

SHANGHAIEN



2 players 8 and up

Game Idea

The infamous dockside bars of Shanghai can get pretty rough. More than one sailor wandered in for nothing more than a quick drink only to wake up, head pounding, in the cabin of a tramp steamer. And so this recruitment method, favoured by unscrupulous Captains, came to be known as being “Shanghaied”!

The notorious Captains Ramon “El Dado” and Terrible Michael are fighting over who will put together the best crew. They have agreed to roll dice for them – while thinking nothing of using dirty tricks to get ahead!

Players try to claim the stronger crews in their respective nationalities. They take turns assigning dice to the sailors. As soon as one player passes, the cards are distributed, with each player receiving the cards in which they have the dice majority. “Dirty Tricks” cards let the players improve their dice results or increase the size of their crew. During scoring at the end of the game, the player with the stronger crew in each nationality receives victory points equal to the strength of the weaker crew.

Game Components

• 48 Tavern cards, including:

40 Sailor cards

(5 cards in each of 8 colours with values 1, 2, 3, 3, 4)

8 “Dirty Tricks” cards



- 12 dice (6 in each player colour)
- 2 Captain figures (1 in each player colour)
- 1 set of rules

Game Setup

- Give each player the Captain and 6 dice in his colour.
- Shuffle the Tavern cards and place them on the table as a face-down draw pile.
- Reveal 6 cards from the draw pile and place them in a row on the table. This row is called the Tavern.
- The most rough-and-ready player starts.

Game Play

The game is played over eight rounds. Each round ends with the cards being distributed – the sailors are Shanghaied. Players take turns during the round. On your turn, you must carry out one of the following actions:

- A. Roll** and add dice **or**
- B. Shanghai**, thereby ending the round.

It is then the other player’s turn.

A. Roll

As long as you still have **at least 2 dice** in your supply, you can choose the "Roll" action.

Roll 2 dice from your supply, choose **1 die** and place it onto the corresponding Tavern card. There are always 6 cards laid out in the Tavern. Each card therefore has a die value assigned to it. 1 is assigned to the first card in the row, 2 to the second card, etc. The starting player in each round decides which end of the row will be assigned the 1 for the round.

Add the chosen die to your side of the corresponding card. Place the second die back into your supply.

B. Shanghai

Use this action to end the current round **and** distribute the cards. You can only choose this action once you have added **at least 2 dice** to cards. If you only have 1 die left in your supply, then you must choose to "Shanghai":

Distribute the cards according to the following rules:

- If there are **no dice** added to a card, then that card is removed from the game.
- If there are **only one player's dice** added to a card, then that player receives the card.
- If there are **dice from both players** added to a card, then the player who added more dice to that card receives it.
- If both players added the **same number of dice** to a card, then the player with the higher sum on the dice added to the two neighbouring cards receives the card. If there is still a tie, then the card is removed from the game.

Note: The cards at each end of the row have only one neighbouring card.



1. ANNA



2. BERND



Example: Anna starts the round and rolls a 2 and a 4. She decides to add the 2 to the card lying second from the end on her left. In doing so, she sets the die values assigned to each card for this round. Bernd rolls a 1 and a 5. He decides on the 5 and adds it to the fifth card from the Anna's left.

Important: The player who chose the “Shanghai” action should also distribute the cards so that it is clear who ended the round.

When you receive Sailor cards, place them face-up in front of you, sorted according to colour. Make sure that each card’s value is always clearly visible.

Each colour represents a nationality: Red – American, Light Blue – French, Dark Blue – German, Yellow – Chinese, Orange – Dutch, Purple – Turkish, Green – Spanish, Grey – Italian.

When you receive a “Dirty Tricks” card, place it face-up on its own, away from your other cards.

End of a Round

Once all 6 cards have been distributed, the round is over. Return all dice to both players. The player who chose to Shanghai draws 6 new cards and lays them out on the table, forming a new Tavern. The other player now gets to start the next round.

Dirty Tricks

You may only play 1 “Dirty Tricks” card each round. As a reminder that you have already played your card this round, place your Captain figure next to the first card in the Tavern. At the end of the round, you may take your Captain back.

You may only play a “Dirty Tricks” card **immediately after having rolled** the dice. This means that any “Dirty Tricks” cards you receive in the last round of the game cannot be used. When you play a “Dirty Tricks” card, you must choose one of the two actions on the card:



2 Sailors

Add the card to the Sailors you already have in a nationality of your choice. The card acts like a wild card, and counts as a 2-value Sailor card of that nation.

Important: This card must always be together with at least one Sailor card so that the card’s nationality is determined. It may never be used on its own to act as a missing nationality.

Note: If you use the wild card action for this card, place it, half covered, beneath one of your Sailor cards in the appropriate nationality. It becomes a Sailor card and stays that way until the end of the game. You are not allowed to use the card’s other action any more.

ANNA

BERND

Example: Anna added 2, 2, 3, 6, 6, while Bernd added 3, 4, 5, 6, 6. The first card is removed from the game. Anna gets the second card, since she was the only player to add dice to it. Both players added a single die to the third card. Anna’s neighbouring dice add up to 4 (2 x 2), as do Bernd’s (1 x 4). Since this is a tie, the card is removed from the game. Bernd gets the fourth and fifth cards (only he added dice to them). Both players added 2 dice to the sixth card, but since Bernd’s neighbouring dice add up to 5 and Anna’s to 0, Bernd gets the sixth card as well.



Die +/-1

You may adjust the result of one of the two dice just rolled by plus or minus one. The “Dirty Tricks” card is then removed from the game.

Note: The die result cannot be adjusted to higher than 6 or lower than 1.



Add Both Dice

You may add both of the dice just rolled to their respective cards. The “Dirty Tricks” card is then removed from the game.



Roll Again

You may roll both dice again. You must then choose one of the two dice and add it then to a card in the Tavern. The new result is fixed; you can't change your mind and use the first result instead. The “Dirty Tricks” card is then removed from the game.

Game End

The game is over after the eighth round. At that point, the Tavern is empty and the draw pile exhausted. Scoring follows.

Scoring

Players compare the strengths of their Sailors in **each nationality**:

- If both players have Sailors in a nationality, then the **player with the stronger Sailors** removes his Sailors from the game and receives **his opponent's Sailors** from that nation.

In the case of a tie all Sailors from that nation are discarded.

- If only one player has Sailors from a nation, then he keeps his cards.

Each player adds up his Sailors' values as Victory Points.

For each “Dirty Tricks” card not used, players score **1 additional point**.

The player with the most Victory Points wins.

colour	Anna	Bernd
	3, wild card (2), wild card (2)	—
	1, 4	2, 3
	1, 2, 3	3, 4
	1	3, 3, 4
	—	wild card add both dice

Example: Since Bernd has no Spaniards (Green), Anna gets to keep hers. Both French crews (Light Blue) are worth the same and are removed from the game. Bernd has the stronger American (Red) crew as well as the stronger Chinese (Yellow) crew. Bernd's American and Chinese Sailors are removed from the game and he receives Anna's cards instead. Anna has 7 points (Spaniards). Bernd wins the game with 8 points: 6 (Americans) + 1 (Chinese) + 1 (Dirty Tricks).

The authors and publisher thank the many playtesters for their patience and comments.

Authors: Roman Pelek and Michael Schacht – www.michaelschacht.net

Illustration & Layout: Christian Fiore
Das Format Werbeagentur | www.das-format.de

Translation: Patrick Korner

©2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
All Rights Reserved. Made in Germany.

www.abacusspiele.de



SHANGHAIEN



2 jours, à partir de 8 ans

Principe du jeu

Les tavernes du port de Shanghai ont bien mauvaise réputation. On raconte qu'un marin assez imprudent pour y boire quelques verres de trop risque fort de se réveiller, la tête un peu lourde, dans la cabine sordide d'un vieux cargo rouillé. Cette technique de recrutement pratiquée par des capitaines peu scrupuleux y a même trouvé son nom, le « Shanghaiage ». Dans ce jeu, le fameux capitaine Ramon « El Dado » rivalise avec Michael le terrible pour engager le meilleur équipage possible. Ils ont accepté de jouer cela aux dés – mais chacun sait que l'autre est aussi un fiéffé tricheur.

Les joueurs tentent de recruter les meilleurs équipages de différentes nationalités. Tour après tour, ils assignent leurs dés aux différents « candidats ». Dès qu'un joueur passe son tour, les marins sont attribués, chacun recevant ceux sur lesquels il est le plus fort aux dés. Les cartes « triche » permettent de modifier les résultats du dé ou de recruter directement des marins. À l'issue de la partie, le joueur ayant le meilleur équipage de chaque nationalité marque autant de points que la valeur de l'équipage adverse dans la même nationalité.

- 12 dés (6 de la couleur de chaque joueur)
- 2 pions Capitaine (1 de la couleur de chaque joueur)
- 1 livret de règles



Mise en place

- Chaque joueur prend le Capitaine et les 6 dés de la couleur de son choix.
- Les cartes Taverne sont mélangées et placées sur la table en une pioche, face cachée.
- Les six premières cartes de la pioche sont révélées et placées en une rangée sur la table, l'une à côté de l'autre. Cette rangée est la Taverne.
- Le joueur le plus brutal commence.

Déroulement de la partie

Une partie dure 8 manches. À la fin de chaque manche, les cartes de la taverne sont attribuées aux joueurs – les marins sont « shanghaiés ». Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes :

- A. Lancer les dés et en placer un ou bien
- B. Shanghai – fin de la manche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Matériel

- 48 Cartes Taverne, dont :

40 cartes Marins

cartes Marins (5 cartes de chacune des huit couleurs, de valeurs 1, 2, 3, 3, 4)

8 cartes « Triche »



A. Lancer les dés

S'il vous reste **au moins deux dés** dans votre réserve, vous pouvez choisir l'action « Lancer les dés ».

Lancez deux dés qu'il vous reste, puis **choisissez-en un** et placez le sur la carte Taverne correspondante.

Il y a toujours six cartes dans la Taverne, et chaque carte correspond donc à une valeur de dé. La première carte de la rangée correspond au 1, la suivante au 2, et ainsi de suite. Le premier joueur de la manche décide à quelle extrémité de la rangée correspond le 1 et à quelle extrémité le 6.

Posez le dé choisi de votre côté de la carte correspondante, et remettez l'autre dé dans votre réserve.



B. Shanghai

Cette action vous permet de **terminer la manche**, ce qui déclenche **l'attribution des cartes** de la taverne. Vous ne pouvez choisir cette action que si vous avez déjà **placé au moins deux dés** sur des cartes de la taverne. S'il ne vous reste qu'un seul dé dans votre réserve, vous devez impérativement choisir l'action « Shanghai ».

L'attribution des cartes se fait selon les règles suivantes:

- S'il n'y a **aucun dé** sur une carte, elle est retirée du jeu.
- S'il y a sur une carte des dés que **d'un seul joueur**, ce joueur prend la carte.
- S'il y a sur une carte des dés **des deux joueurs**, le joueur y ayant le plus grand nombre de dés prend la carte.
- Si les deux joueurs ont sur une carte **le même nombre de dés**, alors le joueur dont les dés sur les deux cartes voisines ont la valeur totale la plus élevée prend la carte. En cas d'égalité, la carte est retirée du jeu.

Note: Les cartes situées aux deux extrémités de la taverne n'ont qu'une seule carte voisine.



Exemple: Anna commence la manche et obtient un 2 et un 4. Elle décide de mettre le 2 sur la deuxième carte de la taverne en partant de sa gauche. En faisant cela, elle décide de la valeur de dé attribuée à chaque carte pour cette manche. Bernd lance ensuite deux dés et obtient un 1 et un 5. Il décide de placer le 5, sur la cinquième carte en partant de la gauche d'Anna.

Important: C'est le joueur qui a choisi « Shanghai » qui donne aux deux joueurs les cartes taverne. Cela permet de se rappeler qui a terminé la manche, l'autre joueur devant commencer la manche suivante.

Placez les cartes marin que vous recrutez face visible devant vous, en prenant soin de laisser la valeur de toutes les cartes clairement visible.

Chaque couleur correspond à une nationalité:

Rouge — Américains, Bleu pale — Français,

Bleu sombre — Allemands, Jaune — Chinois, Orange — Hollandais,

Mauve — Turcs, Vert — Espagnols, Gris — Italiens.

Lorsque vous prenez une carte « Triche », placez-la face visible, séparée de vos autres cartes.

Fin de la manche

La manche est terminée lorsque les 6 cartes taverne ont été attribuées ou retirées du jeu. Les joueurs reprennent leurs dés et le joueur qui a terminé la manche pioche six nouvelles cartes taverne. L'autre joueur commence la manche suivante.

Triche

Vous pouvez jouer **une, et une seule, carte « Triche »** par manche. Pour noter que vous avez déjà joué une carte Triche, placez votre pion Capitaine à côté de la première carte de la taverne. Vous récupérerez votre Capitaine à la fin de la manche.

Vous pouvez jouer une carte triche **immédiatement après avoir lancé les dés**. Vous devez alors choisir l'un des deux effets possibles de la carte. Une carte triche gagnée à la dernière manche ne peut donc pas être jouée pour produire effet.



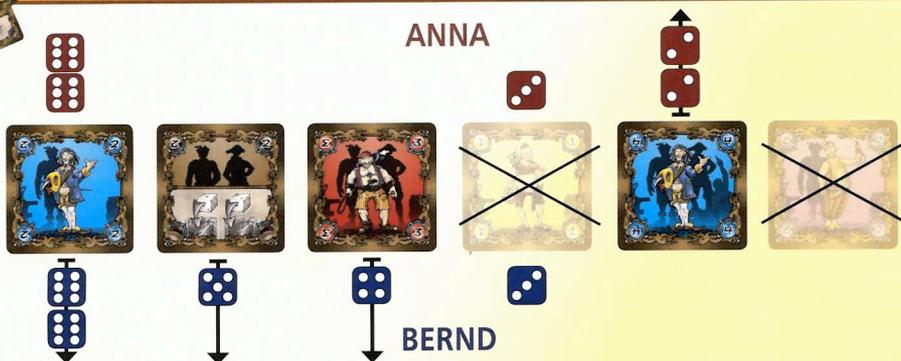
2 marins

Ajoutez la carte à vos marins d'une nationalité quelconque. Cette carte

est un marin joker de valeur 2 — elle compte comme un marin de valeur 2 de la nationalité des marins auxquels vous l'ajoutez.

Important: Cette carte doit toujours être ajoutée à au moins un marin afin de déterminer sa nationalité. Elle ne peut en aucun cas compter pour une nationalité de laquelle vous n'avez aucun marin.

Note: Si vous utilisez cette carte comme un joker, placez-la, à demi visible, sous vos cartes marin de la nationalité choisie. Elle devient un marin de cette nationalité et le restera jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez plus utiliser l'autre effet de la carte.



Exemple: Anna a placé 2, 2, 3, 6, 6 et Bernd 3, 4, 5, 6, 6. La première carte est retirée du jeu. Anna prend la deuxième carte car elle est la seule à y avoir placé des dés. Les deux joueurs ont placé un dé sur la troisième carte. Les dés d'Anna sur les cartes voisines ont une valeur totale de 4 (2 x 2), tout comme ceux de Bernd (1 x 4), et la carte est donc retirée du jeu. Bernd prend les quatrième et cinquième cartes, sur lesquelles il est seul à avoir placé des dés. Les deux joueurs ont placé deux dés sur la sixième carte ; Bernd prend cette carte car ses dés sur les cartes voisines (il n'y en a qu'une ici) ont une valeur totale de 5, et ceux d'Anna une valeur de 0. C'est une manche plutôt réussie pour Bernd.



Dé +/-1

Vous pouvez ajouter ou enlever 1 au résultat de l'un des deux dés que vous venez de lancer. La carte est ensuite retirée du jeu.

Note: Vous ne pouvez pas modifier un résultat de dé pour dépasser 6 ou passer en dessous de 1.



Placez les deux dés

Vous pouvez placer sur leurs cartes respectives les deux dés que vous venez de lancer. La carte est ensuite retirée du jeu.



Relance

Vous pouvez relancer les dés. Vous devrez ensuite choisir l'un des deux dés et le placer sur une carte de la taverne. Le second jet de dé est définitif, et vous ne pouvez donc pas changer d'avis pour revenir au premier ! La carte est ensuite retirée du jeu.

Fin de la partie

La partie se termine après la huitième manche. La taverne est vide et la pioche épuisée. On passe au calcul des scores.

Score

Pour chaque nationalité, les joueurs comparent la force totale des marins qu'ils ont recrutés.

- Si les deux joueurs ont des marins d'une nationalité, le joueur dont les marins ont **la force totale la plus élevée** défausse des marins et reçoit ceux de son adversaire.

En cas d'égalité, tous les marins de cette nationalité sont défaussés.

- Si un joueur est **seul** à avoir des marins d'une nationalité, il les conserve.

Chaque joueur calcule ensuite la **force totale** de ses marins, à laquelle il ajoute **1 point** pour chaque **carte triche** non utilisée.

Le joueur ayant le score finale le plus élevé est vainqueur.

Couleur	Anna	Bernd
	3, Joker (2), Joker(2)	—
	1, 4	2, 3
	1, 2, 3	3, 4
	1	3, 3, 4
	—	Joker placez les deux dés

Exemple: Bernd n'ayant pas d'Espagnols (vert), Anna garde les siens. Les deux groupes de Français ont la même valeur et sont donc défaussés. Bernd a le meilleur équipage américain (rouge) et le meilleur équipage chinois (jaune). Il défausse donc ses marins américains et chinois et reçoit ceux d'Anna. Anna termine avec 7 points (Espagnols), et Bernd gagne la partie avec 8 points : 6 (Américains) + 1 (Chinois- + 1 (Triche).

Les auteurs et l'éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs pour leur patience et la pertinence de leurs commentaires.

Auteurs: Roman Pelek et Michael Schacht — www.michaelschacht.net

Illustration & mise en page: Christian Fiore
Das Format Werbeagentur | www.das-format.de

Traduction: Bruno Faidutti

©2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany.

www.abacusspiele.de

