les symboles compétences présents sur ses cartes navigation lui permettent d'obtenir:
 - avec 3 cartes portant le symbole cartographie : la compétence Cartographie
 - avec 4 cartes portant chacune un symbole différent : la compétence Equipage d'élite.
- Il replace ensuite sa jonque sur la case N° 1.

Le joueur Rouge met fin à son expédition.

La carte navigation est de valeur inférieure à celle précédemment posée.

- Comme sa Jonque se trouve sur la case 14, il ne peut s'emparer d'aucune mission.
- Les symboles compétences présents sur ses cartes navigation ne sont pas suffisants pour obtenir une compétence.
- Comme il n'a obtenu ni mission ni compétence, il reçoit la première carte rencontre de la pioche, en guise de fortune de mer.

3b Jouer une carte rencontre - FACULTATIF

Un joueur peut décider de jouer une carte rencontre. Il ne peut jouer qu'une seule carte rencontre par tour de jeu. Les effets des cartes rencontre sont détaillés en fin de règle.

3c Piocher une carte – OBLIGATOIRE

Le joueur choisit une des cartes navigation encore disponible et l'ajoute à sa main.



FIN D'UN TOUR

Une fois que tous les joueurs ont réalisé la totalité de leurs actions, un nouveau tour peut commencer depuis l'étape 1.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur s'empare de la dernière mission OU obtient le commandement du China Pearl, la partie est terminée **mais les autres joueurs terminent le tour en cours**.

Puis, tous ceux qui sont encore en mer au delà de la case 1 reçoivent une pièce d'or par symbole compétence différent présent sur leurs cartes navigation composant leur expédition. Les cartes navigation en main ne rapportent rien et sont défaussées.

Chaque joueur calcule ensuite son score de la façon suivante :

- 1 point par pièce d'or
- 2 points par gemme bleue
- 3 points par gemme rouge
- 4 points par gemme blanche
- On ajoute les points bonus des cartes compétence, China Pearl, Hong Kong et des cartes rencontre.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, celui qui a le plus de gemmes blanches, puis rouges, puis bleues sera le vainqueur.

COMPÉTENCES

Il y a quatre compétences différentes :

Cartographie – Navigation nocturne – Météorologie – Combat et un joker **Equipage d'élite**, qui remplace n'importe quelle compétence.

Cartographie



Cette compétence permet d'ajouter une carte navigation à sa main. Piochez la première carte de la pile et conservez ainsi une carte de plus en main jusqu'à la fin de la partie. Cela permet un plus large choix... Il est possible de cumuler cette compétence et d'augmenter ainsi le nombre de cartes en main.

Navigation nocturne



Cette compétence permet de jouer une deuxième carte navigation depuis sa main, en l'ajoutant au dessus de l'expédition ou en l'insérant parmi les cartes déjà posées. La Jonque est déplacée en conséquence sur le plateau.

Lorsque que le joueur termine son tour, il choisit une carte navigation encore disponible ET prend la première carte de la pioche pour retrouver le même nombre de cartes qu'il avait au début de son tour. Il est possible de cumuler cette compétence.

Combat



Cette compétence permet, à celui qui la joue, d'effectuer les actions suivantes :

- regarder les cartes navigation d'un autre joueur
- prendre une de ses cartes et l'ajouter à sa main
- lui rendre une carte en échange.

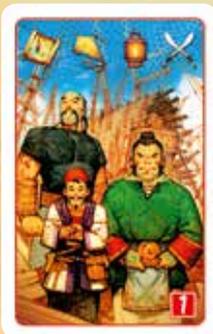
Cette compétence est considérée comme une agression. ⚡

Météorologie



Cette compétence permet, au moment où un joueur met fin à une expédition, de trouver des vents favorables. Il peut alors prétendre à n'importe quelle mission de numéro supérieur ou égal de 6 points par rapport à la case sur laquelle se trouve sa Jonque.

Equipage d'Elite – Joker



Cette compétence n'a pas d'effet spécifique... c'est un joker. Madame Ching confiera le commandement de son navire préféré, le fabuleux China Pearl, au premier joueur qui réunit les quatre compétences. Chaque carte Equipage d'Elite en votre possession remplace n'importe quelle autre carte compétence.



Dans l'exemple de la page 4, le joueur jaune termine son expédition avec sa Jonque sur la case 24.

S'il possède la compétence Météorologie il peut l'activer. Cela lui permet de s'emparer de la mission 29 au lieu de la 23!

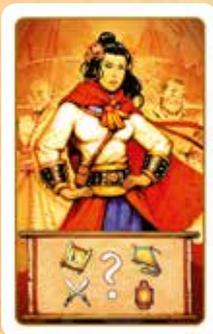


CARTES RENCONTRE

Il y a neuf différentes cartes rencontre :

Madame Ching – Voleur – Traître – Sirène - Pilotes – Vieux Loups de mer – Oracle – Négociants – Trésors sacrés

Madame Ching – 4 cartes



Elle a décidé de vous faire profiter de son expérience et d'accélérer votre formation.

Cette carte doit être utilisée au moment où vous mettez fin à une expédition. Elle permet d'ajouter un symbole de votre choix à ceux présents dans votre expédition pour acquérir de nouvelles compétences.

Voleur – 2 cartes



Jouer cette carte permet de voler une gemme au joueur de son choix. Le joueur volé place ses gemmes entre ses deux mains et les secoue. Sans regarder, le voleur en prend une au hasard.

Cette carte est considérée comme une agression. ⚡

Sirène – 4 cartes



Chaque adversaire doit pivoter à 90° une carte navigation portant le symbole indiqué par la carte. Les cartes ainsi pivotées sont toujours prises en compte pour leur numéro et leur couleur, mais leur symbole ne pourra plus être utilisé pour obtenir une compétence !

Cette carte est considérée comme une agression. ⚡



Exemple :

Quand un joueur subit l'attaque des Sirènes, il doit pivoter à 90° une carte portant le même symbole que la Sirène.



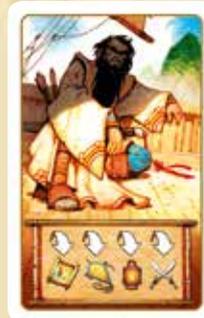
Traître – 3 cartes



Volez une carte rencontre au hasard dans la main d'un autre joueur et ajoutez-la à votre main.

Cette carte est considérée comme une agression. ⚡

Vieux Loup de mer – 2 cartes



Vous pouvez remettre faces visibles toutes vos cartes compétence déjà utilisées.

Vous pourrez ainsi utiliser leurs effets une seconde fois.

Les Pilotes – 6 cartes

Ils peuvent être joués de deux façons :

- A tout moment pour annuler l'effet d'une carte Agression ⚡
- Durant le tour d'un joueur pour s'ajouter à une expédition. Dans ce cas, cette carte est considérée comme carte navigation de nouvelle couleur et la Jonque est déplacée en fonction. Certains pilotes possèdent un symbole utile pour acquérir une nouvelle compétence.

Attention : on ne peut pas jouer un Pilote et terminer son expédition dans le même tour !

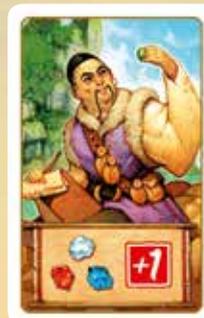


Oracle – 3 cartes



Piochez trois cartes rencontre.

Négociant – 3 cartes



Conservez cette carte en main jusqu'à la fin de la partie.

Révélez-la au moment du décompte des points.

Choisissez une couleur de gemmes : chaque gemme de cette couleur vous rapporte 1 point de plus !

Si vous possédez plusieurs négociants, vous pouvez par exemple choisir de cumuler leurs effets sur une seule couleur.



Les Trésors sacrés – 6 cartes

Conservez ces trésors en main jusqu'à la fin de la partie. Révélez-les au moment du décompte des points. Chacun d'entre eux rapporte de 1 à 3 points.

LE JEU À 4 EN ÉQUIPE

Les joueurs se faisant face font équipe. Ils cumuleront leurs scores à la fin de la partie.

Lors d'un tour de jeu, quand le premier joueur d'une équipe pioche une carte navigation, il peut choisir de donner n'importe quelle carte de sa main à son équipier.

Dans le même tour de jeu, son équipier devra obligatoirement faire de même.

Quand un joueur gagne une carte rencontre, il peut la donner immédiatement à son équipier ou la conserver.

LE JEU À 2 JOUEURS

Les joueurs possèdent chacun 2 couleurs de Jonques. Ils démarrent la partie avec 5 cartes navigation en main et en joueront deux à chaque tour, une pour chaque Jonque. Il est conseillé de placer une Jonque de chaque couleur devant chaque expédition pour ne pas se tromper.

Le jeu se déroule comme à 4 joueurs.



Serge



Le jeu se déroule comme à 4 joueurs mais voici un petit exemple du déroulement d'un tour de jeu:

Les joueurs révèlent leurs cartes navigation en même temps. Serge a joué les cartes 20 et 43 / Sandra a joué les cartes 12 et 48.

A. Sandra commence. Elle choisit de placer la carte 48 sur l'expédition de la Jonque blanche, puis elle choisit de piocher la carte 52 qu'elle ajoute à sa main.

B. Serge ensuite, place la carte 43 sur l'expédition rouge et choisit la seule carte navigation qui est face cachée.

C. Toujours à Serge. Il place la carte 20 sur sa deuxième expédition qu'il termine. Après avoir récupéré les récompenses, il choisit la carte 27.

D. Puis Sandra place la carte 12 sur l'expédition noire et pioche la dernière carte restante.



Sandra



