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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











<u>Un jeu de Sid Sackson pour 3 à 6 joueurs.</u> Ravensburger 1997

Quelque part devant Shanghaï dérive une jonque privée de commandant mais chargée de marchandises précieuses. Le diseur de bonne aventure, le cuisinier, l'écrivain public et tant d'autres – tout ce petit monde du port – tous possèdent des renseignements sur cette jonque mystérieuse. Chacun de ces 13 personnages du port de Shanghaï peut vous renseigner et ainsi vous faire vous rapprocher de la jonque. Ce port est une plaque tournante pour des confidences et des messages précieux! L'unique personne qui a accès à tous ces gens, c'est Lang Tsu, mais il est cupide et corruptible. Il connaît tous ceux qui font des affaires dans le port, il sait où et quand il peut recevoir des renseignements et de qui. Et il est disposé à vendre ses renseignements. A vous de jouer! Les renseignements acquis sont comme des points qui vous rapprochent de la jonque mystérieuse, mais attention trop de renseignements collectés peuvent également vous éloigner du but recherché!

MATERIEL

1 plateau avec un disque de plastique central pivotant

6 pions

1 belle jonque dorée

1 personnage (Lang Tsu)

1 pion noir « temps »

16 cartes évènements

64 cartes « destination », représentant les personnages à qui Lang Tsu parlera.

100 billets de banque

BUT DU JEU: les joueurs essayent – à l'aide de cartes destination – de recueillir le plus d'informations (c'est à dire de points) possible. Etre à la bonne place au bon moment, voilà l'astuce! Celui qui atteint la jonque (ou la dépasse le plus) le premier a gagné.

PREPARATION:

Le jeu est laissé dans la boite ; les cartes de destination sont bien mélangées et distribuées : 12 par joueur (10 si 6 joueurs) . Les cartes ne doivent être regardées que par leur propriétaire et les cartes restantes sont placées face cachée à coté du jeu.

Mélanger les cartes évènements et les poser face cachée à coté du jeu.

Chaque joueur reçoit 1200 \$ = 1 x 400, 6 x 100, 3 x 50, 5 x 10. Le reste de l'argent est à la banque et un des joueurs est désigné banquier.

Chaque joueur reçoit un pion de couleur, celui ci ne vient en jeu qu'après le premier tour d'enchères. La belle jonque dorée sans propriétaire, qui sera atteinte avec l'aide de Lang Tsu est placée sur l'espace 39/40.

Pour savoir où va démarrer notre informateur, Lang Tsu, on fait tourner assez fortement le disque. Lang Tsu sera placé derrière la flèche unique, les autres flèches indiquent les 4 lieux où Lang Tsu peut obtenir des informations au tour qui vient.

Le pion noir temporel est posé près du soleil : c'est le matin naissant, l'aube.

COMMENT FONCTIONNE LE JEU?:

Le plateau montre les différentes « destinations » (1-13) à découvrir dans le Port de Shanghai où Lang Tsu pourra obtenir des informations sur la position de la jonque.

Le disque pivotant montre 4 directions parmi lesquelles Lang Tsu peut s'informer durant ce moment. <u>Exemple</u>: si Lang Tsu est avec le porteur d'eau (2), il peut aller voir soit le diseur de bonne aventure (7), soit la salle du thé (8), soit le vendeur d'oiseau (9) ou soit l'opéra chinois (10).

La piste des points indique les informations recueillies par les joueurs ; plus un joueur a d'informations (c'est à dire de points) plus son pion va se rapprocher de la jonque. La jonque aussi dérive sur cette piste. Important : la jonque occupe toujours un seul espace (2 spots de la même couleur) et donc bouge 2 fois plus vite que les autres pions.

La piste indiquant l'heure du jour est signalée par des symboles chinois : le soleil indique l'aube, la théière le milieu de la matinée, le visage la fin de matinée, le plat de riz pour midi, le temple pour l'après midi et la lune pour le soir couchant. Le pion noir temporel indique l'heure. Au début de chaque tour il est avancé d'une case ; il est important de retenir que la valeur des informations dépend du moment de la journée.

Les cartes de destination sont toujours valables pour seulement une des 13 destinations (indiquée par le nombre en haut de chaque carte)

Important: 2 fois par jour, en milieu de matinée et dans l'après midi (cela est indiqué par les symboles rouges) la valeur des services de Lang Tsu doublent (le nombre de points imprimé est donc doublé). Exemple: cf page 6 des règles allemandes, les informations recueillies tôt dans le matin ont une valeur de 6, en milieu de matinée c'est 2 x 5 soit 10 points.

COMMENT JOUER ?:

1- LE PREMIER TOUR

<u>Les enchères</u> : il faut enchérir pour avoir le droit d'envoyer Lang Tsu à la place de son choix. Dès que les joueurs ont comparé les destinations possibles pour ce tour avec leurs cartes de destinations, l'enchère peut démarrer. Bien sûr personne n'indique où il souhaiterait envoyer Lang Tsu.

Quand les joueurs ont tous déclarés être prêts, ils essayent d'enchérir et de surenchérir . Les enchères se font par multiples de 10 et on ne peut pas enchérir d'une somme supérieure à ce que l'on possède. On peut surenchérir de ce que l'on veut (multiple de 10).

Il est possible que certains joueurs n'aient pas envie d'enchérir :

- soit parce qu'ils n'ont pas de cartes indiquant une des 4 directions possibles
- soit parce que l'information (= les points) à recueillir leur semble négligeable et donc qu'ils n'ont pas envie de dépenser de l'argent.

Le bluff bien sûr est autorisé afin d'essayer de faire augmenter les enchères.

(exemple d'enchères: joueur A:50; joueur B 60; joueur C 80; joueur A 100: 1 fois, deux fois, trois fois Adjugé! le joueur A peut déplacer Lang Tsu vers la destination de son choix et paye son enchère à la banque.) On peut – avant que le jeu ne démarre – choisir un système d'enchères différent: chaque joueur pose une certaine somme d'argent (face cachée), celui qui a payé le plus déplace Lang Tsu.

<u>LE SCORE</u>: le joueur qui a le plus enchéri peut poser jusqu'à 3 cartes pour la destination vers laquelle LANG TSU est déplacé (2 cartes quand le pion temps est sur un symbole rouge). Il additionne les points gagnés comme indiqué sur sa(es) carte(s) et bouge son pion d'autant de points sur la piste de score. Les cartes jouées sont placées sous le paquet.

<u>INFORMATION GRATUITE</u>: Les joueurs qui possèdent aussi des cartes correspondantes à la nouvelle position de LANG TSU peuvent les jouer *gratis*; ils déplacent également leur pion du nombre approprié sur la piste de score.

<u>CARTES EVENEMENTS</u>: Le joueur qui a déplacé LANG TSU décide soit de prendre une carte événement de la pile et de la jouer pour lui même, soit de demander à un adversaire de son choix de piocher cette carte et de la jouer ; les instructions sont exécutées immédiatement et les pions et la jonque sont déplacés de la façon indiquée. (ces cartes ont des effets positifs ou négatifs)

Attention = (« <u>felders</u> » = espaces, indiquent les spots numérotées de la piste de score. « <u>Positionen</u> » = places, indiquent le placement des pions ; c'est à dire la hiérarchie actuelle des joueurs. Si par exemple le premier joueur doit reculer d'une place il bouge son pion d'un espace derrière le second joueur qui deviendra ainsi le nouveau premier. Ceci veut dire aussi qu'il peut y avoir plus d'un pion sur le même espace.

<u>ACHETER DES CARTES DE DESTINATION</u>: le jouer qui a eu le droit de déplacer Lang Tsu a l'opportunité d'acheter une carte de destination pour 100. Il prend la carte du haut et paye 100 à la banque. Cette action termine le tour.

<u>2- TOURS SUIVANTS</u>: le pion noir temporel est déplacé d'une case. Les 4 destinations possibles pour Lang Tsu sont déjà visibles pour le tour prochain, le plus offrant décide où ira Lang Tsu.

3- FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint ou dépassé la jonque, mais tous les joueurs doivent avoir bougé leur pion et la carte événement doit être jouée pour ce tour.

Le jeu ne prend pas fin si la jonque arrive à la case 63/64, dans ce cas la jonque se déplacera en arrière : si une carte vous dit de la déplacer vers l'avant ignorer cette carte.

QU'ARRIVE-T-IL SI ...

- a) quelqu'un enchérit plus qu'il ne possède ? il doit payer une amende de 100 à la banque, s'il ne peut pas payer, il donne tout ce qu'il a. L'enchère est recommencée, le joueur coupable ne peut plus y participer mais il peut obtenir une information gratuite.
- b) personne n'enchérit ? le joueur qui a déplacé Lang Tsu en dernier le refait, gratis.
- c) un joueur de veut pas jouer toutes ses cartes de destination ? pas de problème ! la tactique guidera vos décisions, par exemple peut être est il plus judicieux de garder une carte de destination pour la jouer à une autre heure de la journée où elle sera plus rentable ?

CARTES EVENEMENTS

Deine Mitspieler haben Gluck!	Vos adversaires sont chanceux ! Ils reçoivent 50 de la banque. La jonque est déplacée de 3 cases vers l'avant
Deine Mitspieler haben mehr Gluck als du!	Vos adversaires sont vraiment plus chanceux que vous : ils avancent de 3 cases vers la jonque qui, elle, avance de 1.
Du hast eine Fehlinformation erhaLang Tsuan.	Vous avez reçu une fausse information, les points juste acquis sont perdus. La jonque recule de 2 cases.
Du schuldest deinen Mitspielern einen Gefallen.	Vous devez rendre service à vos adversaires : chacun d'eux se déplacent d'1 case vers l'avant, la jonque avance de 2 et vous, vous reculez d'1 case.
LANG TSU verzichtet auf Schmiergeld	LANG TSU renonce à son pot-de-vin, vous l'envoyez immédiatement à l'une des 4 destinations et vous marquez votre score sans avoir à payer. La jonque recule d'1 case.
Du hast noch eine Rechnung offen	Vous avez encore une facture non réglée. Prendre 1 point de chaque joueur. Ils reculent d'1 case. La jonque avance d'1 case.
Deine Mitspieler sind einer Tauschung aufgesessen	Vos adversaires sont accusés de tromperie, les points juste acquis par eux sont perdus. La jonque recule de 3 cases.
Beziehungen helfen!	Vos contacts vous aident! piocher 2 cartes de la pile de destination. La jonque avance d'1 case.
Wichtige Informationen kommem abhanden	Une information importante est perdue. Vous reculez d'une place, la jonque avance d'1 case.
Sturme werfen die Dschunke vor & zuruck	Les orages ébranlent la jonque, vous décidez de faire reculer ou avancer la jonque de 3 cases.
Ein Strohmann hilft dir	Un homme de main vous aide. Vous améliorez votre position d'1 place, la jonque avance d'une case.
LANG TSU Beziehungen zahlen sich aus	Les contacts de LANG TSU démontrent que ca en vaut la peine. Vous pouvez prendre 1 carte de destination chez 2 joueurs différents. La jonque avance d'1 case.
Der Erste erleident einen Ruckschlag	Le leader subit un contretemps, il recule d'1 place. La jonque avance de 2 cases.
Gluck fur deine Mitspieler!	Chance pour vos adversaires! Ils peuvent chacun piocher 1 carte de destination. La jonque recule d'1 case.
Der Letze erhaLang Tsu umsonst geheime Information	Le joueur à la dernière place reçoit une information mystérieuse pour rien. Il augmente de 2 places. La jonque avance de 3 cases.
Gluck gehabt	La chance est avec vous ! Piocher une carte de destination. La jonque avance de 2 cases.