

尼可儿

CHINA 商 0 W N

L'ART DE NÉGOCIER

明 丝 娅

克 桑 德 琳
阿 莱 克 桑 德 琳

阿 莱 桑 德 琳
阿 克 德

玛 丽 永

可 拉 丽 皮 艾 尔
玛 丽 永 玛 珂 尼 儿

克 雷 蒙 婷

阿 莱 克 桑 德 琳 阿 德 志
欧 利 维 叶

玛 丽 永 玛 珂 尼 儿
黛 丽 塔

阿 莱 桑 德 琳 丽 塔 图
乙 桑 德 琳

玛 丽 永 玛 珂 尼 儿
阿 莱 克 桑 德 琳

发 姓 玛 丽 永 尼 可 儿



KARSTEN HARTWIG



CHINATOWN

New York, fin des années 60. Une nouvelle vague d'immigrants chinois déferle sur le Chinatown. Depuis l'adoption de la nouvelle loi sur l'immigration, ce quartier connaît une véritable explosion démographique ! Le Chinatown s'étend maintenant au nord jusqu'à Canal Street et à l'est jusqu'à Bowery Street. Les immigrants chinois, hommes et femmes de grand courage, débarquent nombreux, achètent des immeubles pour établir des commerces de toutes sortes et faire des affaires d'or ! Vous êtes l'un d'eux, fraîchement arrivé dans le « Big Apple » avec toutes vos économies. Saurez-vous utiliser tous vos talents de négociateur et faire fortune en Amérique ?

IDÉE DU JEU

Le plateau de jeu présente une vue du Chinatown de New York à la fin des années 60. Il se divise en 6 quartiers composés d'immeubles numérotés de 1 à 85.

Une partie se déroule en 6 manches. À chaque manche, les joueurs obtiennent des revenus générés par les commerces qu'ils ont construit. Pour générer un maximum de revenus, les commerces de même type doivent être construits dans des immeubles adjacents. Les joueurs obtiennent, au début de chaque manche, de nouveaux immeubles et de nouveaux commerces. Les joueurs devront transiger avec leurs adversaires, afin de réunir des immeubles adjacents et des commerces de même type.

Mais ce n'est pas toujours si simple... Dans ce jeu où tout peut être transigé, seules les dures lois du marché prévalent.

MATÉRIEL

Manche	1	2	3
3 joueurs	7/5	6/4	6/4
4 joueurs	6/4	5/3	5/3
5 joueurs	5/3	5/3	5/3

Commerce	1	2	3	4	5	6
incomplet	10 000	20 000	40 000	60 000	80 000	—
complet	—	—	30 000	40 000	110 000	140 000

Phases
 1. Distribution de cartes Immeuble
 2. Répartition des tuiles Commerce
 3. Transactions
 4. Construction
 5. Distribution des revenus
 6. Progression du pion Année

5 cartes *Résumé du jeu*



85 cartes *Immeuble*



84 cartes *Argent*
 (réparties en billets de 10,000 \$, 50,000 \$, 100,000 \$ et 200,000 \$)



90 tuiles *Commerce*



1 carte *Premier joueur*



150 marqueurs *Propriété*
 (30 dans chacune des 5 couleurs)



1 pion *Année*

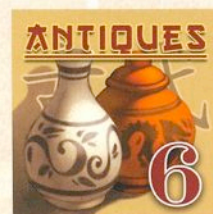
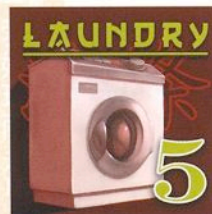
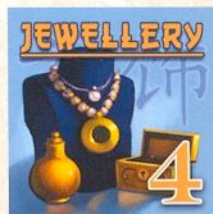
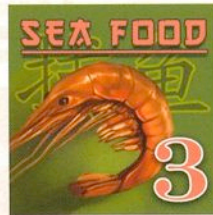
1 sac de toile

1 plateau de jeu

MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur (rouge, jaune, vert, blanc ou noir) et prend les 30 marqueurs en bois correspondants.
- Chaque joueur prend une carte *Résumé du jeu* : sur une face se trouve le nombre de cartes *Immeuble* et de tuiles *Commerce* que les joueurs reçoivent à chaque manche; sur l'autre se trouvent les revenus empochés en fin de manche en fonction de la taille de chaque commerce.
- Chaque joueur reçoit un capital initial de 50,000 \$. Le reste des billets est trié par valeur et placé à proximité du plateau pour former la banque.
- Les tuiles *Commerce* sont déposées dans le sac de toile qui est placé près du plateau de jeu.
- Les cartes *Immeuble* sont mélangées et placées près du plateau dans une pile, face cachée.
- Le pion *Année* est placé sur la première case « 1965 » du calendrier chinois situé dans le coin inférieur droit du plateau de jeu.
- Le dernier joueur à avoir visité un Chinatown (celui de New York, de Montréal, de Paris, etc.) reçoit la carte *Premier joueur*.

TUILES COMMERCE



Les tuiles représentent différents types de commerces que l'on pouvait retrouver dans le Chinatown de New York des années 60.

Il existe dans le jeu 12 différents types de commerces illustrés ci-contre.

Chacune des tuiles *Commerce* possède un chiffre (3, 4, 5 ou 6) indiquant le nombre de tuiles adjacentes (par les côtés seulement, jamais par diagonale) nécessaires pour que le commerce atteigne sa taille maximale.

Pour chaque type de tuile, il y a dans le jeu 3 tuiles de plus que la taille maximale du commerce associé. Ainsi, par exemple, vous trouverez dans votre boîte 6 tuiles *Photo* et 9 tuiles *Restaurant*.

On construit un commerce en posant une tuile *Commerce* sur un immeuble libre du plateau de jeu. On peut ensuite augmenter la taille d'un commerce déjà construit en posant une tuile de même type sur un des immeubles adjacents. La taille d'un commerce peut varier entre 1 et 6 tuiles. Plus la taille d'un commerce se rapproche de sa taille maximale, plus il rapporte de revenus en fin de manche.

BUT DU JEU

Être le joueur qui aura amassé le plus d'argent au terme des 6 manches.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule sur 6 manches. Chaque manche représente une année. Le jeu débute en 1965 (l'année du Serpent) et se termine en 1970 (l'année du Chien).



Chacunes des manches se divise en 6 phases :

1. Distribution des cartes *Immeuble*
2. Pioche des tuiles *Commerce*
3. Transactions
4. Construction
5. Distribution des revenus
6. Progression du pion *Année*

1. Distribution des cartes *Immeuble*

Le propriétaire de la carte *Premier joueur* distribue à chaque joueur de nouvelles cartes *Immeuble*. Ces cartes correspondent à des emplacements numérotés sur le plateau de jeu. Il existe 85 emplacements divisés en 6 quartiers. Les indications sur le nombre de cartes à distribuer se retrouvent dans le Tableau 1 (ci-dessous).

Manche	1	2	3	4	5	6
3 joueurs	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 joueurs	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 joueurs	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

Tableau 1

On procède de la façon suivante :

- Le nombre de cartes distribuées dépend du nombre de joueurs et de la manche en cours.
- Chaque joueur reçoit autant de cartes *Immeuble* que le chiffre le plus grand (celui de gauche).
- Le second chiffre représente le nombre de cartes que chaque joueur doit conserver. Le joueur choisit lui-même les cartes qu'il veut conserver et celles qu'il veut défausser.
- Les cartes défaussées sont remises dans la pioche qui est à nouveau mélangée.
- Chaque joueur révèle les cartes *Immeuble* qu'il a conservé et pose un marqueur de sa couleur sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Une fois que les immeubles sont identifiés par un marqueur, les cartes sont retirées du jeu.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, les participants reçoivent 6 cartes *Immeuble* lors de la première manche. Ils défaussent ensuite 2 cartes pour en conserver 4.

2. Pioche des tuiles Commerce

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun pioche de nouvelles tuiles Commerce. Les indications sur le nombre de tuiles à piocher se retrouvent dans le Tableau 1 (page précédente).

On procède de la façon suivante :

- Le nombre de commerces piochés dépend du nombre de joueurs et de la manche en cours.
- Chaque joueur pioche autant de tuiles Commerce que le chiffre en rouge.
- Chacun conserve ses nouveaux commerces face cachée jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé de piocher.
- Dès que le dernier joueur a pioché ses tuiles, tous révèlent leurs commerces simultanément, de façon à ce que les échanges débutent en même temps pour tous les joueurs.

3. Transactions

Dans cette phase, tout est permis ! Les transactions se font simultanément. Les joueurs sont libres de transiger avec l'adversaire de leur choix et même avec plusieurs adversaires à la fois ! Un joueur peut intervenir à tout moment dans n'importe quelle transaction. Tout peut être échangé : des immeubles (avec commerce ou non), des tuiles Commerce ou de l'argent, et ce, dans n'importe quelle quantité ou combinaison.

Lorsqu'un immeuble (avec commerce ou non) est échangé, les joueurs impliqués changent l'emplacement de leurs marqueurs *Propriété* selon ce qui a été transigé. Un marqueur retiré retourne dans la réserve du joueur concerné.

Les transactions se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs décident d'arrêter d'un commun accord.

Important : Les joueurs ne peuvent pas retirer ou déplacer une tuile Commerce déjà en place sur le plateau de jeu. Une fois placées, les tuiles Commerce demeurent au même endroit jusqu'à la fin de la partie. Par contre, le propriétaire d'un commerce peut changer au cours de la partie.

Exemple : Chang (rouge) propose à Lucie (jaune) un commerce **Tea House** construit sur le plateau et 10,000 \$ contre ses 2 tuiles **Dim Sum** et l'immeuble #20.



Lucie accepte l'échange, remet les 2 tuiles **Dim Sum** et prend les 10,000 \$. Le jeton rouge de Chang est retiré du **Tea House** et remplacé par un jeton jaune de Lucie. Cette dernière est maintenant la propriétaire du **Tea House** (ainsi que de l'immeuble où il est construit). Le jeton jaune de l'immeuble #20 est ensuite remplacé par un jeton rouge.



4. Construction

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun construit autant de commerces qu'il le désire. Pour construire un commerce, un joueur doit poser une tuile *Commerce* sur un immeuble libre qui lui appartient sur le plateau de jeu, c'est-à-dire un emplacement recouvert d'un marqueur de sa couleur. Le joueur prend bien soin de placer le marqueur *Propriété* de sa couleur (qui était déjà sur l'immeuble) par-dessus la tuile *Commerce* qu'il a posée. Il peut placer le nombre de tuiles *Commerce* qu'il désire dans l'ordre de son choix. Il peut aussi décider de n'en poser aucune.

Un joueur peut augmenter la taille d'un de ses commerces en posant une tuile de même type sur un immeuble libre adjacent qu'il possède. Ainsi, les tuiles adjacentes (de manière orthogonale et non diagonale) de même type forment un seul et unique commerce lorsqu'elles appartiennent au même propriétaire.

Exemple : Lucie possède le 3 tuiles **Dim Sum** adjacentes. Elle est donc propriétaire d'un commerce **Dim Sum** de taille 3. Elle pourra éventuellement ajouter d'autres tuiles à ce commerce.



Par contre, des tuiles adjacentes de même type qui appartiennent à des propriétaires différents forment des commerces distincts.

Exemple : 4 tuiles **Tropical Fish** sont placées côte à côte. Chang (rouge) en possède trois et Simon (vert) en possède une seule. Chang est donc propriétaire d'un commerce **Tropical Fish** de taille 3 et Simon d'un commerce de taille 1. Si plus tard Simon échange son commerce à Chang, les quatre tuiles feront partie d'un seul et unique commerce.



Il est permis aux joueurs de placer côte à côte plus de tuiles *Commerce* d'un même type que la taille maximale du commerce (chiffre qui apparaît au bas de la tuile). Dans ce cas, on considère que les tuiles forment deux commerces distincts : un qui a la taille maximale et l'autre qui a la taille de l'excédent de tuiles.

Exemple : Chang possède 5 tuiles **Photo** adjacentes. Il est donc propriétaire d'un commerce **Photo** de taille optimale (3) et d'un second commerce **Photo** de taille 2.



5. Distribution des revenus

À la fin de chaque manche, les joueurs touchent des revenus pour chaque commerce construit sur le plateau de jeu. Les tuiles *Commerce* qui n'ont pas été placées, ainsi que les immeubles libres ne rapportent rien. Un joueur agit comme banquier et distribue les revenus à chacun des joueurs en se référant au Tableau 2 (ci-dessous).

Commerce	1	2	3	4	5	6
incomplet	10,000	20,000	40,000	60,000	80,000	---
complet	---	---	50,000	80,000	110,000	140,000

Tableau 2

Les revenus sont distribués en fonction de la taille du commerce (composé d'1 à 6 tuiles) et de son état (complet ou incomplet).

Un commerce qui a atteint sa taille maximale est dit « complet ». Par exemple, un commerce *Antiques* de taille 6 est complet mais un commerce *Dim Sum* de taille 4 n'est pas complet. Pour qu'il le soit, il devrait être composé de 5 tuiles adjacentes.

Exemple de calcul des revenus : À la fin de la 3^e manche, Simon possède les commerces illustrés ci-dessous.



Simon reçoit 50,000\$ pour son commerce complet (de taille maximale) composé de 3 tuiles *Sea Food*. Il obtient 40,000\$ pour son commerce *Laundry* car il est incomplet. Les 3 tuiles *Factory* sont considérées comme 2 commerces distincts car elles ne sont pas adjacentes. Simon reçoit 20,000\$ pour son commerce composé de 2 tuiles et 10,000\$ pour l'autre. Les 2 commerces pourraient être réunis si Simon ajoutait une tuile *Factory* sur son immeuble #55 lors d'une manche suivante.

Important : Le capital des joueurs doit demeurer secret et ne pas être révélé aux autres joueurs en cours de partie.

6. Progression du pion Année

À la fin de chaque manche, on déplace le pion *Année* sur la case suivante du calendrier chinois.

Lorsque le pion atteint la dernière case du calendrier soit 1970, l'année du Chien, cela annonce la 6^e manche de jeu. Les participants jouent alors une dernière manche normalement.

FIN DU JEU

Au terme de la 6^e manche, les joueurs touchent leurs derniers revenus. Ensuite, le jeu prend fin. Chacun totalise l'argent qu'il a en main. Le joueur ayant amassé la plus grosse fortune est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de tuiles *Commerce* sur le plateau remporte la partie.

SUGGESTION

Au lieu de retirer du jeu les cartes *Immeuble* une fois que les emplacements sont identifiés par un marqueur, il est utile de conserver devant soi (dans une pile) les cartes *Immeuble* que l'on possède. Lors d'une transaction avec un adversaire, en plus de placer un marqueur de sa couleur sur l'immeuble obtenu, le joueur recevra la carte *Immeuble* correspondante. Les cartes *Immeuble* agissent alors comme des titres de propriété. Ainsi, si un marqueur est accidentellement déplacé, il est facile d'en retracer l'origine une fois les emplacements identifiés par un marqueur.

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier Guillaume Bouilleux pour m'avoir fait découvrir ce jeu ainsi que Alain Brayer pour m'avoir offert sa copie en version originale. À vous deux, un grand merci !

Sophie Gravel

CRÉDITS

Auteur : Karsten Hartwig

Illustrations : Mathieu Leysenne

Développement : Équipe Filosofia

© 2008 Filosofia Éditions

Filosofia Éditions

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion

Québec, Canada, J7V 5V5

Pour en savoir plus sur Chinatown et les autres jeux de notre collection, visitez notre site internet : www.filosofiagames.com

