

BRUNO CATHALA  MARC PAQUIEN

YAMATAI™

POUR LE SOURIRE DE LA REINE HIMIKO



reine Himiko a confié une mission prestigieuse à tous ses bâtisseurs : faire de la capitale de Yamataï la perle du royaume.

À vous de prendre l'ascendant sur vos concurrents pour construire la plus belle cité en utilisant les ressources apportées par les flottes qui sillonnent l'archipel. Préparez votre stratégie, recrutez des spécialistes, et faites ce qui est nécessaire pour gagner les faveurs de la reine Himiko. Mais surveillez bien vos adversaires, car au final, seul l'un d'entre vous sera reconnu comme le plus grand bâtisseur du royaume de Yamataï !

DAYS OF
WONDER

Steve
2016



Contenu du jeu

❖ 1 Plateau de jeu

❖ 34 bâtiments standard



❖ 4 aides de jeu



❖ 6 meeples d'ordre de jeu



❖ 80 bateaux en bois, qui transportent les ressources suivantes



❖ 10 tuiles Flotte

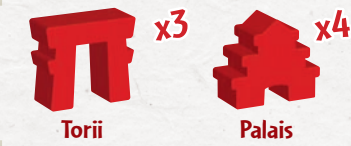


❖ 28 tuiles Bâtiment



21 tuiles Bâtiment standard

7 tuiles Bâtiment de prestige



❖ 7 tuiles Montagne



❖ 34 jetons Culture



Les jetons à bord gris sont des cultures de montagne ; il en existe un par type.

❖ 8 jetons Sanctuaire



❖ 73 pièces



❖ 24 pions Prestige



❖ 18 tuiles Spécialiste



MISE EN PLACE



Placez le plateau ① au centre de la table.

Mélangez les tuiles Spécialiste pour former leur pioche. Placez cette pioche à proximité du plateau, face cachée, puis révélez les cinq premiers spécialistes que vous placerez sur les emplacements prévus à cet effet ②.

Mélangez les tuiles Bâtiment pour former leur pioche. Placez cette pioche à droite du plateau, face cachée, puis révélez les cinq premiers bâtiments que vous placerez en ligne près du plateau ③.

Mélangez les tuiles Flotte. Révélez-en cinq et placez-les sur les emplacements clairs de la piste des flottes sur le plateau. Placez les cinq tuiles restantes face cachée sur les emplacements foncés de cette même piste ④.

Mélangez les jetons Culture et placez-les au hasard sur le plateau, face cachée, à raison d'un jeton par île. Puis révélez-les un par un. Lorsque vous révélez un jeton à bords gris, placez une tuile de montagne dessous (même si le jeton est vide). À la fin de la mise en place, retirez du plateau tous les jetons Culture vides ⑤.

FACE DU JEU



But du jeu

Le but du jeu est de gagner les faveurs de la Reine Himiko en accumulant les points de prestige. Il existe trois moyens d'y parvenir : collecter de l'argent, construire des bâtiments, et recruter des spécialistes. Seul l'un d'entre vous décrochera le prix suprême.

Comment jouer

À chaque manche, les meeples sont activés dans l'ordre indiqué sur la piste d'ordre de jeu.



Lorsque l'un de ses meeples est activé, un joueur effectue les actions 1 à 5 définies ci-dessous (et sur l'aide de jeu), avant de passer la main au joueur qui contrôle le meeple suivant, qui fait de même, et ainsi de suite. Lorsque tous les meeples ont été activés, préparez la manche suivante.

1 [Obligatoire] CHOISIR UNE TUILE FLOTTE

Cette action vous permet de prendre le contrôle d'une flotte de votre choix. Une flotte est formée par un ou plusieurs bateaux qui transportent des ressources : de l'or (jaune, la plus rare), de l'argile (rouge), de la pierre (noir), du bois (marron) et du bambou (vert).

Vous devez choisir une tuile Flotte parmi celles qui sont visibles. Placez la tuile sur votre aide de jeu, accompagnée de votre meeple.

Ensuite, prenez le ou les bateaux correspondant à la tuile dans la réserve, à condition qu'il en reste (vous pouvez conserver autant de bateaux que vous voulez à ce moment). S'il n'y a plus de bateau correspondant à une des ressources choisies (voire aux deux), vous n'obtenez aucune compensation. Chaque tuile Flotte vous permet d'utiliser un pouvoir spécial que vous pouvez déclencher à tout moment de votre tour. Reportez vous à l'Annexe pour une liste complète des tuiles Flotte et de leurs effets.



Cette tuile Flotte vous donne 1 bateau jaune et vous permet de placer un jeton Sanctuaire sur n'importe quelle île vide du plateau, à n'importe quel moment de votre tour.

Chaque joueur reçoit 10 pièces (3 "2" et 4 "1"), une aide de jeu, un meeple et les bâtiments standard à sa couleur (6), dont le nombre varie en fonction des joueurs :

- ◆ 4 joueurs : 6 bâtiments chacun
- ◆ 3 joueurs : 8 bâtiments chacun (n'utilisez pas les gris)
- ◆ 2 joueurs : 10 bâtiments chacun (n'utilisez ni les gris, ni les violets).

Ensuite, placez les meeples au hasard sur les premiers emplacements numérotés au-dessus de la piste des flottes (7). Cela définit l'ordre du jeu de la première manche. À 2 joueurs, prenez le premier meeple de chaque joueur et placez-les au hasard sur les emplacements 1 et 2, puis placez le deuxième meeple de chaque joueur sur les emplacements 3 et 4 dans le même ordre.

Triez les bateaux par couleur et placez-les à proximité du plateau (8).


Les autres éléments (bâtiments de prestige, jetons Sanctuaire, pièces et pions Prestige) sont placés à côté du plateau et forment la réserve (9).

2 [Facultatif] COMMERCER

Le commerce joue un rôle important dans l'archipel de Yamataï. Les bâtisseurs de sa majesté achètent et vendent toutes sortes de biens pour construire des bâtiments. Cependant, l'or est si rare qu'il ne peut être ni acheté, ni vendu.

Vous pouvez acheter ou vendre un bateau. Le prix (d'achat ou de vente) est indiqué sur votre aide de jeu.

Note : vous ne pouvez faire qu'une seule transaction par tour (achat ou vente d'un seul bateau). L'or ne peut ni être acheté, ni vendu, sauf grâce à un spécialiste qui ignorerait cette règle.



Ce joueur achète un bateau marron pour 2 pièces.
Il ne peut pas faire d'autre transaction lors de ce tour.



Ce joueur place un bateau noir sur un emplacement de départ, suivi d'un bateau marron.



Plus tard, un autre joueur part du bateau marron pour en placer un second, suivi d'un bateau vert.

3 [Facultatif] PLACER LES BÂTEAUX SUR LE PLATEAU

Les bateaux que vous avez choisis apportent les ressources qu'ils transportent dans les îles de l'archipel. Ils permettent soit de défricher le terrain pour ramasser les jetons Culture qui s'y trouvent, soit de construire un bâtiment sur une île vide. Une fois placés sur le plateau, les bateaux appartiennent à tout le monde. N'importe quel joueur pourra les utiliser pour la construction.

Vous pouvez placer les bateaux que vous venez de récupérer depuis la réserve, mais aussi ceux de votre port, le cas échéant. Lorsque vous placez les bateaux sur le plateau, vous devez respecter ces contraintes :

Le premier bateau doit être placé :

- ♦ soit sur un emplacement de départ libre, marqué du symbole ci-dessous ;
- ♦ soit sur un emplacement libre relié à un bateau de la même couleur.

Le bateau suivant peut être placé sur tout emplacement libre relié à un emplacement occupé par le bateau précédent (même s'il n'est pas de la même couleur) afin de former une chaîne ininterrompue de bateaux, et ainsi de suite.



3 [Obligatoire, si possible] RAMASSER DES JETONS CULTURE OU CONSTRUIRE

Cette action vous permet :

- ♦ soit de défricher des îles pour ramasser des jetons Culture (qui permettront de recruter des spécialistes)
- ♦ soit de construire un bâtiment (qui marquera des points de prestige).

Choisissez une action parmi les deux suivantes. Vous devez effectuer une action, sauf si vous êtes dans l'impossibilité de la faire.

RAMASSER DES JETONS

Prenez un jeton Culture pour chaque bateau que vous avez placé lors de ce tour. Chaque bateau vous permet de prendre un jeton Culture adjacent, s'il y en a un (y compris une culture de montagne).



Ce joueur ramasse autant de jetons qu'il a placé de bateaux.
Les jetons qu'il ramasse doivent être adjacents aux bateaux qu'il a placés.



OU CONSTRUIRE

Choisissez une tuile Bâtiment parmi celles qui sont visibles près du plateau. Vous pouvez construire ce bâtiment sur toute île vide du plateau adjacente à au moins un des bateaux que vous avez placés lors de ce tour. Pour construire un bâtiment, les bateaux nécessaires à sa construction (et listés sur sa tuile) doivent être adjacents à l'île où vous voulez le construire (même si vous n'êtes pas le joueur qui les a placés, et même si aucun des bateaux que vous avez placés ne sert à sa construction). Ne retirez pas les bateaux du plateau une fois le bâtiment construit !

Prenez la tuile correspondant au bâtiment que vous avez construit et placez-la face cachée devant vous. À la fin de la partie, elle vous rapportera des points de prestige (PP). Puis, placez un de vos bâtiments standard sur l'île pour représenter cette construction. S'il s'agissait d'un bâtiment de prestige (torii ou palais), ne placez pas de bâtiment standard, mais utilisez directement une figurine de torii ou palais. Vous ne pouvez construire qu'un seul bâtiment par tour.



Ce joueur a placé un bateau rouge et deux bateaux verts à côté d'une île vide.



Il utilise aussitôt le bateau rouge et deux autres bateaux pour construire un bâtiment : il prend la tuile correspondante et place un bâtiment de sa couleur sur l'île. Notez que les bateaux restent en place.



Bonus des bâtiments standard

Placer un bâtiment standard peut vous rapporter des points supplémentaires (tous sont cumulatifs). Lorsque vous placez un tel bâtiment :

- ◆ recevez un pion Prestige pour chaque torii ou palais qui lui est adjacent ;
- ◆ recevez un pion Prestige si votre bâtiment est sur une montagne ;
- ◆ si placer un bâtiment forme ou augmente un groupe de bâtiments à votre couleur (il vous faut au moins deux bâtiments adjacents pour former un groupe), recevez une pièce pour chaque bâtiment de ce groupe, y compris celui que vous venez de construire.



Échoppe



Lorsque vous construisez une échoppe pour former ou augmenter un groupe de bâtiments, elle double le nombre de pièces que vous recevez pour ce groupe.

Les bâtiments sont considérés comme adjacents s'ils sont sur des îles qui ont une frontière commune. Lorsque seul un point sépare deux îles, elles ne sont pas adjacentes. Pour former un groupe, les bâtiments n'ont pas besoin d'être tous adjacents les uns aux autres ; une chaîne de bâtiments l'un derrière l'autre représente un groupe.



Ce joueur ajoute un troisième bâtiment à son groupe. Il reçoit donc 3 pièces.



S'il avait construit une échoppe à cet endroit, il aurait reçu 6 pièces.

Ce joueur conserve 1 bateau jaune dans son port. Il ne peut pas garder le bateau vert et décide de le défausser en le plaçant sur son aide de jeu. S'il doit défausser un deuxième bateau plus tard, il subira une pénalité d'un point de prestige.

Bâtiments de prestige

Les torii et les palais sont des bâtiments spéciaux. Ils ne rapportent aucun bonus lors de leur construction, mais valorisent les bâtiments standard qui seront construits sur les îles adjacentes ensuite en leur accordant un bonus (voir plus haut).



Note : vous ne pouvez construire qu'un seul bâtiment par tour.



Ce joueur construit un bâtiment sur une montagne, sur une île adjacente à un torii. Il reçoit donc deux pions Prestige : un pour la montagne, et un pour le torii.



5 [Facultatif] RECRUTER UN SPÉCIALISTE

Les spécialistes peuvent vous aider à gagner les faveurs de la reine. Mais ils ne vous aideront pas gratuitement...

Vous pouvez recruter un spécialiste parmi ceux qui sont visibles sur le plateau en dépensant deux jetons Culture identiques, ou trois jetons Culture différents. Lorsque vous recrutez un spécialiste, vous récupérez aussi toutes les pièces qui se trouvent dessus, le cas échéant. Vous ne pouvez recruter qu'un seul spécialiste par tour.

Une fois recruté, un spécialiste reste avec vous jusqu'à la fin du jeu. Voyez l'Annexe pour une liste complète des spécialistes.

Ce joueur défausse 3 jetons Culture différents et recrute ce spécialiste. Il récupère aussi les 4 pièces qui sont dessus.

4 [Obligatoire] METTRE DE CÔTÉ LES BATEAUX INUTILISÉS

Tout bateau inutilisé doit être mis de côté.



L'emplacement de port de votre aide de jeu vous permet de conserver un bateau pour plus tard (l'un des spécialistes peut même agrandir ce port). Les autres bateaux doivent être mis de côté et ne peuvent plus être utilisés ou échangés. À la fin de la partie, vous perdrez un point de prestige pour chaque paire de bateaux mise de côté, quelles que soient leurs couleurs.

Fin de la manche Préparation de la manche suivante

À la fin de chaque manche, effectuez les étapes suivantes :

- 1/ Ajoutez deux pièces sur chaque tuile de spécialiste (même s'il en reste des tours précédents) puis piochez de nouveaux spécialistes jusqu'à revenir à un total de cinq tuiles visibles.

Si vous ne pouvez pas effectuer cette étape, la partie est terminée.

2/ Piochez de nouvelles tuiles Bâtiment jusqu'à revenir à un total de cinq tuiles visibles.

Si vous ne pouvez pas effectuer cette étape, la partie est terminée.

3/ Chaque joueur place son meeple sur la piste d'ordre de jeu, sur le numéro correspondant à la flotte qu'il a jouée lors de cette manche. À deux joueurs, les joueurs placent leurs deux meeple sur les numéros respectifs.

4/ Faites glisser les tuiles Flotte de la piste de la droite vers la gauche, de façon à ce que tous les emplacements vides se trouvent sur la droite de la piste. Puis révélez toutes les tuiles face cachée se situant sur les emplacement clairs, de sorte à avoir un total de 5 tuiles visibles.

5/ Chaque joueur rend sa tuile Flotte. Celles-ci sont mélangées et placées face cachée sur les emplacements vides sur la droite de la piste.

Une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

La partie se termine à l'issue de la manche où un joueur place son dernier bâtiment standard, ou dès qu'au moins **une** des conditions suivantes est remplie lors de la préparation de la manche suivante :

- ♦ il n'y a plus de bateau dans une couleur donnée ;
- ♦ il n'y a plus assez de tuiles Spécialiste pour revenir à un total de cinq tuiles visibles ;
- ♦ il n'y a plus assez de tuiles Bâtiment pour revenir à un total de cinq tuiles visibles.

Prestige

Chaque joueur marque ses points de prestige (PP) comme suit :

- ♦ +1 PP par groupe de cinq pièces
- ♦ +1 PP par pion Prestige
- ♦ +x PP pour chaque bâtiment construit
- ♦ +x PP pour chaque spécialiste
- ♦ - 1 PP pour chaque bâtiment réservé mais non construit (voir Annexe)
- ♦ - 1 PP pour chaque paire de bateaux mise de côté, quelles que soient leurs couleurs.

Le joueur le plus prestigieux est déclaré Maître Bâtitteur de Yamataï et remporte la partie. En cas d'égalité, c'est l'ordre du jeu de la dernière manche qui départage les ex-aequo : le joueur qui a joué le premier remporte la partie.

ANNEXE



Flottes

Les pouvoirs des flottes sont facultatifs. Toutefois, un pouvoir non utilisé est perdu et ne peut pas être conservé pour plus tard.



- ♦ Prenez un bateau vert (bambou) de la réserve.
- ♦ Cette flotte n'a aucun autre effet, mais elle vous garantit de jouer en premier à la manche suivante.



- ♦ Prenez un bateau marron (bois) de la réserve.
- ♦ Choisissez une tuile Bâtiment parmi celles disponibles et réservez-la pour plus tard. Placez la tuile face visible à côté de votre aide de jeu. Vous êtes le seul à pouvoir construire ce bâtiment. Une pénalité de 1PP vous sera infligée si vous ne le construisez pas avant la fin du jeu.



- ♦ Prenez un bateau noir (pierre) de la réserve.
- ♦ Regardez les 3 premières tuiles Bâtiment de la pioche, puis remplacez chacune d'entre elles au-dessus ou en dessous de la pioche, dans l'ordre de votre choix.



- ♦ Prenez un bateau rouge (argile) de la réserve.
- ♦ Faites glisser un bateau vers un emplacement libre qui lui est relié.



- ♦ Prenez un bateau jaune (or) de la réserve.
- ♦ Vous pouvez placer un jeton Sanctuaire sur n'importe quelle île vide du plateau. Tant que le jeton Sanctuaire s'y trouve, personne ne peut construire dessus.



- ♦ Prenez un bateau marron (bois) et un bateau vert (bambou) de la réserve.
- ♦ Vous pouvez échanger la position de deux jetons Culture sur le plateau, où qu'ils soient.



- ♦ Prenez un bateau noir (pierre) et un bateau vert (bambou) de la réserve.
- ♦ Vous pouvez retirer jusqu'à deux bateaux du plateau et les remettre dans la réserve.



- ♦ Prenez un bateau rouge (argile) et un bateau vert (bambou) de la réserve.
- ♦ Vous pouvez échanger la position de deux bateaux sur le plateau, où qu'ils soient.



- ♦ Prenez un bateau noir (pierre) et un bateau marron (bois) de la réserve.
- ♦ Vous pouvez construire avec un bateau de moins que nécessaire (à votre choix) lors de ce tour.



- ♦ Prenez un bateau rouge (argile) et un bateau marron (bois) de la réserve. Prenez également un troisième bateau de la couleur de votre choix (y compris jaune).



AMATERATSU

Double la valeur des pions Prestige à la fin de la partie.



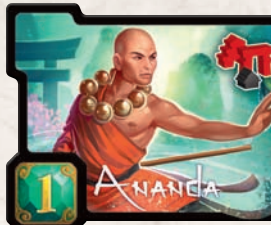
IZANAGI

Vous pouvez faire une transaction de plus par tour (achat ou vente).



RAIJIN

Une fois par tour, vous pouvez échanger deux bateaux de votre choix, quelle(s) que soi(en)t leur(s) couleur(s), contre un bateau jaune.



ANANDA

Un adversaire qui construit un bâtiment adjacent à l'un de vos bâtiments standard doit vous donner deux pièces. S'il ne peut pas payer, il ne peut pas construire.




IZANAMI

Lorsqu'un adversaire recrute un spécialiste, vous recevez la moitié des pièces placées sur ce spécialiste.



RIU

Votre aide de jeu gagne deux emplacements de port supplémentaires.



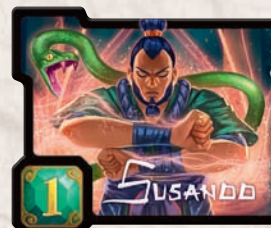
AWASHIMA

Lorsque vous construisez un bâtiment de prestige, recevez les mêmes bonus que s'il s'agissait d'un bâtiment standard.



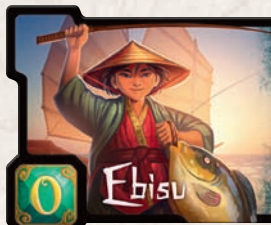
KACHIKO

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 2 pièces pour retirer un jeton Sanctuaire du plateau.




SUSANOO

Lorsque vous vendez des bateaux, vous recevez 6 pièces pour un bateau noir, et 7 pièces pour un bateau rouge.



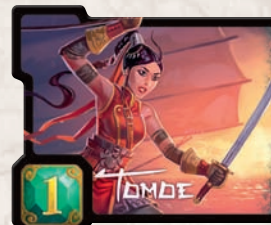
EBISU

Une fois par tour, lorsque vous ramassez des jetons Culture, prenez un jeton Culture supplémentaire depuis n'importe quelle île du plateau.



KAGUTSUCHI

Recevez 1 pion Prestige supplémentaire lorsque vous construisez un bâtiment standard sur une île qui n'est adjacente à aucun de vos bâtiments standard.



TOMOE

Vous pouvez acheter ou vendre des bateaux jaunes pour 5 pièces chacun. Vous restez limité à une transaction par manche, sauf exception.



FU HSI

À la fin de la partie, marquez 1 PP pour chaque groupe de 3 pièces (et non de 5).



MICHIMATA

Une fois par tour, vous pouvez défausser un de vos jetons Culture pour recevoir un bateau jaune.




TOYO TAMA

Tous les emplacements situés en périphérie de l'archipel sont considérés comme des emplacements de départ pour vos bateaux.



HETSUKA

Une fois par tour, vous pouvez défausser un de vos jetons Culture pour recevoir 4 pièces.



NAKATSU

Une fois par tour, vous pouvez échanger un bateau jaune contre deux bateaux de votre choix, quelle(s) que soi(en)t leur(s) couleur(s), sauf jaune.



YASOMA

Yasoma est très prestigieux. C'est déjà bien...

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online – rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer ! Enregistrez vos jeux sur www.daysof wonder.com/yamatai pour obtenir des coupons de réduction, discuter avec d'autres joueurs et raconter votre expérience en tant que Grand Bâtisseur. Cliquez simplement sur le bouton Nouveau Joueur en haut à droite du site et suivez les instructions. Retrouvez plus d'informations sur nos jeux à l'adresse :

WWW.DAYSOFWONDER.COM

AUTEURS

Bruno Cathala & Marc Paquien

Merci à Cédric pour la motivation, à Laure pour son soutien permanent, aux joueurs d'Annecy Ludique, à Bruno pour la main tendue et la réalisation d'un rêve, à Julien pour l'accueil chaleureux, et aussi à Laurent B., Philippe C., Sébastien G., et mon frère Thomas.

ILLUSTRATIONS

Jérémy Fleury

GRAPHISME

Cyrille Daujean

TRADUCTION

Antoine Prono

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Yamataï are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



CRÉDITS

