GUGONG = on donne des petits cadeaux

# But

Utiliser des cartes cadeaux afin d’obtenir des faveurs pour gagner des points de victoire.

# tour de jeu

**Aides de jeu :** sur le plateau de jeu principal et les plateaux personnels

*Point de victoire fond rouge : on marque direct*

*Point de victoire fond violet : on marque à la fin*

*Remarque : enlever le décret niveau 2 permettant d’ajouter 1 serviteur à chaque construction de la muraille*

4 tours de 3 phases : matin, journée, nuit

 A chaque tour (cf plateau) on reçoit des serviteurs

1. **Matin 🡺** prépare le jour
	1. **On détermine le 1er joueur.** Celui qui a le jeton.
	2. **Approvisionne la zone voyage.** On remplit les zones vides
	3. **Lancer les dés du destin**
	4. **On résout les décrets du matin (ceux de niveau 1)**

Quand le joueur n’a plus de carte en main, il passe. Quand tous les joueurs ont passé c’est la nuit.

1. **Echange cadeaux (obligatoire).** La carte échangée va dans sa défausse face cachée.

Si valeur > : alors échange et actions **(La carte de valeur 1 est supérieure à celle de valeur 9)**

Si valeur <= : on doit soit

* Retirer 2 serviteurs de sa réserve
* Défausser 1 autre carte vers sa défausse (intéressant pour dés de destin)
* On échange les 2 cartes mais sans effectuer aucune action
1. **Actions** soit
* L’action de la carte posée sur le plateau
* L’action du lieu
* Ou les 2 mais on commence par l’action de la carte

**Actions des lieux (7) 🡺** voir le plateau sous la carte

**Voyage** on récupère des jetons voyages (1 ou 2) et on obtient le bonus. On saute les cases vides ou occupées. Les jetons sont placés dans les encoches de son plateau. À TOUT MOMENT, on peut faire les échanges. Quand on dépasse 6 voyages c’est obligatoire.

**Muraille** on place des pions sur la muraille (1 ou 2). Quand la muraille est terminée, celui qui a le plus de pions 🡺 3 points de victoire + 1 déplacement au pavillon céleste. Il enlève tous ces pions dans la pioche pas dans sa réserve.

Ensuite tous les joueurs peuvent intriguer (on recule de X case pour récupérer des récompenses dans la zone intrigue). On commence par le joueur le plus en retard dans la zone intrigue.

**Intrigues** On avance de 1 ou 3. On empile les pions. Le dernier arrivé est au-dessus*. Le 1 er arrivé qui fait la première action* (parmi les 2 disponibles), récupère le pion premier joueur (sera 1er au prochain tour).

**Jade** La réserve de jade est considérée illimitée. On choisit 1 maison. Si plus de maison on peut toujours échanger 1 jade pour 5 serviteurs.

**Pavillon céleste** Obligatoire pour la victoire. On avance de 1 ou 2 cases + 1 case dans la zone intrigues.

**Décrets** Des points de victoire ou des avantages permanents (le serviteur reste sur le décret)

**Grand Canal** Place 1 serviteur et déplace 1 bateau ou on défausse 1 serviteur et on peut placer 2 serviteurs sur les bateaux (mais on ne peut pas déplacer de bateaux). 2 canaux à 5 joueurs et 1 seul canal sur l’autre face.

Quand on veut, si on est dans 1 port avec 3 serviteurs. On peut prendre la récompense. On défausse 2 serviteurs et le dernier va sur le côté de son plateau de jeu.

1. **Nuit 🡺** les cartes du destin
2. On compare la valeur des dés du destin aux cartes de sa défausse.

On gagne 1 serviteur par carte identique.

1 bonus pour celui qui a le plus de correspondance : 3 points de victoire + on avance sur le pavillon céleste

1. On déplace tous les bateaux d’1 case vers l’avant. Les bateaux déjà sur le 5éme port sont perdus. Les autres peuvent réclamer 1 récompense s’ils ont 3 serviteurs dans le bateau.

# fin de partie

**FIN DE JEU** = Après la 4ème nuit 🡺 décompte final

C’est sur son plateau personnel. On compte :

1. Les serviteurs sur la muraille : le joueur le + avancé gagne 3 points de victoire et avance sur le pavillon céleste
2. On marque les points des décrets de niveau 3
3. On marque les points du pavillon de la pureté céleste
4. On compte le jade. Points en fonction de la quantité en fonction du tableau joueur.

*En cas d’égalité dans le jeu on tranche par la zone intrigue*