

Karsten Hartwig

## CHINATOWN

### Commerce et négociations à New York dans les années 30.

New York dans les années 30.

La crise économique mondiale est oubliée et la ville renaît. La reprise est particulièrement visible à Chinatown, un quartier très vivant au sud de la métropole.

Commerces, bureaux et restaurants poussent comme des champignons. Et tout le monde veut profiter de cet essor. Que ce soit sur la table ou sous la table, tout le monde négocie avec tout le monde.

### BUT DU JEU

Les joueurs prennent le rôle d'hommes d'affaires, qui souhaitent gagner un maximum d'argent dans le quartier chinois de New York.

Pour ce faire, ils créent des commerces de toutes sortes pendant les 6 tours de jeu, que ce soit une blanchisserie, un restaurant, un magasin d'antiquités ou encore une pharmacie, pourvu que cela rapporte beaucoup d'argent. Plus un commerce est grand et plus vite il est terminé, plus il rapportera d'argent.

Chaque joueur possède de nombreux bâtiments et commerces et à chaque tour viennent s'en ajouter d'autres. Mais tous ne s'accordent pas toujours bien. En hommes d'affaires avisés, les joueurs doivent donc les échanger ou les négocier. Les bâtiments, commerces et l'argent changent ainsi de main, avec comme seul but de rapporter encore plus d'argent.

Le joueur qui a le plus d'argent au bout des 6 tours remporte la partie.

### MATERIEL

1 plan de jeu

150 jetons (5 couleurs à 30 jetons)

90 tuiles commerces

180 cartes (85 bâtiments, 9 cartes conjoncture, 81 cartes argent, 5 cartes récapitulatives)

1 marqueur premier joueur

### PREPARATION DU JEU

**Le plan de jeu** est placé au milieu de la table. Il montre Chinatown avec ces 85 bâtiments, qui sont divisés en 6 quartiers par 3 routes.

Chaque bâtiment est identifié grâce à un numéro unique.

Il faut mélanger **les tuiles commerces** et les placer face cachée en plusieurs piles.

**Les jetons** doivent être triés par couleur. Chaque joueur choisi une couleur et place les jetons de sa couleur devant soi.

**Les cartes récapitulatives** montrent d'un côté combien de tuiles et de cartes bâtiment chaque joueur reçoit à chaque tour. De l'autre côté, on peut voir l'argent

que rapporte les commerces suivant leur taille. Chaque joueur reçoit une carte récapitulative.

**Les cartes argent** sont triées par valeur (1000\$, 5000\$, 10000\$, 20000\$). Elles constituent la banque. Chaque joueur reçoit 5000\$ comme mise de départ.

**Les cartes bâtiment** doivent être mélangées et placées en une pile face cachée à côté du plan de jeu.

Il faut mélanger **les cartes conjoncture**. On retire au hasard 3 cartes du jeu (faces cachées). Les 6 autres cartes sont placées face cachée à côté du plateau de jeu.

**Le marqueur premier joueur** n'est utilisé que si les joueurs le jugent nécessaire (cf. phase 4).

## REGLES GENERALES DE CONSTRUCTION

Il existe en tout 90 tuiles commerce. Chaque tuile montre

- au quel des 12 types de commerce elle appartient
- quand ce commerce a atteint sa taille maximale et rapporte ainsi les revenus maximum

Les 12 types de commerce sont

Poissonnerie (Sea Food)

Pharmacie (Pharmacy)

Vêtements (Jeans & Workwear)

Antiquités (Antiques)

Feux d'Artifices (Fireworks)

Atelier de Couture (Sewing)

Blanchisserie (Laundry)

Restaurant (Restaurant)

Articles de Sport (Sports Articles)

Cabinet de détective (Detective Agency)

Horloger (Watch Makers)

Radios (Radios)

Il existe 3 tuiles de plus de chaque commerce que ce qu'indique le chiffre sur le commerce. Il existe par exemple 6 pharmacies (3+3) et 7 restaurants (4+3).

Au fil du jeu, les tuiles commerce seront placées sur les cases bâtiment du plan de jeu (une tuile par case). Chaque commerce placé sur le plan de jeu constitue à lui seul un commerce autonome et génère des revenus. Par contre, si plusieurs tuiles identiques d'un même joueur sont placées côte à côte, ces tuiles constituent un commerce plus grand qui génère des revenus supérieurs (cf. carte récapitulative).

Des commerces identiques juxtaposés mais appartenant à des joueurs différents sont toujours considérés comme commerces indépendants l'un de l'autre.

De plus, chaque joueur essaiera d'atteindre la taille maximale de ses commerces (= au chiffre indiqué sur les tuiles : 3, 4, 5 ou 6), car ces commerces dit terminés (FERTIG) rapportent plus d'argent que les commerces non terminés (UNFERTIG).

Un commerce a atteint sa taille maximale et est considéré comme terminé quand le nombre de tuiles juxtaposées est identique au chiffre indiqué sur les tuiles.

Explications des exemples de la page 4 de la règle originale :

**Exemple 1** : Les deux restaurants appartiennent à des joueurs différents et constituent donc 2 commerces séparés.

Jaune reçoit 1000\$ pour son restaurant

Rouge reçoit 1000\$ pour son restaurant et 1000\$ pour la pharmacie.

**Exemple 2** : Les deux restaurants bleus sont (pour l'instant encore) séparés.

Jaune reçoit 2x1000\$

Rouge reçoit 2000\$ pour sa pharmacie et 1000\$ pour le restaurant.

**Exemple 3** : Jaune a réussi à relier la pharmacie 21 à la pharmacie 23. Le commerce a maintenant la taille 3.

Jaune reçoit 4000\$ pour son restaurant (taille 3, UNFERTIG)

Rouge cf. exemple 2

**Exemple 4** : Le restaurant jaune a maintenant atteint sa taille maximale (4)

Jaune reçoit 8000\$ (taille 4, FERTIG)

Rouge cf. exemple 2

**Exemple 5** : Rouge a atteint la taille maximum de la pharmacie (3). Jaune possède un restaurant de taille 4 et un de 2 (on ne peut pas dépasser la taille maximum).

Jaune reçoit 8000\$ (taille 4, FERTIG) + 2000\$ (taille 2, UNFERTIG)

Rouge reçoit 5000\$ (taille 3, FERTIG)

**Exemple 6** : Violet ne possède pas de commerce de taille 3, car il ne s'agit pas de commerces identiques (poissonnerie et vêtements).

Bleu reçoit 11000\$ (taille 5, FERTIG)

Violet reçoit 2000\$ + 1000\$

Vert reçoit 1000\$

Il est possible (et recommandé !) d'agrandir ses commerces en comblant les trous entre les petits commerces identiques (cf. exemple 3).

Si au cours du jeu un commerce de taille maximale est relié à d'autres commerces identiques, on considère qu'il s'agit d'un commerce de taille maximale plus un autre commerce séparé, car il n'est pas possible de dépasser la taille maximale pour un commerce (cf. exemple 5).

Il est par contre possible de réorganiser ses commerces. Cependant il n'est pas possible de déplacer une tuile une fois qu'elle est placée sur le plan de jeu.

Dans l'**exemple 7**, le joueur rouge possède déjà un commerce de poissonnerie de taille maximale (3) sur les cases 7-8-10 et une autre de taille 1 sur la case 11. Il réussit cependant à s'approprier aussi les deux tuiles poissonnerie restantes ainsi que les bâtiments 3 et 12.

Il peut donc réorganiser ces poissonneries de façon à obtenir deux poissonneries de taille 3 : 3-7-8 et 10-11-12.

La réorganisation est surtout importante pour les commerces de taille 3 car il est possible d'en construire deux de taille maximale alors que pour les commerces de taille 4, 5 et 6, on ne peut en construire qu'un seul de taille maximale.

## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule sur 6 tours. Chaque tour est composé des 5 phases successives suivantes :

- 1<sup>ère</sup> phase : Distribuer les cartes bâtiment
- 2<sup>ème</sup> phase : Distribuer les tuiles commerce
- 3<sup>ème</sup> phase : Négocier
- 4<sup>ème</sup> phase : Placer les tuiles commerce
- 5<sup>ème</sup> phase : Distribuer les revenus

### **1<sup>ère</sup> phase : Distribuer les cartes bâtiment**

La carte récapitulative montre combien de cartes chaque joueur reçoit en fonction du nombre de joueurs (SPIELERZAHL) et du tour dans lequel on se trouve (RUNDE).

Les chiffres sont à lire de la façon suivante :

1. Le premier chiffre indique le nombre de cartes que chaque joueur reçoit de la pile de cartes bâtiment.
2. Le 2<sup>ème</sup> chiffre (toujours inférieur de 2 au premier) indique combien de cartes chaque joueur a le droit de garder. Les joueurs prennent leurs cartes et choisissent celles qu'ils souhaitent garder.
3. Ensuite, chacun place les deux cartes qu'il ne souhaite pas garder face cachée sous la pile des cartes bâtiment. Puis les cartes de la pile sont bien mélangées pour le tour suivant.
4. Lorsque tous les joueurs ont défaussé leurs 2 cartes, chaque joueur pose les cartes qu'il a gardées en main face visible sur la table devant lui et place un jeton de sa couleur sur chacune de ses cartes pour montrer que le bâtiment lui appartient.
5. Les cartes bâtiment ainsi jouées sont finalement remises dans la boîte de jeu. Elles ne serviront plus pour cette partie.

### **2<sup>ème</sup> phase : Distribuer les tuiles commerce**

Les joueurs piochent les tuiles dans la pile de leur choix et posent les tuiles piochées face visible devant eux. Le nombre de tuiles à piocher correspond

- au premier chiffre de la carte récapitulative lors du premier tour
- au second chiffre lors des tours suivants

Les chiffres pris en compte sont les mêmes que pour les cartes bâtiments et varient donc en fonction du nombre de joueurs et du tour de jeu.

### **3<sup>ème</sup> phase : Négocier**

Tous les joueurs peuvent négocier de façon ouverte ou secrète sans ordre prédéfini. Les négociations, échanges et autres tractations peuvent concerner des bâtiments, des commerces, de l'argent ou les trois à la fois. Le nombre et la qualité des biens concernés par les négociations sont laissés à l'appréciation des joueurs. Des commerces ou bâtiments construits durant les tours de jeux précédents peuvent également faire l'objet de négociations. Il suffira pour cela de changer les jetons de couleur pour indiquer le nouveau propriétaire. Si un joueur vend un bâtiment sans en recevoir un autre en contrepartie, il retire simplement son jeton et le replace dans sa réserve.

La seule chose interdite concerne le DEPLACEMENT de tuiles commerce déjà placées sur le plan de jeu. Une tuile commerce peut changer de propriétaire (même plusieurs fois au cours du jeu) mais jamais de place !

*Remarques : Cette phase est le cœur de CHINATOWN et peut durer de 5-10 minutes. Nous conseillons de privilégier la coopération durant cette phase afin d'augmenter les recettes et ainsi dynamiser le jeu.*

*Les accords conclus durant cette phase ont un caractère obligatoire s'ils concernent ce tour de jeu. Par contre, un accord portant sur un tour ultérieur (par ex. : Je te donnerai un restaurant si j'en tire un dans les prochains tours) n'engage à rien !*

La phase se termine dès que les négociations sont terminées.

#### **4<sup>ème</sup> phase : Placer les tuiles commerce**

Durant cette phase chaque joueur a la possibilité de placer des tuiles commerce sur des bâtiments lui appartenant. Il choisit le nombre et l'emplacement des commerces à placer et pose le marqueur du bâtiment sur le commerce.

Un joueur peut choisir de placer un commerce, tous ses commerces ou aucun de ses commerces sur le plan de jeu.

*Remarque : Durant ce tour, l'ordre de jeu peut être important, car certains joueurs voudront peut être attendre de voir ce que font les autres. Si tous les joueurs sont d'accord on peut utiliser le marqueur premier joueur. Le premier joueur peut ainsi changer dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque tour.*

#### **5<sup>ème</sup> phase : Distribuer les revenus**

Un fois que tous les joueurs ont fini de placer leurs tuiles commerce sur le plan de jeu, on commence par retourner une carte conjoncture.

Il existe deux cas de figure :

- Revenus supplémentaires (1000\$ pour certains commerces)
- Pas de revenus supplémentaires (KEINE EXTRA EINNAHMEN)

S'il y a des revenus supplémentaires, ceux-ci sont distribués pour tous les commerces concernés (par ex. 3er+4er +1000\$ = chaque tuile commerce qui indique le chiffre 3 ou 4 rapporte 1000\$).

Le fait que ces commerces aient ou non atteint leur taille maximum n'a aucune influence sur les revenus supplémentaires.

La carte conjoncture est ensuite éliminée et remise dans la boîte.

Ensuite on distribue les revenus selon la grille des cartes récapitulatives. Les commerces se trouvant devant les joueurs (et non pas sur le plan de jeu) et les bâtiments vides ne rapportent rien. Les revenus sont pris dans la banque. Il est possible de faire de la monnaie à tout moment. Les cartes argent sont tenues cachées par tous les joueurs.

### **FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine après la distribution des revenus du 6<sup>ème</sup> tour. Le joueur qui a le plus d'argent remporte la partie.

## VARIANTE

Pour augmenter l'impact de la phase négociations, il est possible de jouer avec cette variante :

Il n'est pas possible d'ouvrir un nouveau commerce dans un bâtiment qui ne donne pas sur une des trois rues. Ces bâtiments ne peuvent donc être utilisés que pour agrandir des commerces existants (qui ont eux, pignon sur rue).

Les bâtiments indiqués en marge à droite dans la règle originale sont les bâtiments qui n'ont pas pignon sur rue.

**L'auteur et l'éditeur remercient tout particulièrement Karsten Tegeler et tous les testeurs de ce jeu – Susanne Armbruster, Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Carsten Gregorius, Achim Greupner, Markus Huber, Sandra Huber, Christine Jilke, Udo Radtke, Dominik Wagner et les deux groupes de Rosenheim - pour leur engagement et leurs nombreuses suggestions.**

Si vous avez des questions ou des critiques sur le jeu, contactez-nous :

Alea | Postfach 1150 | D-83233 Bernau am Chiemsee  
Fax: (0049) 8051 – 970722  
E-mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Visitez aussi notre site web : [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

Traduction française par Richard Gergen

© 1998 Karsten Hartwig  
© 1999 Ravensburger Spieleverlag