Tea Garden



.

FR Version en Français

RÈGLES DU JEU

Les pics acérés des montagnes du Yunnan ont commencé à verdir d'une plante particulière. Des murmures parlent de ses propriétés miraculeuses, capables de guérir le corps et d'animer l'esprit. Il n'est pas étonnant que sa culture se répande comme une traînée de poudre dans d'autres provinces.

Répondant à l'appel de l'empereur, des maîtres cultivateurs convergent pour établir une population de cette plante merveilleuse dans les vallées du fleuve Yangtsé. Et une récompense spéciale attend le plus habile d'entre eux : la promesse de terres fertiles dans la province convoitée du Yunnan.

Relevez le défi et tentez d'étendre l'expansion de cette boisson extraordinaire à travers la Grande Chine et au-delà.

OBJECTIF DU JEU

Les joueurs incarnent les propriétaires des premiers jardins de thé de la région chinoise du Yunnan. Ils essaient d'étendre leurs plantations de thé en construisant de nouveaux jardins de thé dans la vallée le long du fleuve.

Le jeu se déroule en cinq manches. À chaque manche, les joueurs peuvent effectuer jusqu'à 4 actions principales, déclenchées en jouant des cartes de leur main, qui indiquent la force des actions. Les cartes peuvent également présenter le symbole d'une théière et des actions secondaires disponibles. Les actions comprennent l'extension des plantations, l'acquisition de nouvelles cartes, la récolte et la vente de thé, la navigation sur le fleuve et l'étude du thé.

BUT DU JEU Le but du jeu est d'accumuler un maximum de Points de Victoire. Le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte.

MISE EN PLACE (SETUP)

Avant votre première partie, détachez soigneusement les composants des planches de punchboard.

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table de manière à ce qu'il soit facilement accessible à tous les joueurs.
    - Piste de Points de Victoire
    - Université du Thé
    - Piste de l'Empereur
    - Emplacement pour l'affichage des cartes Action
    - Emplacement pour l'affichage des cartes Empereur
    - Emplacements pour les tuiles Tasse
    - Piste des manches

À côté du plateau, créez une réserve de tuiles Parchemin en les triant en trois piles par type. Placez les jetons Feuille de Thé, les jetons Empereur et les jetons Tasse à portée de main.

1. Placez les jetons Bonus de Région face cachée, mélangez-les et placez-les aléatoirement sur tous les emplacements hexagonaux du plateau, puis retournez-les. Remettez les jetons non utilisés dans la boîte.
2. Mélangez toutes les tuiles Tasse. Préparez une pile de tuiles Tasse pour chaque Province selon le nombre de joueurs. Placez les piles de tuiles Tasse préparées aléatoirement face visible sur le plateau (il y a un emplacement spécial dans chaque Province).
3. Créez un paquet de cartes Action en formant d'abord 5 piles (le niveau est indiqué en haut à droite).
    - Selon le nombre de joueurs, prenez le nombre correspondant de cartes de chaque niveau (2 joueurs : 4 cartes ; 3 joueurs : 5 cartes ; 4 joueurs : 6 cartes).
    - Mélangez chaque niveau séparément, puis formez une seule pioche en plaçant le niveau 4 sur le niveau 5, le niveau 3 sur le niveau 4, etc.
    - Révélez 6 cartes face visible de ce paquet Action dans la zone d'affichage.
4. Créez un paquet Caravane en prenant les cartes avec l'ornement bleu, puis ajoutez un nombre de cartes Caravane de base (ornement orange) selon le nombre de joueurs :
    - 2 joueurs : 7 Caravanes de base
    - 3 joueurs : 10 Caravanes de base
    - 4 joueurs : 13 Caravanes de base Enfin, révélez 3 cartes Caravane de la pioche dans l'affichage à côté du plateau.
5. Mélangez les cartes Empereur et révélez-les (3 cartes) face visible sous la piste de l'Empereur.
6. Chaque joueur choisit un plateau individuel et prend les composants d'une couleur :
    - 7 Pagodes de Jardin de Thé, 8 pions Ouvrier, 1 pion Bateau, 1 marqueur de Points de Victoire, 11 cartes de départ.
    - Les joueurs placent leurs pagodes sur les emplacements marqués de leur plateau et le reste sur la zone de départ (Province jaune).
    - Chaque joueur prend 2 jetons Feuille de Thé face verte visible dans le Panier numéro 2 de son plateau.

- Chaque joueur mélange ses 11 cartes de départ et en pioche 4 en main.

7. Chaque joueur place :
   - Son marqueur de Points de Victoire sur la case de départ de la piste.
   - 1 pion Ouvrier sur la case de départ de l'Université du Thé.
   - 1 pion Ouvrier sur la case la plus basse de la piste de l'Empereur.
   - 1 pion Bateau sur la case de départ du Fleuve.
8. Placez le marqueur de manche sur la piste des manches. Le joueur qui a bu une bonne tasse de thé chinois en dernier reçoit le jeton Premier Joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 5 manches et se joue tour par tour. À chaque manche, chaque joueur peut effectuer jusqu'à 4 tours. Les 3 premiers tours sont gratuits, tandis que le 4ème tour nécessite de payer des jetons Feuille de Thé. Le tour d'un joueur consiste en une action principale, une action secondaire optionnelle et un nombre quelconque d'actions gratuites.

Une manche de jeu comprend les phases suivantes :

1. **Phase d'Action**
2. **Phase de Maintenance**

1) PHASE D'ACTION

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, les joueurs jouent à tour de rôle. Pendant son tour, le joueur effectue une action principale et une action secondaire correspondant au symbole de la carte jouée tout en haut. De plus, il peut réaliser autant d'actions gratuites qu'il le souhaite. La phase d'action se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

ACTIONS PRINCIPALES

Pendant son tour, le joueur choisit l'une des 5 actions principales et joue une ou plusieurs cartes (au moins une) pour déterminer la force de l'action. Les cartes sont empilées de manière à ce que la force de chaque carte reste visible, sur le bord inférieur du plateau joueur (dans l'espace disponible

le plus à gauche). Si le joueur souhaite jouer un 4ème tour, il doit payer 3 jetons Feuille de Thé (dont un marron).

À PROPOS DU THÉ

Les Feuilles de Thé sont la ressource de base. Il y a 6 niveaux de qualité (représentés par 6 Paniers sur les plateaux).

- **Vert = frais**, sa qualité diminue lors de la maturation.
- **Marron = fermenté**, sa qualité augmente lors de la maturation. Lors d'un paiement, une feuille verte peut être payée avec une feuille verte ou marron. Une feuille marron ne peut être payée qu'avec une feuille marron.

TYPES D'ACTIONS PRINCIPALES

A) CONSTRUIRE UN JARDIN DE THÉ

Sous chaque Jardin du plateau est indiquée la force minimale requise pour le construire. Le joueur place un nouveau jardin sur un espace disponible dans une Région adjacente à une Région où il possède déjà un jardin. Il est possible de construire dans une Région non adjacente en payant 2 points de force supplémentaires pour traverser une frontière de plus. On ne peut pas construire de jardin dans une Région où l'on en possède déjà un.

- En construisant, le joueur gagne un bonus immédiat via le jeton Bonus de Région et marque les points de victoire indiqués sur certains emplacements spéciaux.
- On ne peut construire qu'**un seul** Jardin de Thé par action principale.

B) ACHETER UNE CARTE ACTION

Au-dessus des cartes dans l'affichage se trouve la force minimale requise pour les acheter. Plus la carte est à gauche, moins elle coûte cher en force. Le joueur doit également payer le coût indiqué dans le cadre marron (jetons Feuille de Thé de qualité minimale et symboles de théières requis sur les cartes jouées au sommet ce tour-ci).

- *Le joueur prend la carte achetée dans sa main.*
- *On ne peut acheter qu'**une seule** carte Action par action principale.*

C) VENDRE DU THÉ AUX CARAVANES

Les joueurs peuvent vendre du thé aux Caravanes. Une carte Caromane possède une partie "commerce" et une partie "force". Le joueur doit satisfaire aux conditions des deux parties pour acquérir la carte, obtenir les bonus et marquer des points de victoire immédiats.

- On ne peut obtenir qu'**une seule** carte Caravane par action principale.

D) FERMENTATION

Durant la Fermentation, les feuilles vertes fraîches sont transformées en feuilles marron fermentées. Selon la force jouée, le joueur peut fermenter un nombre équivalent de feuilles en les retournant sur leur face marron, tout en les conservant dans le même Panier.

E) RÉCOLTE SUPPLÉMENTAIRE DE FEUILLES

Le joueur peut récolter des feuilles en dehors de la récolte principale. Pour chaque point de force joué, il récolte une feuille fraîche dont la qualité correspond à la valeur de la Région du jardin choisi. (1 seule feuille par jardin et par tour).

ACTIONS SECONDAIRES

Les actions secondaires sont marquées d'un cadre circulaire décoratif. Un joueur les obtient si la carte jouée tout en haut comporte le symbole correspondant.

A) NAVIGATION FLUVIALE

Le joueur avance son pion Bateau d'un segment le long du Fleuve et gagne immédiatement les bonus indiqués. Le premier à atteindre le dernier segment place son pion sur la case offrant le plus de Points de Victoire de fin de partie.

B) PRODUCTION DE TASSES

Le joueur prend une tuile Tasse au sommet d'une des piles (dans une Province où il possède un jardin). Il dispose les tuiles en ligne pour connecter les symboles de même couleur afin de gagner des points en fin de partie. Connecter deux tuiles permet de placer un jeton Tasse, utilisable comme action gratuite ponctuelle pour obtenir un bonus adjacent.

C) ÉTUDES DU THÉ À L'UNIVERSITÉ

L'Université est divisée en 4 secteurs. Le joueur déplace son pion Ouvrier vers le secteur suivant (sens horaire) et choisit l'une des deux parties pour en recevoir le bonus. Traverser la position de départ permet de placer un nouvel ouvrier au centre du cercle (rapportant 10 points en fin de partie).

ACTIONS GRATUITES

Elles peuvent être jouées à tout moment du tour, même avant de jouer des cartes.

- **A) Avancer sur la piste de l'Empereur** : En dépensant des jetons Empereur et une feuille de thé de la qualité requise, le joueur avance sur la piste et gagne des récompenses (dont des cartes Empereur aux conditions de fin de partie spécifiques).
- **B) Utiliser un bonus de Tasse** : Retirer un jeton Tasse pour bénéficier d'un bonus adjacent.
- **C) Répéter une action secondaire** : En défaussant un Parchemin ou 3 feuilles fermentées.
- **D) Utiliser un Parchemin** : Les Parchemins s'utilisent immédiatement pour obtenir un effet unique (+1 force, théière neutre, ou répétition d'action secondaire).

PHASE DE MAINTENANCE

À la fin de la 5ème manche, le jeu se termine et l'on procède au décompte final des points :

1. **Points des cartes Action** achetées.
2. **Points des cartes Empereur** (objectifs remplis).
3. **Points de Navigation Fluviale**.
4. **Points des Études du Thé** (ouvriers au centre et sur les cercles).

5. **Points de la Piste de l'Empereur**.
6. **Points de Production de Tasses** (connexions de même couleur).
7. **Points des Parchemins et jetons Empereur non utilisés** (1 point chacun).

Victoire : Le joueur avec le plus de Points de Victoire l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de Feuilles de Thé, puis de feuilles fermentées