

P0

Eason Kao & Tsai Huei Chiang

## DADAOCHENG

FORMOSE 1851

Livret de règles

P1

### Dadaocheng

#### Avant propos

Dadaocheng est un jeu familial dont la mécanique principale repose sur la manipulation de disques de ressources dans la zone centrale de jeu. Les joueurs endossent le rôle de marchands étrangers dans le Dadaocheng de la fin du XIXème siècle et celui du début du XXème siècle. Grâce à des échanges et/ou en retournant des disques de ressources dans la zone centrale, les joueurs obtiennent des ressources et ils peuvent en faire le commerce avec le reste du monde ou bien ils peuvent les dépenser pour acheter différentes sortes de bâtiments dans la ville de Dadaocheng. Le but de chaque joueur est de devenir le marchand le plus prestigieux de Dadaocheng.

La prononciation de “□□□” varie selon les périodes de l'histoire de Taïwan. Dans la période où se déroule le jeu, la prononciation taiwanaise était «Twa-Tiu-Tia ». Aujourd'hui, la prononciation en Mandarin est « Da-Dao-Cheng ». Nous avons choisi cette dernière prononciation pour le jeu, en considérant la facilité de la prononciation et peut-être un meilleur moyen de s'en rappeler.

#### Contenu

◆ 1 plateau de jeu

◆ 16 disques de ressources

◆ 70 cubes de ressources

(14 de chaque : riz/blanc, opium/noir, huile de camphre/jaune, sucre/rouge, thé/vert)

◆ 36 cartes bateau

(12 bateaux niveau 1, 12 bateaux niveau 2 et 12 bateaux niveau 3)

◆ 44 cartes bâtiment

(24 manoirs, 6 magasins, 6 marchés, 6 ateliers, 2 fumeries d'opium)

◆ 4 plateaux de joueur

◆ 14 cartes événement historique

#### Éléments d'une carte

1) Nom de la carte

2) Coût en ressources

3) Crédit requis

4) Crédit

5) Prestige

6) Capacité

7) Au plus, 1 peut être acheté par tour

8) Nombre de cubes de ressources qui peut être gardé à la fin de chaque tour.

9) Pour marquer le nombre d'opium utilisé.

Remarque : un cube bleu représente un cube de n'importe quelle couleur.

#### Disques de ressources

Recto

Verso

retourné

→

- 1) Représente la ressource actuelle (c'est-à-dire du sucre/rouge)
- 2) Représente la ressource sur l'autre côté du disque (c'est-à-dire blanc/riz)
- 3) Le soleil, ce côté ainsi nommé est face visible au début de la partie.

P2

### MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
2. Placez les disques de ressources sur les cases correspondantes du plateau de jeu, avec les faces montrant un soleil visible. Les quatre disques d'opium sont placés sur les quatre cases des coins. Les disques restants sont placés au hasard sur les autres cases, mais vous devez éviter que trois disques de la même couleur soient placés de manière à former une ligne.
3. Triez les cartes bateau en trois piles, selon le niveau des bateaux. Mélangez bien chaque pile et placez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu où se trouve la rivière. Retournez la première carte de chaque pile face visible.
4. Triez les bâtiments selon leur sorte (manoirs, magasins, marchés, ateliers, fumerie d'opium). Placez les piles, face visible, à côté du plateau de jeu, sur le côté opposé à la rivière. Le nombre de manoirs, de marchés, d'ateliers et de fumeries d'opium utilisés dans le jeu, est déterminé par le nombre de joueurs qui vont jouer. 6/4/3 de chaque magasin, marché et atelier sont respectivement utilisés dans les parties à 4/3/2 joueurs. 2 fumeries d'opium seront utilisées dans les parties à 4 joueurs et 1 seule fumerie d'opium sera utilisée dans les parties à 2 ou 3 joueurs.
5. Prenez la carte événements historique « 1851 ouverture du premier magasin commercial à Dadaocheng » pour l'utiliser comme la première carte événement de ce premier tour. Si c'est votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec les cartes événements historiques qui apparaissent dans l'ordre chronologique.
6. Les joueurs prennent leur plateau de joueur, selon l'endroit où ils sont assis. Les maisons de commerce représentées par les joueurs possèdent chacune une région de stockage sur le plateau de jeu. Chacune des régions de stockage est composée de quatre cases. Les plateaux de joueur inutilisés sont placés face cachée pour recouvrir les cases de stockage correspondantes, et ils ne seront pas utilisés pendant la partie.
7. Placez un cube noir sur la case montrant le mois « 1 » sur la piste des manches et placez les dés sur la case où se trouve le temple.
8. Placez tous les cubes restants à côté des cartes bateau pour former une réserve qui sera accessible à tous les joueurs.

P3

### TOUR DE JEU

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, la partie se termine après 8 manches. Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, la partie se termine après 10 manches. Le joueur qui a le plus récemment bu du thé devient le premier joueur et le jeu se déroule dans le sens horaire. Le tour d'un joueur est composé des 4 étapes suivantes effectuées dans l'ordre :

#### Étape 1 : Organisation / Planification

Les joueurs doivent réaliser 2 déplacements. Chacun de ces déplacements doit être soit l'échange de 2 disques de ressources ou le fait de retourner 1 disque ressources. Les 2 déplacements peuvent être différents (c'est-à-dire échanger et retourner, ou retourner et échanger) ou bien identiques (c'est-à-dire échanger et échanger, ou retourner et retourner).

Échanger

Retourner

## Étape 2 : Récupérer des ressources et stocker des ressources

**Récupérer des ressources** : Le joueur choisit 3 ou 4 disques de ressources (selon leur face visible) qui sont connectés en une ligne orthogonale et ils récupèrent un/des cube/s de ressources de la sorte indiquée sur les disques de ressources choisis. Si la ligne orthogonale est de 3 disques de ressources, le joueur récupère 1 cube de ressources. Si la ligne orthogonale est de 4 disques de ressources, alors le joueur récupère 2 disques de ressources.

Si la ligne orthogonale fait 3 disques de long, le joueur récupère 1 cube de ressources.  
Si la ligne orthogonale fait 4 disques de long, le joueur récupère 2 cubes de ressources.

**Stocker des ressources** : Pour chaque case de la région de stockage qui est adjacente à un disque de ressources dans une ligne orthogonale et qui forme une ligne avec la ligne en question, le disque de ressources de la ligne orthogonale qui est adjacent à la case de la région de stockage permet de stocker sur cette case un disque de ressources de la sorte indiquée par le disque correspondant. (Une ligne orthogonale qui fait 3 disques de long permettra de stocker sur 1 case de la région de stockage. Une ligne orthogonale qui fait 4 disques de ressources de long permettra de stocker sur 2 cases de zones de stockage mais dans deux régions différentes et donc appartenant à deux joueurs différents).

Une ligne orthogonale qui fait 3 disques de long permettra de stocker sur 1 case de la région de stockage.

Une ligne orthogonale qui fait 4 disques de ressources de long permettra de stocker sur 2 cases de zones de stockage mais dans deux régions différentes et donc appartenant à deux joueurs différents.

P4

**Corruption** : Chaque case de région de stockage peut contenir au maximum 2 cubes de ressources. Si après avoir stocké des ressources, une des cases d'une région de stockage (de n'importe quel joueur) a 3 cubes de ressources, remettez tous les cubes de cette/ces case/s de stockage dans la réserve.

Si une des cases de stockage (de n'importe quel joueur) a 3 cubes de ressources, Alors remettez tous les cubes de ressources provenant de cette case de stockage dans la réserve.

**Épuisement** : Retournez toutes les lignes orthogonales de 3 ou 4 disques de ressources de la même sorte sur leur autre côté. Ensuite, s'il y a encore des lignes de 3 ou 4 disques de ressources du même type, répétez l'étape en cours (Récupérer des ressources, Stocker des ressources, Corruption et Épuisement). S'il n'y a plus de ligne orthogonale de 3 ou 4 disques de la même sorte, passez à l'étape 3.

Remarques :

◆ Si une case de stockage a été transformée en magasin (indiqué par le cube rouge placé sur la flèche noire devant la case de stockage), alors aucune ressource n'est stockée sur cette case.

◆ Les lignes diagonales de disques de ressources n'ont aucun effet, lorsque des disques de ressources forment un T ou un L, le joueur ne peut choisir qu'une seule connexion linéaire pour en récupérer des ressources.

◆ **Boucle infinie** : Des boucles infinies peuvent se répéter lors d'arrangements particuliers des disques de ressources. Donc, si un joueur obtient 12 cubes de ressources ou plus en un tour, il doit réarranger les disques de ressources et il doit remettre 2 cubes de ressources dans la réserve, de manière à avoir au maximum 10 cubes de ressources pendant son tour.

## Étape 3 : Zone remplie

À la fin du tour, chaque joueur vérifie sa zone de stockage. Si les quatre cases de

stockage d'un joueur possède au moins 1 cube, alors la zone est remplie et le joueur prend tous les cubes de ressources d'une des cases de stockage dans sa main.

Si les quatre cases de la région de stockage d'un joueur possèdent chacune au moins un cube de ressources, alors la zone est remplie.

Le joueur prend tous les cubes de ressources d'une des cases (❶ ou ❷ ou ❸ ou ❹) dans sa main.

#### **Remarques :**

◆ Lorsqu'un joueur a un magasin ou plus, les conditions pour remplir la région de stockage sont d'avoir au moins un cube dans chacune des cases de stockage qui n'ont pas été transformées en magasin.

Si les cases de stockage d'un joueur possèdent toutes au moins un cube (sauf le magasin), alors la zone est remplie.

Le joueur prend tous les cubes de ressources d'une des cases (❶ ou ❷ ou ❸) dans sa main.

◆ Les joueurs qui ne sont pas actifs (ceux qui ne jouent pas leur tour) peuvent avoir un maximum de 6 cubes de ressources après avoir récupérés les récompenses pour la région de stockage remplie. Les cubes de ressources en trop sont remis dans la réserve.

P5

### **Étape 4 : Achat et actions**

Les actions suivantes peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

◆ **Acheter des cartes bateau** : Le joueur peut acheter une carte bateau en ayant les ressources inscrites sur la carte de bateau et en payant le coût en cube de ressources. Après qu'un bateau a été acheté, retournez la carte du dessous, face visible. Le joueur peut acheter autant de cartes bateau qu'il le veut pendant un tour de jeu.

◆ **Acheter des cartes bâtiment** : Le joueur peut acheter une carte bâtiment en payant le coût indiqué sur la carte en cubes de ressources. Un seul exemplaire de chaque magasin, marché, atelier et fumerie d'opium peut être acheté en un tour. Plusieurs manoirs peuvent être achetés pendant un tour de jeu. La capacité d'un bâtiment peut être utilisée une fois par tour et elle peut être utilisée immédiatement après avoir été achetée.

◆ Le joueur place les cartes bateau et bâtiment achetées devant lui.

◆ **Utiliser la capacité du temple** : En payant des cubes de ressources, le joueur peut lancer les dés pour récupérer des cubes de ressources correspondant aux résultats obtenus et indiqués sur le plateau de jeu. En payant **1 cube blanc**, **2 dés** peuvent être lancés. En payant **2 cubes de ressources** de n'importe quelle couleur, **3 dés** peuvent être lancés. \* une seule fois par tour.

◆ **2 pour 1** : Le joueur peut échanger 2 cubes de ressources contre 1 cube de ressources.

◆ **Opium** : les cubes de ressources noirs représentent l'opium et ils peuvent être utilisés comme des cubes de n'importe quelle sorte de ressources. La première fois qu'un joueur utilise de l'opium, il place 1 cube de ressources noir sur la case « 1 » de la piste de l'opium de son plateau de joueur. Ensuite, à chaque fois que le joueur utilise 1 opium, il avance le cube noir d'une case ou si le cube a déjà atteint la dernière case de la piste de l'opium, le joueur place un autre cube noir sur la dernière case de la piste de l'opium à la place. À la fin de la partie, chaque opium utilisé fera perdre 1 point de prestige.

◆ **Réaliser un événement historique** : Le joueur peut réaliser l'action de la carte

événement historique de la manche en cours.

Remarque :

- ◆ Le joueur peut mettre fin à cette étape à n'importe quel moment, ce qui fait que son tour est alors terminé.
- ◆ À la fin de son tour, le joueur peut garder au maximum 6 cubes de ressources en main, qui sont placés sur le plateau de joueur du joueur pour être utilisés pendant ses prochains tours.
- ◆ Pendant l'étape de l'achat et des actions, le joueur suivant peut commencer son tour en commençant à échanger et/ou retourner des disques de ressources.

### **Fin de la manche**

Après que tous les joueurs ont joué leur tour, avancez le cube noir sur le piste des manches d'une case. Le premier joueur peut commencer son prochain tour et il retourne une nouvelle carte événements historiques.

### **Décompte des points**

À la fin de la partie, chaque joueur fait les comptes de ses points de prestige de la manière suivante :

- ◆ **Les points de prestige sur ses cartes bateau.**
- ◆ **Les points de prestige sur ses cartes bâtiment.**
- ◆ **Tous les 5 crédits rapportent 1 point de prestige.**
- ◆ **Chaque cube noir d'opium utilisé fait perdre 1 point de prestige.**
- ◆ **Fumerie d'opium :** Si le joueur possède une fumerie d'opium, faites le total de l'opium utilisé par tous les joueurs, divisez ce total par le nombre de joueurs, en arrondissant au supérieur et sans faire de distinction. Retirez ce nombre de points de prestige au score final du joueur.

**Après avoir fait le total ci-dessus, le joueur qui a le plus de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de crédits l'emporte.**

P6

### **Règles pour les parties solo**

#### **Mise en place**

##### **Mise en place des cartes**

Cartes bateau : Retirez 2 cartes bateau de niveau 1 qui ont des crédits. Ensuite piochez au hasard et utilisez 6 cartes bateau de chaque niveau.

Cartes bâtiment : 12 manoirs, 2 magasins, 2 marchés, 2 ateliers et 1 fumerie d'opium.

N'utilisez pas les cartes événements historiques.

##### **Mise en place des disques de ressources**

Il ne faut pas que plus de 2 disques de la même couleur soient connectés.

Le reste de la mise en place est identique à celle du jeu standard.

#### **Tour de jeu**

La partie se termine après 10 manches.

À la fin de son tour, le joueur peut garder 3 cubes de ressources en main.

Lorsqu'il stocke des cubes, il ne peut les stocker que dans sa région de stockage.

#### **Décompte des points**

Chaque cube noir d'opium utilisé fait perdre 2 points.

Le reste du décompte des points est identique à celle du jeu standard.

#### **Défi**

Le joueur doit essayer de remplir les conditions suivantes tout en visant l'objectif des points de prestige.

- ◆ Sans acheter d'ateliers, vous devez acheter tous les bateaux du niveau 3.
- ◆ Acheter toutes les cartes bâtiments (manoir, magasin, marché, atelier), sauf la fumerie d'opium.
- ◆ À la fin de son tour de jeu, le joueur ne peut garder que 2 cubes de ressource en main.

*Objectifs des points de prestige :*

<b>Apprenti marchand</b>	50 points de prestige
<b>Marchand expérimenté</b>	60 points de prestige
<b>Maître des marchands</b>	70 points de prestige

**Description des cartes**

*Cartes bâtiment*

**Atelier** : En achetant une carte bateau, le joueur peut en réduire le coût du cube vert de ressources en utilisant un de ses ateliers. Vous ne pouvez pas utiliser plus d'un atelier pour l'achat de chaque carte bateau, et chaque atelier ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

\*Un seul atelier peut être acheté à chaque tour. Mise en place : Utilisez 6/4/3 ateliers dans des parties à 4/3/2 joueurs .

**Marché** : Le joueur peut échanger n'importe quel cube de ressources contre n'importe quel autre cube de ressources (y compris les cubes de ressources noirs d'opium).

\*Un seul marché peut être acheté à chaque tour. Mise en place : Utilisez 6/4/3 marchés dans des parties à 4/3/2 joueurs .

**Magasin** : Le joueur prend 1 cube rouge de la réserve et il le place sur la flèche au dessus de sa case dans la région de stockage. La case de stockage concernée ne doit pas avoir de cubes de ressources dessus. La case de stockage concernée est ensuite transformée en magasin, et par la suite elle ne permettra plus de stocker des cubes de ressources. La condition pour valider « la zone remplie » est donc réduite d'une case de stockage.

\*Un seul magasin peut être acheté à chaque tour. Mise en place : Utilisez 6/4/3 magasins dans des parties à 4/3/2 joueurs .

**Manoir** : Si un joueur possède une série de 1/2/3/4/5/6 manoirs, il gagnera 4/10/16/23/31/39 points de prestige à la fin de la partie. Si un joueur possède plus de 6 manoirs, il marque directement les points pour les 6 manoirs et le reste constitue une nouvelle série.

**Fumerie d'opium** : Le joueur peut échanger un cube noir contre 2 cubes de ressources. Chaque fumerie d'opium ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. À la fin de la partie, faites le total du nombre de cubes noirs utilisés par tous les joueurs, divisez ce nombre par le nombre de joueur en jeu et arrondissez au supérieur sans faire de distinction. Retirez le nombre obtenu du nombre des points de prestige du score final du joueur. Un joueur peut avoir 2 fumeries d'opium.

\*Une seule fumerie d'opium peut être achetée à chaque tour. Mise en place : Utilisez 2 fumeries d'opium dans une partie à 4 joueurs et utilisez 1 seule fumerie d'opium dans les parties à 3/2/1 joueurs.

### **Cartes événements historiques**

**1851 Ouverture du premier magasin commercial à Dadaocheng** – Chaque joueur prend 2 cubes de ressources de n'importe quelle sorte.

**1853 Le conflit Dingxijiao** - Chaque joueur doit perdre un cube de ressources, s'il en a 1.

**1859 Création du temple Xia-Hai City God** – Chaque joueur lance les 2 dés et utilise la capacité du temple.

**1860 Ouverture du port du traité de Tamsui** – Chaque joueur peut échanger 2 cubes rouges de ressources contre 3 cubes de ressources de n'importe quelle sorte.

**1865 Le marchand anglais, John Dodd termine le processus de production du thé à Taipei** – Chaque joueur gagne 1 cube vert de ressource.

**1878 Création du temple Fazhugong** – Chaque joueur lance 3 dés et utilise la capacité du temple.

**1884 Construction des murs de la ville de Taipei** – Les manoirs coûtent 1 cube jaune de ressources de moins pendant ce tour.

**1891 La première gare ferroviaire à Taipei est terminée** – Chaque joueur gagne un cube blanc de ressources.

**1895 Taïwan passe sous le contrôle japonais** – Aucun joueur ne peut acheter de bateaux de niveau 3 pendant ce tour.

**1898 Création de l'école publique à Dadaocheng** – Chaque joueur peut dépenser 1 cube blanc pour réduire la perte de points de prestige de 2 opiums.

**1905 Annonce de l'organisation de la ville de Taipei** – Chaque joueur peut transformer des bâtiments en manoir ; au moins 2 bâtiments peuvent être transformés.

**1908 Construction du marché moderne de Dadaocheng** – Chaque joueur peut échanger 1 cube de ressources contre 1 autre cube de ressources, deux fois maximum.

**1915 Création de l'église de Dadaocheng** – chaque joueur peut réduire de 2 opiums la perte de ses points de prestige.

**1920 Restructuration du système des districts** – Fin de la partie. Le joueur qui a le plus de cartes bâtiment gagne 5 points de prestige supplémentaires.

*Auteurs : Eason Kao & Tsai Huei Chiang*

*Illustration : Whook Chen*

*Traduction anglaise : Tony Chen*

*Traduction française : Stéphane Athimon*

*Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant*

SOSO STUDIO COMPANY LIMITED

[www.sosostudio.com](http://www.sosostudio.com) / [info@sosostudio.com](mailto:info@sosostudio.com)

6F No.1 Ln.100 SongJiang Rd. Taipei, Taiwan 10456

TEL: +886(0)2-2551-1556

© 2015 Soso Studio