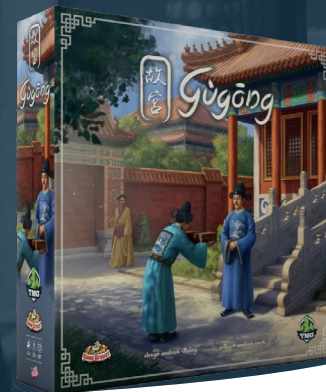




# GÙGŌNG

(GAME BREWER - ATALIA)

DANS LA CITÉ INTERDITE, LE NOUVEL EMPEREUR TENTE D'ÉRADIQUER LA CORRUPTION. VOUS INCARNEZ UNE PUISSANTE FAMILLE CHINOISE TENTANT DE GAGNER EN INFLUENCE ET EN POUVOIR. GRÂCE À UN ASTUCIEUX PROCÉDÉ D'ÉCHANGES PEU ÉQUITABLES, VOUS RECEVREZ LES FAVEURS DES HAUTS FONCTIONNAIRES DE LA CITÉ MAIS TOUT CELA RESTERA VAIN SI VOUS N'ARRIVEZ PAS À OBTENIR UNE AUDIENCE AVEC L'EMPEREUR.



## 1 / MISE EN PLACE



### Plateau :

- Placez le plateau du bon côté selon le nombre de joueurs.
  - Placez aléatoirement 32 jetons *Voyage* sur les emplacements prévus en haut du plateau. Les jetons restants forment 2 pioches disposées sur les 2 emplacements bleus. Les pions *Voyageurs* (chevaliers) sont placés à côté en dehors du plateau.
  - Placez 1 *Jade* sur chaque emplacement prévu. Les *Jades* restants forment une pioche sur l'emplacement de la cour.
  - Piochez 2 *tuiles Décret* de chaque niveau (1/2/3) et placez les face visible sur les emplacements prévus. Les tuiles restantes sont retirées du jeu.
  - Placez le jeton *1er joueur* sur son emplacement dans la zone des *Intrigues* (à gauche).
  - Placez les pions *Emissaire* sur leurs emplacements dans la zone du *Palais* (au centre).
  - Placez le pion *Compteur de Jour* sur la case 1.
  - Placez les 3 *dés du Destin* et placez les sur les espaces indiqués en haut du plateau.
  - Placez les pions *Points de Victoire* sur la case 0 de la piste.
- Séparez les *cartes Cadeau* selon la partie sombre de l'*Eventail* en haut à droite :
- Les 7 cartes avec un *Eventail* sans partie sombre sont placées sur les emplacements des 7 zones du plateau.
  - Les cartes avec le symbole *Yin/Yang* sont placées en pile à côté du plateau de jeu.

### Chaque joueur reçoit :

- Un *plateau Joueur* à sa couleur.
- Un paquet de 4 *cartes*. Le 1er joueur reçoit les cartes avec l'*Eventail* dont 1 segment est noirci, le second les cartes avec l'*Eventail* dont 2 segments sont noircis... Etc
- 12 *cubes Serviteur* : 6 sur leur plateau joueur et 6 dans leur réserve sur la table.
- 1 *Double Serviteur* placé sur son emplacement en bas à gauche.
- 3 *bateaux* du *Grand Canal*.

## 2 / TOUR DE JEU



Le jeu se déroule en 4 manches. Chaque manche comprend 3 phases :

### 1) LA PHASE DU MATIN :

#### Déterminer le 1er joueur :

Le premier joueur à avancer sur la *piste des Intrigues* reçoit la médaille du 1er joueur. Il sera le premier à jouer à la manche suivante.

#### Approvisionner la zone Voyage :

Réapprovisionner les *cases vides* de la zone *Voyage* avec de nouveaux jetons issus de la pioche.

#### Lancer les 3 dés du destin :

Placez les sur les emplacements prévus en haut du plateau.

#### Résoudre les décrets :

Tous les joueurs qui ont placé un cube *Serviteur* sur un décret avec le *symbole Matin* (soleil levant) reçoivent leur récompense.

#### Recevoir de nouveaux serviteurs :

Déplacez le *Compteur de Jour* d'une case. Chaque joueur reçoit le nombre de *cubes* indiqué sur la case.

### 2) LA PHASE DE LA JOURNÉE :

#### ÉCHANGER DES CADEAUX :

Vous devez échanger des *cartes Cadeau* de votre main avec d'autres *cartes Cadeau* du plateau.

#### - Si votre *carte Cadeau* à une valeur supérieure à la *carte que vous voulez récupérer* :

- Récupérez la carte du plateau que vous mettez face cachée dans votre *défausse* et déposez votre carte à la place.
- Vous pouvez faire l'*action de la carte*, celle de la *zone* où vous avez posé la carte ou les deux actions.
- Si vous faites les 2 actions, commencez par l'action de la carte. Elle vous permet de faire une *action d'un autre lieu* / de récupérer de *nouveaux serviteurs* ou d'*échanger* une de vos cartes contre une carte du plateau.
- Seule la *carte de valeur 1* peut remplacer une carte de *valeur 9*.

#### - Si votre *carte Cadeau* à une valeur inférieure ou égale à la *carte Cadeau*, 3 possibilités :

- Vous pouvez *retirer 2 serviteurs* de votre réserve pour pouvoir échanger la carte **ET** faire les actions.
- Vous pouvez *défausser* (en plus de la carte jouée) *une autre carte* de votre main pour pouvoir échanger la carte **ET** faire les actions.
- Vous pouvez faire l'échange des cartes **SANS** faire les actions.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)

### ACTIONS DES LIEUX

#### Zone Voyage :

- Vous pouvez avancer votre pion *Chevalier* d'une case et faire l'action du jeton *Voyage*.
- Vous pouvez défausser 2 cubes *Serviteur* pour déplacer votre pion *Chevalier* deux fois et donc faire deux actions.
- La première fois que vous faites l'action *Voyage*, choisissez sur quel jeton *Voyage* vous démarrez votre voyage en y posant votre pion *Chevalier*. Faites l'action du jeton.
- Ignorer les cases vides et les autres pions *Chevaliers* lors de vos déplacements.
- Placez vos jetons *Voyage* face caché sur les emplacements prévus en haut de votre plateau joueur. Vous pourrez les échanger à n'importe quel moment contre des serveurs / des P.V ou des jades.

#### La grande Muraille :

- Posez un cube *Serviteur* sur un emplacement de la grande muraille.
- Défaussez un cube *Serviteur* pour pouvoir poser 2 cubes *Serviteurs* sur la Muraille.
- Quand la Muraille est terminée (longueur déterminée selon le nb de joueurs), le joueur qui a posé le plus de serveurs reçoit 3 P.V et monte son Émissaire d'une case sur les marches du palais. En cas d'égalité, le joueur le plus avancé sur la piste des Intrigues l'emporte. Seul le joueur qui a reçu les récompenses, défausse ses serveurs de la muraille.
- Tous les joueurs qui ont participé à la construction de la muraille peuvent échanger des Points d'Intrigue contre des récompenses. Ils déposent leur Points d'Intrigue en reculant sur la piste du même nom et reçoivent leur récompense.

#### Intrigues :

- Avancez d'une case votre Pion Intrigue sur la piste ou défaussez 1 serveur pour avancer de 3 cases sur la piste.
- Le premier joueur à avancer sur la piste reçoit le marqueur *1er joueur* pour la manche suivante.
- Toutes les égalités lors du jeu sont tranchées par la position des joueurs sur la piste. Si 2 joueurs occupent la même case, le pion qui se situe au-dessus des autres l'emporte.

#### Le grand canal :

- Vous pouvez gratuitement :
  - Placer un *Serviteur* sur l'un de vos bateaux. Si pas de bateau, posez un nouveau bateau avec un *Serviteur* sur un port de départ libre.
  - Placer un *Serviteur* sur l'un de vos bateaux ET déplacer votre bateau d'un port.
  - Uniquement déplacer un de vos bateaux sans poser de serveur.
- Vous pouvez en défaussant un serveur :
  - Déposer 2 *Serveurs* sur 1 ou 2 bateaux.
  - Vous ne pouvez pas faire de déplacements.
- Quand votre bateau est rempli, vous pouvez décharger les *Serveurs* sur le port où vous vous trouvez pour recevoir la récompense associée : 4 points victoire / 1 contremaitre équivalent à 2 serveurs / 1 carte Cadeau supplémentaire issue de la pioche.



#### Décrets :

- Défaussez autant de *Serveurs* qu'indiqué sur la tuile *Décret* (en bas à gauche).
- Défaussez un serveur de plus pour chaque adversaire déjà présent sur cette tuile *Décret*.
- Enfin placez un serveur sur un emplacement au-dessus de la tuile *Décret* pour valider votre choix.
- Marquez les Points de Victoire indiqués sur la tuile *Décret* (en haut à gauche).
- Un seul cube *Serviteur* de la même couleur par tuile *Décret*.

#### Jade :

- Défaussez autant de *Serveurs* qu'indiqué auprès de la Jade que vous voulez récupérer.
- Les Jades rapportent des points de Victoire en fin de partie, comme indiqué sur le plateau *Joueur*.

#### Le pavillon de la pureté céleste :

- Vous pouvez gratuitement : Avancer votre *Emissaire* d'une case vers le pavillon.
- Vous pouvez en défaussant 2 serveurs : avancer votre *Emissaire* de 2 cases et votre pion *Intrigue* d'une case sur la piste des Intrigues.
- Vous gagnerez des Points de Victoire selon votre ordre d'arrivée au Pavillon.
- Si vous n'avez pas réussi à atteindre le Pavillon avant la fin de la partie, vous ne marquez aucun point.

### 3) LA PHASE DE LA NUIT :

Lorsque tous les joueurs ont joué leurs cartes, passez à la phase *Nuit*.

#### - VÉRIFIER LES DÉS DU DESTIN :

- Regardez les cartes *Cadeau* de votre défausse. Comparez les numéros des cartes aux numéros des dés. Recevez un cube *Serviteur* pour chaque numéro identique.
- Le joueur qui possède le plus de correspondance reçoit 3 P.V et monte son *Emissaire* d'une case. En cas d'égalité, vérifiez la piste des Intrigues.

#### - AVANCER LES BATEAUX :

- En commençant par le bateau le plus avancé, chaque navire avance d'une case.
- Les navires complets peuvent ensuite décharger leur équipage pour réclamer la récompense du port d'arrivée.
- Les Bateaux qui doivent avancer à partir du dernier port, sont perdus en mer. Défaussez vos pions *Bateau* et les cubes *Serviteur*.

## 3 / FIN DE PARTIE



La partie s'achève quand tous les joueurs ont joué leurs cartes lors du 4ème tour.

- Les joueurs qui possèdent encore des *Serveurs* sur la grande Muraille les compte. Celui qui en possède le plus, reçoit 3 P.V et monte son émissaire de 1 case
- Comptez les P.V liés aux *Décrets* que vous possédez.
- Marquez les P.V selon votre ordre d'arrivée au palais de la pureté Céleste.
- Marquez les P.V liés au nombre de Jades que vous possédez.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)