



R È G L E S D U J E U

Chine, 1570. Le pays est sous le règne de l'empereur Longqing, de la dynastie Ming. Son père, l'empereur Jiajing, a dirigé l'empire pendant de nombreuses années. Bien que zélé, il était réputé comme étant cruel et plus concerné par ses intérêts personnels que ceux du pays. Toute personne s'opposant à lui ne survivait pas bien longtemps. Son long règne apporta une certaine stabilité mais ses mauvaises habitudes ont fini par laisser le pays dans une mauvaise posture, noyé sous la corruption.

L'empereur Longqing, contrairement à son père, résidait dans la Cité Interdite, désormais appelée Gùgōng (« Palais Impérial » ou « Palais Ancien ») qui a accueilli de nombreux empereurs sous la dynastie Ming. Construite entre 1406 et 1420, elle consiste en un ensemble de 980 bâtiments couvrant 72 hectares.

L'empereur Longqing entreprit de réformer le gouvernement en réembauchant les talentueux fonctionnaires que son père avait bannis, espérant rétablir l'honneur et la stabilité pendant son règne. C'est également sous la dynastie Ming que la Grande Muraille de Chine a été rebâtie, étendue et fortifiée. À cette époque, la Chine subissait de lourds assauts des Mongols, il était donc essentiel de maintenir la Grande Muraille.

Malgré le fait qu'elle soit passible de mort, la corruption était un problème majeur de l'empire et l'empereur a fait tout son possible pour l'éradiquer. Cela semblait à première vue efficace, mais comme nous le savons tous, il n'est pas chose aisée que d'avoir le contrôle parfait de ses « loyaux » sujets. À la cour impériale, les plus hauts fonctionnaires prétendaient soutenir l'interdiction de la corruption et plutôt que de recevoir de l'argent, une nouvelle coutume a vu le jour : l'échange de cadeaux. Si un citoyen avait une requête à présenter, il l'accompagnait un cadeau. Naturellement, le fonctionnaire offrirait un cadeau en retour. Si le cadeau du citoyen était de valeur, comme par exemple une statue de jade, et que le fonctionnaire offrait en retour un vulgaire éventail en papier, il était difficile de considérer cela comme un acte de corruption. Pourtant les deux parties connaissaient bien la valeur symbolique des dits objets...

Gùgōng utilise cette coutume comme base de jeu. Les joueurs incarneront de puissantes familles chinoises essayant de gagner en influence et en pouvoir, en tentant de corrompre des officiers impériaux responsables de divers secteurs grâce à des cadeaux convenables et ce pendant 4 Jours. Les joueurs vont ainsi accumuler des points de Victoire et celui qui en aura le plus gagnera la partie. Attention cependant, vous devez avant tout obtenir une audience avec l'empereur en personne, sans quoi tous vos efforts seront vains.

1 Plateau de Jeu (Plateau Principal)

Placez le Plateau Principal au centre de votre table. En fonction du nombre de joueurs lors de cette partie, placez-le du côté 1/2/3 joueurs ou du côté 4 à 5 joueurs. Le Plateau représente la Cité Interdite et ses alentours. Il montre également les 7 différentes actions que vous pouvez effectuer (délimitées par les 7 zones ci-dessous), lors desquelles vous pourrez échanger vos cartes Cadeau.



32 jetons Voyage

Mélangez ces jetons et placez-en un aléatoirement sur toutes les cases Cité disponibles de la zone Voyage, face visible. Divisez les jetons restants en deux piles égales, faces cachées, et placez-les aux emplacements prévus dans les coins supérieurs. Les joueurs se déplaceront de cité en cité à l'aide de leur pion Voyageur afin de recevoir les récompenses indiquées sur chaque jeton.

Pour votre première partie, nous vous recommandons de ne pas utiliser les 6 jetons Voyage Bonus. Pour plus d'informations, voir page 20.

3 Dés du Destin

Lancez-les puis placez-les sur les espaces indiqués. Ils détermineront quelles cartes Cadeau rapporteront davantage de Serviteurs ou même des points de Victoire à la fin de chaque manche.

1 pion Compteur de Jour

Placez-le sur la première case du Compteur de Jour. Il indiquera dans quelle manche vous vous situez.

1 pion Voyageur*

Placez le pion de chaque joueur à côté du Plateau de Jeu. Le Voyageur sera utilisé pour effectuer l'action « Voyage ».

1 pion Émissaire*

Placez le pion de chaque joueur au début de la zone Pavillon de la Pureté Céleste. Vous ne pourrez remporter la victoire que si votre pion Émissaire atteint le Pavillon.

3 Bateaux du Grand Canal*

Placez-les à côté de votre Plateau de Joueur. Ils serviront à commercer dans les ports du Grand Canal.

1 jeton Médaille du Premier Joueur

Placez ce jeton sur l'emplacement prévu, à côté des cartes de la zone d'Intrigues. Lors de chaque manche, un joueur peut s'en emparer pour être le premier à jouer lors de la manche suivante.

1 pion Intrigues*

Placez le pion de chaque joueur au début de la zone d'Intrigues, en plaçant d'abord celui du premier joueur, puis le pion du second joueur, etc. Ces pions indiquent le niveau d'influence des joueurs dans la Cité Interdite, afin de déterminer un vainqueur lors d'égalités et de remporter des récompenses.

1 pion points de Victoire*





Placez le pion de chaque joueur sur le « 0 » du compteur de points de Victoire. Cela vous permettra de suivre votre score pendant la partie.

1 jeton Premier Joueur

Ce jeton indique qui est le Premier Joueur pour la manche en cours. Au début de la partie, déterminez celui qui sera le Premier Joueur avec la méthode de votre choix.

MISE EN PLACE

38 cartes Cadeau

Placez de façon aléatoire et face visible les 7 cartes marquées du symbole  sur les 7 emplacements de carte Cadeau du Plateau de Jeu. Mélangez et placez face cachée les cartes marquées du symbole  en une pile à côté du Plateau de Jeu. Donnez un paquet de 4 cartes Cadeau à chaque joueur. Donnez le paquet avec le symbole  au Premier Joueur puis le paquet avec le symbole  au joueur à sa gauche et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettez les cartes restantes dans la boîte du jeu.



20 Jade

Placez 1 Jade sur chaque emplacement indiqué et formez une pioche avec les Jades restants. Vous pourrez collecter du Jade pendant la partie pour marquer des points de Victoire à la fin de la partie.

15 tuiles Décrets

Triez-les par niveau (1, 2 ou 3). Mélangez-les séparément puis piochez 2 tuiles de chaque tas et placez-les face visible sur les emplacements du Plateau de Jeu prévus à cet effet. Remettez les tuiles restantes dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées pendant la partie. Ces tuiles représentent des avantages ou des points de Victoire que vous pourrez recevoir pendant ou à la fin de la partie.



1 Plateau de Joueur*

Chaque joueur place le Plateau de Joueur de la couleur de son choix devant lui. C'est ici que les joueurs conserveront leurs cartes Cadeau, Serviteurs et Double Serviteur. C'est également une aide de jeu, indiquant le déroulement d'une manche, les échanges de jetons Voyage, les récompenses du Grand Canal et le décompte des scores en fin de partie.



12 Serviteurs*

Les joueurs commencent la partie avec 6 Serviteurs sur leur Plateau de Joueur, et 6 autres placés à côté pour former une pioche. Les Serviteurs sur votre Plateau sont appelés la « Réserve de Serviteurs » et représentent les Serviteurs disponibles pour effectuer une action. Au début et à la fin de chaque manche, les joueurs recevront des Serviteurs de leur pioche pour remplir leur Réserve.

1 Double Serviteur*

Placez-le sur l'emplacement prévu à cet effet sur votre Plateau de Joueur. Ce Double Serviteur compte comme 2 Serviteurs et peut être obtenu grâce à l'action « Grand Canal ».

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

« Gùgōng » se joue en 4 manches représentées par 4 Jours. Chaque Jour se compose de 3 phases :



La Phase du Matin, où les joueurs prépareront le jeu pour le Jour qui commence.



La Phase de la Journée, où les joueurs effectueront de multiples actions.



La Phase de la Nuit, où les joueurs vérifieront s'ils ont réussi à faire correspondre les cartes dans leurs défausses avec les Dés du Destin.

À la fin du 4^{ème} Jour, les joueurs remporteront des points de Victoire supplémentaires en fonction de l'avancement de la Grande Muraille, des Décrets de niveau 3, de leur récolte de Jade et de leur ordre d'arrivée dans le Pavillon. Le joueur qui a le plus de points de Victoire à la fin de la partie est déclaré comme étant la famille la plus influente de Chine et remporte la partie. Attention, les joueurs qui n'arrivent pas à faire parvenir leur Émissaire au Pavillon de la Pureté Céleste avant la fin de la partie ne pourront pas gagner.

MÉCANIQUES DU JEU

PHASE 1 : LE MATIN

Note : La phase du Matin doit être passée lors de la première manche de jeu, vous l'avez déjà effectuée lors de la mise en place du jeu.

Pendant la phase du Matin, les joueurs préparent le Plateau de Jeu pour la manche qui commence. Elle se divise en 5 étapes :

Étape 1 : Déterminer le Premier Joueur.



Si un joueur s'est emparé de la Médaille du Premier Joueur (🏆) lors de la manche précédente, il devient le nouveau Premier Joueur. Il reçoit le jeton Premier Joueur (🏆) et replace la Médaille du Premier Joueur sur le Plateau de Jeu.

Si personne n'a pris la Médaille du Premier Joueur lors de la manche précédente, le Premier Joueur reste le même.

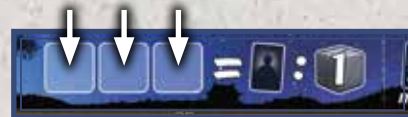
Étape 2 : Approvisionner la zone Voyage.



Recouvrez les cases Cité vides (celles où il n'y a ni jeton Voyage ni pion Voyageur) avec de nouveaux jetons Voyage (🏠). Si les deux piles de jetons Voyage sont vides, mélangez les jetons défaussés et formez deux nouvelles piles desquelles vous pouvez piocher pour approvisionner la carte.



Étape 3 : Lancez les Dés du Destin.



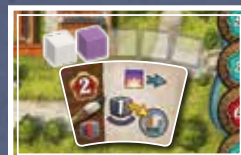
Lancez les 3 Dés du Destin et positionnez-les sur les emplacements prévus sur le bord supérieur du Plateau de Jeu.

Étape 4 : Résolez les Décrets.



Tous les joueurs qui ont placé un Serviteur au dessus d'un Décret portant le symbole du Matin (Décrets de niveau 1) en reçoivent maintenant les récompenses dans l'ordre normal des joueurs.

Exemple : Lisa (Blanc) et David (Mauve) ont tous les deux un Serviteur sur le même Décret du « Matin ». David place un Serviteur depuis sa pioche vers l'un de ses Bateaux sur le Grand Canal. Ce dernier complète le Bateau et David pioche immédiatement une nouvelle carte Cadeau. Il déplace l'un des Serviteurs depuis le Bateau vers son Plateau de Joueur pour indiquer qu'il a déjà obtenu la récompense du Port et place les deux Serviteurs restants dans sa pioche de Serviteurs. Lisa pourrait faire la même chose, mais comme elle n'a pas assez de Serviteurs disponibles dans sa pioche de Serviteurs et pas de Bateau sur le point d'être complété, elle décide de renoncer à la récompense du Décret.



Étape 5 : Recevoir de nouveaux Serviteurs.



Déplacez le pion sur le Compteur de Jour. Tous les joueurs prennent de leur pioche autant de Serviteurs qu'indiqué à côté du Jour en cours et les placent dans leur Réserve de Serviteurs.

PHASE 2 : LA JOURNÉE

Pendant la Journée, les joueurs effectuent diverses actions en échangeant des Cadeaux avec les Officiers impériaux travaillant dans la Cité Interdite, représentés par les 7 emplacements de cartes du Plateau de Jeu.



En commençant par le Premier Joueur puis en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont chacun leur tour échanger des cartes Cadeau et effectuer les actions correspondantes. Les joueurs vont répéter ce procédé. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes à échanger, il passe son tour. Lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, la Journée prend fin et la Nuit commence.

Si vous avez au moins 1 carte, effectuez ces actions à chaque tour :

1. Échanger des Cadeaux.

Au début de votre tour, vous DEVEZ échanger une carte Cadeau de votre main contre une autre sur le Plateau de Jeu.

La valeur d'une carte Cadeau

4



Si votre carte Cadeau a une valeur **supérieure** à celle de la carte que vous aimeriez récupérer sur le Plateau Principal, vous pouvez les échanger librement.



Si votre carte Cadeau a une valeur **inférieure ou égale** à celle de la carte que vous aimeriez récupérer sur le Plateau Principal, vous ne pouvez les échanger que si :

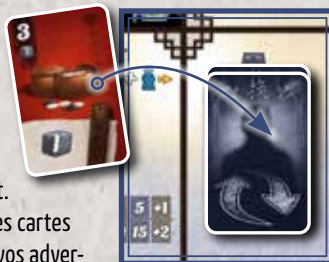
- ☯ Vous retirez 2 Serviteurs de votre Réserve de Serviteurs ;
- ☯ OU vous défaussez une autre carte Cadeau de votre main vers la défausse de votre Plateau de Joueur ;
- ☯ OU vous échangez les deux cartes Cadeau sans effectuer l'action indiquée. Passez l'étape 2 (Effectuer des actions), et s'il vous reste au moins une carte Cadeau dans votre main, vous reviendrez à l'étape 1 (Échanger des Cadeaux) lors de votre prochain tour.

EXCEPTION : Les cartes Cadeau avec une valeur de 1 peuvent être librement échangées contre des cartes d'une valeur de 9.

(Pourquoi ? Même s'il s'agit d'un cadeau de valeur 1, la corbeille de fruits a une faible valeur apparente mais certains fruits exotiques sont très difficiles à dénicher sur les marchés et les fonctionnaires sont parfois tentés de l'échanger impulsivement contre quelque chose de grande valeur.)



Placez la carte Cadeau que vous venez de récupérer depuis le Plateau de Jeu dans la défausse de votre Plateau de Joueur, face cachée. Les cartes défaussées pendant ce Jour seront vos nouvelles cartes pendant le Jour suivant. Vous pouvez à tout moment consulter les cartes que vous avez défaussées, cependant, vos adversaires ne peuvent pas les regarder.



2. Effectuer des Actions

Après avoir échangé votre Cadeau, vous POUVEZ choisir parmi :

- ☯ Effectuer l'action inscrite sur la carte que vous venez de placer sur le Plateau Principal (s'il y en a une, certaines Cartes n'ont pas d'Action attirée) ;
- ☯ OU effectuer l'action du lieu sur lequel vous avez placé votre carte Cadeau ;
- ☯ OU effectuer les deux actions. Si vous faites ceci, effectuez l'action de la carte Cadeau **en premier** puis celle du lieu.



Exemple : Rafaël veut acheter du Jade mais n'a plus qu'un Serviteur disponible dans sa Réserve et l'Officier responsable du Jade détient un Cadeau d'une valeur de 8 (un « Pipa de Dunhuang », sorte de luth chinois), alors que Rafaël n'a qu'une carte de valeur 2, une de valeur 3 et une de valeur 5.

Rafaël décide de sacrifier sa carte Cadeau de valeur 2 en la plaçant dans la défausse de son Plateau de Joueur (la rendant disponible pour la manche suivante) puis échange la carte de valeur 8 contre sa carte de valeur 3 (un jeu de pierres de Go). La carte de valeur 8 est également ajoutée à sa défausse.



Rafaël effectue l'action de la carte Cadeau qui lui permet de récupérer 2 Serviteurs dans la pioche. Il a désormais assez de Serviteurs pour effectuer l'action du lieu. Il achète donc 1 Jade et retire 3 Serviteurs de sa Réserve.

ACTIONS DES CARTES CADEAU

La valeur du
Cadeau

Cela renvoie à
l'action/bonus de
la carte (pratique
quand vous
tenez vos cartes en
éventail!)

Ceci indique
l'action/bonus
de la carte



Ceci indique
l'emplacement
de la carte
pour la mise en
place du jeu.

Après l'échange des Cadeaux, vous pouvez effectuer l'action indiquée sur la carte, s'il y en a une.

La plupart de ces actions font référence à une action de lieu :



Le Pavillon de la Pureté Céleste



Le Grand Canal



La Grande Muraille



Décret



Intrigues

Certaines cartes donnent d'autres récompenses :



Prenez 1 Serviteur de votre pioche et placez-le dans votre Réserve.



Prenez 2 Serviteurs de votre pioche et placez-les dans votre Réserve



Échangez une de vos cartes Cadeau (de votre main ou de votre défausse) avec l'une des cartes du Plateau de Jeu. Si vous avez pris une carte de votre main, placez la nouvelle carte dans votre main. Si vous avez pris une carte de votre défausse, placez la nouvelle carte dans votre défausse.

L'action de la carte Cadeau et celle du lieu peuvent être identiques, dans ce cas, effectuez l'action deux fois.

ACTIONS DES LIEUX

7 Officiers impériaux supervisent les principales fonctions du pays, représentés par 7 emplacements de cartes Cadeau sur le Plateau de Jeu. Si un joueur échange l'une de ses cartes Cadeau avec celle d'un des Officiers, il peut effectuer l'action du lieu.



Retirez le nombre de Serviteurs indiqué de votre Réserve et placez-les dans la pioche.



Retirez 1 Serviteur d'un de vos Bateaux en le déplaçant vers l'emplacement correspondant sur votre Plateau de Joueur où il restera jusqu'à la fin de la partie.



Déplacez le nombre de Serviteurs indiqué de votre Réserve vers l'emplacement approprié sur le Plateau de Jeu ou l'un de vos Bateaux.



Marquez immédiatement le nombre de points de Victoire indiqué, déplacez votre pion points de Victoire sur le compteur en conséquence.



Marquez le nombre de points de Victoire indiqué à la fin de la partie (voir « Fin de partie » à la page 14).

1. VOYAGE



Échangez un Cadeau avec l'Officier en charge de l'Impôt et envoyez votre Voyageur à travers la Chine pour collecter toutes sortes de taxes pour l'empereur Longqing.

Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez au choix :

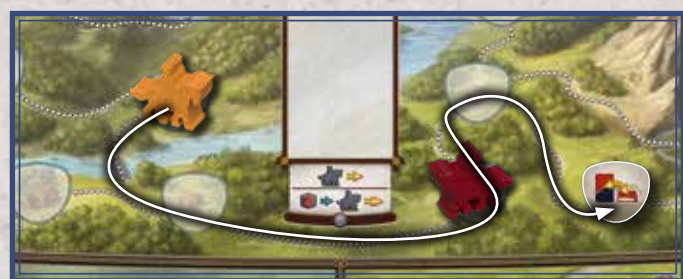
- A. Déplacer votre Voyageur une fois, récolter un jeton Voyage et (vous pouvez) en recevoir la récompense immédiatement ;



- B. Retirer 2 Serviteurs de votre Réserve pour bouger votre Voyageur 2 fois : déplacez le Voyageur une fois, recevez un jeton Voyage ainsi que (si vous la souhaitez) la récompense immédiatement, puis répétez l'action.



La première fois que vous effectuez cette action, placez votre Voyageur sur n'importe quel emplacement couvert d'un jeton Voyage. À partir de maintenant, à chaque fois que vous devrez bouger votre Voyageur, déplacez-le de la cité dans laquelle il se trouve actuellement vers une autre cité qui possède encore un jeton Voyage, en suivant les routes tracées sur la carte et en ignorant les cases vides ainsi que les pions Voyageur adverses. Cela veut dire que votre



Voyageur peut sauter par-dessus les cités vides et les territoires occupés par d'autres Voyageurs.

Gardez les jetons Voyage collectés face cachée contre votre Plateau de Joueur, dans les encoches prévues à cet effet.



À n'importe quel moment de la partie vous pouvez échanger ces jetons contre les récompenses suivantes :

- 2 → 1 Échangez 2 jetons Voyage pour ajouter un Serviteur sur votre Plateau de Joueur depuis votre pioche.
- 4 → 2 Échangez 4 jetons Voyage pour marquer immédiatement 2 points de Victoire.
- 6 → 1 Échangez 6 jetons Voyage pour récolter un Jade depuis la pioche.

Important: Lorsque vous dépassez les 6 jetons Voyage, vous devez immédiatement en échanger contre des Serviteurs, des points de Victoire ou du Jade afin de revenir à un maximum de 6 jetons Voyage.

Les jetons Voyage ainsi échangés sont placés dans une défausse près du Plateau Principal. Ne les ajoutez pas aux pioches dans les deux coins supérieurs.

Exemple : Lisa a 3 Serviteurs dans sa Réserve. Elle choisit d'effectuer l'action Voyage, afin d'en doubler l'effet, elle retire 2 Serviteurs de son Plateau de Joueur.



Elle déplace son Voyageur jusqu'à une Cité dont le jeton Voyage rapporte 2 Serviteurs, elle en remet donc 2 dans sa Réserve.



Elle déplace ensuite son Voyageur jusqu'à une cité dont le jeton Voyage permet d'échanger 3 Serviteurs contre 1 Jade. Après avoir reçu la récompense, elle place les 2 jetons Voyage sur son Plateau de Joueur.



Elle a désormais 6 jetons Voyage au total et décide de tous les échanger contre 1 Jade.



LISTE DE JETONS VOYAGE



Recevez 1 Serviteur et placez-le dans votre Réserve.



Recevez 2 Serviteurs et placez-les dans votre Réserve.



Déplacez votre Émissaire d'une case sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste.



Déplacez votre pion d'une case dans la zone d'Intrigues.



Défaussez une carte Cadeau d'une valeur minimale de 7 et recevez 1 Jade de la pioche.



Gagnez immédiatement 2 points de Victoire.



Piochez une carte Cadeau dans votre défausse.



Échangez une de vos cartes Cadeau (de votre main ou de votre défausse) avec l'une des cartes du Plateau de Jeu. Si vous avez pris une carte de votre main, placez la nouvelle carte dans votre main. Si vous avez pris une carte de votre défausse, placez la nouvelle carte dans votre défausse.



Prenez 1 Serviteur dans la pioche et placez-le sur l'un de vos Bateaux sur le Grand Canal (ou placez un nouveau Bateau et ajoutez le Serviteur en suivant les règles normales du Grand Canal). S'il s'agit du 3ème Serviteur sur ce Bateau, vous pouvez en recevoir la récompense immédiatement.



Placez 1 Serviteur depuis la pioche sur la Grande Muraille. Si ce dernier complète la Grande Muraille, résolvez l'étape « Décompte des points de la Grande Muraille » de la façon décrite dans la section suivante.



Retirez 3 Serviteurs de votre Réserve et recevez 1 Jade de la pioche.



Ce jeton Voyage compte pour 2 lorsque vous l'échangez contre des récompenses. Important : vous devez garder ce Jeton face visible et vous n'en tirez pas de récompense immédiate.



Note : Plus d'informations sur les 6 jetons Voyage Bonus en page 20.

2. LA GRANDE MURAILLE

Échangez vos Cadeaux avec l'Officier préposé aux travaux publics et participez à la reconstruction de la Grande Muraille de Chine. Cela vous permettra de gagner des Récompenses d'Intrigues, des points de Victoire et d'avancer votre Émissaire vers le Pavillon de la Pureté Céleste.

Lorsque vous effectuez cette action vous pouvez au choix :

- A. Placer 1 Serviteur depuis votre Réserve vers la Grande Muraille.



- B. Retirer 1 Serviteur de votre Réserve pour pouvoir en placer jusqu'à 2 autres de votre Réserve sur la Grande Muraille.



Lorsque la Muraille est terminée, effectuez le **Décompte des points de la Grande Muraille** et recevez les **Récompenses d'Intrigues**. En fonction du nombre de joueurs, la Grande Muraille est considérée comme terminée lorsqu'il y a au moins 4/5/6/7 Serviteurs dessus si vous jouez respectivement à 2/3/4/5 joueurs.

Décompte des points de la Grande Muraille

Le joueur qui a le **plus** de Serviteurs sur la Grande Muraille reçoit 3 points de Victoire et déplace d'une case son Émissaire sur le chemin du Pavillon. En cas d'égalité, le joueur le plus influent dans la zone d'Intrigues l'emporte (voir « Intrigues » page 9).

Ensuite, le même joueur retire tous ses Serviteurs de la Grande Muraille pour les mettre dans sa pioche puis déplace les Serviteurs restants vers la gauche pour combler d'éventuels emplacements libres. Les joueurs vont maintenant recevoir les Récompenses d'Intrigues.

Récompenses d'Intrigues

Tous les joueurs ayant au moins 1 Serviteur sur la Grande Muraille avant le Décompte des points de la Grande Muraille peuvent choisir de recevoir 1 Récompense d'Intrigues. Les joueurs choisissent tour à tour en commençant par celui ayant le moins d'influence vers celui qui en a le plus. En cas d'égalité, le pion en bas de la pile a l'avantage. Pour recevoir une récompense, reculez votre pion d'autant de cases qu'indiquées ci-dessous :



RÉCOMPENSES D'INTRIGUES



Reculez votre pion Intrigue d'une case et placez un Serviteur dans votre Réserve depuis la pioche.



Reculez votre pion Intrigue de 3 cases et placez 2 Serviteurs dans votre Réserve depuis la pioche.



Reculez votre pion Intrigue de 5 cases puis choisissez 1 Dé du Destin et placez-le sur la face de votre choix. Il peut arriver que le même Dé soit tourné par plusieurs joueurs lorsque les Récompenses d'Intrigues sont récoltées.



Reculez votre pion Intrigue de 7 cases et recevez 1 Jade depuis la pioche.

Exemple d'une partie à 4 joueurs : Anna (Rouge) n'a pas de Serviteurs sur la Muraille. Lisa (Blanc) et Sébastien (Orange) ont tous les deux 1 Serviteur sur la Muraille et David (Mauve) en a déjà 3.



Lisa échange un Cadeau avec l'Officier préposé aux travaux publics et défausse 1 Serviteur de sa Réserve afin de placer 2 Serviteurs sur la Muraille.



La Grande Muraille est désormais complète et les joueurs procèdent au décompte des points de la Grande Muraille et reçoivent les récompenses

d'intrigues. Lisa et David ont tous les deux 3 Serviteurs sur la Muraille et ont tous les deux atteint la 12^{ème} case de la zone d'Intrigues. Le pion de Lisa se trouvant au dessus de celui de David, elle a l'avantage.



Elle reçoit 3 points de Victoire et avance son Émissaire d'une case vers le Pavillon de la Pureté Céleste. Ses 3 Serviteurs présents sur la Muraille sont remis dans sa pioche.



Enfin, Lisa, David et Sébastien peuvent dépenser leurs points d'Intrigue. Anna n'avait aucun Serviteur sur la Muraille lorsqu'elle a été terminée et ne recevra donc aucune récompense. Sébastien est le joueur ayant le moins avancé dans la zone d'Intrigues et joue donc en premier. Il recule d'une case et rajoute un Serviteur à sa Réserve. David décide de garder son pion là où il se trouve. Lisa décide de prendre 1 Jade depuis sa pioche et recule son pion de 7 cases.

3. JADE

Échangez un Cadeau avec l'Officier en charge du Jade afin d'être mis en relation directe avec les vendeurs et acheter du Jade.

Lorsque que vous effectuez cette action, choisissez une des maisons disponibles et retirez de votre Réserve le nombre de Serviteurs indiqué afin de récupérer 1 Jade de cette maison.



Votre Réserve de Jade vous rapportera des points de Victoire à la fin de la partie (voir « Fin de Partie » page 14). Quand toutes les maisons sont vides, vous pouvez toujours gagner 1 Jade pour 5 Serviteurs sur la Place de Jade. Les réserves de Jade sont sensées être illimitées, si vous arrivez malgré tout à court de jetons, n'hésitez pas à utiliser des jetons de substitution.

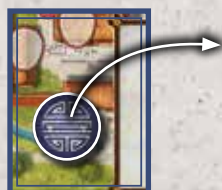
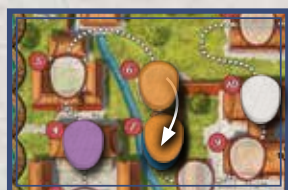
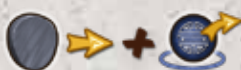


4. INTRIGUES

Échangez un Cadeau avec l'Officier des Mystères pour progresser dans la zone d'Intrigues, qui détermine secrètement l'influence de votre famille dans la Cité Interdite. Cette zone permet de trancher en faveur d'un joueur en cas d'égalité. Vous pouvez également vous servir de votre influence pour gagner des récompenses lors de la reconstruction de la Grande Muraille.

Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez au choix :

A. Avancer votre pion Intrigue d'une case dans la zone d'Intrigues. Le premier joueur qui réalise cette action lors d'une nouvelle manche récupère au passage la Médaille du Premier Joueur et deviendra le nouveau Premier Joueur lors de la manche suivante.



B. Défausser 1 Serviteur de votre Réserve afin d'avancer votre pion Intrigue de 3 cases.



Lorsque votre pion Intrigue arrive sur une case déjà occupée par un ou plusieurs autres pions, **placez le vôtre sur le dessus**. La zone d'Intrigues comporte 14 cases, vous ne pouvez pas progresser au-delà.

Trancher en cas d'égalité

En cas d'égalité à n'importe quel moment de la partie, le joueur qui est le plus avancé dans la zone d'Intrigues l'emporte. Lorsque deux pions Intrigue se trouvent sur la même case, le pion qui se situe au dessus des autres est considéré comme étant le plus avancé.

Une égalité peut arriver lors du décompte des points de la Grande Muraille, lors des Récompenses d'Intrigues ou lorsque vous vérifiez les résultats des Dés du Destin.



Récompenses d'Intrigues

Les récompenses d'Intrigues que les joueurs peuvent recevoir après avoir aidé à reconstruire la Grande Muraille sont expliquées page 8.

5. LE PAVILLON DE LA PURETÉ CÉLESTE



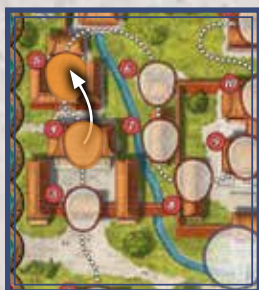
Échangez un Cadeau avec l'Officier en charge du Censorat afin de progresser vers le Pavillon de la Pureté Céleste et obtenir une Audience avec l'Empereur avant la fin du 4^{ème} Jour.

Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez au choix :

A. Avancer votre Émissaire d'une case vers le Pavillon.



B. Défausser 2 Serviteurs de votre Réserve afin d'avancer votre Émissaire de 2 cases vers le Pavillon ET votre pion Intrigue d'une case dans la zone d'Intrigues.



Lorsque vous atteignez la 8^{ème} et dernière case de la zone, vous avez atteint le Pavillon de la Pureté Céleste. Placez votre Émissaire sur l'emplacement indiquant la plus haute valeur de points de Victoire encore disponible, vous marquez ces points de Victoire à la fin de la partie. Une fois que votre Émissaire a atteint le Pavillon, toute action qui devrait vous faire avancer vers le Pavillon vous rapporte à la place 1 point de Victoire pour chaque case que vous auriez dû parcourir.



À la fin de la partie, seuls les joueurs qui ont atteint le Pavillon de la Pureté Céleste sont éligibles pour la victoire. Si vous n'avez pas réussi à atteindre le Pavillon avant la fin du 4^{ème} Jour, votre score total sera de 0.

Exemple : Anna échange un Cadeau avec l'Officier en charge du Censorat. Elle décide de défausser 2 Serviteurs de sa Réserve et avance son Émissaire de 2 cases vers le Pavillon et atteint la dernière case. Elle avance également son pion Intrigue d'une case dans la zone d'Intrigues. Les emplacements indiquant 7 et 5 points de Victoire sont déjà occupés, elle place donc son pion Émissaire sur l'emplacement indiquant 3 points de Victoire, qu'elle marquera à la fin de la partie.



Lors du tour suivant, elle déplace son pion Voyageur et récolte un jeton Voyage faisant avancer son pion Émissaire d'une case. Comme son Émissaire a déjà atteint le Pavillon, elle reçoit 1 point de Victoire à la place.



6. DÉCRETS



Échangez un Cadeau avec l'Officier en charge des Décrets afin d'obtenir des avantages pour toute la durée de la partie et/ou des points de Victoire.

Afin d'obtenir un avantage lié à un Décret, retirez de votre Réserve autant de Serviteurs qu'indiqué sur le Décret plus 1 pour chaque adversaire ayant déjà posé un Serviteur sur ce Décret. Placez ensuite un Serviteur depuis votre Réserve sur le Décret.



Marquez les points de Victoire inscrits sur le Décret s'il y en a.



Les Décrets de niveau 3 ne font marquer des points de Victoire qu'à la fin de la partie (voir page 11).



À partir de ce moment, vous bénéficierez des avantages de ce Décret jusqu'à la fin de la partie. Le Serviteur reste positionné sur le Décret pour vous le rappeler.

Vous ne pouvez placer qu'un Serviteur par Décret et vous ne pouvez donc pas cumuler le même avantage plusieurs fois.

Exemple : Sébastien veut obtenir un avantage de Décret. Il a actuellement 5 Serviteurs dans sa Réserve. Bien qu'Anna et Lisa aient déjà un Serviteur sur le Décret qui rapporte 1 Serviteur chaque Matin, Sébastien choisit ce Décret. Il se défausse de 3 Serviteurs (1 indiqué sur le Décret plus 1 par adversaire déjà présent sur le Décret).



Il place ensuite un 4^{ème} Serviteur sur le Décret jusqu'à la fin de la partie pour indiquer qu'il bénéficie de cet effet. Il marque également 3 points de Victoire.



LISTE DES DÉCRETS

Niveau 1 :



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez avancer votre pion Intrigues de 2 cases sur la zone d'Intrigues.



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez placer 1 Serviteur depuis votre pioche sur l'un de vos Bateaux (ou placer un nouveau Bateau et ajouter un Serviteur dessus, en suivant les règles normales du Grand Canal). S'il s'agit de votre 3^{ème} Serviteur sur ce Bateau, vous pouvez en recevoir la récompense immédiatement.



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez ajouter 1 Serviteur depuis votre pioche vers votre Réserve.



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez avancer votre Émissaire d'une case vers le Pavillon de la Pureté Céleste. Si votre Émissaire a déjà atteint le Pavillon, marquez 1 point de Victoire à la place.



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez échanger l'une de vos cartes Cadeau contre une carte du Plateau Principal. Notez que cela se produit après que les Dés du Destin ont été jetés.

Niveau 2 :



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Voyage », vous pouvez défausser 1 Serviteur de moins pour déplacer votre Voyageur 2 fois.



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Jade », vous pouvez défausser 1 Serviteur de moins. Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous obtenez du Jade depuis d'autres sources que l'action « Jade ».



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Grande Muraille », vous pouvez placer 1 Serviteur supplémentaire depuis votre pioche sur la Muraille. Si cela achève la rénovation de la Muraille, effectuez le décompte des points de la Grande Muraille (voir page 8).



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. À chaque fois que vous échangez une carte Cadeau avec un Officier impérial, vous pouvez désormais échanger une carte de la même valeur sans pénalité et effectuer l'action.



Marquez immédiatement 4 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Décret », vous pouvez vous défausser d'un Serviteur de moins que le coût indiqué.

Niveau 3 :



À la fin de la partie, marquez 1 point de Victoire tous les 3 points de Victoire marqués pendant la partie, avec un maximum de 10 points de Victoire. Marquez les points de ce Décret avant tout autre Décret de niveau 3.



À la fin de la partie, marquez 8 points de Victoire.



À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Jade en votre possession avec un maximum de 10 points de Victoire.



À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur posté sur un Décret, y compris celui-ci.



À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur placé sur une récompense de Commerce de votre Plateau de Joueur.

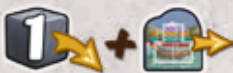
7. LE GRAND CANAL



Échangez un Cadeau avec l'Officier en charge du Commerce pour envoyer vos Serviteurs parcourir le Grand Canal afin de commercer à l'extérieur de Pékin, ce qui vous rapportera des récompenses permanentes.

Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez au choix :

- A. Placer 1 Serviteur de votre Réserve sur l'un de vos Bateaux ET déplacer l'un de vos Bateaux vers le prochain Port libre (OU juste placer 1 Serviteur OU juste déplacer 1 Bateau sans placer de Serviteur).



- B. Défausser 1 des Serviteurs de votre Réserve pour placer 2 autres Serviteurs de votre Réserve sur 1 ou 2 de vos Bateaux. Vous ne pouvez pas déplacer de Bateaux.



Les Serviteurs sont ajoutés sur les emplacements libres de vos Bateaux sur le Grand Canal et/ou sur 1 ou 2 nouveaux Bateaux. Chaque Bateau doit transporter au moins 1 Serviteur. Chaque joueur a 3 Bateaux à sa disposition et ils peuvent être utilisés à plusieurs reprises. Placer un nouveau Bateau sur le Grand Canal est gratuit et n'est pas considéré comme une action ni un mouvement.

Lorsque vous placez un nouveau Bateau sur le Grand Canal, vous devez le placer sur un Port libre, aussi proche que possible du Port de départ.

Dans une partie à 4-5 joueurs, il y a 2 chemins sur le Grand Canal et 2 Ports de départ. Lorsque vous placez un nouveau Bateau, choisissez l'un des 2 chemins et placez votre Bateau sur le premier Port libre de ce chemin. Les Bateaux ne peuvent jamais passer d'un chemin à l'autre.

Vous ne pouvez déplacer vos Bateaux que s'il y a un Port de libre sur le Canal en question. Lorsque vous déplacez votre Bateau, vous pouvez ignorer les Ports occupés et passer au prochain Port de libre. Le Bateau que vous déplacez peut être différent de celui sur lequel vous venez de placer 1 Serviteur. Lorsque vous avez atteint le 5ème Port, si vous déplacez votre Bateau, il sera perdu en mer, défaussez les Serviteurs et placez le Bateau près de votre Plateau de Joueur.

Vous pouvez obtenir une récompense si l'un de vos Bateaux transporte 3 Serviteurs et qu'il a atteint un Port dont vous souhaitez obtenir la récompense. Pour ce faire, placez un Serviteur () de votre Bateau sur un emplacement libre de votre Plateau de Joueur, à côté de la récompense correspondante. Recevez cette récompense immédiatement. Défaussez les 2 Serviteurs restants sur le Bateau et ramenez ce dernier près de votre Plateau de Joueur.

Récompenses disponibles :

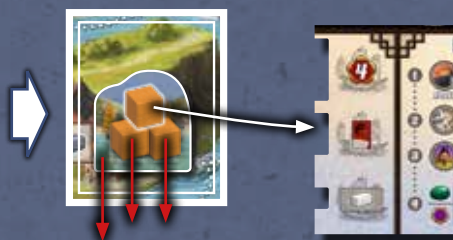
- **1er Port:** Port de départ, pas de récompense.
- **2ème Port:** Marquez immédiatement 4 points de Victoire.
- **3ème Port:** Prenez immédiatement la première carte de la pioche de cartes Cadeau. À partir de maintenant, vous aurez une carte supplémentaire.
- **4ème Port:** Ajoutez immédiatement le Double Serviteur à votre Réserve de Serviteurs. Ce Serviteur spécial peut être utilisé de différentes façons expliquées à la page 13.
- **5ème Port:** Marquez immédiatement 4 points de Victoire OU prenez une carte supplémentaire OU récupérez le Double Serviteur.



Lorsque vous récupérez une récompense liée à un Port, vous devez avoir un emplacement disponible sur votre Plateau de Joueur à côté de ladite récompense. Vous pouvez recevoir le Double Serviteur 1 fois, une carte supplémentaire 2 fois, et les 4 points de Victoire 3 fois.

Exemple : Sébastien se défausse d'un Serviteur pour en placer 2 autres. Il en ajoute 1 sur son Bateau amarré au 2ème Port. Il place ensuite gratuitement un nouveau Bateau qu'il peut placer à deux endroits : le 1er Port sur le chemin de gauche (A) ou le 3ème Port sur le chemin de droite (B). Il décide de placer son nouveau Bateau sur le 3ème Port (et y ajoute gratuitement 1 Serviteur) puis place 1 Serviteur dessus (le 2ème de son action).

Lors d'un autre tour de jeu, il rajoute 1 Serviteur sur son Bateau amarré au 2ème Port. Il déplace ensuite ce Bateau sur le 5ème Port, en ignorant les 3ème et 4ème Ports. Au 5ème Port, il récupère une carte Cadeau en récompense et l'ajoute à sa main. Il place 1 des Serviteurs du Bateau sur son Plateau de Joueur à côté du symbole « carte Cadeau ». Il défausse ensuite les serviteurs restants sur le Bateau et ramène ce dernier près de son Plateau de Joueur.



DOUBLE SERVITEUR



Chaque joueur dispose d'un Double Serviteur au début de la partie sur son Plateau de Joueur, qui peut être ajouté à la Réserve grâce à une récompense du Grand Canal. Lorsque vous avez débloqué le Double Serviteur, il est traité comme un Serviteur normal, se défaisse et se récupère de la même façon. Mais il peut aussi bien être utilisé comme 1 ou 2 Serviteurs :

Récupérer votre Double Serviteur

Lorsque vous devez placer 1 Serviteur depuis la pioche dans votre Réserve, vous pouvez récupérer votre Double Serviteur comme s'il n'était qu'un simple Serviteur.

Défausser votre Double Serviteur

Lorsque vous devez retirer 2 Serviteurs de votre Réserve, vous pouvez choisir de défausser votre Double Serviteur à la place.

Grande Muraille et Grand Canal

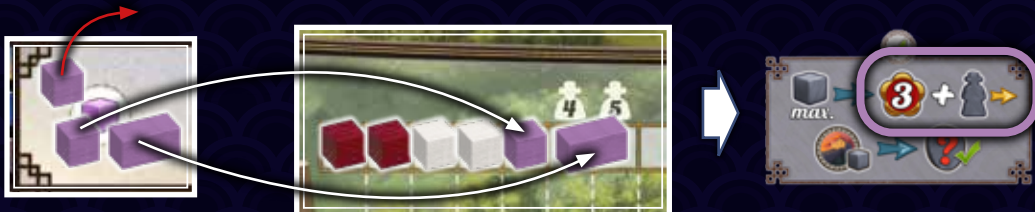
Lorsque vous devez placer 1 Serviteur sur la Grande Muraille ou sur un Bateau (Grand Canal), vous pouvez placer votre Double Serviteur à la place. Si vous le placez horizontalement, il comptera comme 2 Serviteurs. Si vous deviez placer 2 Serviteurs, il est possible de placer le Double Serviteur ainsi qu'un autre Serviteur, comptant ainsi pour 3 Serviteurs.



Décrets et Récompense de Commerce

Vous ne pouvez pas placer votre Double Serviteur sur un Décret ou sur une Récompense de Commerce sur votre Plateau de Joueur.

Exemple 1 : David effectue l'action « Grande Muraille » et défasse 1 Serviteur de sa Réserve pour pouvoir en placer 2 autres sur la Muraille. Il utilise 1 Serviteur classique ainsi que son Double Serviteur, ce qui complète la rénovation de la Grande Muraille. Anna et Lisa avaient déjà placé 2 Serviteurs sur la Muraille, mais comme David a placé son Double Serviteur horizontalement, ses Serviteurs comptent pour un total de 3 et il enclenche le décompte des points de la Grande Muraille en ayant l'avantage.



Exemple 2 : Sébastien décide de se défasser de son Double Serviteur, comptant pour 2 Serviteurs, afin de déplacer son Voyageur 2 fois. Il reçoit 2 jetons Voyage ainsi que leurs bénéfices et place les 2 jetons contre son Plateau de Joueur.



Pour sa prochaine action, il aimerait avancer vers le Pavillon de la Pureté Céleste. Il n'a plus de Serviteurs dans sa Réserve, il décide donc d'échanger 2 jetons Voyage contre 1 Serviteur et décide de récupérer son Double Serviteur à la place d'un Serviteur classique.



Il effectue ensuite l'action « Pavillon de la Pureté Céleste » et défasse à nouveau son Double Serviteur afin d'avancer de 2 cases vers le Pavillon et d'avancer son pion Intrigue d'une case dans la zone d'Intrigues, comme s'il avait défassé 2 Serviteurs.



PHASE 3 – LA NUIT



Lorsque plus aucun joueur n'a de carte en main pendant la Journée, la Phase de la Nuit commence. Elle se compose de 2 étapes :

Étape 1 : Vérifier les Dés du Destin



Tous les joueurs prennent les cartes Cadeau de leur défausse en main et vérifient simultanément si leurs valeurs correspondent avec celles inscrites sur les Dés du Destin.

Pour chaque correspondance, vous recevez 1 Serviteur depuis votre pioche vers votre Réserve. Si 2 Dés du Destin indiquent la même valeur, chaque correspondance avec cette valeur rapportera 2 Serviteurs.

Ensuite, le joueur ayant le plus de correspondances reçoit un bonus de 3 points de Victoire et peut avancer son Émissaire d'une case vers le Pavillon de la Pureté Céleste. En cas d'égalité, l'avancée des joueurs sur la zone d'Intrigues tranchera (voir Intrigues page 9).



Exemple : Les Dés du Destin indiquent 3, 3 et 6. David a 1 carte de valeur 6, Lisa a 2 cartes de valeur 3, Anna n'a aucune carte correspondante et Sébastien a 1 carte de valeur 3 et 2 cartes de valeur 6.



David

Lisa

Sébastien

David reçoit 1 Serviteur, Lisa en reçoit 4, Anna en reçoit 0 et Sébastien en reçoit 4. Lisa et Sébastien sont à égalité en nombre de correspondances mais Sébastien est considéré comme étant plus avancé dans la zone d'Intrigues, il reçoit donc 3 points de Victoire et avance son Émissaire d'une case vers le Pavillon de la Pureté Céleste.

Étape 2 : Déplacer tous les Bateaux



Déplacez tous les Bateaux d'une case vers l'avant, en commençant par le Bateau le plus avancé sur le Grand Canal. Si un Bateau était amarré au 5^{ème} et dernier Port du Grand Canal, il est perdu dans la mer. Défaussez les Serviteurs présents sur ce Bateau et ramenez ce dernier à côté de votre Plateau de Joueur. Les joueurs peuvent ensuite (dans l'ordre normal de jeu lors de cette Journée) réclamer une récompense de Port pour chacun de leurs Bateaux en jeu transportant 3 Serviteurs (voir page 12).

S'il s'agissait du 4^{ème} Jour, la partie prend fin et vous pouvez procéder au décompte final des scores. Dans tout autre cas, profitez de cette nouvelle Matinée !

FIN DE LA PARTIE



Après la 4^{ème} Nuit, procédez au décompte final des scores dans l'ordre qui suit :



S'il y a toujours des Serviteurs sur la Grande Muraille, procédez à un décompte des points de la Grande Muraille. Le joueur le plus avancé gagne 3 points de Victoire et déplace son Émissaire d'une case vers le Pavillon de la Pureté Céleste.

Note : cela peut amener un joueur à atteindre le Pavillon de la Pureté Céleste in extremis et ainsi être éligible à la victoire.



Les joueurs marquent les points liés à leurs Décrets de niveau 3. Consultez la page 11 pour une description de chaque Décret.



Les joueurs reçoivent des points de Victoire en fonction de leur ordre d'arrivée au Pavillon de la Pureté Céleste.

1	2	3	4	5	+1
1	3	6	10	15	+2

Les joueurs reçoivent 1/3/6/10/15 points de Victoire en fonction de la quantité de Jade en leur possession, respectivement 1/2/3/4/5. Chaque Jade supplémentaire rapporte 2 points de Victoire.

Les joueurs dont l'Émissaire n'a pas réussi à atteindre le Pavillon de la Pureté Céleste à la fin du décompte final des scores ne peuvent pas remporter la victoire. Leur pion points de Victoire est retiré du compteur de points de Victoire.

[Parmi les joueurs restants sur le compteur de points de Victoire, celui qui en possède le plus remporte la victoire et est déclaré la « famille la plus influente de Chine ». En cas d'égalité, l'ordre des joueurs dans la zone d'Intrigues est décisif (oui, on insiste !).

ASTUCES

1. Le nombre de Serviteurs est limité à 12 plus 1 Double Serviteur. Une fois que votre pioche de Serviteurs est vide, vous ne pourrez pas en récupérer d'autres. Cela peut devenir délicat si vous avez de nombreux Serviteurs sur la Grande Muraille, sur des Décrets ou dans vos Bateaux. Prévoyez à l'avance et essayez d'équilibrer vos rentrées et sorties de Serviteurs.





2. Lors de votre première partie, vous pourrez trouver cela difficile de récupérer assez de Serviteurs. Ceux que vous récupérerez chaque Matin ne vous suffiront pas pour effectuer toutes les actions que vous voudrez. Cela rend les diverses « mécaniques des Serviteurs » très importantes, par exemple convertir 2 jetons Voyage en 1 Serviteur, obtenir des Serviteurs comme Récompense d'Intrigues, récupérer des jetons Voyage ou des cartes Cadeau qui rapportent des Serviteurs, utiliser les Décrets qui rapportent des Serviteurs ou encore faire correspondre vos cartes échangées avec les Dés du Destin...



3. Même s'il est tout à fait possible de gagner sans, ne sous-estimez pas l'impact qu'un Double Serviteur peut avoir. Essayez-le et vous verrez...



VARIANTE POUR EXPERTS

Afin d'épicer vos parties après en avoir joué quelques unes, vous pouvez modifier la mise en place du jeu en mélangeant les cartes Cadeau avec le symbole , celles avec le symbole  et toutes les autres cartes Cadeau

non utilisées. Constituez une pioche de cartes faces cachées. Piochez les 7 premières cartes Cadeau et placez-les aléatoirement sur les 7 emplacements du Plateau Principal.

VARIANTE SOLO




Le Mode Solo permet de jouer une partie de Gùgōng seul contre un adversaire fictif (appelé M. Meng) en utilisant un paquet de cartes « Solo » et en appliquant quelques changements aux mécaniques de jeu. Ces règles ont été conçues pour maintenir un niveau d'interaction entre joueurs et de challenge similaire au mode de jeu classique et ce à différents niveaux de difficulté, sans ajouter trop de complexité.







M. Meng jouera comme un joueur normal, à quelques exceptions près. En tant que maître courtisan, lorsqu'il échange des cadeaux avec un officier, il peut

toujours effectuer l'action de la carte, quelle que soit la valeur de son cadeau. De plus, ses Serviteurs de haut rang attendront la fin de la Journée avant d'accomplir leur tâche, ajoutant une phase de « Crépuscule » pendant laquelle M. Meng mettra en place ses combines (cela permet à M. Meng de tirer le plein potentiel de ses Serviteurs sans avoir à planifier avec précaution). Dans cette variante, l'Empereur a secrètement contacté M. Meng pour qu'il prête assistance à l'un des officiers impériaux. Tout au long de la partie, M. Meng se focalisera sur l'action associée à cet officier.


MISE EN PLACE (SOLO)

Le jeu doit être préparé de la même façon que pour une partie à 2 joueurs à quelques exceptions près :

- Mélangez les 7 cartes Cadeau portant le symbole , piochez-en une au hasard et mémorisez-la puis placez les cartes sur le Plateau Principal. Ajoutez ensuite le Double Serviteur de M. Meng sur la carte que vous avez piochée. Tout au long de la partie, M. Meng se focalisera sur cette action (Après avoir effectué quelques parties, vous pouvez choisir vous-même l'action principale de M. Meng).
- N'utilisez que les jetons Voyage de base, pas les jetons Bonus.
- Choisissez 2 sets de cartes Cadeau pour cette partie parmi les options suivantes :

Joueur	M. Meng
Cartes du Joueur 4 	Cartes du Joueur 5 
Cartes du Joueur 2 	Cartes du Joueur 3 
Cartes du Joueur 1 	Cartes du Joueur 2 

- Mélangez les cartes Cadeau de M. Meng et placez-les en une pioche près de son Plateau de Joueur.
- Mélangez les cartes Solo et placez-les en une pioche près du Plateau de M. Meng. Ces cartes indiqueront où M. Meng échangera ses Cadeaux à chaque tour.

- Pour une partie **facile**, n'utilisez qu'une carte Solo Spéciale au lieu de 2 (10 cartes au total).
- Pour une partie **normale**, utilisez toutes les cartes Solo (11 au total).
- Pour une partie plus **difficile**, utilisez toutes les cartes Solo et donnez à M. Meng une 5ème carte Cadeau aléatoire portant le symbole .



Carte Solo Spéciale

Utilisez les Serviteurs d'une troisième couleur pour indiquer les récompenses de Commerce sur le Plateau de Joueur de M. Meng. Si vous avez choisi la difficulté « difficile » et que M. Meng a commencé avec une 5ème carte Cadeau, placez un Serviteur neutre sur l'emplacement adéquat de son Plateau de Joueur.

Le Joueur commence toujours la partie.

MÉCANIQUES DE JEU (SOLO)



Phase du Matin

La Phase du Matin se déroule de façon normale. M. Meng reçoit le jeton Premier Joueur s'il a récupéré la Médaille du Premier Joueur, reçoit les récompenses des Décrets auxquelles il a droit et reçoit des Serviteurs de façon normale.



Phase de la Journée

Pendant la Journée, tant que M. Meng a des cartes cadeau en main, il continuera à effectuer les actions suivantes :

- Révéler la première carte Solo ainsi que la première carte Cadeau de ses pioches. La partie supérieure de la carte Solo indique l'endroit où M. Meng va échanger une carte Cadeau. La partie inférieure de la carte Solo peut être ignorée pour le moment.
- Échanger la carte Cadeau révélée avec celle qui se trouve à l'emplacement indiqué par la carte Solo (placez la carte de M. Meng sur le Plateau Principal et récupérez l'autre carte pour la placer dans la défausse du Plateau de M. Meng). La valeur des cartes n'a aucune importance. M. Meng récupérera la carte et effectuera l'action quoi qu'il arrive, sans utiliser de Serviteurs ou défausser de cartes Cadeau supplémentaire.
- Si l'y en a une et si M. Meng en est capable, il effectue l'action de la carte Cadeau qu'il vient de placer ou gagne des Serviteurs supplémentaires (voir « Actions des Cartes » et « Actions des Lieux » à la page suivante). Si la carte contient la récompense « échange de Cartes », ne l'appliquez pas et donnez à la place 1 point de Victoire à M. Meng.



- M. Meng va ensuite effectuer l'action du Lieu où il vient de placer sa carte Cadeau, s'il en est capable (voir « Actions des Cartes et des Lieux » à la page suivante).
- Créez ensuite une défausse pour les cartes Solo jouées lors de cette Journée. Lorsque M. Meng a n'a plus de cartes Solo à piocher, mélangez les cartes Solo défaussées les Jours précédents en une nouvelle pioche mais laissez de côté les cartes Solo de la Journée en cours pour la Phase du Crépuscule.

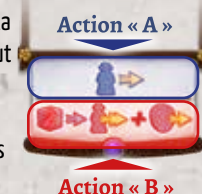
Quand le Joueur et M. Meng arrivent tous les deux à court de cartes Cadeau, la Journée prend fin.



Phase du Crépuscule

Avant que la Phase de la Nuit ne commence, les Serviteurs de M. Meng vont saisir leur chance de pouvoir mener à bien ses plans :

- Retournez la défausse de cartes Solo jouées pendant cette Journée face cachée.
- Une à la fois, révéléz chaque carte Solo et effectuez l'action inscrite dans la partie inférieure de la carte (Crépuscule), si tant est que M. Meng ait assez de Serviteurs (ou assez de jetons Voyage à échanger contre des Serviteurs). Ces actions du Crépuscule permettent d'améliorer les actions que M. Meng a effectuées pendant la Journée, comme s'il avait choisi la variante « B » de l'action au lieu de la « A » ; cela peut aussi lui rapporter des actions Voyage supplémentaires. Si M. Meng récupère une carte Cadeau bonus grâce à une récompense de Commerce, placez-la dans sa défausse.



Si M. Meng n'a pas assez de Serviteurs et/ou de jetons Voyage à échanger pour effectuer l'action Crépuscule d'une carte Solo, il passe à la carte suivante jusqu'à ce que toutes les cartes Solo de la journée aient été passées en revue. Placez ensuite ces cartes Solo avec celles défaussées lors des Journées précédentes. Elles seront mélangées et reconstitueront une pioche si besoin.



Phase de la Nuit

La Phase de la Nuit récompense les cartes Cadeau récupérées qui correspondent aux Dés du Destin et fait se déplacer chaque bateau de façon habituelle, à une exception près : les correspondances des cartes Cadeaux de M. Meng sont comptées différemment. Peu importe le nombre de correspondances, on

considère que M. Meng aura au minimum 1 correspondance au Jour 1., 2 au Jour 2, 3 au Jour 3 et 4 au Jour 4.

La récompense pour avoir eu le plus de correspondances de cartes Cadeau avec les Dés du Destin sera attribuée en prenant en considération le décompte spécial pour les correspondances de M. Meng.

ACTIONS DES CARTES ET DES LIEUX (SOLO)

Les actions de M. Meng sont déterminées par les cartes Solo et cartes Cadeaux que vous piocherez au hasard. Il effectuera l'action de la carte (s'il y en a une) ainsi que celle du lieu si c'est possible. Aux endroits où il y a plusieurs variantes de l'action, il effectuera toujours la plus simple (« A »), mais utilisera la Phase du Crépuscule pour potentiellement les améliorer en « B » (voir page précédente). Effectuez les actions de M. Meng comme décrit ci-dessous :

VOYAGE



Phase de la Journée: M. Meng déplace son Voyageur une fois, collecte le jeton Voyage et en reçoit la récompense.

Lors de la première action Voyage, il commencera sur la case en bas à droite de la carte et se déplacera dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (en suivant les flèches rouges). Dans les rares cas où vous vous trouveriez sur son chemin, il déplacera son pion vers le jeton Voyage le plus proche puis, s'il s'est écarté du chemin périphérique reprendra son chemin habituel le Jour suivant (en suivant les flèches bleues).



Phase du Crépuscule: Retirez 2 Serviteurs de la Réserve de M. Meng afin de déplacer son pion Voyageur une nouvelle fois. Résolvez le jeton Voyage et placez-le sur le Plateau de M. Meng.

Jetons Voyage

La plupart des jetons Voyage rapporteront à M. Meng leur récompense standard. Il recevra des Serviteurs, des points de Victoire, du Jade, déplacera ses pions Émissaire et Intrigue, ajoutera des Serviteurs sur la Grande Muraille ou sur ses Bateaux de la façon habituelle.

Cas spécifiques



Si M. Meng collecte le jeton Voyage qui permet de récupérer une carte Cadeau de la défausse, il récupère celle sur le dessus de la pile et l'ajoute aux cartes Cadeau restantes pour ce Jour. Si cela se produit pendant la Phase du Crépuscule, M. Meng ne récupère pas de carte Cadeau et **gagne à la place 1 point de Victoire**.



Si M. Meng collecte le jeton Voyage qui permet de se défausser d'une carte Cadeau pour recevoir du Jade, il se défausse de la première carte Cadeau de la pile (peu importe sa valeur) et reçoit le Jade. Si cela se produit pendant la Phase du Crépuscule, M. Meng ne récupère pas de Jade et **gagne à la place 1 point de Victoire**.



Si M. Meng collecte le jeton Voyage qui permet d'échanger des cartes, ignorez cette étape, il **gagne à la place 1 point de Victoire**.

Note : N'utilisez pas les jetons Voyage Bonus pour une partie Solo.

Échange de jetons Voyage

Lorsque M. Meng peut effectuer une action « B » mais n'a pas assez de Serviteurs dans sa Réserve mais qu'il a assez de jetons Voyage, il doit échanger ses jetons Voyage contre des Serviteurs. Cela s'applique pour la Phase de la Journée et la Phase du Crépuscule. S'il se retrouve en mesure d'échanger des jetons Voyage contre du Jade, il doit le faire immédiatement.

GRANDE MURAILLE



Phase de la Journée: M. Meng place un Serviteur de sa Réserve sur la Grande Muraille, si possible.

Phase du Crépuscule: Si M. Meng a au moins 2 Serviteurs en Réserve, il se défausse d'un Serviteur et place le second sur la Grande Muraille. Notez que cela peut entraîner un décompte des points de la Grande Muraille ou ajouter un Serviteur alors que le décompte vient juste d'être fait.

Décompte des points de la Grande Muraille

Pendant le décompte des points de la Grande Muraille, M. Meng reçoit la récompense d'Intrigues qui permet de recevoir 1 Jade (s'il a avancé d'au moins 7 cases dans la zone d'Intrigues) ou 1 Serviteur (s'il a avancé au moins d'une case mais moins de 7 cases et qu'il lui reste au moins 1 Serviteur dans sa pioche).

JADE



Phase de la Journée: M. Meng retire de sa Réserve autant de Serviteurs que nécessaire afin d'acheter le Jade le moins cher possible (s'il a assez de Serviteurs dans sa Réserve).

Phase du Crépuscule: la carte Solo qui renvoie à l'action Jade pendant la Journée permet à M. Meng de déplacer son pion Voyageur une fois pendant la Phase du Crépuscule.

INTRIGUE



Phase de la Journée: M. Meng avance d'une case dans la zone d'Intrigues et reçoit la Médaille du Premier Joueur si elle est disponible.

Phase du Crépuscule: M. Meng retire 1 Serviteur de sa Réserve et avance son pion de 2 cases dans la zone d'Intrigues.

PAVILLON DE LA PURETÉ CÉLESTE



Phase de la Journée: M. Meng avance son Émissaire d'une case vers le Pavillon (ou gagne 1 point de Victoire s'il a déjà atteint le Pavillon).

Phase du Crépuscule: M. Meng retire 2 Serviteurs de sa Réserve afin de déplacer son Émissaire d'une case vers le Pavillon ainsi que son pion Intrigues d'une case dans la zone d'Intrigues.

DÉCRETS



Phase de la Journée: M. Meng se défasse de Serviteurs pour obtenir des Décrets à leur coût habituel. Il les choisit ainsi :

- Il choisit un Décret en fonction du jour : Décrets de niveau 1 au Jour 1, Décrets de niveau 2 au Jour 2 et Décrets de niveau 3 au Jour 3 et 4.
- Lorsqu'il a le choix entre 2 Décrets du même niveau, il optera pour le moins cher (en comptant le coût additionnel en cas de joueur présent). S'ils ont le même coût et qu'ils sont tous occupés ou tous inoccupés, il choisit celui du bas.
- Si M. Meng ne peut pas payer ou possède déjà le Décret en question, il considérera d'abord les Décrets du niveau inférieur avec les mêmes critères puis ceux du niveau supérieur. M. Meng obtiendra toujours un Décret, tant qu'il peut se le permettre en qu'il ne le possède pas déjà.

Il marque immédiatement les points pour les Décrets de niveau 1 et 2 et en reçoit les récompenses avec les spécificités suivantes :



Le Décret de niveau 1 qui permet d'échanger des cartes Cadeau ne fournira pas à Meng l'avantage habituel, il recevra à la place 1 point de Victoire chaque Matin (à l'étape 4).



Le Décret de niveau 2 qui réduit le coût de l'action Voyage affectera la Phase du Crépuscule, en réduisant le coût de 1.



Phase du Crépuscule: la carte Solo qui renvoie à l'action Décrets pendant la Journée permet à M. Meng de déplacer son pion Voyageur une fois pendant la Phase du Crépuscule.

GRAND CANAL



Phase de la Journée: M. Meng place 1 Serviteur sur un Bateau existant si possible, si pas, il crée un nouveau Bateau. M. Meng ne déplacera jamais ses bateaux manuellement mais ils bougeront d'eux-mêmes pendant la Nuit.



Phase du Crépuscule : Si M. Meng a au moins 2 Serviteurs dans sa Réserve, il en défasse 1 et ajoute le second sur un Bateau ou crée un nouveau Bateau.

Récompenses de Commerce

Les Bateaux de M. Meng remporteront systématiquement la récompense de Commerce où ils se trouvent quand ils auront 3 Serviteurs dessus, quel que soit le Port et quelle que soit la Phase de jeu. Il recevra une carte Cadeau supplémentaire pour sa 1ère et 2ème récompense (seulement la 1ère fois s'il a commencé le jeu avec une 5ème carte Cadeau) et il gagnera 4 points de Victoire pour chaque récompense supplémentaire pour toutes les fois suivantes, sans

DÉCOMPTE FINAL DES SCORES (SOLO)

Le Décompte final des scores se fait de façon traditionnelle à une exception près : Si M. Meng n'a pas atteint le Pavillon de la Pureté Céleste, il n'y marquera pas de points de Victoire mais sera tout de même en lice pour la victoire.

CRÉDITS

AUTEUR : Andreas Steding • **RÈGLES SOLO :** Steve Schlepphorst • **DÉVELOPPEMENT :** Rudy Seuntjens, Seb Van Deun, Rafaël Theunis, Kevin Govaerts •

ILLUSTRATIONS : Andreas Resch **CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens **DIRECTION ARTISTIQUE ET LIVRET DE RÈGLES :** Rafaël Theunis •

TRADUCTEURS: Timothée Lambry, Renaud Carpreau

Merci aux nombreux testeurs de jeu qui ont aidé à faire de ce jeu la perle qu'il est devenu.

S'il y a un problème avec ce produit, contactez le vendeur où vous avez acheté ce jeu ou contactez notre service clientèle par notre site: gamebrewer.com/customer-service

limite. Ses Serviteurs sont alors tous retournés dans sa pioche de Serviteurs. Utilisez des pions Serviteurs d'une troisième couleur pour indiquer les récompenses déjà obtenues sur le plateau de M. Meng.

CARTES SOLO SPÉCIALES

Avant le début de la partie, l'Empereur a secrètement contacté M. Meng pour qu'il prête assistance à l'un des officiers impériaux (choisi au hasard). M. Meng a deux cartes Solo Spéciales qui lui permettent de se concentrer sur une tâche tout au long de la partie. Le lieu qui correspond à la carte Solo Spéciale est indiqué par le pion Double Serviteur de M. Meng pendant la mise en place du jeu.

Note : M. Meng ne se sert pas du Double Serviteur comme un joueur classique mais les cartes Solo Spéciales compensent ce désavantage.



Phase de la Journée: Lorsqu'une carte Solo Spéciale est tirée, échangez une carte Cadeau de façon normale avec le lieu indiqué par le Double Serviteur de M. Meng. Cependant, lorsqu'il effectue les actions de la carte et du lieu, il effectue la version « B » de l'action sans en payer le coût et en utilisant des Serviteurs de sa pioche plutôt que de sa Réserve si possible :

Voyage : M. Meng déplace son Voyageur 2 fois, sans retirer de Serviteurs de sa Réserve.

Grande Muraille : M. Meng place 2 Serviteurs de sa pioche sur la Grande Muraille sans retirer de Serviteurs de sa Réserve. S'il n'a pas assez de Serviteurs dans sa pioche, il utilise les Serviteurs de sa Réserve.

Jade : M. Meng reçoit le Jade le moins cher disponible, sans retirer de Serviteurs de sa Réserve.

Intrigues : M. Meng avance de 3 cases dans la zone d'Intrigues sans retirer de Serviteurs de sa Réserve.

Pavillon de la Pureté Céleste : M. Meng déplace son Émissaire de 2 cases vers le Pavillon et déplace son pion Intrigues d'une case dans la zone d'Intrigues sans retirer de Serviteurs de sa Réserve.

Décrets : M. Meng choisit un Décret de la façon habituelle et y place 1 Serviteur depuis sa pioche. Si sa pioche est vide, il peut utiliser 1 Serviteur de sa Réserve.

Grand Canal : M. Meng place 2 Serviteurs de sa pioche sur un Bateau existant si possible, ou place un nouveau Bateau. S'il n'a pas assez de Serviteurs dans sa pioche, il utilise des Serviteurs de sa Réserve.



Phase du Crépuscule: La carte Solo Spéciale permettra à M. Meng de déplacer son pion Voyageur 1 fois gratuitement.



ACTIONS DES CARTES CADEAU

1

Prenez 1 Serviteur de votre pioche et placez-le dans votre Réserve.

2

Prenez 2 Serviteurs de votre pioche et placez-les dans votre Réserve.



Échangez une de vos cartes Cadeau (de votre main ou de votre défausse) avec l'une des cartes du Plateau de Jeu. Si vous avez pris une carte de votre main, placez la nouvelle carte dans votre main. Si vous avez pris une carte de votre défausse, placez la nouvelle carte dans votre défausse.

RÉCOMPENSES D'INTRIGUES

1 → 1

Reculez votre pion Intrigue d'une case et placez un Serviteur dans votre Réserve depuis la pioche.

3 → 2

Reculez votre pion Intrigue de 3 cases et placez 2 Serviteurs dans votre Réserve depuis la pioche.

5 → 1

Reculez votre pion Intrigue de 5 cases puis choisissez 1 Dé du Destin et placez-le sur la face de votre choix. Il peut arriver que le même Dé soit tourné par plusieurs joueurs lorsque les Récompenses d'Intrigues sont récoltées.

7 → 1

Reculez votre pion Intrigue de 7 cases et recevez 1 Jade depuis la pioche.

LISTE DES DÉCRETS

Niveau 1 :



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez avancer votre pion Intrigues de 2 cases sur la zone d'Intrigues.



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez placer 1 Serviteur depuis votre pioche sur l'un de vos Bateaux (ou placer un nouveau Bateau et ajouter un Serviteur dessus, en suivant les règles normales du Grand Canal). S'il s'agit de votre 3^{ème} Serviteur sur ce Bateau, vous pouvez en recevoir la récompense immédiatement.



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez ajouter 1 Serviteur depuis votre pioche vers votre Réserve.



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez avancer votre Émissaire d'une case vers le Pavillon de la Pureté Céleste. Si votre Émissaire a déjà atteint le Pavillon, marquez 1 point de Victoire à la place.



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. Chaque Matin, vous pouvez échanger l'une de vos cartes Cadeau contre une carte du Plateau Principal. Notez que cela se produit après que les Dés du Destin ont été jetés.

Niveau 2 :



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Voyage », vous pouvez défausser 1 Serviteur de moins pour déplacer votre Voyageur 2 fois.



Marquez immédiatement 2 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Jade », vous pouvez défausser 1 Serviteur de moins. Cet avantage ne s'applique pas lorsque vous obtenez du Jade depuis d'autres sources que l'action « Jade ».



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Grande Muraille », vous pouvez placer 1 Serviteur supplémentaire depuis votre pioche sur la Muraille. Si cela achève la rénovation de la Muraille, effectuez le décompte des points de la Grande Muraille (voir page 8).



Marquez immédiatement 3 points de Victoire. À chaque fois que vous échangez une carte Cadeau avec un Officier impérial, vous pouvez désormais échanger une carte de la même valeur sans pénalité et effectuer l'action.



Marquez immédiatement 4 points de Victoire. À chaque fois que vous effectuez l'action « Décret », vous pouvez vous défausser d'un Serviteur de moins que le coût indiqué.



Niveau 3 :

À la fin de la partie, marquez 1 point de Victoire tous les 3 points de Victoire marqués pendant la partie, avec un maximum de 10 points de Victoire. Marquez les points de ce Décret avant tout autre Décret de niveau 3.



À la fin de la partie, marquez 8 points de Victoire.



À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Jade en votre possession avec un maximum de 10 points de Victoire.



À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur posté sur un Décret, y compris celui-ci.



À la fin de la partie, marquez 2 points de Victoire pour chaque Serviteur placé sur une récompense de Commerce de votre Plateau de Joueur.

ACTIONS DES LIEUX



Retirez le nombre de Serviteurs indiqué de votre Réserve et placez-les dans la pioche.



Retirez 1 Serviteur d'un de vos Bateaux en le déplaçant vers l'emplacement correspondant sur votre Plateau de Joueur où il restera jusqu'à la fin de la partie.



Déplacez le nombre de Serviteurs indiqué de votre Réserve vers l'emplacement approprié sur le Plateau de Jeu ou l'un de vos Bateaux.



Marquez immédiatement le nombre de points de Victoire indiqué, déplacez votre pion points de Victoire sur le compteur en conséquence.



Marquez le nombre de points de Victoire indiqué à la fin de la partie (voir « Fin de partie » à la page 14).

LISTE DE JETONS VOYAGE



Recevez 1 Serviteur et placez-le dans votre Réserve.



Recevez 2 Serviteurs et placez-les dans votre Réserve.



Déplacez votre Émissaire d'une case sur le chemin du Pavillon de la Pureté Céleste.



Déplacez votre pion d'une case dans la zone d'Intrigues.



Défaussez une carte Cadeau d'une valeur minimale de 7 et recevez 1 Jade de la pioche.



Gagnez immédiatement 2 points de Victoire.



Piochez une carte Cadeau dans votre défausse.



Échangez une de vos cartes Cadeau (de votre main ou de votre défausse) avec l'une des cartes du Plateau de Jeu. Si vous avez pris une carte de votre main, placez la nouvelle carte dans votre main. Si vous avez pris une carte de votre défausse, placez la nouvelle carte dans votre défausse.



Placez 1 Serviteur depuis la pioche sur la Grande Muraille. Si ce dernier complète la Grande Muraille, résolvez l'étape « Décompte des points de la Grande Muraille » (voir page 8).



Prenez 1 Serviteur dans la pioche et placez-le sur l'un de vos Bateaux sur le Grand Canal (ou placez un nouveau Bateau et ajoutez le Serviteur en suivant les règles normales du Grand Canal). S'il s'agit du 3ème Serviteur sur ce Bateau, vous pouvez en recevoir la récompense immédiatement.



Retirez 3 Serviteurs de votre Réserve et recevez 1 Jade de la pioche.



Ce jeton Voyage compte pour 2 lorsque vous l'échangez contre des Serviteurs, des points de Victoire ou du Jade. Important : vous devez garder ce Jeton face visible et vous n'en tirez pas de récompense immédiate.

JETONS VOYAGE BONUS

Nous recommandons l'usage de ces jetons Voyage Bonus pour les joueurs expérimentés. Ajoutez-les au jeu lorsque vous aurez déjà joué quelques parties de Gùgōng.



Placez ce jeton Voyage ainsi qu'un Serviteur de votre Réserve à côté de votre Plateau de Joueur. Pour le restant de cette Journée, toutes les cartes Cadeau que vous jouerez auront une valeur augmentée de +1. À la fin de la Journée, placez le jeton Voyage Bonus au dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique et placez le Serviteur utilisé dans votre pioche.



Placez ce jeton Voyage ainsi qu'un Serviteur de votre Réserve sur une zone d'action de votre choix. Pour le restant de la Journée, vous recevrez 1 point de victoire chaque fois qu'un Joueur utilisera l'action de ce lieu et il perdra 1 point de Victoire. À la fin de la Journée, placez le jeton Voyage Bonus au dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique et placez le Serviteur utilisé dans votre pioche.



Placez ce jeton Voyage ainsi qu'un Serviteur de votre Réserve sur une zone d'action de votre choix. Pour le restant de la Journée, à chaque fois qu'un joueur effectuera l'action de ce lieu vous pourrez le suivre et effectuer l'action également. À la fin de la Journée, placez le jeton Voyage Bonus au dessus de votre plateau face cachée comme un jeton Voyage classique et placez le Serviteur utilisé dans votre pioche.

Notez que comme ces Jetons Voyage Bonus ne sont pas stockés au-dessus de votre Plateau Joueur, ils ne peuvent être échangés pour des récompenses et ne comptent pas pour votre limite de 6 Jetons Voyage.