

NIPPONS

Installation :

- Poser le plateau

- Chaque joueur prend 8 tuiles contrat, 1 plan de valeur 1, 10 pions influence de sa couleur. 1 tableau de bord, 12000 yens et deux cubes de charbon dans la case budget. 6 tuiles de bateau de valeur 2 et 6 trains de valeur 2. On place un cube noir sur le 2 de la piste charbon, 12 de la piste argent et le 1 de la piste connaissance. (Ci-dessous : les tuiles contrat)



- Choisir un 1er joueur et dans l'ordre horaire, on pose un disque sur le 10,11,12,13 de la piste de score.

- Placer le marqueur de score blanc sur sa piste de scoring

- Trier les tuiles usines selon leur production (indiquée en bas à droite) et les placer en pile à côté du plateau



- Trier les tuiles récompenses selon leur multiplicateur au dos (2x à 5x). Retirer deux tuiles au hasard de chaque sorte si 2 joueurs et une seule de chaque sorte si 3 joueurs. Classifier ensuite chaque groupe selon leur face (plan, charbon, yen) et les placer en bas à droite du plateau (cf page 3)



- Placer les 4 tuiles de multiplication (X2) près du plateau

- Poser huit tuiles citées au hasard sur les régions du japon

- Enlever 1 meeples de chaque couleur pour une partie à 3, et 2 de chaque pour une partie à 2, mettre les autres dans le sac, puis tirer au hasard 5x3 meeples pour les placer dans les cases actions (haut du plateau)

- Placer 5x3 meeples sur les rangées ouvriers en haut à gauche (3x3 à 3 joueurs et 2x2 à 2 joueurs)

- Placer le reste en pioche (Charbon, plan, yen) Attention : Recevoir 2 plans, c'est soit recevoir deux tuiles de valeur 1 ou une seule de valeur 2

Tour de jeu :

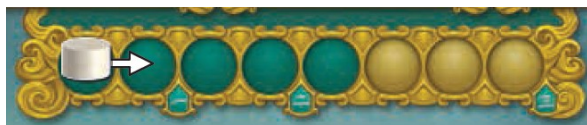
Deux possibilités :

1 - Prendre un meeples au-dessus d'une case action et faire la ou l'une des actions situées en dessous.

C'est obligatoire, si on a pris un meeples. Placer celui si sur son plateau individuel en partant de la gauche.



Si on a vidé les meeples d'une action, il faut déplacer 1 rangée de meeples depuis les rangées ouvriers pour compléter. Si jamais les rangées ouvriers sont vides, il faut les compléter depuis le sac avec 3 meeples par action (sur toutes les actions) et compléter les rangées ouvriers comme à l'installation (5x3 ou 3x3 ou 2x2), puis avancer le marqueur de score blanc sur sa piste.



Si ce marqueur franchit un décompte, il faut le faire (voir décomptes)

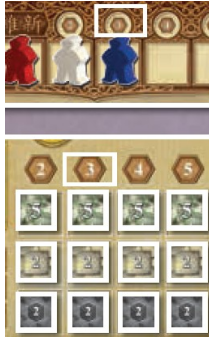
Si ce marqueur atteint une case dorée, il reste trois tours de table. On avance le marqueur de score, après chaque tour, jusqu'au 3ième décompte. On décompte une dernière fois, puis le jeu se termine.

Si un joueur a complété la rangée de meeples sur son plateau individuel (donc 6), sa prochaine action sera de "consolider". Mais il a droit de le faire avant d'avoir posé 6 meeples

2 - Consolider

- Le joueur retire tout son argent et son charbon de sa zone budget et reprend ce qu'indique la jauge argent et charbon de son plateau.

- S'il y a au moins 3 ouvriers sur le plateau individuel, le joueur reçoit la récompense de l'empereur de l'ouvrier le plus à droite (Voir au dessus de lui la valeur). Le joueur prend alors une tuile récompense de cette valeur ou inférieure, prend le bonus indiqué et retourne sa tuile côté multiplicateur sur l'une des cases accomplissements de son plateau individuel. (On ne peut plus changer d'avis après)



- S'il n'y a plus de tuiles de la valeur de la récompense ou inférieure, mais qu'il en reste, le joueur ne prend pas de récompenses. Mais s'il n'y a plus du tout de tuiles récompenses, le joueur peut prendre une tuile multiplicateur de la pioche.

- Le joueur doit payer 3000 yens par couleur d'ouvriers sur son plateau. - 2PV par couleur non payée.

- le joueur enlève ses meeples et complète les rangées ouvriers s'il y a de la place et défasse le reste dans le sac

Note: A tout moment et même plusieurs fois, durant son tour, un joueur peut défasser 3 plans pour faire monter sa jauge de Charbon ou Yen ou Connaissance

Les actions :

- Investir dans les usines



Les usines ont 3 niveaux. Pour en faire une, il faut avoir la connaissance pour le faire (2, 4 ou 6) donc son cube noir sur la jauge connaissance doit avoir atteint le niveau. Puis il faut payer 6000 Yens. On peut alors prendre une tuile usine et la placer devant soi, côté visible (Pas avec la connaissance requise). Si on n'a pas le niveau de connaissance, il est possible de remplacer les niveaux manquants par des tuiles plans

- Augmenter sa connaissance



On peut monter de 1 à 3 niveaux sa jauge de connaissance pour 1000, 3000, 6000 Yens

- Fabriquer des machines



On peut acheter de 1 à 3 machines pour 5000 Yens chacune. On peut, soit placer une tuile machine sur une usine qui n'en a pas (+1), soit l'améliorer (+2). Si on a plus la possibilité de poser des machines ou les améliorer, on peut même en stocker en réserve, mais elles devront être placées sur les prochaines usines construites.

- Produire des marchandises.



On peut produire de 1 à 3 marchandises différentes. Il faut payer le coût en charbon de l'usine (depuis sa zone de budget) et mettre un cube noir sur l'usine (il faut qu'il reste un emplacement libre avant de le poser). Ensuite, si on a des machines, on peut, s'il reste de la place sur les usines, ajouter 1 ou 2 cubes noirs (selon le niveau de la machine)

- Honorer des contrats (export)



On peut honorer de 1 à 3 contrats. Pour honorer un contrat, on choisit une tuile contrat encore visible devant soi. On défusse autant de marchandises différentes que de cubes blancs dessinés sur le contrat, et autant de fois chaque, que le nombre indiqué dessus. On gagne alors les PV ou Yens indiqué en bas à gauche du contrat. On monte la jauge de monnaie autant de fois qu'indiqué en bas à droite. Puis on retourne le contrat face cachée.

- Augmenter ses mines de charbon



On peut monter de 1 à 3 niveaux sa jauge de connaissance pour 1000, 3000, 6000 Yens

- Construire des trains



Un joueur peut construire de 1 à 3 lignes de train. On paye 5000 Yens chaque. On prend alors une tuile depuis sa réserve (de gauche à droite) et la place dans une région. Si plusieurs tuiles sont achetées, elles doivent être placées dans différentes régions

Important : À 2 joueurs, on n'utilise que 4 slots par région et 6 pour 3 joueurs (ceci est indiqué sur la région)

- Construire des navires



Idem que les trains

- Marché local



Un joueur peut placer de 1 à 3 tuiles dans une région (toujours la même). Le joueur défaisse alors 1 à 3 cubes d'une marchandise et prend la ou les tuiles influences de son stock selon les cubes investis (Cf tableau sur le plateau) *Exemple : en défaisant 3 cubes de montres au 3ième scoring, on peut prendre pour 7 en influence*



et les placent autour des villes de la région, en face de la même sorte de marchandises que la marchandise dépensée en cube. On ne peut poser une tuile que sur un slot vide avec une valeur plus faible ou sur une tuile de plus petite valeur d'influence (dans ce cas, la tuile plus petite est rendue au propriétaire). Lorsqu'une tuile est posée, on touche le bonus de la région (cf plateau de jeu)

Note : A 3 joueurs, on ne peut remplir que 3 slots et à 2 joueurs que 2 slots autour d'une ville. Mais, on peut remplir un slot vide et virer une tuile de plus petite valeur pour libérer un slot ailleurs autour de cette ville. (cf page 10)

Note : Les chiffres déjà indiqués sur le plateau sont des influences étrangères. Il faut faire comme si c'était un énième joueur

Les décomptes :

Décompte I et II et III

Pour chaque région :

- Additionner les points influences des tuiles influences
- Ajouter +2 par train dans la région si on a au moins une tuile influence
- Attention ! Les sociétés étrangères ont aussi un décompte
- Regarder le tableau des scores sur le plateau. On a les PV de sa position en influence (pour chaque période de scoring)



Exemple : Au premier score, celui qui a le plus d'influence marque 10 PV

Si égalité en influence, additionner les PV des rangs et rediviser entre les joueurs (arrondi inférieur)

si on est premier ou deuxième (même à égalité), on ajoute 2PV par navire à soi dans la région

Décompte Final (après le III)

- Le joueur retire tout son argent et son charbon et reprend ce qu'indique la jauge argent et charbon.
- Le joueur doit payer 3000 yens par couleur d'ouvriers sur son plateau. - 2PV par couleur non payée.
- Compter les PV des accomplissements en tenant compte des multiplicateurs obtenus grâce aux récompenses. Attention, s'il n'y pas de multiplicateur (d'origine ou ajouté), ça fait 0 VP

