

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

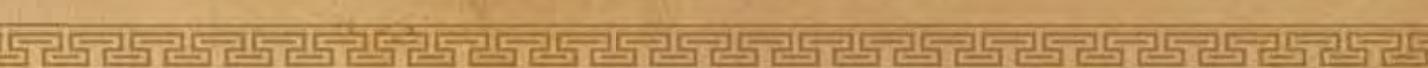
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

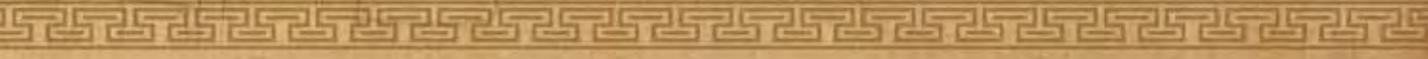
escaleajeux@gmail.com





FÖRBIDDEN

禁





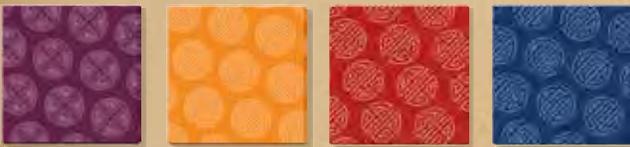
FORBIDDEN CITY

Le nouvel empereur chinois Wei Zu Yang est encore trop jeune pour pouvoir régner. Ses conseillers espèrent étendre leur influence dans le Palais impérial, plus connu sous le nom de Cité interdite.

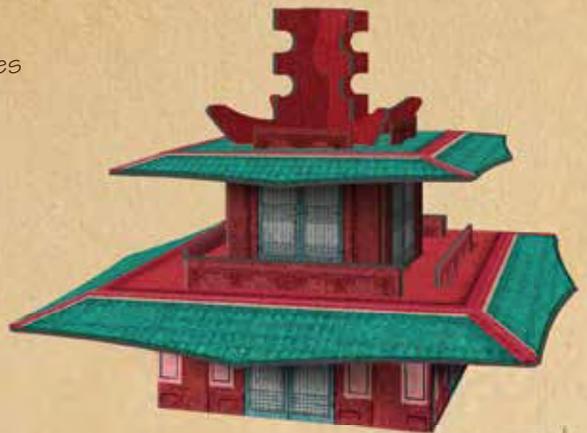
À tour de rôle, les conseillers posent leurs tuiles pour tenter de fermer les salles au moment où leur influence est la plus grande. Pour installer leur suprématie, ils ont besoin du soutien du plus grand nombre de dragons impériaux possibles. Le conseiller qui se montre le plus habile, contrôle la Cité interdite et remporte ce captivant jeu de pouvoir !

CONTENU

108 tuiles : 30 mauves, 30 jaunes, 24 rouges, 24 bleues



84 pièces chinoises (14x1, 29x2, 14x10, 27x20)



Palais impérial

Tuile de départ recto verso



BUT DU JEU

Tu es un conseiller du Palais impérial de Wei Zu Yang et tu veux avoir plus de pouvoir. Pour acquérir ce pouvoir supplémentaire, tu essaies de gagner le plus de pièces chinoises possibles. Pour les gagner, tu dois occuper les différentes salles de la Cité interdite. Mais sois prudent, car les autres conseillers ont la même ambition que toi !



AVANT DE COMMENCER

- Pose la tuile de départ recto verso au milieu de la table. La face avec un jardin dans chaque angle convient aux débutants. L'autre face est destinée aux joueurs avancés, avec des salles plus grandes permettant de gagner davantage de pièces.
- Assemble le Palais impérial et place-le sur la tuile de départ.
- Place les pièces chinoises à portée de main.
- Chaque joueur prend 24 tuiles dans sa couleur de jeu, les mélange et les pose, face cachée, devant lui sur la table. Si vous jouez à deux, utilisez les tuiles mauves et jaunes car ces couleurs ont six tuiles supplémentaires avec le chiffre 2 indiqué dessus.



IMPORTANT :

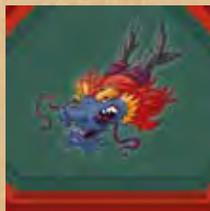
Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, n'utilisez pas les tuiles mauves et jaunes portant le chiffre 2.



Chaque joueur prend la tuile qui se trouve tout en haut de sa propre pile et la tient dans sa main sans la montrer aux autres joueurs.

Des murs et des parties de salles dans trois différentes couleurs (vert, rose et blanc) sont

illustrés sur chaque tuile. Certaines des tuiles représentent des murs avec des portes. D'autres tuiles représentent des conseillers dans la couleur du joueur, ou un dragon.



Tuile verte avec 1 mur et 1 dragon



Tuile rose avec 3 murs, 1 porte et avec 1 conseiller pour le joueur jaune



Tuile blanche avec 1 mur et 2 conseillers pour le joueur mauve

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est allé le plus près de la Cité interdite en Chine, commence à jouer. Pendant ton tour, tu joues la tuile que tu as dans ta main et tu la poses, face visible, sur la table. Les règles suivantes s'appliquent :

- La tuile doit au minimum être adjacente à une autre tuile.
- La tuile ne peut pas relier deux salles de couleurs différentes sans un mur de séparation au milieu. Autrement dit, tu as seulement le droit de poser ta tuile à côté d'une tuile de la même couleur, sauf si elles sont séparées par un mur.

Cette action est interdite.



Cette action est autorisée.



À la fin de ton tour, prends une nouvelle tuile de la pile et garde-la dans ta main sans la montrer aux autres joueurs.

FERMER LES SALLES

Une salle est fermée quand elle est entièrement entourée de murs (avec ou sans porte).

CALCULER LA VALEUR D'UNE SALLE

Quand une salle est fermée, tu calcules sa valeur totale de la façon suivante :

1. Tuiles : chaque tuile constituant la salle fermée offre 1 point, payable en pièces chinoises.
2. Dragons : chaque dragon dans la salle offre 3 points bonus, payables en pièces chinoises.
3. Salles adjacentes : voir ci-dessous.

SALLES ADJACENTES

Les salles qui sont **directement reliées via une porte** à la salle fermée, sont également ajoutées au calcul. Les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque tuile offre 1 point et chaque dragon offre 3 points bonus, indépendamment du fait que la salle adjacente soit fermée ou non.
- La valeur de chaque salle adjacente est calculée séparément. Les tuiles avec des murs en diagonale peuvent être calculées comme une salle des deux côtés du mur.
- Chaque salle adjacente est comptée une seule fois, même si elle partage plusieurs portes avec la salle fermée.
- Les salles qui sont directement adjacentes à une salle fermée, mais dont la porte est bloquée par un mur, ne sont pas comptabilisées dans le calcul.
- Les salles qui ne sont pas directement adjacentes à la salle fermée (mais qui ont, par exemple, une porte qui donne sur une salle adjacente) ne sont pas comptabilisées dans le calcul.



La tuile blanche est directement adjacente à la salle verte fermée et elle est comptabilisée dans le calcul.



La tuile blanche est directement adjacente à la salle verte fermée, mais elle n'est pas comptabilisée dans le calcul car la porte est bloquée par un mur.

BARÈME DE POINTS

Le joueur qui a le plus de conseillers dans la salle fermée, obtient la valeur totale en pièces chinoises. Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre de conseillers dans la salle fermée, obtient la moitié du score total. Dans le cas où le score total est impair, le montant est arrondi au chiffre inférieur. S'il y a deux joueurs ou plus qui ont le plus de conseillers dans la salle fermée, chacun de ces joueurs est récompensé par la moitié de la valeur totale. Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre de conseillers, n'obtient aucune pièce.

S'il y a un seul joueur avec le plus de conseillers dans une salle fermée, mais qu'il y a deux joueurs ou plus qui ont le deuxième plus grand nombre de conseillers dans la salle fermée, ces deux joueurs ou plus n'obtiennent rien.

Les joueurs posent leurs pièces chinoises devant eux sur la table.

EXEMPLE 1 :

le joueur bleu obtient 11 points pour la fermeture de la salle rose ; 2 (tuiles) pour la salle elle-même, 4 (tuiles) + 3 (dragons) pour la salle verte adjacente, 1 (tuile) pour le Palais impérial et 1 (tuile) pour la salle blanche.

Important : les jardins illustrés sur la tuile de départ ne sont jamais comptabilisés dans le calcul.



EXEMPLE 2 :

le joueur rouge a le plus de conseillers dans la salle verte fermée et il obtient 12 points : 6 (tuiles) + 3 (dragons) pour la salle proprement dite, 2 (tuiles) pour la salle rose adjacente et 1 (tuile) pour le Palais impérial adjacent. Le joueur bleu a le deuxième plus grand nombre de conseillers dans la salle fermée par le joueur rouge. Le joueur bleu obtient donc 6 points, c'est-à-dire la moitié de la valeur totale. Le joueur jaune n'obtient aucun point.

EXEMPLE 3 :

les joueurs bleus et mauves ont tous les deux le même plus grand nombre de conseillers dans la salle blanche fermée par le joueur bleu et ils obtiennent donc 3 points chacun. La valeur totale est en effet de 6 points : 4 (tuiles) pour la salle proprement dite et 2 (tuiles) pour la salle rose adjacente. Le joueur jaune n'obtient aucuns points.

Important : les joueurs bleu et mauve n'obtiennent aucuns points pour la salle verte car il n'y a pas de porte donnant directement entre les salles blanche et verte.



EXEMPLE 4 :

le joueur jaune a le plus de conseillers dans la salle rose fermée par le joueur jaune et il obtient 15 points : 5 (tuiles) pour la salle proprement dite, 6 (tuiles) + 3 (dragons) pour la salle verte adjacente et 1 (tuile) pour la salle blanche adjacente. Les joueurs rouge et bleu ont chacun le deuxième plus grand nombre de conseillers et n'obtiennent donc aucuns points.

Astuce : comme tu peux le voir dans ces exemples, même les petites salles fermées peuvent générer beaucoup de points quand elles ont une porte qui mène vers de grandes salles adjacentes.

LE GAGNANT DU JEU

Le jeu est terminé lorsque chaque joueur ne possède plus que 2 tuiles dans sa pile. Les 2 dernières tuiles ne sont pas jouées ! Chaque joueur retourne ces 2 dernières tuiles et obtient 2 pièces chinoises pour chaque conseiller et 3 pièces chinoises pour chaque dragon illustré sur ses tuiles.

Le joueur qui possède maintenant le montant le plus élevé en pièces est considéré comme le plus puissant conseiller du Palais impérial et il remporte donc le jeu !

REMERCIEMENTS

Reiner Knizia remercie chaleureusement tous les testeurs qui ont contribué au bon développement de ce jeu, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

Copyright Dr Reiner Knizia 2018. Tous droits réservés.



Overzicht van de kamertegels
voor iedere speler



Übersicht über die Fliesen
jedes Spielers

Aperçu des tuiles des salles
pour chaque joueur



Overview of room tiles
for each player



6 extra kamertegels voor iedere speler
bij het spel met 2 spelers

6 zusätzliche Fliesen für jeden Spieler,
wenn zwei Spieler spielen

6 tuiles supplémentaires pour chaque
joueur quand la partie se joue à deux

6 extra room tiles for each player
in a game with two players

19700

Jumbodiset GROUP