

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 ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



DEPASSEMENT D'UN MANDARIN

Lorsqu'un Mandarin en dépasse un autre, ou plusieurs, le joueur à qui il appartient n'utilise pas le distributeur: il choisit une tuile sur la carte "Collection" du ou des joueurs qu'il a dépassés. Ensuite, il relance le dé pour s'éloigner et son tour s'achève.

BANQUEROUTE

Lorsqu'un joueur ne peut pas payer ses dettes, celui auquel il doit de l'argent peut lui prendre tout son argent et choisir une tuile sur sa carte. Le joueur qui a fait banqueroute continue à jouer normalement en essayant de regagner des tuiles et de l'argent.

DISTRIBUTEUR DE TUILES VIDE

Si l'on s'aperçoit qu'il n'y a plus de tuiles dans le distributeur, le jeu continue à se dérouler normalement mais les joueurs ne retirent pas de tuiles avant que l'un d'entre eux ne s'en soit fait rembourser une.

FIN DU JEU

Le premier joueur qui parvient à réunir au moins une tuile de chaque animal ou six tuiles du même animal est le vainqueur.

VARIANTE

Le but du jeu est d'être le joueur qui amasse le plus d'argent. Dans cette variante, à la fin de la partie, le vainqueur n'est pas nécessairement celui qui a rempli sa carte le premier. Les joueurs font le total de leur argent et de la valeur de leurs tuiles, en comptant les tuiles ordinaires à 200 yuans et les tuiles Empereur à 400 yuans. Le joueur qui a le score le plus élevé est le vainqueur.

CETTE VARIANTE OFFRE UNE AUTRE POSSIBILITÉ DE VENTE AUX ENCHÈRES:

Un joueur qui a au moins six tuiles sur sa carte peut vendre aux enchères la première tuile qu'il tire, qu'elle tombe côté animal ou côté uni. Il fait alors office de commissaire-priseur et ne peut pas prendre part à la vente. Toutefois, c'est à lui que l'argent est versé, et non à la banque. Si aucune offre n'est faite pour la tuile, elle doit être retournée dans le distributeur.

LICENCE SEVEN TOWNS LIMITED



UN JEU DE TOM KREMER

REGLE DU JEU

CONTENU:

1 PLATEAU DE JEU

DISTRIBUTEUR DE TUILES ET COUVERCLE

72 TUILES ANIMAUX

1 DÉ

5 FIGURINES MANDARIN

5 CARTES "COLLECTION"

ARGENT FACTICE CHINOIS

*Règle originale mise en ligne par François Haffner
Janvier 2009*

Un jeu de la collection





DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente le zodiaque chinois, un cycle de 12 ans dans lequel chaque année est caractérisée par un animal. Comme nombre de peuples orientaux, les Chinois pensent que le caractère de chaque personne reflète les qualités et les défauts de l'animal présidant à son année de naissance.

Pour connaître votre signe, cherchez votre année de naissance autour des animaux dessinés sur le plateau. N'oubliez pas que, contrairement à l'année occidentale, l'année chinoise va de février à janvier. Par exemple, une personne née en janvier 1956 est Chèvre, alors qu'une autre née en février 1956 est Singe.

Chaque section du plateau est divisée en trois. Le signe animal chinois maître de la section est représenté dans la partie centrale.

FONCTIONNEMENT DU DISTRIBUTEUR DE TUILES

Appuyez fermement sur le bouton latéral du distributeur pour faire tomber les tuiles une par une. Il sera parfois nécessaire, notamment s'il reste très peu de tuiles dans le distributeur, d'appuyer plusieurs fois pour en faire apparaître une.

INSTALLATION DU JEU

Mettez toutes les tuiles dans le distributeur et fermez avec le couvercle. Secouez le distributeur avec précaution, puis placez-le au milieu du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un Mandarin et le place dans la section correspondant à son signe, sur la case Caractère Chinois du milieu. Si plusieurs joueurs sont du même signe, il suffit de placer les Mandarins côte à côte.

Un joueur est désigné pour tenir le rôle du Banquier. Il distribue à chaque joueur 3000 yuans répartis en 1 x 1000, 3 x 500, 5 x 100. Il est conseillé de dissimuler son argent. Chacun prend une carte "Collection" et la pose devant lui de façon à ce que les autres joueurs puissent la voir tout au long de la partie. Etant le plus sage, le joueur le plus âgé commence, puis les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent réunir des tuiles et les poser dans les cases appropriées de leur carte "Collection". Le premier qui parvient à réunir au moins une tuile de chaque signe, ou 6 tuiles d'un même signe est le vainqueur.

DEROULEMENT DU JEU

Tour à tour, chaque joueur lance le dé et déplace son Mandarin du chiffre obtenu autour du plateau, dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il arrive sur une case Caractère Chinois, il prend 100 yuans à la Banque (à moins que la section ne soit sous le contrôle d'un autre joueur), et son tour s'achève.

S'il arrive sur une case de couleur, il prend une tuile dans le distributeur. Que la tuile tombe côté image ou côté uni, il peut choisir de la prendre et son tour s'achève. Toutefois, il peut préférer la laisser sur le plateau et risquer de la perdre en tirant une autre. Si la deuxième tuile tombe côté uni, il peut prendre les deux, ou les mettre toutes les deux en jeu pour une troisième, etc. . . . Si la deuxième, ou toute autre tuile suivante, tombe côté image, toutes les tuiles se trouvant sur le plateau sont alors proposées aux joueurs en une seule vente aux enchères. Elle ne doivent PAS être retournées avant la fin de la vente.

VENTES AUX ENCHERES

Le joueur à l'origine de la vente peut faire la première enchère, suivi du joueur à sa gauche, etc. . . . Chaque offre doit être plus élevée que la précédente, et si un joueur se retire des enchères, il ne peut plus intervenir dans la vente. L'enchère minimum, quel que soit le nombre de tuiles, est de 100 yuans. Il n'y a pas de plafond.

Le joueur qui emporte la vente paie son dû à la Banque et place les tuiles dans les cases appropriées sur sa carte. S'il s'avère qu'un joueur ne peut honorer son enchère, il remet tout son argent à la Banque, et la vente doit être recommencée.

L'ARGENT

Chaque jeu de 6 tuiles contient une tuile Empereur, qui est signalée par une petite pagode. Lorsqu'un joueur possède trois tuiles ou plus du même animal, il fait payer aux autres joueurs 200 yuans chaque fois qu'ils arrivent dans l'une des trois parties de la section de cet animal sur le plateau de jeu. Si l'une des tuiles est l'Empereur, il leur fait payer 400 yuans.

Lorsque deux personnes possèdent chacune trois tuiles du même animal, le contrôle de la section revient au joueur ayant la tuile Empereur: c'est le seul habilité à recevoir de l'argent.

Une fois qu'une section est contrôlée par un joueur, les autres ne peuvent plus toucher les 100 yuans lorsqu'ils arrivent dans la case Caractère Chinois de cette section.

REMBOURSEMENT DES TUILES

Au début de son tour, et seulement à ce moment-là, un joueur peut se faire rembourser autant de tuiles qu'il le désire en les remettant dans le distributeur. Les tuiles ordinaires valent 200 yuans, les tuiles Empereur 400 yuans.