

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

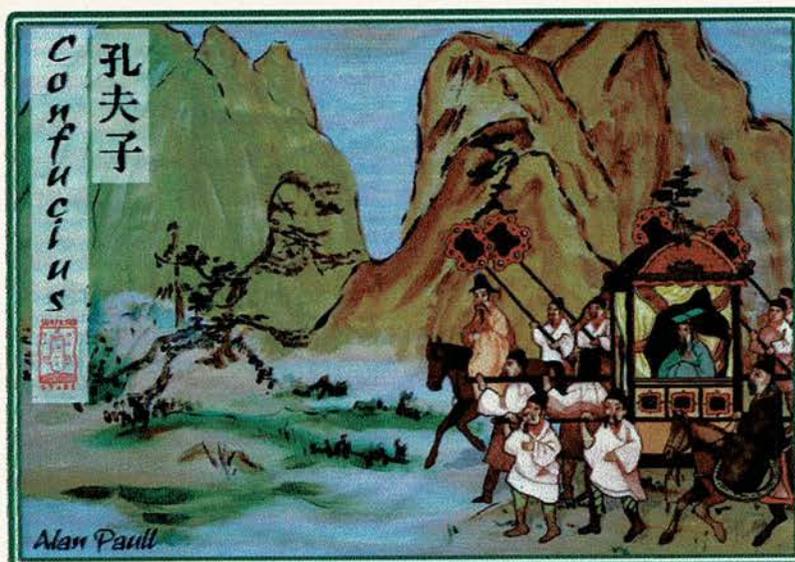


Confucius

Un jeu pour 3 à 5 joueurs à partir de 12 ans

BIENVENUE DANS LA CHINE DE LA DYNASTIE MING

L'action de Confucius se déroule dans la Chine impériale durant la dynastie Ming qui dura du 14^{ème} au milieu du 17^{ème} siècle. C'était une période de rétablissement et de reconstruction après les rébellions paysannes qui renversèrent les dirigeants Mongols précédents. Le gouvernement fut rétabli par l'Empereur Hongwu avec un nouveau code légal insistant sur les relations familiales basées sur les idées de Confucius. Après une conquête armée, les zones de Chine sous contrôle Mongol et les territoires alentour furent rattachés à l'Empire. L'Empire étendit aussi sa connaissance du monde grâce aux voyages de Zheng He qui aurait atteint les Amériques.



Il était considéré comme néfaste d'avoir un nombre impair de domestique dans une escorte

Dans Confucius, chaque joueur représente une famille chinoise tentant d'étendre son pouvoir dans les domaines politiques, militaire et maritime grâce à de subtiles influences, plutôt que par des conflits directs. L'argent, la manipulation des Fonctionnaires du gouvernement et l'offre de cadeaux pour d'obliger vos rivaux à aider votre famille : voilà les armes à votre disposition.

MATERIEL DE JEU

1 Plateau Confucius

30 Cartes Cadeau

75 Marqueurs

30 Pions Armée

25 Cubes Action

5 Aides de jeu

24 Tuiles Fonctionnaire

6 Tuiles Fonctionnaire / Candidat

1 Jeu de cartes Confucius

10 Cartes Récompense de l'Empereur

5 Tuiles Pays Etranger

25 Jonques

9 Tuiles Grande Muraille

17 Tuiles Point de Victoire

Marqueur de tour

Ce livret de règles

Un set de 6 cartes de couleur pour chaque joueur

15 tonneaux en bois pour chaque joueur

6 pions en bois pour chaque joueur

5 cubes en bois pour chaque joueur

Cartes double face

Tuiles rectangulaires (A l'effigie des fonctionnaires et représentant des pièces)

Tuiles rectangulaires (A l'effigie des fonctionnaires et représentant un rectangle avec des marqueurs)

66 cartes illustrées représentant pièces et licences

Cartes avec l'Empereur au dos

Tuiles rectangulaires (Avec le contour du pays, pièces et cases)

Navires en bois (bleu)

Tuiles carrées (Représentant des portions de la Grande Muraille de Chine)

10 Tuiles Ministère (vert) de valeur : 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8

7 Tuiles Terres lointaines (bleu) de valeur : 2, 2, 3, 3, 4, 4, 4

Cube en bois gris

TABLE DES MATIERES

BIENVENUE DANS LA CHINE DE LA DYNASTIE MING	1
MATERIEL DE JEU	1
APERÇU DE CONFUCIUS	3
MISE EN PLACE DU JEU	4
Partie avancée	4
DESCRIPTION DU MATERIEL	6
Cadeaux	6
Pièces des joueurs	6
Jonques	7
Marqueur de tour	7
Tuiles Fonctionnaires	7
Tuiles Pays Etrangers	7
Pile Confucius	8
Cartes Récompense de l'Empereur	8
Tuiles Grande Muraille	8
Tuiles Points de Victoire	8
DEROULEMENT D'UNE PARTIE	9
Compter les cadeaux	9
Désigner le Premier Ministre	9
Phase Actions	9
Les actions	10
Cadeaux et reconnaissance	12
Comment annuler des cadeaux	13
Actions utilisant les cartes Récompense de l'Empereur	14
Phase de Résolution	15
Fin de tour	19
FIN DE PARTIE	19
DECOMPTE ET VICTOIRE	20
Durant la partie	20
A la fin d'une partie	20
LA VARIANTE AMIRALE	20
EXEMPLE DE RESOLUTION MINISTERIELLE	21
CONFUCIUS – UN PEU D'HISTOIRE	22
INDEX.....	24
CREDITS	24

APERCU DE CONFUCIUS

Votre objectif dans Confucius est de dominer la cour impériale de la Chine de Ming en gagnant plus de points de victoire que vos rivaux. Vous gagnez des points de victoire lors d'une partie en contrôlant des ministères, en découvrant des terres lointaines et en conquérant des pays étrangers. En fin de partie vous pourrez obtenir des points supplémentaires en tant que Premier Ministre, Amiral ou Général.

Une partie se déroule généralement sur 7 à 9 tours. Durant chaque tour, vous pourrez réaliser 3, 4 ou 5 actions :

- Faire des cadeaux à vos rivaux les obligeant à certaines restrictions entravant leurs actions contre vos plans ;
- Gagner des ressources sous la forme d'argent et de licences pour les jonques et les armées ;
- Utiliser les ressources pour obtenir des cadeaux, armées, jonques, et corrompre les Fonctionnaires afin de contrôler le ministère des Armées, des travaux publics ou des finances ;
- Découvrir des terres lointaines ;
- Conquérir des pays étrangers.

Vous augmentez votre soutien dans les ministères avec de l'argent en corrompant les fonctionnaires. Une fois que tous les fonctionnaires d'un ministère ont été corrompus, on détermine le contrôle du ministère et les joueurs avec une faible influence devront soutenir un des autres joueurs. Les 2 joueurs avec le plus d'influence dans chaque ministère gagnent des points de victoire en devenant Ministre et/ou Secrétaire.

Vos ressources principales viennent des cartes Confucius qui fournissent argent et licences. Vous les obtenez grâce aux impôts et revenus commerciaux. Vous aurez besoin d'argent et de licences pour lancer des explorations et conquérir des pays étrangers, indispensables pour gagner des points de victoire.

Construire des Jonques nécessite de l'argent, et prendre la mer nécessite une licence pour chaque jonque. Le premier joueur à découvrir une terre lointaine remporte des points de victoire et tous les joueurs qui accomplissent une expédition réussie reçoivent une carte Récompense de l'Empereur qui permet une action bonus.

Avant de jouer une partie complète nous vous suggérons qu'au moins un joueur lise totalement les règles, en examinant attentivement la section des séquences de jeu page 9. Tous les nouveaux joueurs doivent lire l'aperçu du jeu ainsi que les aides de jeu. Nous vous recommandons également de jouer les 2 ou 3 premiers tours en parcourant régulièrement les règles de jeu afin de vous familiariser plus rapidement.

Lorsque vous voulez recruter des Armées, vous devez payer des licences, quand vous les déployez vous devez donner de l'argent. Les invasions de pays étrangers peuvent être effectuées en association avec d'autres joueurs, mais doivent être réalisées dans un temps limite ou elles échouent. Les invasions réussies font gagner des points de victoire, cependant même une invasion infructueuse peut vous faire gagner une carte Récompense de l'Empereur.

Vous pouvez augmenter votre influence aux ministères en nommant un Etudiant à un poste administratif, mais sa nomination est au mérite et les étudiants devront rivaliser pour l'Examens Impériaux. S'il y a 2 étudiants pour l'Examen Impérial à la fin d'un tour, chaque joueur est obligé de payer le tuteur de l'un ou l'autre des étudiants. L'étudiant avec le plus d'argent reçu par tutorat est nommé dans un des ministères.

Durant la partie donner et recevoir des cadeaux a un aspect important, tant politique que social. En plus de déterminer le nombre d'actions que chaque joueur a dans le tour, la distribution de cadeaux intervient sur la corruption des fonctionnaires, le tutorat des étudiants à l'Examen Impérial et le contrôle des ministères. Certaines actions permettent d'annuler les cadeaux, annulant ainsi leur effet. Les cadeaux les plus généreux peuvent même être utilisés pour que l'Empereur réalise votre souhait en son nom (Requête à l'Empereur, seulement lors d'une partie avancée).

A la fin de la partie, vous pouvez être à la charge d'un cabinet en tant que Premier Ministre, Amiral ou Général ce qui vous donnera des points de victoire supplémentaires. Tous les points de victoire sont totalisés en fin de partie et le joueur qui a cumulé le plus de points l'emporte.

MISE EN PLACE

Veillez vous reporter aux illustrations de la page suivante.

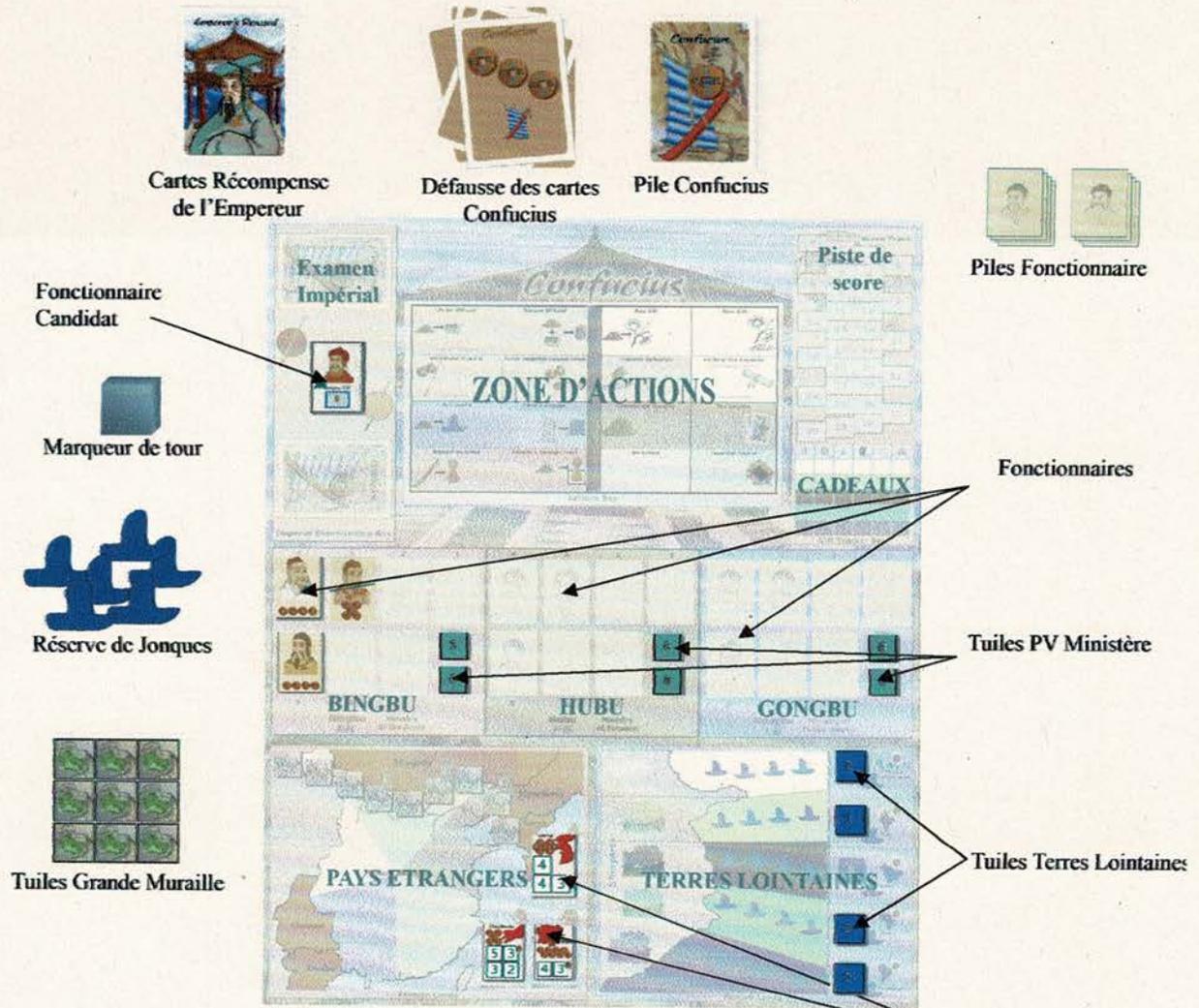
1. Placer le plateau de jeu au centre de la table de façon accessible à tous.
2. Placer les jonques, les tuiles Grande Muraille et le marqueur de tour à coté du plateau de jeu.
3. Mélanger les cartes Récompense de l'Empereur et les empiler face cachée à côté du plateau.
4. Mélanger les 10 tuiles vertes de points de victoire face cachée. Pour chaque ministère prendre 2 de ces tuiles au hasard. Placer la tuile de plus forte valeur face visible sur la case Ministre et l'autre sur la case Secrétaire. Replacer les 4 tuiles non utilisées dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie. De même, mélanger les 7 tuiles bleues face cachée et placer 1 tuile face visible dans chaque case de Pays. Remettre dans la boîte les 2 tuiles non utilisées.
5. Mélanger les 5 tuiles Pays Etranger et en placer une face visible sur chaque case de l'emplacement prévu à cet effet. Les 2 tuiles restantes sont remises dans la boîte et ne serviront pas cette partie.
6. Placer les 3 tuiles Fonctionnaire / Candidat marquées 'Any Ministry' face cachée dans les cases Fonctionnaire / Candidat sur l'emplacement prévu à cet effet (Examen Impérial). L'ordre de ces tuiles n'a pas d'importance car elles ont toutes le même effet. Prendre les 3 tuiles Fonctionnaire / Candidat Bingbu, Hubu et Gongbu.
7. Les mélanger et les placer face cachée sur les 3 premières tuiles déjà en place, puis retourner la tuile supérieure : c'est la premier Fonctionnaire / Candidat pour l'Examen Impérial.
8. Mélanger les 24 tuiles Fonctionnaire face cachée. Pour chaque ministère tirer 3 tuiles Fonctionnaire au hasard et les placer face visible sur les cases 3, 4 et 5 des Ministères. Empiler le restant de ces tuiles face cachée à côté du plateau de jeu.
9. Chaque joueur reçoit une carte d'aide.
10. Chaque joueur reçoit une carte Confucius de valeur 1, de valeur 2 et de valeur 3. Ensuite, mélanger minutieusement le reste des cartes Confucius et empiler ces cartes face cachée près du plateau de jeu en laissant de la place pour leur défausse.
11. Chaque joueur reçoit un set de 6 cadeaux, 15 marqueurs, 6 pions Armée et 5 cubes Action de sa couleur. Chaque joueur place ensuite ses cartes Cadeau de valeur 2 à 6 devant lui face cachée : elles ne sont pas encore disponibles et ne pourront pas être utilisées avant d'avoir été achetées. Chaque joueur pose sa carte Cadeau de valeur 1 (la tapisserie) face visible pour indiquer qu'elle est disponible et qu'elle peut être jouée, elle n'a donc pas à être achetée. Placer un marqueur (tonneau) pour chaque joueur sur la case 0 de la piste de score.

Partie avancée

Pour des joueurs n'ayant jamais joué à Confucius, nous vous conseillons d'ignorer toutes les références à la Requête à l'Empereur, cette action ne sera jouée que pour les parties avancées.



Une fois que les joueurs se seront familiarisés avec les mécanismes de ce jeu, les règles de la Requête à l'Empereur pourront être utilisées. C'est la seule différence entre le jeu de base et les parties avancées.



ZONE DE JEU DU JOUEUR VERT

Aide de jeu

Cubes Action actifs

Cadeau disponible

Cadeaux (activés) reçus
Aucun au départ

Armées

Marqueurs

Cartes Cadeaux non disponibles
(pas encore achetées)

Main de cartes Confucius

Nous vous recommandons de placer vos cubes Action actifs, vos cadeaux disponibles et vos cadeaux reçus près du plateau de jeu afin que tous les joueurs les voient. Les autres joueurs doivent pouvoir voir combien de cartes Confucius chaque joueur possède, mais elles demeurent secrètes. Le reste de vos pièces de jeu doivent être mises un peu à l'écart pour éviter toute confusion avec les pièces en jeu.

Description du matériel

Cadeaux

Chaque joueur a un set de 6 cadeaux (cartes avec le fond aux couleurs des joueurs). Le nombre de pièces représentées sur la carte est la valeur du cadeau, et pour les cadeaux de valeur 2 à 6 c'est également leur cout d'achat. Le cadeau avec 1 pièce est disponible dès le début de partie et est gratuit. Les autres cadeaux doivent être achetés avant de pouvoir être utilisés.

Il y a différents statuts pour un cadeau :

Non disponible : Pas encore acheté, et donc pas en jeu. On le place devant soi face cachée en pile. Il est possible de consulter la pile à tout moment.

Disponible : Acheté, il peut donc être offert à un joueur. On le place face visible devant son propriétaire.

Activé : Offert à un joueur et non annulé : on dit qu'il est reçu ou donné. Un cadeau activé est placé face visible devant son bénéficiaire. Chaque fois qu'un joueur (le *donateur*) offre un cadeau, il place un de ses marqueurs sur le tableau des cadeaux. La rangée du haut indique la valeur des cadeaux, les autres rangées sont aux couleurs des joueurs.

Annulé : Donné à un autre joueur, puis ensuite retiré du jeu. A chaque fois qu'un cadeau est annulé, on retire le marqueur du joueur sur la piste des cadeaux.

Donner et recevoir des cadeaux présente des avantages. Le total des cadeaux offerts et reçus détermine le nombre de cubes d'action qu'il sera possible à un joueur d'utiliser dans la phase d'Actions (voir page 9). Si un joueur donne un cadeau à un rival, le bénéficiaire est restreint dans ce qu'il peut faire contre ce joueur et dans certaines circonstances le bénéficiaire est obligé d'aider le donateur (voir page 12).

Les joueurs ne peuvent pas échanger ou vendre les cadeaux, les cartes Confucius, les marqueurs ou n'importe quelle autre pièce de jeu, sauf si cela est indiqué dans la règle. Cependant, les joueurs peuvent négocier les actions.

Pièces des joueurs

MARQUEURS

Ces marqueurs sont utilisés pour indiquer l'influence des joueurs sur les Fonctionnaires, la nomination en tant que Ministre ou Secrétaire d'un ministère, une expédition réussie vers une Terre Lointaine, les candidats à l'Examen Impérial, les cadeaux sur la piste des cadeaux et les points de victoire sur la piste de score. Chaque joueur a 15 marqueurs au début du jeu, ce n'est pas limité et s'il venait à en manquer lors d'une partie, vous utiliserez d'astucieux procédés pour vous dépanner...

CUBES ACTION

Utiliser les cubes Action est le principal moyen de réaliser des actions dans une partie. On en utilise de 3 à 5 pour chaque phase Actions.

PIONS ARMEE

Chaque joueur possède 6 pions Armée qui peuvent être utilisés lors des invasions. Une fois qu'un joueur a placé tous ses 6 pions Armée, il ne peut pas placer de pions Armée supplémentaires.



Cartes Cadeau

L'oiseau détaillé sur le manteau et la qualité de la couture indiquent le haut rang du Fonctionnaire.



Marqueurs



Cubes Action



Pions Armée

Jonques

Il y a une réserve commune de jonques. On utilise ces Jonques à chaque fois que l'on achète une Jonque ou qu'on part en expédition de découverte. Si les 25 Jonques sont en jeu, on ne peut pas en acheter de supplémentaires jusqu'au moment où de nouvelles soient disponibles.

Marqueur de tour

Utilisé lors des phases action pour indiquer le tour de jeu. L'utilisation de ce marqueur est importante plus tard dans la partie, lorsque les joueurs ont différents nombre de cubes d'action et des cartes Récompense de l'Empereur.

Tuiles Fonctionnaire

Il y a 24 tuiles Fonctionnaire. Elles sont placées face visible avec les pièces visibles dans les ministères comme indiqué dans la section mise en place et dans la section séquence de jeu. Il y a un certain nombre de pièces imprimées dessus, cela indique le prix pour corrompre ce Fonctionnaire. Un Fonctionnaire peut être :

Non corrompu – aucun marqueur dessus;

Corrompu mais non sécurisé – avec un marqueur sur son flanc (=allongé). Un fonctionnaire non sécurisé peut être pris par un autre joueur grâce à l'action corruption d'une carte Récompense de l'Empereur, ou en remportant un Examen Impérial ou en faisant une Requête à l'Empereur ;

Corrompu et sécurisé – avec un marqueur debout. Un Fonctionnaire sécurisé ne peut pas être pris par un autre joueur.

Il y a 6 Fonctionnaires / Candidats qui entrent en jeu uniquement lors d'un Examen Impérial. Le marqueur d'un Fonctionnaire / Candidat est toujours placé debout pour indiquer que le Fonctionnaire / Candidat est sécurisé.

Un Fonctionnaire corrompu donne un avantage aux joueurs dans le ministère du Fonctionnaire (voir page 10).

INFLUENCE ET AGE

Un joueur a, dans chaque ministère, une Influence égale au nombre de Fonctionnaires qu'il a corrompu dans ce ministère.

Chaque Fonctionnaire a son âge indiqué par un nombre situé à côté de sa case sur le plateau. Le plus âgé est le numéro 1, le plus jeune le numéro 7. L'âge est déterminant durant l'étape de résolution du Ministère lorsque plusieurs joueurs ont une influence égale (voir page 17).

Tuiles Pays Etrangers

Ces tuiles indiquent les pays étrangers que les joueurs peuvent envahir. Chacune a de 2 à 4 emplacements pour les armées, chaque case pouvant être occupée par 1 pion Armée. Les pièces indiquent le coût du déploiement d'une Armée d'une colonie militaire vers la tuile Pays Etrangers.



Jonques



Marqueur de Tour



Cout de corruption

Tuile Fonctionnaire



Ministère associé

Tuile Fonctionnaire / Candidat



Cout pour l'invasion de ce pays



Case Armée

Tuile Pays Etranger

Pile Confucius

Les cartes Confucius sont constituées de 66 cartes, 22 de 3 types: 1 pièce et 3 licences, 3 pièces et 1 licence, 2 pièces et 2 licences. On défausse les cartes Confucius pour payer les jonques, les armées, mais on les utilise aussi comme monnaie (selon le nombre de pièces) ou licences.

Lorsque la pile des cartes Confucius est épuisée, on mélange à nouveau les cartes défaussées pour reconstituer une nouvelle pioche. Il n'est pas possible de faire ou de recevoir de la monnaie avec ces cartes. Vous pouvez volontairement payer plus cher que le prix.

Cartes Récompense de l'Empereur

On reçoit une de ces cartes Bonus en retour d'une expédition réussie ou d'un emplacement de tuiles Pays Etrangers quand une invasion est résolue. Chaque carte permet une action Bonus. Il y a 10 cartes Récompense de l'Empereur, une fois qu'elles ont toutes été attribuées, il n'est plus possible d'en recevoir.

Tuiles Grande Muraille

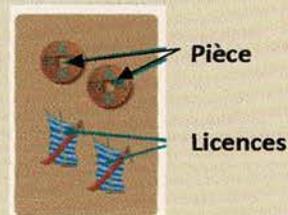
Une tuile Grande Muraille est placée sur la piste de la Grande Muraille à la fin de chaque tour. La piste de Grande Muraille sert de décompte du temps pour la partie, celle-ci s'achevant à la fin du tour où la neuvième tuile de la Grande Muraille a été placée, à moins qu'une des conditions de fin de partie soit réalisée plus tôt.

Tuiles Points de Victoire

Les tuiles vertes de points de victoire sont placées en début de partie dans les ministères et les tuiles bleues dans les pays étrangers. Les tuiles Ministère ont une valeur de 4 à 8, les tuiles Pays Etrangers une valeur de 2 à 4. Lorsqu'un joueur gagne une de ces tuiles, il la prend et la place sur sa zone de jeu.

On peut également obtenir des points de victoire en envahissant avec succès des Pays Etrangers et par la nomination en tant que Premier Ministre, Amiral ou Général à la fin de partie.

A chaque fois qu'un joueur marque des points de victoire, il ajuste son marqueur sur la piste des scores.



Cartes Confucius



Cartes Récompense de l'Empereur



Tuiles Grande Muraille



Tuiles Point de victoire Ministère



Tuiles Point de victoire Terres Lointaines

Déroulement d'une partie

Chaque tour de Confucius suit un ordre de jeu résumé ci-après et développé en détail plus loin.

Compter les cadeaux : On détermine combien de cubes Action chaque joueur dispose pour la phase d'Actions. Cela dépend du nombre de cadeaux donnés et reçus.

Désigner le premier ministre : Le premier Ministre choisit son successeur.

Phase d'Actions : Les joueurs jouent à tour de rôle des actions jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Phase de Résolution : On ajoute une nouvelle portion de la Grande Muraille, puis l'Examen Impérial peut être mené, les ministères peuvent être résolus et le succès ou l'échec des invasions résolu.

Fin de tour : On ajoute des Fonctionnaires dans les ministères, les joueurs défaussent leurs cartes Confucius pour n'en garder que 4 en main et ils reprennent leurs cubes Action.

Compter les cadeaux

On compte les cadeaux que chaque joueur a donnés et reçus. Cela peut facilement être réalisé avec le tableau des cadeaux sur le plateau de jeu. On vérifie que les marqueurs sur le tableau des cadeaux correspondent bien aux cartes situées devant les joueurs. Puis on totalise le nombre de marqueurs des joueurs (sur les rangées des autres couleurs) situés dans le tableau avec le nombre de marqueurs présents dans la rangée de leur couleur.

Le total des cadeaux donnés et reçus détermine le nombre de cubes action qu'un joueur pourra utiliser dans la phase Actions. Ce sont les cubes actions actif.

Cadeaux donnés et reçus	Cubes action actifs
0	3
1 ou 2	4
3 ou plus	5

Désigner le Premier Ministre

Dans le premier tour, le Premier Ministre est désigné au hasard. Dans les tours suivants, le joueur qui est le Premier Ministre doit désigner un autre joueur comme nouveau Premier Ministre.

Le nouveau Premier Ministre place un de ses cubes d'action actif sur la case Faveur Impériale du tableau des actions.

Phase Actions

Les actions sont indiquées dans les cases du tableau des actions ou sur les cartes Récompense de l'Empereur.

Les joueurs réalisent une action à tour de rôle, en sens horaire, aussi longtemps pour que tous les joueurs aient fini toutes leurs actions et aient passé. Le joueur à gauche du nouveau Premier Ministre prend le marqueur de tour et fait sa première action. Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs actions et passé, le Premier Ministre réalise la Faveur Impériale. Cette action est toujours la dernière action réalisée dans un tour.

Exemple de partie

Vous trouverez ci-après des exemples de règles.

Exemple – Compter les cadeaux au tour 1.

Chaque joueur n'a ni donné ni reçu de cadeaux, ils reçoivent 3 cubes Action actifs chacun.

Exemple – Compter les cadeaux

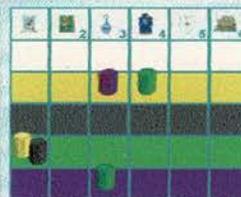
Noir a donné 1 cadeau et reçu aucun, ainsi il reçoit 4 cubes Action.

Vert a donné 2 cadeaux et en a reçu 2, ainsi pour le total de 4, il reçoit 5 cubes Action.

Violet a donné 1 cadeau et en a reçu 1, pour un total de 2 il reçoit 4 cubes Action.

Blanc n'a ni donné ni reçu de cadeau, il reçoit 3 cubes Action.

Jaune a donné 1 cadeau et en a reçu 2, pour un total de 3 il reçoit 5 cubes Action.



Exemple – Désigner le Premier Ministre

Blanc était le Premier ministre dans le tour et choisit Noir pour le remplacer. Noir place un de ses cubes Action actifs dans la case Faveur Impériale du tableau des Actions.

Dans son tour, si un joueur a au moins un cube Action actif non utilisé, il doit réaliser une action, que ce soit une action du tableau des actions ou d'une carte Récompense de l'Empereur. Si un joueur n'a pas de cube Action actif, il peut réaliser une action avec une carte Récompense de l'Empereur, prendre l'action de Transfert d'Influence (qui ne coûte pas de cubes Action) ou passer. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus jouer d'action dans cette phase d'Actions, à l'exception du Premier Ministre qui jouera sa Faveur Impériale à la fin.

Une fois qu'un joueur a fait une action ou passé, il transmet le marqueur de tour au joueur assis à sa gauche, sauf si ce dernier a passé, le marqueur étant donné au joueur encore en action. On continue comme cela tant que tous les joueurs n'ont pas passé.

LES ACTIONS

Pour la plupart des actions du tableau d'actions, la première fois dans la phase que l'on utilise l'action, on place un cube Action actif dans la case de l'action puis on réalise l'action. Si l'on choisit la même action une seconde ou une troisième fois dans la même phase, alors on doit placer 2 cubes dans la case de l'action pour la réaliser. Le choix des autres joueurs n'affecte pas le nombre de cubes que l'on doit placer. Les actions qui ne suivent pas ces règles sont décrites plus loin.

PAIRE D'ACTIONS

Il y a 3 séries de paire d'actions : Corruption de Fonctionnaire et Obtention de Fonctionnaire, Achat de Jonques et Lancer une Expédition, Recruter une Armée et Envahir un Pays Etranger. Lorsqu'on a déjà réalisé une action d'une paire dans cette phase, pour réaliser dans la même phase encore la même action (pour une seconde ou une troisième fois), ou pour réaliser la seconde action de la paire, on doit jouer 2 cubes.

CORRUPTION DE FONCTIONNAIRE

Cette action est couplée à l'action d'Obtention de Fonctionnaire. Chaque Fonctionnaire ne peut avoir qu'un seul marqueur sur lui sauf durant la phase de Résolution des Ministères.

Un joueur paye l'argent indiqué sur la tuile Fonctionnaire pour placer un de ses marqueurs sur le Fonctionnaire. Le joueur place son marqueur sur le flanc pour indiquer que le Fonctionnaire n'est pas sécurisé. Si le joueur a un ou plusieurs Fonctionnaires corrompus à Hubu, il paye 1 de moins. Un Fonctionnaire non sécurisé peut être pris par un autre joueur avec l'action de corruption grâce à une carte Récompense de l'Empereur, en gagnant un Examen Impérial ou en faisant une Requête à l'Empereur.

REDUCTION

Un Fonctionnaire corrompu garantit une réduction dans son ministère. Si un joueur a corrompu un ou plusieurs Fonctionnaires, il obtient les réductions comme suit :

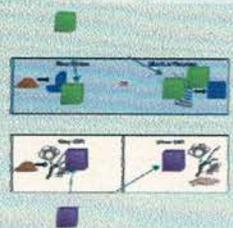
A Bingbu – Le recrutement d'armées coûte 4 licences au lieu de 6.

A Gongbu – Les jonques valent le prix indiqué dans le tableau suivant :

Nombre de jonques	Coût normal	Coût réduit
1	1	1
2	3	2
3	6	4
4	10	7

A Hubu – la corruption de Fonctionnaire, l'Obtention des Fonctionnaires et les actions de corruption de la carte Récompense de l'Empereur coûtent 1 pièce de moins.

Exemple d'actions utilisant les cubes Action



Vert doit placer 2 cubes pour la 2^e action car il a déjà joué cette action couplée dans cette phase. Violet paye un cube par action car acheter et donner un cadeau ne sont pas des actions couplées. Cependant, si violet avait joué acheter un cadeau pour la seconde fois, il aurait payé 2 cubes Action.

Exemple d'actions

Vert est assis à gauche de Noir (Premier Ministre) et commence la phase Actions. Il place un cube action vert dans la case acheter un cadeau, paye 3 pièces et retourne ce cadeau de valeur 3.

Violet n'a pas de cartes Confucius il place donc un cube violet dans la case Impôts et prend 2 cartes Confucius.

Blanc place un cube dans la case Corruption de Fonctionnaire, paye 2 pièces pour placer un marqueur sur un Fonctionnaire à Bingbu. Il projette de laisser échapper son influence à ce Fonctionnaire, pour annuler le cadeau de violet qui l'empêche d'étendre son influence à Gongbu.

Jaune place un cube jaune dans la case Acheter des Jonques / Lancer une expédition et achète 3 Jonques, ce qui lui fait un total de 5 Jonques. Il paye 6 pièces et place ses Jonques dans le chantier naval jaune.

Noir choisit de corrompre un Fonctionnaire et place un cube noir dans la case correspondante. Il paye 4 pièces pour corrompre un Fonctionnaire à Gongbu et place un marqueur noir sur le Fonctionnaire.

OBTENTION DE FONCTIONNAIRES

Cette action est couplée avec l'action Corruption de Fonctionnaire

Un joueur paye le prix indiqué sur la tuile Fonctionnaire qui a déjà le marqueur du joueur posé sur lui (marqueur sur son flanc). Le joueur place alors son marqueur debout pour indiquer que le Fonctionnaire est sécurisé. Si le joueur a un ou plusieurs Fonctionnaires corrompus à Hubu, le prix est réduit d'une pièce. Un Fonctionnaire sécurisé ne peut pas être pris par un autre joueur. Il peut toutefois être affecté par l'action Requête de l'Empereur avec un cadeau de valeur 4.

NOMMER DES ETUDIANTS

Cette action ne peut pas être jouée le premier tour de la partie. Un joueur ne peut pas réaliser cette action si 2 cases Etudiant situées dans la zone d'Examen Impérial sont déjà occupées ou s'il a déjà un marqueur dans une case Etudiant.

Un joueur paye 2 pièces pour placer un de ses marqueurs sur une case Etudiant vide dans la zone d'Examen Impérial.

FORCER UN D'EXAMEN IMPERIAL

Cette action ne peut pas être jouée le premier tour de la partie.

Un joueur paye 2 pièces pour forcer un d'Examen Impérial (voir page 15) à avoir lieu dans la phase de Résolution de ce tour.

ACHETER DES JONQUES

Cette action est couplée avec l'action Lancer une Expédition.

Un joueur paye pour acheter de 1 à 4 jonques. Il prend les jonques de la réserve commune et les place dans le chantier naval de sa couleur. Une réduction s'applique si un joueur a corrompu un ou plusieurs Fonctionnaires à Gongbu.

Nombre de jonques	Cout normal	Cout réduit
1	1	1
2	3	2
3	6	4
4	10	7

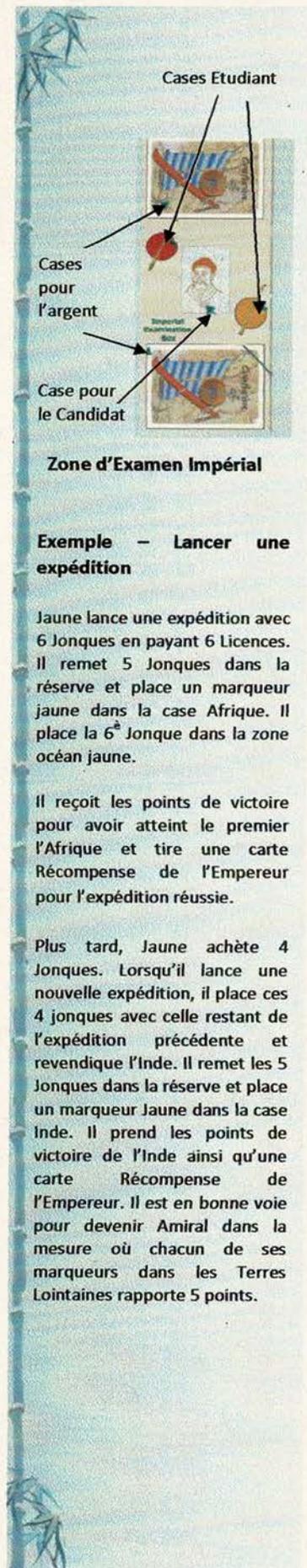
LANCER UNE EXPEDITION

Cette action est couplée avec l'action Acheter des Jonques

Un joueur lance une expédition avec 1 ou plusieurs de ses Jonques de son chantier naval. Il paye 1 licence par Jonque prenant la mer. Il déplace les jonques de son chantier naval vers les cases océan de sa couleur.

5 Jonques d'un chantier naval complètent une expédition réussie en atteignant des Terres Lointaines. Quand un joueur réussit une expédition, il place un de ses marqueurs sur la Terre Lointaine de son choix et remet ses 5 jonques dans la réserve commune. Les jonques qui ne complètent pas une expédition restent en place dans l'océan, elles pourront être utilisées dans les tours suivants pour une autre expédition. On peut compléter plus d'une expédition pendant une action d'expédition.

Le premier joueur à atteindre une Terre Lointaine reçoit la tuile posée dessus ainsi que les points de victoire indiqués. Aussi longtemps qu'il y a des cartes dans la pile de cartes Récompense de l'Empereur, à chaque fois que l'on atteint une terre lointaine, on reçoit une carte Récompense de l'Empereur.



On ne peut mener qu'une expédition pour chaque Terre Lointaine. On peut lancer une expédition vers une Terre Lointaine découverte par d'autres joueurs et recevoir la carte Récompense de l'Empereur aussi longtemps qu'il reste de ces cartes disponibles, mais seul le premier joueur à atteindre une Terre Lointaine en reçoit les points de victoire.

RECRUTEMENT D'ARMÉE

Cette action est couplée avec l'action Invasion d'un Pays Etranger

Un joueur paye 6 licences pour placer une de ses armées de son stock dans une case colonie militaire de sa couleur. Une action permet de recruter une armée. Chaque joueur peut recruter au maximum 6 armées. Si un joueur a corrompu un ou plusieurs Fonctionnaire à Bingbu, il paye 4 licences pour recruter une armée au lieu de 6.

INVASION D'UN PAYS ETRANGER

Cette action est couplée avec l'action Recrutement d'Armée

Un joueur paye comme indiqué sur la tuile Pays Etranger pour déplacer une de ses armées de la colonie militaire vers une case vide de cette tuile. Par action, on déplace une armée. Chaque case ne peut être occupée que par un seul pion Armée mais plus d'un joueur peut fournir des armées pour une invasion (voir page 18).

ACHETER UN CADEAU

Le joueur choisit un de ses cadeaux 'non disponible' paye le prix indiqué sur celui-ci et tourne celui-ci face visible, le plaçant devant lui pour indiquer qu'il est disponible.

DONNER UN CADEAU

Un joueur choisit un de ses cadeaux disponibles et le place devant un autre joueur. Ce cadeau est maintenant activé et le joueur qui a offert ce cadeau (le donateur) peut maintenant placer un de ses marqueurs sur la case du tableau des cadeaux qui correspond à la valeur du cadeau et à la couleur du bénéficiaire. Si le bénéficiaire avait déjà reçu un cadeau activé du joueur, cet ancien cadeau est retiré de la partie.

CADEAUX ET RECONNAISSANCE

Lorsqu'un joueur a reçu un cadeau d'un autre joueur, ce joueur doit reconnaissance à son donateur, comme suit :

1. Le bénéficiaire ne peut pas donner au donateur un cadeau de valeur inférieure à celui qu'il a reçu, un cadeau de valeur égale est toutefois acceptable et implique une obligation entre les 2 joueurs. Lorsqu'un joueur reçoit un cadeau de valeur supérieure d'un joueur qui avait lui-même reçu un cadeau de ce joueur, alors le cadeau de valeur inférieure est annulé ; on retire ce cadeau de la partie ainsi que le marqueur correspondant sur le tableau des cadeaux. Le cadeau de valeur supérieure est désormais activé, le propriétaire de ce cadeau place un marqueur sur le tableau des cadeaux comme indiqué précédemment.
2. Si un joueur a au moins un Fonctionnaire corrompu dans un ministère et que l'influence du bénéficiaire dans ce ministère est déjà égale ou supérieure à celle du joueur, alors le bénéficiaire ne peut pas corrompre de nouveau Fonctionnaire dans ce ministère. L'influence est le nombre de Fonctionnaires corrompus, l'âge n'entre pas en considération dans ce cas.
3. Si un joueur a un étudiant pour l'Examen Impérial (voir page 15), alors le bénéficiaire doit aider l'Etudiant avec au moins une carte Confucius. Si le bénéficiaire a un cadeau de joueurs contrôlant chacun un Etudiant, alors il doit aider le joueur ayant donné le cadeau de plus forte valeur. Si les cadeaux sont de même valeur, le bénéficiaire doit choisir le joueur qu'il aide. Un bénéficiaire peut annuler un cadeau en payant 2 cartes Confucius de plus pour aider l'Etudiant, on retire alors le cadeau du jeu ainsi que le marqueur sur le tableau des cadeaux.
4. Si le bénéficiaire renonce à de l'influence durant la résolution ministérielle (page 17), et que le donateur a de l'influence dans ce ministère, alors l'influence doit être donnée à ce dernier. Si le bénéficiaire a des cadeaux de 2 ou plusieurs joueurs avec de l'influence dans ce ministère, le bénéficiaire doit fournir de l'influence au joueur ayant fait le cadeau de plus forte valeur, si les cadeaux sont de même valeur, le bénéficiaire choisit parmi les joueurs à égalité. Si le bénéficiaire a abandonné de l'influence de cette façon, le cadeau est annulé ; on retire le cadeau du jeu et le marqueur associé sur le tableau des cadeaux.

COMMENT ANNULER DES CADEAUX

Un joueur peut annuler un cadeau qu'il a reçu de différentes manières:

1. **Donner un cadeau de valeur supérieure** : Le cadeau de valeur inférieure est retiré de la partie. Le cadeau de valeur supérieure implique une obligation entre son donateur et son bénéficiaire.
2. **Utiliser l'action de transfert d'influence dans un ministère non résolu en faveur du donateur** : Le cadeau est retiré de la partie. L'action de Transfert d'Influence ne nécessite pas de paiement de cubes mais compte comme action lors du tour d'un joueur.
3. **Payer 2 cartes Confucius supplémentaires (total de 3) au tuteur d'un étudiant pour l'Examen Impérial**. Le cadeau est retiré du jeu quel que soit le résultat de l'Étudiant.
4. **Donner temporairement de l'influence au donateur durant la résolution du ministère**.

Lorsqu'un cadeau est annulé, ne pas oublier de retirer le marqueur associé sur le tableau des cadeaux.

TRANSFERT D'INFLUENCE

Cette action ne coûte aucun cube Action.

Le joueur remplace son marqueur situé sur un Fonctionnaire d'un ministère non résolu avec le marqueur d'un autre joueur (pris dans la réserve de ce joueur), le marqueur a le même statut qu'avant le transfert (sécurisé ou non). Cette action annule un Cadeau activé d'un autre joueur, ce cadeau est retiré du jeu ainsi que le marqueur de cadeau.

REQUETE A L'EMPEREUR

Ne concerne que les parties aux règles avancées. Cette action n'est pas jouée lors d'une partie classique. Deux cubes action doivent être joués pour réaliser cette action.

Le joueur retire du jeu un de ses cadeaux disponibles d'une valeur d'au moins 2. L'effet de cette action dépend du cadeau utilisé :

 Tuile céramique – Valeur 2 Réattribuer le propriétaire des jonques	<i>Retirez votre cadeau disponible de valeur 2 du jeu : Déplacez 2 jonques de n'importe quel chantier naval d'un joueur vers un chantier naval d'un autre joueur, y compris le vôtre. Cela ne concerne pas les jonques en mer.</i>
 Vase - Valeur 3 Remplacer un étudiant	<i>Retirez votre cadeau disponible de valeur 3 du jeu : Retirez le marqueur de votre choix d'une case étudiant dans le tableau de l'Examen Impérial et placez un de vos marqueurs à sa place. Si vous aviez déjà un Étudiant, vous en avez désormais 2.</i>
 Manteau – Valeur 4 Echange de Fonctionnaires	<i>Retirez votre cadeau disponible de valeur 4 du jeu : Echangez une tuile Fonctionnaire avec votre marqueur dessus avec une autre tuile Fonctionnaire du même âge ou plus jeune, prenant les marqueurs qu'il y a dessus. Les Fonctionnaires doivent être dans des ministères non résolus et se trouver dans le même ministère ou pas. Cette action concerne tous les Fonctionnaires (candidats, corrompus ou non, etc ...)</i>
 Collier – Valeur 5 Redéployer des Armées	<i>Retirez votre cadeau disponible de valeur 5 du jeu : Déplacez un pion armée d'un Pays Etranger non résolu vers une case d'une tuile Pays Etranger non résolue, y compris sur celle où il se trouve déjà.</i>
 Jonques – Valeur 6 Remplacer l'influence	<i>Retirez votre cadeau disponible de valeur 6 du jeu : Remplacez n'importe quel marqueur non sécurisé sur un Fonctionnaire avec un marqueur sécurisé de la réserve d'un joueur, y compris le vôtre.</i>

REVENUS COMMERCIAUX

Chaque joueur peut réaliser cette action une fois par tour.

Un joueur paye jusqu'à 4 pièces. Il prend alors de la pile Confucius une carte de plus que le montant payé.

IMPOTS

Le joueur prend 2 cartes de la pile Confucius.

PAS D'ACTION

Cela coûte tout de même 1 cube.

Le joueur ne fait rien.

FAVEUR IMPERIALE

Seul le Premier Ministre réalise cette action. Il place un cube Action actif dans cette case dans la phase Désigner le Premier Ministre, mais l'action est réalisée tout à la fin de la phase d'Actions. Les joueurs ne placent pas de cubes Action dans cette case durant les phases d'Actions.

Avant de réaliser l'action Faveur Impériale, le Premier Ministre doit vérifier que tous les joueurs ont bien réalisé toutes leurs actions, puis il prend le marqueur de tour.

Le Premier Ministre réalise avec cette action n'importe quelle action y compris une qu'il a déjà réalisée ce tour, ignorant les coûts des actions. Toutefois les autres restrictions sur les actions s'appliquent.

ACTIONS UTILISANT LES CARTES RECOMPENSES DE L'EMPEREUR

Réaliser une action utilisant une carte Récompense de l'Empereur est optionnel et ne coûte pas de cubes Action. Un joueur peut jouer une action d'une carte Récompense de l'Empereur au lieu de passer ou de jouer une action du tableau des actions à chaque fois que c'est son tour dans la phase Actions. Pour réaliser une action d'une carte Récompense de l'Empereur, on fait ce qui est indiqué sur la carte, puis la carte est retirée du jeu, elle ne resservira pas lors de cette partie. Pour finir, il passe le marqueur de tour.

Il peut être joué n'importe quel nombre de ces cartes Récompense de l'Empereur durant une phase d'Actions, chaque carte comptant comme une action. On peut conserver en main ces cartes entre les tours, elles ne comptent pas dans la limite des cartes Confucius.

Corruption

Les obligations concernant les cadeaux ne s'appliquent pas à cette action.

Un joueur peut corrompre un Fonctionnaire d'un ministère indiqué sur la carte ou, si ce ministère a été résolu, de n'importe quel ministère irrésolu.

SOIT : Le joueur place un de ses marqueurs de sa réserve sur son flanc (non sécurisé) sur un Fonctionnaire non corrompu ;

OU : Le joueur choisit un Fonctionnaire non sécurisé d'un autre joueur et paye le montant indiqué sur la tuile. Si le joueur a un ou plusieurs Fonctionnaire corrompu à Hubu, le coût est réduit d'une pièce. On retire le marqueur de l'autre joueur et on le remplace avec un de la réserve du joueur, sur son flanc, pour indiquer qu'il est non sécurisé.

Plus tard dans la phase Actions

Jaune choisit de Lancer une Expédition mais doit payer 2 cubes Action car il a déjà acheté des jonques plus tôt dans cette phase.

Violet a tiré 1 carte Argent seulement de valeur 1 lors de l'action Impôts ainsi il joue l'action Revenus Commerciaux, il paye un seul cube action car ces 2 actions ne sont pas couplées.

A noter que chaque joueur ne peut réaliser cette action qu'une fois par tour.

Exemple – faveur Impériale

Une fois que tous les joueurs ont passé, Noir (premier Ministre) joue l'action Faveur Impériale. Il choisit de corrompre un Fonctionnaire, cela lui coûterait normalement 2 cubes car il a déjà joué cette action, mais avec la Faveur Impériale, cela ne lui coûte rien. Il donne les pièces requises et place son marqueur sur le Fonctionnaire.

Cadeau

Le joueur choisit un de ses cadeaux 'non disponible' et le retourne en 'disponible' gratuitement. Il indique qu'il est disponible en le plaçant face visible devant lui.

Action supplémentaire

Le joueur réalise n'importe quelle action du tableau des actions sauf la Faveur Impériale sans jouer de cubes Action. Cela peut être une action de 0, 1 ou 2 cubes Action et cela peut être une action déjà réalisée. Toutes les autres restrictions des actions s'appliquent.

Monnaie

Le joueur prend 4 cartes de la pile Confucius.

Recrutement d'Armée

Le joueur place une de ses armées dans les colonies militaires gratuitement.

Insulte à l'Empereur

Un insignifiant dirigeant étranger a insulté l'Empereur, les joueurs peuvent effacer l'affront en occupant ses terres !

Le joueur place cette carte face visible dans sa zone de jeu et déplace une de ses armées des colonies militaires vers la carte gratuitement. Il gagne 2 points de victoire.

PHASE DE RESOLUTION

La phase de résolution comprend 4 étapes, devant être jouées impérativement dans cet ordre :

- Construction de la Grande Muraille
- Examen Impérial
- Résolution Ministérielle
- Invasions

Les trois dernières étapes n'ont lieu que si des événements précis ont eu lieu lors de la partie. Lorsqu'un événement n'a pas eu lieu, on saute simplement cette étape.

Construction de la Grande Muraille

Placer une tuile Grande Muraille sur la première case vide à gauche sur la piste de la Grande Muraille. La Grande Muraille joue le rôle de minuteur pour la partie, qui se termine à la fin du tour lorsque la neuvième tuile est placée, à moins qu'une des autres conditions de fin de partie ne survienne avant.

Examen Impérial

Cette étape n'intervient que lorsqu'un ou deux de ces événements ont eu lieu lors d'une phase Actions :

- Les deux cases Etudiant sont occupées.
- Un joueur a joué l'action « Examen Impérial »

La fin de partie intervient une fois que tous les candidats Fonctionnaires ont été utilisés.

Si les cases Etudiant sont occupées par des marqueurs de différents joueurs, alors tous les joueurs doivent payer pour assister un ou l'autre des étudiants si possible. En commençant par le Premier Ministre et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur qui a au moins une carte Confucius doit choisir un Etudiant et jouer une ou plusieurs cartes Confucius pour assister l'Etudiant. On place les cartes Confucius face cachée dans la case près de l'Etudiant. Les joueurs n'ayant pas de cartes Confucius ne peuvent pas assister un Etudiant.

Un joueur ne peut assister qu'un seul Etudiant.

Lorsqu'un joueur a reçu un cadeau d'un donateur ayant un Etudiant et que le joueur a des cartes Confucius, alors il doit jouer au moins une carte Confucius pour assister cet étudiant. Le joueur peut jouer en plus 2 cartes Confucius pour assister l'Etudiant et annuler le cadeau ; dans ce cas, on retire le cadeau du jeu et le marqueur associé.

Si un joueur a reçu des cadeaux de 2 joueurs ayant un étudiant et qu'il a quelques cartes Confucius, il doit payer pour assister le joueur qui lui a donné le cadeau de plus forte valeur. Si les cadeaux sont d'égale valeur, le joueur choisit un des 2 étudiants.

REMPORTER L'EXAMEN IMPERIAL

S'il y a des Etudiants de différents joueurs, celui qui l'emporte est le joueur qui a l'Etudiant qui reçoit le plus d'argent. Si la somme est égale, alors c'est l'Etudiant situé sur la case rouge qui gagne.

Si une seule case Etudiant est occupée, ou si les 2 Etudiants appartiennent au même joueur, alors aucune carte Confucius n'est jouée (même pour annuler un cadeau) et ce joueur gagne l'examen.

Le propriétaire de l'Etudiant vainqueur prend la tuile Fonctionnaire / Candidat et la place dans le ministère indiqué sur la tuile. Il place son marqueur debout sur la tuile pour indiquer que c'est un Fonctionnaire sécurisé. La tuile Fonctionnaire / Candidat doit être placée dans n'importe quelle case vide disponible dans le ministère indiqué. Si aucune case vide n'est disponible, alors le Fonctionnaire / Candidat peut remplacer n'importe quel Fonctionnaire non sécurisé ou non corrompu dans le ministère indiqué ; on retire alors l'ancien Fonctionnaire du jeu et ses marqueurs sont récupérés par son propriétaire.

Si le ministère indiqué a été résolu ou contient seulement des Fonctionnaires sécurisés, le vainqueur peut remplacer n'importe quel Fonctionnaire non sécurisé ou non corrompu dans un ministère non résolu.

Dans le cas où tous les Fonctionnaires de tous les ministères sont sécurisés, alors le vainqueur ne peut pas placer le Fonctionnaire / Candidat et il est retiré du jeu.

Les obligations de cadeau ne limitent pas le placement des Fonctionnaires / Candidats.

Tout l'argent utilisé pour le tutorat est défaussé. Les marqueurs de l'Etudiant battu lui sont retournés (dans sa réserve).

Pour finir, on retourne la tuile Fonctionnaire / Candidat suivante de la pile. Si le ministère indiqué sur la tuile est déjà résolu, on retire la tuile du jeu et on retourne la tuile suivante.

Remarque que l'étape de l'Examen Impérial peut déclencher une résolution ministérielle.

Si la dernière tuile Fonctionnaire / Candidat a été gagnée, la partie s'achève à la fin de ce tour.

Exemple – Examen Impérial

Jaune et Blanc ont un étudiant pour la place de Fonctionnaire à Gongbu.

Noir a reçu un cadeau de Blanc et doit donc aider Blanc. Il place une carte de valeur 1 (1 pièce) face cachée à côté de l'étudiant blanc.

Vert n'a pas reçu de cadeau et n'a pas de carte Confucius, il ne peut pas assister d'Etudiant.

Violet n'a pas de cadeau, mais a une carte de valeur 3. Il décide de le donner pour l'étudiant de Jaune.

Blanc a des cadeaux mais pas de Jaune, il aide donc son propre Etudiant, et donne 2 pièces.

Jaune a reçu un cadeau de Blanc : il doit donc aider l'étudiant de Blanc et pas le sien. Il paye 1 pièce ce qui est suffisant pour que l'étudiant Blanc l'emporte 4 à 3.

Toutes les cartes qui ont servi au paiement sont défaussées.

Blanc place son Fonctionnaire / Candidat dans une case vide à Gongbu et place un de ses marqueurs dessus.

S'il n'y avait pas eu de case libre à Gongbu, le Fonctionnaire / candidat blanc aurait pu remplacer un Fonctionnaire de Gongbu d'un autre joueur tant que ce Fonctionnaire n'est pas sécurisé.

RESOLUTION MINISTERIELLE

Cette étape a lieu uniquement si toutes les 7 cases Fonctionnaire dans un ou plusieurs ministères contiennent une tuile Fonctionnaire ou Fonctionnaire / Candidat, et que toutes les tuiles ont un marqueur des joueurs dessus. Si plus d'un ministère doit être résolu, on résout de gauche vers droite (Bingbu, Hubu, Gongbu).

Chaque marqueur dans un ministère représente une influence pour le joueur qui en est propriétaire. S'il y a plus de 2 joueurs avec de l'influence dans le ministère, le joueur avec le moins d'influence doit temporairement donner son influence à un des autres joueurs, jusqu'à ce qu'il reste 2 joueurs. Le joueur avec le plus d'influence à ce moment est le Ministre, le second joueur est le Secrétaire.

On résout un ministère de la façon suivante :

1. Placer tous les marqueurs du ministère debout pour indiquer qu'ils sont sécurisés.
2. Compter le nombre de marqueurs dans le ministère pour chaque joueur.
3. Si un seul joueur a de l'influence dans un ministère, ce joueur est Ministre et Secrétaire.
4. Si seulement 2 joueurs ont de l'influence dans un ministère, le joueur avec le plus de marqueurs est Ministre, l'autre étant Secrétaire.
5. S'il y a plus de 2 joueurs avec de l'influence dans le ministère, alors le joueur avec le moins d'influence doit temporairement donner toute son influence à un autre joueur. Le joueur avec le moins d'influence est celui avec le moins de marqueurs. Dans le cas où il y a égalité pour le nombre minimal de marqueur on départage les joueurs avec l'âge des Fonctionnaires dans le ministère : le joueur à égalité avec le moins d'influence est le joueur qui a le Fonctionnaire le plus jeune, indiqué par le chiffre le plus élevé à côté de la case où se trouve le Fonctionnaire.
6. Le joueur avec le moins d'influence dans le ministère doit donner temporairement toute son influence à un autre joueur en respectant les priorités suivantes :
 - 1 / Au joueur participant à la résolution ministérielle, duquel il a reçu le cadeau de plus grande valeur. Si le joueur avec le moins d'influence a reçu des cadeaux d'égale valeur de joueurs avec de l'influence dans le ministère, il doit choisir parmi eux. Donner de l'influence à un joueur donateur de cette manière annule n'importe quel cadeau reçu du joueur qui reçoit l'influence ; on retire le cadeau du jeu ainsi que le marqueur associé.

2 / A n'importe quel autre joueur participant à la résolution ministérielle.

On indique que l'influence a été donnée temporairement en plaçant un marqueur non sécurisé de la couleur du nouveau joueur le long du marqueur sécurisé de son propriétaire sur la tuile Fonctionnaire. Occasionnellement, cela peut vouloir dire qu'un marqueur temporaire d'un joueur peut être remplacé par un marqueur temporaire d'un autre joueur. Le joueur qui a donné temporairement son influence est éliminé de la résolution ministérielle.

7. Recalculer l'influence des joueurs restants en additionnant les marqueurs sécurisés et non sécurisés dans le ministère.
8. Continuer d'éliminer les joueurs avec le moins d'influence (comme au point 6 ci-dessus) jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 joueurs, puis on résout le ministère comme au 4/

Exemple – Résolution Ministérielle simple

On résout Gongbu.

Noir et Violet ont tous deux 3 Fonctionnaires, et Vert en a 1. Vert a un cadeau 3 de Violet et un cadeau 4 de Noir.

Vert est celui qui a le moins d'Influence et il doit donc temporairement donner celle-ci. Comme Noir lui a fait un plus beau cadeau que Violet, il doit donner son Influence à Noir, il place alors un des marqueurs de Noir sur son flanc à côté de son propre marqueur.

Noir l'emporte 4 à 3, Violet est Secrétaire, et Blanc est Ministre.

Le cadeau de Noir à Vert est annulé et retourne dans la boîte de jeu, Noir reprend son marqueur temporaire sur le Fonctionnaire de Vert.

Pour un exemple plus complexe, voir page 21.

Le ministre prend la tuile point de victoire sur la case du Ministre dans le ministère, ajoute le nombre de points de victoire à son total et place un marqueur sur la case Ministre. Le Secrétaire prend la tuile point de victoire sur la case du Secrétaire dans le ministère, ajoute le nombre de points de victoire à son total et place un marqueur sur la case Secrétaire. Les marqueurs Ministre et Secrétaire seront comptés lorsqu'on déterminera qui est le Premier Ministre en fin de partie.

Pour finir, on retire tous les marqueurs temporairement non sécurisés du ministère résolu. L'influence sur les Fonctionnaires retourne à leurs propriétaires. Plus aucun changement ne pourra être réalisé dans le ministère résolu.

Voir page 21 pour un exemple.

Si tous les ministères sont résolus, la partie s'achève à la fin de ce tour.

Invasions

L'étape des invasions se déroule uniquement si un ou deux de ces événements se réalise durant la phase d'Actions :

- Au moins une tuile Pays Etranger a une armée dans chacune de ses cases.
- Les tuiles Grande Muraille ont atteint l'icône soldat sur la piste de la Grande Muraille qui correspond à l'icône au dessus des Pays Etrangers. Cela se produit aux 4^e, 6^e et 8^e tours. Si la tuile a déjà été résolue, on ignore l'événement.

Une invasion est réussie si une tuile Pays Etranger a une armée sur chacune de ses cases. Si une invasion doit être résolue en raison d'un événement déclenché grâce à la piste Grande Muraille, mais que toutes les cases ne contiennent pas une Armée, l'invasion échoue.

Si une invasion réussit, chaque joueur qui a une armée sur la tuile Pays Etranger gagne les points de victoire indiqués dans la case de l'Armée. On ajuste alors les points sur la piste de score.

Si une invasion échoue, aucun point de victoire n'est accordé.

Sans tenir compte du succès ou non d'une invasion, le joueur avec une armée dans la case avec l'icône Carte Récompense de l'Empereur gagne une de ces cartes une fois l'invasion résolue.

Pour finir, on retourne la tuile Pays Etranger résolue et on met les armées participant à l'invasion dessus pour indiquer qu'elle a été résolue : les armées ne peuvent plus être utilisées. Ces armées compteront lorsque l'on déterminera qui sera nommé Général.

Exemple – Invasion réussie



Exemple - Invasion non réussie



Fin de tour

La fin de tour se déroule en 3 étapes jouées impérativement dans cet ordre :

- Placer de nouveaux Fonctionnaires
- Défausser des cartes Confucius
- Restituer les cubes Action aux joueurs

PLACER DE NOUVEAUX FONCTIONNAIRES

Pour chaque ministère qui a au moins une case libre, on prend au hasard une tuile de la pile des Fonctionnaires et on la place face visible sur la case avec le nombre le plus faible. On saute tous les ministères sans case libre.

DEFAUSSER DES CARTES CONFUCIUS

Chaque joueur avec plus de 4 cartes Confucius en main doit se défausser de cartes pour n'en garder que 4.

RESTITUER LES CUBES ACTION AUX JOUEURS

On vérifie les conditions de fin de partie (voir plus loin). Si la partie ne s'achève pas, les cubes Action utilisés sont retournés aux joueurs et on commence le tour suivant.

Fin de partie

La partie s'achève d'une des 3 manières suivantes :

Si tous les ministères ont été résolus ; ou

Si tous les Fonctionnaires / Candidat ont été gagnés ; ou

Si toutes les 9 tuiles Grande Muraille ont été placées sur la piste Grande Muraille.

Dans les 2 derniers cas, il peut y avoir des ministères non résolus. On résout alors ces ministères en appliquant les règles habituelles. A la fin de la résolution, si 2 joueurs ont une influence égale dans un ministère, le joueur avec le fonctionnaire le plus âgé est nommé Ministre, et l'autre joueur est Secrétaire.

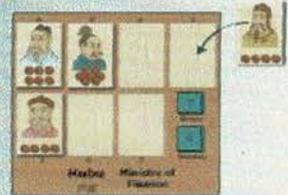
Une fois que tous les ministères sont résolus, on nomme le nouveau Premier Ministre, le nouvel Amiral et le nouveau Général :

Le Premier Ministre est le joueur avec le plus de marqueurs dans les ministères, en comptant le marqueur sur chaque Fonctionnaire et les marqueurs pour les Ministres et les Secrétaires. S'il y a égalité, le Ministre de Hubu est nommé Premier Ministre, et même si le Ministre d'Hubu n'est pas un des joueurs à égalité.

L'Amiral est le joueur avec les plus de Jonques en expédition. On compte 5 pour chaque marqueur sur une case Terre Lointaine et 1 par Jonque dans l'Océan, mais on ne compte pas les Jonques dans les chantiers navals. S'il y a égalité, le Ministre de Gongbu est nommé Amiral, et même si le Ministre de Gongbu n'est pas un des joueurs à égalité.

Le Général est le joueur avec les plus d'Armées en jeu y compris ceux dans les Pays étrangers, sur les cartes Empereur Insulté et dans les colonies militaires. S'il y a égalité, le Ministre de Bingbu est nommé Général, et même si le Ministre de Bingbu n'est pas un des joueurs à égalité.

Exemple – Placement de tuiles Fonctionnaire



Exemple – décompte

Jaune a marqué 4 points pour sa nomination de secrétaire plus 4 autres points pour chacune de ses 2 Terres Lointaines qu'il a atteint en premier. A la fin du jeu, il reçoit aussi 1 point pour l'Amiral, ayant le plus de Jonques en expédition. Il a en total de 13 points.

Noir réussit à obtenir 6 points de Ministre et 4 de Secrétaire, ainsi que 6 points pour les Pays étrangers (4 pour Annam et 2 pour la Mongolie). Il devient aussi Premier Ministre à la fin de la partie en ayant le plus de marqueurs aux ministères.

Total : 17 points.

Vert marque 7 points (Ministre), 2 points de Terres Lointaines mais a lamentablement échoué dans l'invasion de la Corée. Il marque 9 points.

Violet a été battu de justesse dans 2 ministères, il ne marque que 5 points pour un secrétariat, plus 4 points de Pays Étrangers (Mongolie). Il marque 9 points.

Blanc marque 7 points pour un Ministre, 3 pour une Terre Lointaine, 8 pour les Pays Étrangers, y compris pour la carte Empereur Insulté ! et 1 point pour le Général : au total 19 points.

Blanc l'emporte de 2 points. Si blanc n'avait pas marqué avec la carte Empereur Insulté ! son total aurait été de 17 points et Noir l'aurait emporté.

DECOMPTE ET VICTOIRE

Les joueurs marquent des points de victoire en cours de partie et à la fin de la partie. Le vainqueur est le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie. Si 2 joueurs ou plus ont un nombre égal de points de victoire en fin de partie, le joueur qui est à égalité et qui est Amiral gagne. Si aucun joueur à égalité n'est Amiral, alors le joueur à égalité qui est Premier Ministre l'emporte. Si aucun joueur à égalité n'est Premier Ministre, alors le joueur à égalité qui est Général gagne. Si aucun des joueurs à égalité n'a un de ces titres (très rare), la partie est nulle et personne n'a gagné.

DURANT LA PARTIE

Lorsqu'on reçoit des points de victoire durant la partie, on ajuste les marqueurs sur la piste de score immédiatement, comme suit :

Action...	Points de victoire sur ...	Nombre de points de victoire...
Premier joueur à atteindre chaque Terre Lointaine	Tuile Point de Victoire Terre Lointaine	De 2 à 4
Invasion réussie	Case sur la tuile Pays Etranger	De 2 à 5
Ministre ou Secrétaire de chaque Ministère	Tuile Points de Victoire Ministère	De 4 à 8
Laver l'affront de l'insulte de l'Empereur	Carte Récompense Empereur : Empereur Insulté	2

A LA FIN DE LA PARTIE

A la fin de la partie on gagne les points de victoire suivants :

Premier Ministre, Amiral et Général	1 point de victoire pour chacun
-------------------------------------	---------------------------------

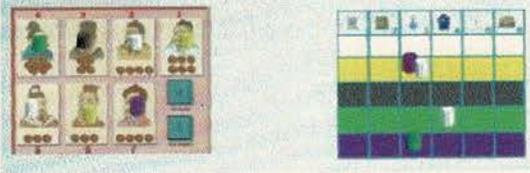
LA VARIANTE AMIRALE

Veillez vous mettre d'accord avant de débiter la partie pour jouer cette variante.

Si 2 joueurs ou plus sont à égalité en fin de partie, l'amiral l'emporte sans tenir compte des joueurs à égalité. Cette variante augmente le pouvoir de l'amiral et permet à ce joueur de l'emporter avec relativement peu de points. Cela représente un triomphe pour l'intérêt capitaliste et modifie considérablement l'histoire de la Chine, permettant probablement à la Chine de dominer le monde avant les Européens.

EXEMPLE DE RESOLUTION MINISTERIELLE

On résout Bingbu (voir illustrations) ; tous les marqueurs sont placés debout. Jaune a 2 Fonctionnaires (âge 1 & 6) Blanc en a 2 (âge 2 & 5), Noir un (3), Violet un (7) et Vert un (4). Vert et Jaune ont reçu un cadeau de Blanc. Jaune a aussi reçu un cadeau de Violet. Violet a reçu un cadeau de Vert. Noir et Blanc n'ont pas de cadeau.



On détermine quel joueur a le moins d'Influence : Noir, Vert et Violet ont en 1 chacun. Pour l'égalité, on utilise l'âge : Violet a le plus jeune Fonctionnaire, ainsi c'est lui qui a le moins d'influence.

Violet doit donc donner son Influence à Vert, car c'est le seul joueur à lui avoir fait un cadeau. Il indique cela en ajoutant un marqueur de Vert, sur son flanc, à côté de son marqueur, sur son Fonctionnaire. Violet est « éliminé ».



Il y a encore 4 joueurs en lice : Jaune, Blanc et Vert ont 2 marqueurs, Noir n'en a qu'un. Noir a la plus faible Influence (c'est le seul à avoir 1 marqueur). Il n'a pas reçu de cadeau, il choisit donc quel joueur reçoit son Influence. Il choisit Jaune qui a maintenant 3 d'Influence.



Maintenant Vert et Blanc ont 2 Influence et Jaune trois. Cependant, en regardant l'âge des Fonctionnaires de Vert et Blanc, il apparaît que le Fonctionnaire de Vert est le plus jeune (4 contre 2) ainsi Vert est celui avec le moins d'Influence : il doit donner celle-ci à Blanc qui lui a offert un cadeau (ce qui n'est pas le cas de Jaune). Vert donne 2 marqueurs à Blanc.



Blanc l'emporte avec 4 Fonctionnaires et Jaune est second.



Remarque : Avec ses cadeaux donnés habilement à Vert et Jaune, Vert s'est bien assuré le gain du Ministère même avec seulement 2 Fonctionnaires.

CONFUCIUS – UN PEU D’HISTOIRE : LA CHINE DE MING ET LE CONFUCIANISME

Confucius n’est pas un jeu de simulation historique mais la plupart des mécanismes du jeu sont le reflet de la réalité de la Chine de Ming.

Fondement de la dynastie Ming

L’exploitation par la dynastie mongole Yuan (1271 – 1368) causa l’effondrement de l’économie chinoise, qui eut pour conséquence les soulèvements durant la moitié du 14^e siècle. Zhu Yuanzhang, un jeune paysan doué d’un charisme et de capacités militaires mena la plus populaire rébellion de Chine centrale. En 1368 il occupa Nanjing, puis occupa Beijing, la capitale Yuan. Il se proclama alors Fils du Ciel, prend le nom de Hongwu et devient le premier Empereur de la dynastie Ming.

Reconquête et expansion

Les premières années de la dynastie Ming ont vu la reconquête de la Chine par les Mongols et la progression de ceux-ci en Mongolie. Les Empereurs Ming Hongwu (1368 – 1398) et Yongle (1402 – 1424) ont levé de vastes armées leur permettant un vaste contrôle non seulement sur toute la Chine mais aussi en Manchourie et au Vietnam. Ils ont également lancé des expéditions militaires en Asie centrale.

Les régions connues aujourd’hui sous les noms de Yunnan, Guizhou et Guangxi à la frontière Sud-Ouest furent conquises et colonisées par des armées qui, avec des armées identiques au Nord, furent la fondation de l’immense armée Ming. Cependant les forces frontalières pourtant contrôlées par des princes impériaux et des bureaucrates de haut rang furent une source d’instabilité, puisant leurs unités militaires de différentes factions. Cette menace fut matérialisée peu après la mort de Hongwu lorsque son successeur tenta de limiter leurs pouvoirs.

Après une période de guerre civile, Zhu Di, un des oncles de Hongwu, prit le trône en tant que Yongle et commença alors une période reconnue comme étant l’une des plus brillantes de l’histoire de la Chine.

Gouvernement, économie et société

Hongwu rétablit une forme de gouvernement confucianiste avec un nouveau code de lois, le Daming Lu, basé sur le respect de la famille, une administration méritocratique et un engagement accru aux rites chinois. De plus, il tenta de contrôler la population de Chine en fixant le rôle social de chaque famille en paysan, soldat ou artisan. Trois principaux ministères du gouvernement, Hubu, Bingbu et Gongbu respectivement, étaient à la charge de ces domaines.

Le système fut non viable, en raison de l’inefficacité et de l’impossibilité d’imposer une administration dans l’extension du pays avec les divers usages locaux.

Cependant, le plus grand obstacle auquel dut faire face le nouvel empereur fut le chaos économique dû aux déprédations des Mongols. En réponse Hongwu met à exécution une impressionnante réforme agricole chinoise, incluant d’intenses programmes de défrichements et d’assèchement, qui triplèrent pratiquement la production céréalière en 20 ans.

La réforme économique fut faussée par la méfiance du premier Empereur Ming envers la guildes des marchands, l’incitant à restreindre leur puissance économique et politique. Malgré le « concours » des gouvernements Ming, la montée de l’activité commerciale commença au 16^e siècle, et plusieurs familles mercantiles furent capables de convertir leur puissance financière en pouvoir politique en payant des sommes gigantesques, sommes nécessaires pour financer leurs propres candidats fonctionnaires, recrutés grâce au système de l’examen impérial mis en place depuis le 6^e siècle.

En dépit de son ostensible attachement aux valeurs Confucianistes, le premier empereur Ming penche pour un contrôle despotique de sa cour, une attitude fortement motivée par sa crainte de l’usurpation. Cette crainte le conduisit à déclarer hors la loi toute critique de sa personne ou de sa politique, même par les ministres qui déclarent vouloir promouvoir un meilleur fonctionnement de l’Etat. Les meneurs Ming suivants perpétrèrent les principes de Hongwu selon des règles arbitraires et absolues, ce qui ébranla les systèmes confucianistes basés sur l’équilibre des pouvoirs qui caractérisent les institutions de la première période.

De par le monde

La reconstruction économique de la dynastie Ming reposa sur la plantation de nombreux arbres, plus de 50 millions dans la seule zone de Nanjing, ainsi une nouvelle flotte put être mise à l’eau. Sous l’empereur Yongle plusieurs expéditions spectaculaires furent lancées, démontrant au monde entier le statut de première puissance maritime de la Chine. Les expéditions lancées entre 1405 et 1433 par Zheng He, étaient constituées d’immenses flottes de 20,000 soldats et équipage, qui formaient de vrais villages flottants. Contrastant avec les explorateurs européens qui avaient des navires d’un cinquième de la taille d’une jonque chinoise et des flottes de seulement une poignée de navires. Les expéditions de Zheng He atteignirent Java, Sumatra et d’autres îles à épices, l’Inde, la Mer rouge, le Golfe Persique et la côte Est de l’Afrique. Certains vont même jusqu’à dire que ces flottes auraient traversé l’Atlantique, atteint les Amériques et réalisé le premier tour complet du globe.

Cependant, à la fin de la vie de Zhen He le gouvernement chinois abandonne ces activités, et la Chine ne retrouva jamais sa suprématie maritime. La piraterie devint rapidement répandue dans les océans du Sud, et bien qu’elle ne toucha pas l’activité commerciale, cela eut pour conséquence de transférer les avantages commerciaux à de nouveaux intrus, comme les puissances européennes vers la fin du 16^e siècle.

Cet abandon était une décision réfléchie du gouvernement chinois, en raison des coûts importants des expéditions, des requêtes contradictoires du trésor et une crainte perçue par la société traditionnelle chinoise.

Crise, insurrection et effondrement

A la fin du 16^e siècle la cour chinoise dépensait trop sans tenir compte des conséquences politiques et économiques. Elle finança de longues et indécises guerres, des magnifiques tombes pour ses empereurs, et de somptueuses rentes aux proches de la famille impériale.

Bien que ce dernier point réduisait le risque de rébellion parmi la noblesse impériale, il s'avéra beaucoup trop coûteux. Le manque d'argent força le gouvernement chinois à augmenter les impôts commerciaux et paysans, provoquant des rebellions de forte ampleur entre 1627 et 1644.

Les Mandchous remplacèrent la dynastie Ming durant le 17^è siècle, capturant Beijing en 1644 en prenant avantage du chaos général au nord-est de la Chine.

Conseils aux nouveaux joueurs

Confucius est un jeu moyen à difficile, et nous recommandons aux nouveaux joueurs de lire au moins l'aperçu des règles avant leur première partie. Nous suggérons aux nouveaux groupes de joueurs de jouer quelques tours en se référant aux règles avant de débiter une partie complète.

Maximiser les actions

Confucius est un jeu se jouant avec des actions, et le nombre d'actions réalisées dépend du nombre de cadeaux donnés et reçus. Au début, on a 3 actions dans un tour. Celui qui a donné ou reçu 1 ou 2 cadeaux reçoit une action supplémentaire; pour 3 cadeaux ou plus, on reçoit 5 actions. Il est intéressant d'avoir dès le second tour 4 actions, en donnant par exemple un cadeau dans le premier tour. Compter qu'un autre joueur puisse vous offrir un cadeau peut vous causer des ennuis, il est plus sage de prévoir d'en donner. Avoir en permanence un cadeau en main est utile pour votre planification planning.

Corruption et stratégie

Corrompre un Fonctionnaire apporte une récompense immédiate sous la forme de bonus. Un Fonctionnaire à Gongbu permet de payer moins cher les jonques, à Bingbu vous payerez moins cher les licences et à Hubu votre corruption est meilleure marché. Planifiez votre corruption envers le Fonctionnaire adéquat.

Ces bonus supposent d'établir une stratégie – lancer une expédition, une invasion, un ministère ou un peu de chaque. Il est préférable d'avoir une stratégie et de s'y tenir plutôt que de n'avoir pas de stratégie du tout.

Cadeaux

La distribution de cadeaux est un aspect essentiel dans Confucius. Si votre plan est de contrôler un ou plusieurs ministères, vous devez pouvoir annuler un cadeau ou deux de vos rivaux. Il y a plusieurs façons de le faire, abandonner un Fonctionnaire dans un moindre ministère en est un, donner un cadeau de valeur supérieure aussi, payer pour le tutorat un troisième, et pour finir (et peut être pas si intéressant que ça) abandonner de l'influence durant une résolution ministérielle.

Les envahisseurs profitèrent des déboires économiques et sociaux de la période Ming, recrutèrent des complices et des collaborateurs dans l'administration et l'armée chinoises. Bien que les Ming du Sud renversèrent les conquérants Mandchous dans les années 1670, cette rébellion fut écrasée en 1681, et la dynastie Ming disparut.

Avoir le plus de fonctionnaires dans un ministère ne vous fera pas nécessairement gagner de points, car les cadeaux peuvent forcer les joueurs à abandonner leur influence durant une résolution ministérielle. Gardez toujours un œil sur le tableau des cadeaux pour vérifier qui fait quoi. Avoir les Fonctionnaires les plus âgés est un atout lors des égalités, ainsi tentez d'en avoir, même si leur coût est plus élevé. Souvenez vous que le nombre de cadeaux donnés et reçus détermine le nombre d'actions que vous pourrez jouer le tour suivant. Parfois, annuler un cadeau n'est pas si bien que ce que l'on avait pensé...

Expéditions et invasions

Les expéditions et les invasions ne sont pas déterminées par les cadeaux, ce qui permet une échappatoire si l'on est temporairement coincé dans les ministères. Cependant, ces zones peuvent être très concurrentielles, et il y a généralement plus de points disponibles dans le gouvernement; il est peu probable de gagner sans quelques points des ministères. Ces 2 activités sont une course, planifiez vos actions pour gagner quelques points et ne vous lancez pas si vous n'êtes pas prêt. En outre, avoir des jonques dans son chantier naval ou des armées dans les colonies militaires à la fin de la partie est un gaspillage d'actions.

Faveur Impériale

Vous ne pouvez jamais être sûr de recevoir la Faveur Impériale car cela dépend de la décision du Premier Ministre. Si vous la recevez, profitez de cet avantage pour utiliser une action qui nécessite 2 cubes. Cela vous permettra notamment de corrompre un fonctionnaire supplémentaire moins cher.

Achat de cadeau 10, 12
 Achat de Jonques 10, 11
 Age 7, 12, 13, 17, 21
 Aides de jeu 1, 4
 Amiral 3, 8, 11, 19, 20
 Annulation de cadeaux 6, 12, 13, 16, 17, 23
 Aperçu 3
 Armées 1, 3, 6, 8, 10, 12, 15, 18, 19, 22, 23
 Avantages des cadeaux 6
 Bingbu 4, 10, 12, 17, 19, 21, 23
 Bonus d'action 3
 Cadeaux 1, 3, 4, 5, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 21, 23
 Cartes Confucius 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 19
 Cartes Récompense de l'Empereur 1, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 18
 Change 8
 Colonies Militaires 7, 12, 15, 19, 23
 Compter les cadeaux 9
 Corruption 3, 7, 10, 11, 13, 14, 23
 Cubes Action 1, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 19
 Décompte 20
 Donner un cadeau 10, 12
 Etudiants 3, 6, 11, 12, 13, 15, 16
 Examen Impérial 11, 15
 Examen Imperial 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16
 Faveur Imperiale 9, 10, 14, 15, 23
 Fin de partie 19
 Fin de tour 8, 9, 15, 19
 Fonctionnaire non sécurisé 7, 10, 13, 14, 16
 Fonctionnaire Sécurisé 7, 10, 11, 13
 Fonctionnaires / Candidats 1, 4, 7, 13, 15, 16, 19
 Fonctionnaires 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23
 Général 3, 8, 18, 19, 20
 Gongbu 4, 10, 11, 16, 17, 19, 23
 Grande Muraille 1, 4, 8, 9, 15, 18, 19
 Hubu 4, 10, 11, 14, 17, 19, 23
 Impôts 10, 14
 Influence 1, 3, 6, 7, 10, 12, 13, 17, 18, 19, 21, 23
 Insultes à l'Empereur 15, 19
 Invasions 3, 6, 8, 10, 12, 15, 18, 20, 23
 Jonques 1, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 19, 23
 Lancer une expédition 10, 11, 14
 Licences 3, 8, 10, 11, 12, 23
 Marqueur de tour 1, 4, 7, 9, 10, 14
 Marqueurs 1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21
 Matériel de jeu 1
 Ministères 3, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23
 Ministre 3, 4, 6, 8, 9, 10, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23
 Mise en place 5
 Monnaie 3, 4, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 23
 Nomination d'étudiant 11
 Nommer le Premier Ministre 9
 Obligations 3, 12, 14, 16
 Paires d'actions 10
 Partie avancée 3, 4, 13
 Pas d'action 14
 Pays Etrangers 1, 3, 4, 7, 8, 12, 13, 18, 19
 Phase d'Actions 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 18
 Phase de Résolution 9, 11, 15
 Pile Confucius 4, 8, 14, 15
 Piste de Score 4, 6, 8, 18, 20
 Points de Victoire 1, 3, 4, 6, 8, 11, 12, 15, 18, 19, 20
 Premier Ministre 3, 8, 9, 10, 14, 16, 18, 19, 20, 23
 Recruter une armée 10, 12, 15
 Réduction 7, 10, 11, 23
 Requête à l'Empereur 3, 4, 10, 11, 13
 Resolution Ministérielle 7, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 21, 23
 Revenus Commerciaux 3, 14
 Secrétaire 3, 4, 6, 17, 18, 19, 20
 Sequence de jeu 2, 9
 Tableau d'Actions 9, 10, 14, 15
 Terres Lointaines 1, 3, 4, 6, 8, 11, 12, 19, 20
 Tours 3, 9, 14, 18, 23
 Transfert d'Influence 10, 13
 Tuteur 3, 13, 16
 Vainqueur 3, 16, 20
 Zone de cadeaux 6, 9, 12, 13, 16, 17, 23
 Zone des armées 7

Crédits

Auteur: Alan Paull *Développement:* Alan et Charlie Paull, Tony Boydell, Teik Chooi Oh

Illustrations: Tony Boydell et Charlie Paull *Design et mise en pages:* Charlie Paull

Test: Merci à tous les testeurs de Confucius : Sebastian Bleasdale, Tony Boydell, David Brain, Richard Breese, Wade Broadhead et the Colorado Springs gamers, Chooi et the Blackpool, Bolton et les joueurs de Manchester, Jon Challis, Jimmy Chung, Richard Clyne, Simon Cullimore, Jay Cutmore, Moritz Eggert et the Westparkgamers, Ray Fong, Paul Fuller, Jonathan, Lucy et Robert Garnett, Sharon Gregory, Paul Grogan, Mike Hibbert, Peter Kline, Jason Leveille, Shannon Liska, Oliver MacDonald, Paul Mountstevens, Charlie Paull, Pete Piggott, Jonathan Pizzey, Paul Ripley, Doug Saxon, Clive Shilson, Tim Troman, Nick, Gennie et Jonathan Tyrrell, Andy Unwin, Ian Walkley et tant d'autres.

Merci à Cloud Bai-Yun pour son aide avec les textes chinois et les conseils thématiques et les illustrations, et à Chris Jensen pour son aide concernant les notes historiques.

© Surprised Stare Games Ltd 2008

Surprised Stare Games Ltd, Appleton House, Glebe Road, Newent, Glos GL18 1BJ, UK

<http://www.surprisedstaregames.co.uk/>