

## Résumé

Les joueurs incarnent des négociants dans un marché alimentaire d'un petit port asiatique. Les *merchandises* du marché (sous forme de cartes) sont le *riz*, le *poisson*, les *légumes*, et les *épices*, situées sur des jonques du port. Le nerf de la guerre est le *yuans* (en billets) : le gagnant sera celui ou celle qui en aura amassé le plus au bout des *10 tours de jeu* constituant la partie. Chaque tour, le *cours des marchandises* change (indiqué par une *carte marché*) : elles sont vendues pendant la *phase de marchandage* dans la *halle du marché*, et sont d'abord acquises pendant les *phases de réapprovisionnement* et d'*action*. Pendant la phase d'action, chaque joueur à tour de rôle va réaliser une *seule action* (charger des *palettes*, gagner des *yuans* ou gagner des marchandises), par l'entremise d'un jeune *aide* à tout faire, ou d'un des *merchants* spécialisés, ces derniers passant d'une jonque à l'autre à chaque tour. Des *cartes spéciales*, acquises plus ou moins durement au marché, permettent des entournelures qui compliquent la tâche des adversaires ou facilitent ses propres projets.

## Préparation du jeu

Les cartes marchandises sont triées par couleur et déposées sur leurs jonques respectives : blanche (B) pour le riz, violette (V) pour les légumes, orange (O) pour les épices, marron (M) pour le poisson, rien sur la jonque grise (G). D'un mélange de 8 cartes (ou 6 à 3 joueurs) de chacune des 4 couleurs, chaque joueur en tire 8, puis prend toutes les palettes et les 2 *cartes réapprovisionnement* (*beliebige Warenkarte*) de la couleur qu'il a choisie (B,V,R, ou J). Les cartes spéciales S sont battues et posées en 4 tas de taille  $\simeq$  égale sur les cases du côté du plateau. Les cartes marché sont posées face cachée en tas, sur la halle du marché. Les 2 pions aides (ou un seul à 3 joueurs) sont placés sur la première case de chacune des 2 lignes du haut du plateau (égrenant les tours de jeu). Les 3 marchands "palettes" vert, "cartes marchandises" violet, et "yuans" jaune, sont respectivement posés en proue des jonques V, M et G. Des palettes sont posées dans les cales des jonques comme suit : à 3 joueurs V=BV, M=BVR, B=BR, G=BVR, O=VR (jaune peut remplacer une des couleurs), à 4 joueurs V=BV, M=JVR, B=JB, G=BVR, O=JR. Enfin, la *jonque rouge* est donnée au premier joueur.

## Déroulement d'un tour de jeu

*Phase 1*: On retourne la prochaine **carte marché** (qui indique le cours des transactions pour le tour, cf Phase 4).

Si un aide est sur une *case S*, chaque joueur choisit un paquet de cartes S (en commençant par le premier joueur à la jonque rouge), puis chacun consulte le sien et en extrait une carte qu'il ajoute à sa main. Si l'aide est sur une *case Y*, les joueurs doivent révéler leur fortune. Enfin, un joueur ayant devant lui une *carte S d'échange* (2 *beliebige*) peut l'utiliser à cette phase seulement (elle permet l'échange de 1 ou 2 marchandises de sa main avec celle(s) de son choix dans les pioches).

*Phase 2*: Successivement, chaque joueur choisit un aide ou un marchand *non encore retourné*, qu'il retourne, pour **réaliser une action** : celle du marchand sur la jonque du marchand si c'est un marchand, ou, si c'est un aide, l'action indiquée au dessus de la case courante de l'aide, effectuable uniquement sur *une jonque non occupée par un marchand*. Les 3 actions possibles sont :

- *charger 1 ou 2 palettes (action verte)* : composées de 3 caisses chacune, elles sont posées dans la cale de la jonque, parallèlement les unes aux autres sur leur propre niveau, mais perpendiculairement aux palettes du niveau du dessous (3 palettes côte-à-côte forment un niveau, avant d'en entamer un autre). Les palettes sont en nombre limité, ne sont jamais reprises, mais peuvent être éventuellement déplacées (carte *S eigener Ladungsstreifen* à jouer en phase 2).
- *gagner des yuans (action jaune)* : pour *chaque caisse visible de sa couleur sur la jonque* où est effectuée cette action, le joueur prend dans la banque un *yuans*, avec un *minimum de 3 yuans* (même si 0 caisse n'est visible).
- *gagner des cartes marchandises (action violette)* : idem, mais le gain par caisse visible de sa couleur est une carte marchandise de la couleur de la jonque en question (e.g. riz dans la jonque blanche), avec un minimum de 3 ; s'il ne reste pas assez de cartes sur la jonque en question, une autre couleur peut-être choisie. Si l'action a lieu sur la *jonque grise*, une (seule) couleur de marchandise pourra être choisie par le joueur pour en tirer des cartes.

C'est aussi au cours de cette phase qu'un joueur peut, à son tour, jouer (en la retirant de sa main et du jeu) une (seule) **carte Zusatzaktion**, avant ou après son action normale.

*Phase 3*: Chaque joueur se **réapprovisionne**, à raison d'une *carte marchandise par carte réapprovisionnement* qu'il a devant lui (deux en début de partie, d'autres pouvant provenir des paquets de cartes S). Les cartes prises peuvent être de types différents.

*Phase 4*: La phase de **marchandage** consiste en fait en des *enchères*, pour remporter des yuans ou une carte S.

Chaque joueur choisit secrètement un certain nombre (voire 0) de cartes marchandises *d'un seul type*, puis les enchères sont révélées simultanément : pour *chaque type* de marchandise représentée dans les offres, le joueur en ayant proposé *le plus remporte le nombre exact de yuans indiqué par la carte marché* en cours, pour la marchandise en question (si ce n'est pas un chiffre mais un S, le gain est une *carte spéciale S*, choisie comme décrit plus haut), les enchères d'un montant inférieur ne rapportant rien. Toutes les mises de cartes, gagnantes ou non, sont perdues et remises dans leurs jonques respectives.

Un *pion en bois noir* est mis sur la carte marché pour chaque marchandise ayant fait l'objet d'une offre. S'il reste des marchandises *non encore mises*, on recommence les enchères pour celles-ci, jusqu'à ce que toutes aient eu preneur ou que personne ne fasse d'offre valable pendant un tour d'enchère, mettant fin à cette phase. Par *offre non valable* on entend une offre de 0 cartes, ou de cartes de types différents, ou encore de cartes d'un type ayant déjà été misé au cours du tour (*i.e.* avec un pion noir).

En cas d'ex-æquos pour l'obtention de la majorité, le gain total est partagé équitablement entre les joueurs concernés (sauf si le gain est une carte S, auquel cas personne n'en tire), le reste de la division s'évaporant au cours de la lutte (*i.e.* 4 yuans à partager entre 3 joueurs ex-æquos donne 1 yuans pour chacun de ces joueurs et 1 yuans pour personne).

*Phase 5*: les pions aides et marchands retournés sont **remis face visible** et **chaque marchand se déplace** sur la proue de la prochaine jonque en sens horaire. La jonque rouge de premier joueur change de main (en sens horaire également). C'est toujours à partir de ce joueur que sont réalisées les actions de la phase 2, le réapprovisionnement de la phase 3, ou les tirages de cartes S.

## Cartes Spéciales et fin de partie

Les cartes S notées *Immer* (réapprovisionnement, échange de marchandise, et briseur d'ex-æquos, c.à.d. permettant de remporter toutes les égalités dans les enchères) sont à *poser immédiatement devant soi* après leur tirage, et servent en permanence. Les cartes *Zusatzaktion* sont à jouer en phase 2, et les *cartes bonus* de fin de partie (8 et 12 yuans) sont à jouer pendant le **décompte final**. Celui-ci a lieu à la fin du 10ème tour de jeu : à ses yuans en main, on s'ajoute *4 yuans par jonque dans laquelle au moins une de ses caisses est visible, ou bien 25 yuans si c'est le cas des 5 jonques*. Un départage éventuel se fait suivant le nombre de cartes marchandises restant en main.