SHOGUN

BIGBOX

将軍

Jeu de base • pages 2-13

Vue d'ensemble et Récapitulatif des cartes Evènement (jeu de base) • pages 14-15

Extension 1 – Cour Impériale • pages 16-19

Récapitulatif des cartes Faveur (extension 1) • page 20

Extension 2 – Samurai • page 21

Extension 3 – Chefs Militaires • pages 22-23

Extension 4 – Chambres • page 24

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES

SHOGUN – LE JEU DE BASE

Matériel

- **1 Plateau de jeu –** recto-verso, un côté avec un symbole soleil et l'autre avec un symbole lune. Chaque côté représente 5 régions du Japon central dans des configurations différentes. Sur chaque côté du plateau de jeu, chaque région est divisée en 9 provinces. Sur chaque côté également, 8 provinces sont différenciées des autres par un bord plus clair. Ces provinces ne sont pas utilisées lors des parties à 3 joueurs.

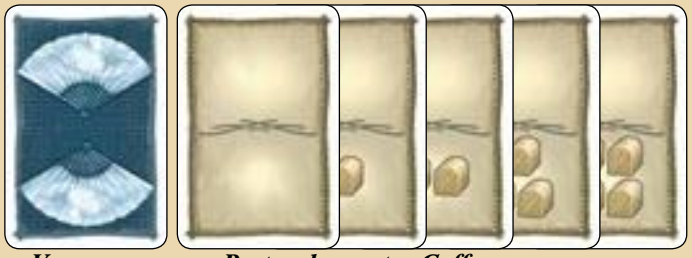
Symboles pour différencier les côtés du plateau de jeu

- **53 cartes Province –** Il peut y avoir soit une soit deux cartes pour chaque province, tout dépend si la carte est utilisée pour un seul côté du plateau ou pour les deux.

  Les **symboles soleil et lune** présents sur les cartes indiquent pour quel côté du plateau les cartes sont utilisées.

Verso — *Utilisée sur le côté soleil du plateau de jeu* — *Utilisée sur le côté lune du plateau de jeu* — *Utilisée sur les deux côtés du plateau de jeu*

- **25 cartes Coffre –** une série de 5 cartes pour chaque joueur. Chaque série est composée de 5 cartes dont **la partie supérieure est vide** et dont **la partie inférieure comporte entre zéro et 4 coffres.**



Verso — *Rectos des cartes Coffre*

- **5 cartes spéciales –** chaque carte procure un avantage différent à son propriétaire.

Verso — *Rectos des cartes spéciales*

- **10 cartes Action –** elles sont utilisées pour indiquer l'ordre dans lequel les actions sont effectuées.

Verso — *Rectos des cartes action*

- **12 cartes Evènement –** la partie supérieure de la carte indique un évènement qui a un impact sur une action spécifique, et la partie inférieure indique les pertes en riz subies par les joueurs lors d'un tour de l'hiver.

Evènement

Pertes en riz subies par chaque joueur

Verso — *Rectos des cartes Evènement*

• **5 cartes Daimyo –** elles indiquent l'ordre de jeu pour le tour en cours.

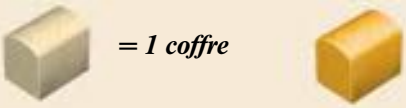
Verso *Rectos des cartes Daimyo*

• **5 plateaux individuels** recto-verso. Le recto des plateaux – qui représente un paysage- est utilisé au début de la partie lors de la phase de répartition des provinces et le verso est utilisé pendant le reste de la partie.

• **310 cubes de couleur –** ils représentent les armées des joueurs. Il y en a 62 pour chacune des 5 couleurs de joueur (noir, rouge, jaune, violet, bleu).

• **20 cubes verts –** ils représentent les armées des villageois.

• **55 coffres –** ils représentent la monnaie du jeu. Les 35 coffres blancs ont une valeur de 1 et les 20 coffres orange ont une valeur de 5.



= 1 coffre *= 5 coffres*

• **5 marqueurs de score –** ils sont utilisés pour indiquer les points de victoire de chaque joueur sur la piste de score.

• **5 marqueurs de riz –** ils sont utilisés pour indiquer la réserve de riz de chaque joueur sur la piste d'approvisionnement du plateau de jeu.

• **80 tuiles bâtiment –** 28 châteaux, 26 temples et 26 théâtres Nô. Les joueurs peuvent construire ces bâtiments dans leurs provinces afin de gagner des points de victoire.

• **42 marqueurs de révolte –** ils sont utilisés pour indiquer le niveau d'agitation des villageois dans les différentes provinces.

Château *Temple* *Théâtre Nô* *Marqueur de révolte*

• **1 Tour à cubes en trois parties –** utilisée pour effectuer les combats.

• **1 livret de règles**

La tour à cubes, qui doit être assemblée au début de chaque partie, est composée de trois parties : un entonnoir, une tour en carton et un réceptacle.

Contrairement à ce qui est montré sur l'image, le réceptacle et l'entonnoir de la tour sont faits en plastique transparent, ce qui permet une meilleure visibilité des résultats des combats. Afin d'avoir une meilleur illustration, les composants en plastique de la tour sont ici montrés en plastique noir.

But du jeu

Les joueurs incarnent des chefs de guerre japonais du 16ème siècle -les Daimyos- et tentent d'assurer la supériorité de leurs clans respectifs. Le Daimyo qui aura le plus de succès dans cette entreprise, aura l'immense honneur de devenir le Shogun à la fin de la partie.

Pour parvenir à vos fins, vous devrez non seulement contrôler le plus de provinces possibles mais aussi développer votre royaume en construisant des châteaux, des temples et des théâtres dans ces dernières.

Le joueur qui réussira à construire le plus de bâtiments dans les 5 régions sera récompensé avec de précieux points de victoire supplémentaires.

Mise en place

Les provinces

Décidez quel côté du plateau de jeu vous souhaitez utiliser (soleil ou lune) et placez ce dernier en conséquence au milieu de la zone de jeu. Triez les cartes Province et ne gardez que celles qui comportent le symbole correspondant au côté du plateau choisi. Replacez toutes les cartes Province non-utilisées dans la boite.

Dans les parties **à 3 joueurs, 8 cartes Province ne sont pas utilisées** et sont donc également replacées dans la boite. Ces 8 provinces sont différenciées des autres sur le plateau de jeu par un symbole spécial et par un bord plus clair que celui des autres provinces.

Pendant la partie, les joueurs n'ont pas le droit de déplacer d'armées sur ces provinces.

Utilisée sur le côté soleil du plateau de jeu

Utilisée sur le côté lune du plateau de jeu

Utilisée sur les deux côtés du plateau de jeu

Dans une partie à 3 joueurs, les provinces suivantes ne sont pas utilisées. Elles sont représentées, dans l'ordre, pour le côté du soleil puis pour celui de la lune :

Izumo	Echigo
Iwami	Mutsu
Sanuki	Kazusa
Tosa	Awa-Boso

Iwami	Iyo
Aki	Tosa
Mutsu	Hitachi
Shimotsuke	Shimosa

Matériel des joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants de cette couleur : **un plateau individuel, 62 armées** (c'est-à-dire 62 cubes de la couleur choisie), **une carte Daimyo, une série de 5 cartes Coffre** (numérotées de 0 à 4) et de l'argent de départ comme indiqué ci-dessous :

- Partie à **3 joueurs**, chaque joueur prend … 18 coffres
- Partie à **4 joueurs**, chaque joueur prend … 15 coffres
- Partie à **5 joueurs**, chaque joueur prend … 12 coffres

Les armées et les coffres des joueurs doivent être visibles pour les autres joueurs tout au long de la partie. Tout le matériel des joueurs non-utilisé (lors des parties à moins de 5 joueurs) est remis dans la boite.

Carte Daimyo et série de 5 cartes Coffre

18 coffres (partie à 3 joueurs)

62 armées

Répartition des provinces de départ

Mélangez les cartes Province, et formez une pile que vous placez près du plateau de jeu, face cachée, puis **dévoilez les deux premières cartes** de cette pile.

Le **recto des plateaux individuels** représente 9 zones situées à droite du Daimyo, chacune avec un nombre indiqué dessus. Placez le nombre d'armées indiqué sur chacune de ces zones (entre 7 et 9 zones sont utilisées en fonction du nombre de joueurs). Les armées posées sur une zone forment ce que l'on appelle un groupe d'armées.

Les joueurs répartissent ensuite ces groupes d'armées sur leurs provinces de départ comme expliqué ci-dessous : En commençant par le joueur le plus vieux et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une des deux cartes Province placées faces visible près du plateau de jeu ou la première carte de la pioche, puis il transfère un des groupes d'armées (de son choix) de son plateau individuel vers la province correspondant à la carte choisie.

Le joueur place ensuite la carte Province correspondante dans sa main, avec ses cartes Coffre.

9 zones pour le placement des armées de départ

Cette zone n'est utilisée que dans une partie à 3 joueurs

Cette zone n'est utilisée que dans une partie à 3 ou 4 joueurs

Note : Si les joueurs ont des doutes sur les provinces qu'il est judicieux de choisir, ils peuvent ignorer la phase « Répartition des provinces de départ » et utiliser la mise en place de départ proposée en page 14 de ce livret.

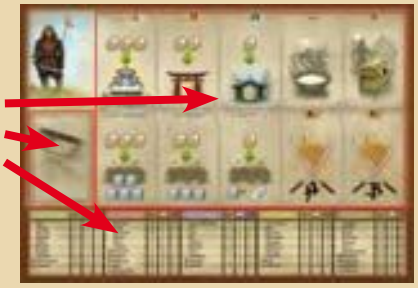
Si le joueur choisit une des deux cartes Province placées faces visibles, elle est tout de suite remplacée par la première carte Province de la pile.

Répétez cette étape jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs groupes d'armées sur le plateau de jeu.

Placez les cartes Province restantes (celles qui n'ont été prises par aucun joueur) à portée de main près du plateau de jeu. Ces provinces pourront être conquises au cours de la partie.

Une fois que la répartition des provinces de départ est terminée, les joueurs **retournent leurs plateaux individuels** de façon à ce que le côté avec les 10 cases action soit visible. Les armées restantes forment la réserve personnelle des joueurs.

Note : Si un joueur a le choix entre les deux mêmes cartes placées faces visibles que lors de son précédent tour de placement, il a le droit de replacer ces deux cartes, faces cachées, sous la pile et d'en piocher deux nouvelles avant de choisir une province.



Le verso d'un plateau individuel est composé de 10 cases action, d'une case Enchère et d'une vue d'ensemble des provinces.

Marqueurs de points de victoire et marqueurs de riz

Tous les joueurs placent leur marqueur de point de victoire sur la case 0 de la piste de score et leur marqueur de riz en bas de la piste d'approvisionnement.

Piste de score

Piste d'approvisionnement

Marqueurs de points de victoire

Marqueurs de riz

La Tour à cubes

Au début de chaque partie, il faut initialiser la tour à cubes.

Pour ce faire, jetez ensemble 7 cubes armées de la réserve personnelle de chaque joueur, plus 10 cubes armées des villageois (verts).

Toutes les armées qui retombent dans le réceptacle de la tour à cubes sont replacées dans leurs réserves respectives.

Les armées des villageois restantes sont placées près de la tour à cubes et forment la réserve générale.

Exemple : Lors d'une partie à 3 joueurs, 31 cubes sont jetés dans la tour à cubes pour l'initialiser.

Coffres

Les coffres sont utilisés pour payer le coût des différentes actions. Une fois que tous les joueurs ont récupéré leurs coffres de départ, placez les coffres restants près du plateau de jeu où ils forment la réserve.

Cartes Evènement

Mélangez les cartes Evènement, faces cachées, et formez **une pile,** toujours **faces cachées.**

Révélez ensuite **les 4 premières cartes de la pile** et placez-les près du plateau de jeu.

Pendant les 3 prochains tours de jeu, un de ces évènements prendra effet au début de chaque tour et affectera tous les joueurs.

Pendant le 4ème tour (celui de l'hiver) la carte Evènement restante indiquera combien d'unités de riz les joueurs devront payer pour survivre à l'hiver.

Exemple: Quatre cartes Evènement sont piochées aléatoirement et placées, faces visibles, près du plateau de jeu.

Placez **les cartes Action** et **les cartes spéciales** à portée de main de tous les joueurs près du plateau de jeu.

5 cartes spéciales

10 cartes Action

Déroulement de la partie

Une partie se déroule sur deux années chacune divisée en 4 tours de jeu. Après trois tours de jeu représentants respectivement le printemps, l'été et l'automne, un quatrième tour de jeu commence (l'hiver) pendant lequel un décompte des points a lieu. Puis, on répète une deuxième fois ces 4 tours de jeu, dans le même ordre.

Printemps, été et automne

Chacun de ces 3 tours de jeu est divisé en 6 phases :

- **Révéler les cartes Action**
- **Révéler les cartes spéciales**
- **Planifier ses actions et Enchérir**
- **Piocher une carte Evènement**
- **Déterminer l'ordre de jeu**
- **Effectuer les Actions**

Révéler les cartes Action

Les actions sont le cœur du jeu. Les **10 actions** possibles sont représentées sur les **plateaux individuels**. des joueurs.
Les joueurs peuvent effectuer chaque action une fois par tour dans une des provinces qu'ils contrôlent.

L'ordre dans lequel ces actions sont effectuées est **différent à tous les tours.** Pour déterminer cet ordre, mélangez les 10 cartes Action et formez une pile face cachée. Révélez ensuite une par une les 5 premières cartes de la pile et placez-les dans l'ordre sur les cases 1 à 5, situées en bas du plateau de jeu. Puis, placez les cartes Action restantes **faces cachées** sur les cases 6 à 10.

Note : L'ordre des cartes Action indique l'ordre dans lequel les actions vont être effectuées pendant ce tour (1 en premier, puis 2, etc.). Les 5 premières actions sont visibles et permettent donc aux joueurs de planifier les actions qu'ils veulent effectuer dans leurs provinces. Les 5 cartes Action cachées seront révélées progressivement lors du tour de jeu.

Exemple de mise en place des 10 cartes Action

Révéler les cartes spéciales

Mélangez les cartes spéciales et placez-les, une par une et **faces visibles**, sur les 5 cases prévues à cet effet du plateau de jeu. Plus tard dans le tour, les joueurs devront **enchérir** pour obtenir ces cartes spéciales. Chaque carte spéciale a **deux fonctions** : tout d'abord, **sa position** détermine l'ordre de jeu du joueur qui la récupère (si elle est placée sur la case 2, le joueur qui la récupère sera le deuxième à jouer). Ensuite, la carte indique un **privilège** qui est octroyé à son propriétaire pour **le tour de jeu en cours.**

+1 coffre

Lorsqu'il effectue l'action « Percevoir l'impôt », le joueur reçoit un coffre supplémentaire

+1 Riz

Lorsqu'il effectue l'action « Récolter le riz », le joueur reçoit une unité de riz supplémentaire.

6 Armées

Lorsqu'il effectue l'action « Déployer 5 armées », le joueur peut choisir d'en déployer 6 au lieu de 5.

+1 Armée pour attaquer

Un joueur qui en attaque un autre grâce aux actions « Combat/ Déplacement A ou B » peut placer une armée supplémentaire de sa réserve dans la tour à cubes.

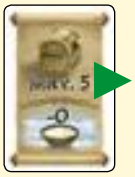
+1 Armée pour se défendre

Un joueur peut placer une armée supplémentaire dans la tour à cubes lorsqu'une de ses provinces se fait attaquer par un autre joueur qui effectue les actions « Combat/ Déplacement A ou B ».

Note : Si une action est concernée à la fois par une carte Evènement et par une carte spéciale, l'effet de la carte Evènement est d'abord appliqué, puis celui de la carte spéciale.

Exemple : Arne perçoit l'impôt dans la Province de Settsu, ce qui lui rapporte 7 coffres. Cependant, l'Evènement en cours limite les revenus de l'impôt à un maximum de 5 coffres. Comme Arne possède la carte spéciale +1 coffre pendant ce tour, il récupère un coffre supplémentaire, soit un total de 6 coffres.

7 coffres


5 coffres

6 coffres

Planifier ses actions et Enchérir

Simultanément, les joueurs décident secrètement de la répartition de leurs 10 actions dans leurs différentes provinces.

Pour ce faire, chaque joueur choisit une de ses cartes Province et la place, face cachée, sur la case action de son plateau individuel qu'il a choisie. L'action devra obligatoirement s'effectuer dans la province représentée sur la carte utilisée. Voici les différentes actions possibles :

Construire un Château

Le joueur paye 3 coffres et place un château **dans la province choisie.**

Construire un Temple

Le joueur paye 2 coffres et place un temple **dans la province choisie.**

Construire un théâtre Nô

Le joueur paye 1 coffre et place un théâtre Nô **dans la province choisie.**

Important : Un bâtiment –que ce soit un château, un temple ou un théâtre Nô- ne peut être construit que sur une **case bâtiment inoccupée.** Chaque province contient entre 1 et 3 cases bâtiment.

Il ne peut pas y avoir deux fois le même type de bâtiment sur une même province.

Récolter le riz

Le joueur récupère autant d'unités de riz qu'indiqué sur la carte Province choisie. Il déplace son marqueur en conséquence sur la piste d'approvisionnement.

Percevoir l'impôt

Le joueur reçoit autant de coffres qu'indiqué sur la carte Province choisie.

Lorsqu'un joueur récolte le riz ou perçoit l'impôt dans une province, cela **peut déclencher une révolte** *(voir les Détails d'un combat en page 11.)*

Note : Dans de rares cas, il est possible qu'un joueur ne possède pas assez de cartes pour jouer les 10 actions de son plateau individuel. Dans ce cas, il laisse les cases restantes vides. Ces cases sont traitées comme si une carte coffre y avait été jouée.

Action : Construire un château

Action : Construire un temple

Action : Construire un théâtre Nô

Exemple : Arne construit un temple dans la région d'Aki. Une fois cette action effectuée, il reste de la place dans cette région pour 1 bâtiment supplémentaire, qui peut être soit un théâtre Nô, soit un château.

Action : Récolter le riz

Action : Percevoir l'impôt

Chaque carte Province indique la production de riz et l'impôt perçu dans la province.

Si aucune révolte n'a lieu ou si une révolte est **maitrisée avec succès**, placez un **marqueur de révolte** sur la province concernée.

Déployer 5 Armées

Le joueur paye **3 coffres** et place **5 armées** de sa réserve sur la province choisie.

Déployer 3 Armées

Le joueur paye **2 coffres** et place **3 armées** de sa réserve sur la province choisie.

Déployer/Déplacer 1 Armée

Le joueur paye **1 coffre** et place **1 armée** de sa réserve sur la province choisie.

En plus de cette action, le joueur peut déplacer des armées **depuis cette province** vers **une des provinces adjacentes** qui lui appartient (il ne peut en aucun cas combattre en utilisant cette action).

Voici les règles appliquées lors des déplacements d'armées – sauf rares exceptions :

• Le joueur peut déplacer autant d'armées qu'il le souhaite d'une de ses provinces vers une autre de ses provinces adjacentes, mais il doit toujours **laisser au moins une armée sur la province de départ.**

• Il est possible de placer un nombre **illimité** d'armées sur une province.

• Les provinces reliées entre elles par une **route maritime** (ligne pointillée) sont considérées comme **adjacentes.**

Combat / Déplacement –A-

Le joueur peut déplacer des armées de la province choisie vers une province adjacente. Si cette province adjacente n'appartient pas au joueur qui déplace ses armées (c'est-à-dire qu'elle est neutre ou qu'elle appartient à un autre joueur), un combat a lieu (voir les Détails d'un combat en page 11).

La règle qui stipule **qu'au moins une armée doit rester dans la province de départ** est toujours appliquée.

Combat / Déplacement –B-

Les mêmes règles que pour l'action Combat / Déplacement –A- sont appliquées.

Si un joueur **ne souhaite pas** accomplir une action (ou plusieurs), il place **une de ses cartes Coffre** sur **la (ou les) case(s) action concernée(s).** Dans ce cas, les **coffres** représentés sur la carte sont **ignorés**.

Enchérir

En plus de planifier leurs actions, les joueurs doivent également faire une enchère **secrète** afin de **déterminer l'ordre de jeu pour le tour et les privilèges qui vont avec.** Pour enchérir, les joueurs placent une de leurs cartes Province ou de leurs cartes Coffre inutilisées, face cachée, sur la case d'enchères de leurs plateaux individuels.

Dans la mesure du possible, une carte doit être placée, face cachée, sur chacune des 11 cases des plateaux individuels des joueurs à la fin de cette phase de jeu.

Aucune case ne peut contenir plus d'une carte.

Action : Déployer 5 Armées

Action : Déployer 3 Armées

Action : Déployer / Déplacer 1 Armée

Exemple : Des armées peuvent se déplacer en empruntant la route maritime qui relie les provinces de Shima et d'Izu.

Action : Combat / Déplacement A

Action : Combat / Déplacement B

Exemple : Dirk souhaite percevoir l'impôt lors de ce tour. Settsu, une de ses provinces, lui permet de récolter 7 coffres grâce à cette action. Il choisit cette option et place donc sa carte Province Settsu face cachée sur la case action « Percevoir l'impôt » de son plateau individuel. La carte Province Settsu est maintenant utilisée et Dirk ne pourra donc pas effectuer une autre action à Settsu (mais il pourra par exemple déplacer des armées dans cette province en utilisant l'action « Combat / Déplacement » sur une province adjacente).

Piocher une carte Evènement

Mélangez les cartes Evènement placées faces visibles – il y en a 2, 3 ou 4 en fonction du nombre de tours déjà joués- puis piochez-en une et placez-la, face visible, sur la case Evènement du plateau de jeu. La carte indique l'évènement qui a lieu lors du tour de jeu en cours. Ce dernier peut altérer certaines actions.

Placez les cartes Evènement restantes faces visibles près du plateau de jeu.

(Les cartes Evènement sont expliquées en détails à la page 15 de ce livret).

Déterminer l'ordre de jeu

Les joueurs révèlent à présent leurs enchères (la carte placée sur leur case d'enchères) et payent le montant indiqué sur la carte qu'ils ont joué. Si un joueur a utilisé une carte Province pour enchérir, il ne paye rien.

En suivant l'ordre des enchères (l'enchère la plus grande en premier), les joueurs déterminent l'ordre dans lequel ils vont jouer en prenant une des **cartes spéciales** et en la plaçant avec leur **carte Daimyo.** Une fois que chaque joueur a choisi une carte spéciale, les cartes restantes sont retirées du jeu pour le tour en cours.

Les joueurs qui ont **enchéri avec une carte Province** choisissent une carte avant ceux qui ont enchéri avec une **carte coffre de valeur 0.**

Puis c'est au tour des joueurs qui **n'ont pas joué de carte** pour enchérir de faire leur sélection. (Ce cas de figure ne se présente que lorsqu'un joueur ne possède pas suffisamment de cartes Province).

Si plusieurs joueurs **ont fait la même enchère,** ils mélangent leurs cartes Daimyo faces cachées puis les retournent une par une de façon à déterminer l'ordre dans lequel ils pourront choisir leurs cartes spéciales. (Le joueur à qui appartient la première carte Daimyo retournée choisira en premier, etc.).

La position des cartes Daimyo sur le plateau de jeu indique l'ordre de jeu. (Ignorez les cases vides dans des parties à 3 ou 4 joueurs).

Note : L'avantage d'enchérir avec une carte Province est qu'il ne faut rien payer et que l'on peut tout de même choisir une carte avant les joueurs qui ont joué une carte coffre de valeur 0. L'inconvénient en revanche est que cela indique aux autres joueurs qu'aucune action ne sera effectuée dans la province indiquée sur la carte jouée lors de ce tour.

Exemple : Si un joueur prend la carte spéciale placée sur la première case, il devient le premier joueur de ce tour de jeu.

Exemple pour une partie à 3 joueurs : l'ordre de jeu pour ce tour est rouge en premier, puis bleu et enfin noir.

Effectuer les actions

Les actions sont effectuées en suivant l'ordre dans lequel les cartes Action sont placées en dessous du plateau de jeu.

Chaque action est effectuée par **tous les joueurs en respectant l'ordre de jeu** avant de passer à l'action suivante.

Tous les joueurs qui peuvent effectuer une action sont obligés de le faire. Si un joueur se retrouve **dans l'incapacité** d'effectuer une des actions, que ce soit **complètement** ou **en partie seulement, il ignore l'action entière pour le tour de jeu en cours.**

Une fois que tous les joueurs ont effectué une action, révélez la première des cartes Action placées faces cachées.

Le tour de jeu se termine une fois que les 10 actions ont été effectuées. Tous les joueurs reprennent leurs cartes Daimyo et rendent leurs cartes spéciales. Retirez la carte Evènement utilisée lors du tour du jeu.

Remélangez les cartes Action puis commencez le tour suivant.

Si le tour terminé est le tour de l'automne, démarrez immédiatement le tour de l'hiver.

Note : Les joueurs révèlent leurs cartes Province uniquement lorsque c'est leur tour d'effectuer une action.

Les joueurs retirent leurs cartes Province de leurs plateaux individuels une fois que les 10 actions ont été effectuées par tout le monde. Exception : Lorsqu'un joueur perd une province au cours d'un combat, il retire immédiatement la carte Province correspondante de son plateau individuel (si elle s'y trouve) et la donne au joueur qui a remporté le combat.

Une fois que tous les joueurs ont effectué une action, la carte action correspondante est mise de côté et la première carte Action placée face cachée sur la piste de cartes Action est révélée.

Note : Après le tour de l'automne, les cartes Daimyo restent à leur place jusqu'à la fin du tour de l'hiver de façon à ce que le même ordre de jeu soit maintenu lors du tour de l'hiver.

Le tour de l'hiver

Lors de ce tour, les joueurs doivent approvisionner leurs différentes provinces en riz ou prendre le risque qu'une révolte éclate. De plus, un décompte des points a également lieu lors de ce tour.

• Approvisionner ses provinces en riz

Tous les joueurs vont devoir **perdre une partie ou la totalité de leurs réserves de riz. La quatrième carte Evènement restante** indique le nombre d'unités de riz que chaque joueur doit perdre lors de cette phase. Les joueurs déplacent leur marqueur de riz en conséquence sur la piste d'approvisionnement.

Exemple : Durant ce tour de l'hiver, tous les joueurs perdent 3 unités de riz.

De plus, chaque joueur doit également payer **une unité de riz pour chacune des provinces qu'il contrôle.** Si un joueur n'a **pas assez** d'unités de riz pour chacune de ses provinces, une **révolte** (ou plusieurs) éclate dans une (ou plusieurs) de ses provinces. (Voir les Détails d'un combat en page 11).

Note : Si plusieurs joueurs doivent faire face à des révoltes durant un même tour de l'hiver, l'ordre de jeu est le même que lors du tour de l'automne qui a précédé.

• Révoltes

Le tableau d'approvisionnement représenté sur le plateau de jeu détermine le nombre de provinces dans lesquelles une révolte éclate ainsi que la puissance de ces révoltes.
(Vous pouvez aussi consulter le tableau ci-contre) ------ ➢

Provinces non approvisionnées — ***Provinces dans lesquelles une révolte éclate*** — ***Villageois supplémentaires à placer dans la tour à cubes***

1	1	1
2	1	2
3–4	2	2
5–6	2	3
7+	3	3

Le voisin de gauche du joueur qui subit une révolte pioche aléatoirement dans la main du joueur en question un nombre de cartes Province (pas de cartes Coffre) équivalent au **nombre de provinces dans lesquelles une révolte a lieu.** Une révolte a ensuite lieu dans les provinces ainsi sélectionnées (voir les Détails d'un combat en page 11). Si un joueur doit faire face à plus d'une révolte, il choisit l'ordre dans lequel les révoltes ont lieu.

Exemple : Dirk contrôle 9 provinces mais n'a que 6 unités de riz disponibles durant ce tour de l'hiver. Cela signifie qu'il va se retrouver avec 3 provinces non-approvisionnées (colonne de gauche du tableau). En conséquence, des révoltes vont éclater dans 2 de ses provinces (colonne du milieu). Le voisin de gauche de Dirk pioche aléatoirement 2 cartes provinces de sa main.

Une révolte éclate dans ces deux provinces. Dans chacune d'elles, Dirk doit retirer ses armées et les placer dans la tour à cubes avec un cube villageois pour chacun des marqueurs de révolte placés dans la province et, dans ce cas précis, 2 villageois supplémentaires (colonne de droite du tableau).

• Décompte

Les joueurs gagnent à présent des points de victoire pour leurs différentes provinces et leurs bâtiments ainsi que pour la majorité de chaque type de bâtiment dans les différentes régions, de la façon suivante :

Pour chaque province ..... 1 PV
Pour chaque bâtiment ..... 1 PV
Pour le joueur qui possède le plus de châteaux dans chaque région* ..... 3 PVs
Pour le joueur qui possède le plus de temples dans chaque région*..... 2 PVs
Pour le joueur qui possède le plus de théâtres Nô dans chaque région* ..... 1 PV

*Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils reçoivent tous la totalité des points de victoire moins un point.
Les joueurs avancent leurs marqueurs de points de victoire en conséquence sur la piste de score.

Une fois que les 4 premiers tours sont terminés, **4 nouvelles cartes Evènement** sont révélées, tous les **marqueurs de riz** sont remis à **zéro** et **tous les marqueurs de révolte sont retirés** des provinces.

Quatre tours supplémentaires ont ensuite lieu (printemps, été, automne et hiver) et le jeu se termine par le deuxième et dernier tour de l'hiver ainsi que le deuxième et dernier décompte.

Après les 4 premiers tours : Révélez 4 nouvelles cartes Evènement, retirez tous les marqueurs de révolte et remettez les marqueurs de riz à 0.

Détails d'un combat

Règles générales pour la tour à cubes

Tous les combats sont résolus avec l'aide de la tour à cubes. Lors d'un combat, un des joueurs prend **toutes les armées impliquées** (c'est-à-dire les cubes de l'attaquant et ceux du défenseur) et les jette dans la tour en même temps que **tous les cubes présents dans le réceptacle de la tour** au début du combat. Certains de ces cubes vont rester bloqués dans la tour tandis que d'autres qui étaient déjà dans la tour vont retomber dans le réceptacle, ce qui introduit un facteur chance dans le résultat.

La tour à cubes ne doit jamais être délibérément vidée (sauf bien sûr à la fin de la partie). Les cubes qui tombent accidentellement de la tour au cours de la partie doivent être laissés dans le réceptacle. Ils seront de nouveau jetés dans la tour lors du combat suivant.

Quand un combat a-t-il lieu ?

Un combat est déclenché dans les situations suivantes :

- **Joueur contre joueur** – Un joueur déplace ses armées dans la province d'un autre joueur (c'est-à-dire une province qui contient déjà des armées appartenant à un autre joueur.)
- **Joueur contre une province neutre** – Un joueur déplace ses armées dans une province qui ne contient aucune armée (une telle province n'appartient à personne et est considérée comme neutre).
- **Rébellion des villageois contre** un joueur (Révolte)
  Une **révolte** qui éclate dans la province d'un joueur peut avoir deux causes différentes :
  - Percevoir l'impôt/ Récolter le Riz – Un joueur perçoit l'impôt ou récolte du riz dans une de ses provinces **contenant déjà au moins un marqueur de révolte.**
  - Pénurie lors du tour de l'hiver – Un joueur est dans l'incapacité d'approvisionner toutes ses provinces en riz lors d'un tour de l'hiver.

Participants à un combat

Joueur contre joueur ou contre une province neutre

L'attaquant combat toujours avec la totalité des armées qu'il a déplacé sur la province contestée.

Le **défenseur** utilise **toutes les armées** qu'il possède dans la province contestée.

Si la province est **neutre, un cube villageois** (vert) de la réserve est jeté dans la tour à la place des armées du défenseur.

De plus, lors de chaque combat, toutes les armées présentes dans le réceptacle de la tour à cubes sont également jetées dans cette dernière.

Note : Pour attaquer une province, un joueur doit posséder au moins 2 armées dans la province à partir de laquelle il attaque : 1 qui se déplace vers la province attaquée et une qui reste dans la province de départ.

Rébellion des villageois contre un joueur (Révolte)

Dans ce cas, le **joueur** est considéré comme le **défenseur** et combat avec **toutes ses armées** présentes sur la province concernée.

Note : les armées des villageois (cubes verts) ne sont jamais placées sur le plateau de jeu.

Lorsque les villageois remportent un combat, les cubes sont retirés du réceptacle et replacés dans la réserve.

De plus, pour chaque marqueur de révolte présent sur la province concernée par la révolte, 1 armée des villageois est ajoutée aux cubes jetés dans la tour à cubes.

Révolte pendant le tour de l'hiver

Si la révolte a lieu pendant un tour de l'hiver, des villageois supplémentaires sont ajoutées, comme indiqué dans le tableau d'approvisionnement du plateau de jeu.

Une fois encore, comme pour les autres combats, **tous les cubes présents dans le réceptacle** sont également jetés dans la tour.

Résultats d'un combat et conséquences

Pour déterminer le résultat d'un combat, les joueurs comptent le nombre d'armées de l'attaquant et d'armées du défenseur qui sont tombées dans le réceptacle de la tour. **Celui qui en possède le plus remporte le combat. Les armées qui ne participaient pas au combat ne sont pas prises en compte et restent dans le réceptacle de la tour jusqu'au prochain combat.**

Joueur contre joueur ou contre une province neutre

S'il n'y a **aucun marqueur de révolte** dans la province du défenseur, toutes **les armées des villageois** situées dans le réceptacle de la tour **combattent avec ce dernier.** *(A la fin d'un combat qui a impliqué des villageois, replacez tous les cubes verts dans la réserve. Si les villageois ne prennent pas part au combat, les cubes verts restent dans le réceptacle de la tour).*

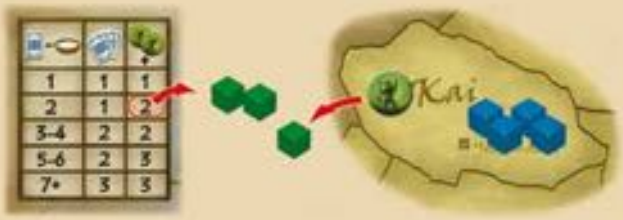
Le joueur qui possède le moins d'armées dans le réceptacle perd le combat et toutes ses armées sont retirées du réceptacle et replacées dans sa réserve. Le gagnant, malgré sa victoire, perd autant d'armées que le perdant et les replace également dans sa réserve. Les armées du gagnant restantes sont placées sur la province contestée. La carte province concernée est donnée au vainqueur ou reste en sa possession (en fonction de la situation). En cas d'égalité ou si l'issue d'un combat est indécise à cause d'une victoire exclusive des villageois, **toutes** les armées des **deux** participants au combat sont retirées du réceptacle et replacées dans leurs réserves respectives. **Tous les bâtiments, toutes les armées et tous les marqueurs de révoltes** sont retirés de la province contestée et la carte Province est replacée avec les autres dans la pile.

Rébellion des villageois contre un joueur (Révolte)

Si les villageois remportent le combat ou si l'issue est indécise à cause d'une égalité, toutes les armées qui ont pris part au combat sont retirées du réceptacle de la tour et replacées dans leurs réserves respectives. Tous les bâtiments et les marqueurs de révolte sont retirés de la province concernée et la carte Province est replacée avec les autres dans la pile. Si c'est le joueur qui remporte le combat, il retire du réceptacle autant de ses armées que des armées des villageois qui ont été vaincues et les replace dans sa réserve. Il transfère ensuite les armées qu'il lui reste du réceptacle à la province concernée et replace les armées des villageois vaincues dans la réserve.

Exemple : Dirk perçoit l'impôt dans la province de Mikawa. Il y a déjà deux marqueurs de révolte dans cette province. Une révolte éclate donc. Dirk jette dans la tour à cubes les 4 armées qu'il possède à Mikawa ainsi que 2 armées des villageois et toutes les armées qui se trouvent dans le réceptacle de la tour à ce moment-là. Si Dirk remporte ce combat, il gardera sa province et y placera un marqueur de révolte supplémentaire.

Exemple : Lors du tour de l'hiver, il manque à Arne 2 unités de riz. Sa province de Kai est choisie aléatoirement pour une révolte. Un total de 3 armées des villageois rejoint le combat (2 indiquées sur le tableau d'approvisionnement et une supplémentaire car il y a un marqueur de révolte présent sur la province).



Note : Si le défenseur est censé gagner mais qu'il n'y a que des armées des villageois qui tombent dans le réceptacle, l'issue du combat est considérée comme indécise.

Exemple : Le joueur bleu déplace 4 armées de la province de Shinano vers celle de Kozuke, une province qui appartient au joueur jaune. Un combat a donc lieu. Toutes les armées de l'attaquant (4 armées bleues) et celles du défenseur (3 armées jaunes) sont jetées dans la tour à cubes. 3 armées bleues, 1 armée jaune, 1 armée rouge et 1 armée verte (villageois) tombent dans le réceptacle.

Comme il n'y a pas de marqueur de révolte dans la province de Kozuke, les villageois combattent aux côtés du défenseur jaune. Malgré tout, le joueur bleu l'emporte (3 à 2). Le cube rouge est ignoré et laissé dans le réceptacle. L'armée jaune, l'armée verte ainsi que deux des armées bleues sont replacées dans leurs réserves respectives. L'armée bleue restante est placée sur la province de Kozuke. Le joueur bleu reçoit la carte Province correspondante de la part du joueur jaune.

Note : Lorsqu'une province change de propriétaire, la carte Province correspondante doit être donnée immédiatement, et ce même si elle est utilisée sur le plateau d'action de son propriétaire.

Fin de partie

La partie se termine à la fin de deuxième tour de l'hiver et du décompte final. Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de coffres remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

将
軍

Vue d'ensemble et Récapitulatif des cartes Evènement

Mise en place

1. Trier les cartes Province (côté du plateau / 3 joueurs)

2. Donner le matériel aux joueurs – Chaque joueur prend :
- 1 plateau individuel, 1 carte Daimyo et 62 armées
- Des coffres : 18 dans une partie à 3 joueurs
  15 dans une partie à 4 joueurs
  12 dans une partie à 5 joueurs
- Une série de cartes Coffre (représentant de 0 à 4 coffres)

3a. Répartir les provinces de départ

- Chaque joueur place ses groupes d'armées dans 9 provinces (3 joueurs)
- Chaque joueur place ses groupes d'armées dans 8 provinces (4 joueurs)
- Chaque joueur place ses groupes d'armées dans 7 provinces (5 joueurs) ou

3b. Répartir les provinces de départ selon la mise en place de départ (voir ci-dessous)

4. Initialiser la tour à cubes : jetez dans la tour 7 armées de chaque joueur ainsi que 10 armées des villageois (replacez les cubes qui retombent de la tour dans leurs réserves respectives).

5. Piocher 4 cartes Evènement

Récapitulatif d'un tour de jeu

1. Printemps

- Révéler les cartes Action
- Révéler les cartes spéciales
- Planifier ses actions et Enchérir
- Piocher une carte Evènement
- Déterminer l'ordre de jeu
- Effectuer les Actions

2. Eté – identique au printemps

3. Automne – identique au printemps

4. Hiver
- Approvisionner ses provinces en riz / révoltes éventuelles
- Décompte
- Retirer les marqueurs de révolte
- Piocher 4 nouvelles cartes Evènement
- Replacer les marqueurs de riz à zéro

5. Fin de l'année/ La partie se termine à la fin de la deuxième année

Mise en place de départ prédéterminée

Cette mise en place de départ s'applique au côté soleil du plateau de jeu. Nous recommandons aux joueurs dont c'est la première partie d'utiliser ce côté du plateau ainsi que cette répartition des provinces de départ.

Le tableau indique le nom des provinces à gauche de chaque colonne et le nombre d'armées à y déployer à droite de chaque colonne.

Chaque joueur prend ensuite les cartes Province correspondantes. (N'oubliez pas de faire attention au symbole qui indique le côté du plateau de jeu).

Mise en place de départ pour 3 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C	
Province	*#Armées*	*Province*	*#Armées*	*Province*	*#Armées*
Suruga	5	Yamato	5	Bizen	5
Mino	4	Echizen	4	Omi	4
Tamba	4	Shimotsuke	4	Hida	4
Musashi	3	Shimosa	3	Etchu	3
Harima	3	Ise	3	Hoki	3
Izu	2	Hitachi	2	Bitchu	2
Owari	2	Awa-Shikoku	2	Bingo	2
Sagami	2	Kaga	2	Settsu	2
Tajima	2	Kii	2	Shinano	2

pour 4 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C		Joueur D	
Province	*#Armées*	*Province*	*#Armées*	*Province*	*#Armées*	*Province*	*#Armées*
Yamato	5	Kozuke	5	Mimasaka	5	Kai	5
Awa-Shikoku	4	Hida	4	Wakasa	4	Musashi	4
Kaga	4	Ise	4	Awa-Boso	4	Mino	4
Omi	3	Echizen	3	Harima	3	Mikawa	3
Tamba	3	Shinano	3	Bitchu	3	Bingo	3
Kii	2	Etchu	2	Hoki	2	Aki	2
Settsu	2	Shimotsuke	2	Tajima	2	Totomi	2
Noto	2	Shima	2	Kazusa	2	Sagami	2

pour 5 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C		Joueur D		Joueur E	
Province	*#Armées*	*Province*	*#Armées*	*Province*	*#Armées*	*Province*	*#Armées*	*Province*	*#Armées*
Sagami	5	Shimotsuke	5	Mino	5	Hoki	5	Yamato	5
Mimasaka	4	Echizen	4	Hida	4	Shinano	4	Kaga	4
Harima	4	Tamba	4	Iyo	4	Bingo	4	Kii	4
Kazusa	3	Shimosa	3	Owari	3	Echigo	3	Shima	3
Izu	3	Kozuke	3	Totomi	3	Aki	3	Omi	3
Awa-Boso	2	Hitachi	2	Mikawa	2	Izumo	2	Ise	2
Bizen	2	Wakasa	2	Tosa	2	Etchu	2	Noto	2

Les cartes Evènement ont deux fonctions. La partie supérieure de la carte indique un évènement qui va avoir un impact sur une action spécifique lors du tour en cours. La partie inférieure indique les pertes en riz subies par les joueurs lors du tour de l'hiver. Les joueurs ont la possibilité de prendre en compte les éléments à venir au cours de la partie car les 4 Evènement qui vont être utilisés au cours d'une année sont révélés au début de celle-ci. De ce fait, les joueurs ne se contentent pas de subir les différents Evènements, ils peuvent en tenir compte pour établir leur stratégie.

En plus des Evènements, des cartes spéciales influent aussi sur les actions des joueurs.

C'est pour cette raison que l'ordre dans lequel les cartes sont prises en compte est important : La carte Evènement est d'abord appliquée, puis c'est au tour de la carte spéciale.

Exemple : le joueur reçoit 6 armées.

Lorsqu'un théâtre Nô est construit, retirez un marqueur de révolte de la province dans laquelle il a été construit.

Pertes de riz en hiver : 5 unités

Lorsqu'un théâtre Nô est construit, retirez un marqueur de révolte de la province dans laquelle il a été construit.

Pertes de riz en hiver : 7 unités

Lorsqu'une province neutre est attaquée, deux armées des villageois sont placées dans la tour à cubes.

Pertes de riz en hiver : 3 unités

Lorsqu'une province qui comporte un château est attaquée, le défenseur jette une armée supplémentaire dans la tour à cubes.

Pertes de riz en hiver : 2 unités

Lorsqu'une province qui comporte un château est attaquée, le défenseur jette une armée supplémentaire dans la tour à cubes.

Pertes de riz en hiver : 6 unités

Les provinces qui comportent un temple ne peuvent pas être attaquées lors de ce tour.

Pertes de riz en hiver : 3 unités

Lorsqu'un joueur effectue l'action « Percevoir l'impôt », il reçoit un maximum de 5 coffres, même si la carte Province indique un nombre plus élevé.

Pertes de riz en hiver : 0 unité

Lorsqu'un joueur effectue l'action « Percevoir l'impôt », il reçoit un minimum de 6 coffres, même si la carte Province indique un nombre moins élevé.

Pertes de riz en hiver : 2 unités

Les provinces qui comportent un temple ne peuvent pas être attaquées lors de ce tour.

Pertes de riz en hiver : 4 unités

Lorsqu'un joueur effectue l'action « Récolter le riz », il reçoit un minimum de 4 unités, même si la carte Province indique un nombre moins élevé.

Pertes de riz en hiver : 3 unités

Lorsqu'un joueur effectue l'action « Récolter le riz », il reçoit un maximum de 4 unités, même si la carte Province indique un nombre plus élevé.

Pertes de riz en hiver : 4 unités

Lorsqu'un joueur effectue l'action « Déployer 5 armées » (ou 3), il n'en déploie que 3 (ou 2) à la place.

Pertes de riz en hiver : 1 unité

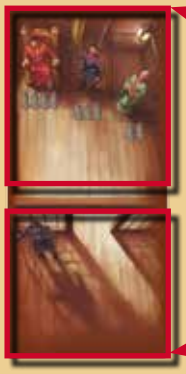
Cour Impériale – Extension 1

Les règles du jeu de base restent inchangées à l'exception des modifications décrites ci-dessous.

Matériel

- **1 plateau Cour impériale** – la partie inférieure représente le Hall d'entrée dans lequel les courtisans attendent la permission de pénétrer dans la salle d'audience, représentée sur la partie supérieure du plateau.

  La salle d'audience peut contenir jusqu'à 3 cartes Faveur.



Salle d'audience pouvant contenir jusqu'à 3 cartes Faveur.

Les emplacements des cartes montrent 4, 3 ou 2 courtisans.

Hall d'entrée

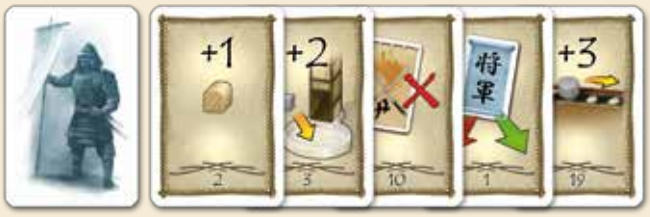
- **5 plateaux complémentaires** – ils ajoutent 3 nouvelles options aux plateaux individuels du jeu de base.

Les plateaux complémentaires contiennent 3 cases action supplémentaires sur lesquelles les joueurs pourront poser des cartes.

- **35 courtisans en bois** – 7 pour chacune des 5 couleurs de joueur. Les courtisans sont utilisés à la Cour impériale afin d'obtenir des cartes Faveur.

- **21 cartes Faveur** – chaque carte octroie une faveur particulière que son propriétaire ne peut utiliser qu'une seule fois par partie. Le nombre inscrit en bas des cartes Faveur sert uniquement à les identifier et à les placer correctement dans la salle d'audience.

  Vous pouvez trouver une explication détaillée des cartes Faveur en page 20 de ce livret.



Rectos et verso des cartes Faveur

- **15 cartes Tour à cubes** – elles servent à convertir des armées en courtisans.

Recto et verso des cartes Tour à cubes

Mise en place

Effectuez la même mise en place que pour le jeu de base.

Placez **le plateau Cour impériale** sur un des côtés du plateau de jeu.

En plus de son matériel de base, chaque joueur reçoit :

- **1 plateau complémentaire,**
- **7 courtisans** de sa couleur
- **3 cartes Tour à cubes.**

Les joueurs placent leurs plateaux complémentaires à côté de leurs plateaux individuels et gardent leurs courtisans et leurs cartes Tour à cubes à portée de main, près de leurs plateaux individuels. Dans les parties à moins de 5 joueurs, les courtisans ainsi que les cartes Tour à cubes non-utilisés sont replacés dans la boite de jeu.

Lors de l'initialisation de la tour à cubes, les joueurs prennent **un des courtisans de leur réserve pour chacune de leurs armées** retombées dans le réceptacle de la tour à cubes. Ils posent les courtisans en question dans le hall d'entrée de la Cour impériale et replacent leurs armées dans leurs réserves respectives.

Mélangez **les cartes Faveur** et formez une pile, faces cachées, que vous placez près du plateau de jeu.

Lors de l'initialisation de la tour à cubes, 2 armées des villageois vertes, 2 armées bleues appartenant à Jens, 2 armées rouges appartenant à Dirk ainsi qu'une armée violette appartenant à Anika sont tombées dans le réceptacle de la tour. Jens et Dirk placent deux de leurs courtisans dans le Hall d'entrée de la Cour impériale, tandis qu'Anika n'en place qu'un seul. Ils reprennent tous leurs armées du réceptacle et les replacent dans leurs réserves respectives.

Déroulement de la partie

Le déroulement de base de la partie est enrichi de deux phases supplémentaires lors des tours du printemps, de l'été et de l'automne. Le tour de l'hiver demeure, quant à lui, inchangé.

Les deux phases supplémentaires sont les suivantes :

- **Révéler des cartes Faveur**
- **Effectuer les actions de la Cour impériale**

Les joueurs élargissent également la phase Planifier ses actions et Enchérir en planifiant des actions supplémentaires sur leurs plateaux complémentaires.

Vous trouverez indiqué ci-contre à quel moment de la partie ces nouvelles phases se déroulent.

- *Révéler les cartes Action*
- *Révéler les cartes spéciales*
  - **Révéler des cartes Faveur**
- **Planifier ses actions et Enchérir**
- *Piocher une carte Evènement*
- *Déterminer l'ordre de jeu*
  - **Effectuer les actions de la Cour impériale**
- *Effectuer les Actions*

Les phases supplémentaires en détails

Révéler des cartes Faveur

Piochez les trois premières cartes de la pile de cartes Faveur et placez-les, **faces visibles**, sur les trois emplacements de la salle d'audience du plateau Cour impériale.

Placez la carte avec le numéro **le plus élevé** sur l'emplacement avec **quatre** courtisans, celle avec le deuxième numéro le plus élevé sur l'emplacement avec **trois** courtisans et enfin celle avec le numéro **le moins élevé** sur l'emplacement **restant**, celui avec **deux** courtisans.

La carte Faveur #10 est placée sur l'emplacement avec 4 courtisans, la carte #8 sur l'emplacement avec 3 courtisans et la carte #2 sur le dernier emplacement, celui avec 2 courtisans

Planifier ses actions et Enchérir

Lorsqu'ils planifient leurs actions sur leurs plateaux individuels, les joueurs planifient aussi leurs actions sur leurs plateaux complémentaires, toujours secrètement et simultanément.

S'ils le peuvent, les joueurs **doivent** placer **une carte** sur chacune des cases de leurs plateaux complémentaires.

Les 3 cases action supplémentaires situées sur les plateaux complémentaires permettent aux joueurs de **convertir des armées en courtisans** et de déployer ces derniers à la Cour impériale. Chaque joueur peut utiliser ces cases pour convertir 1, 2 ou 3 de ses armées.

En fonction des cartes qu'ils ont joué sur leurs plateaux complémentaires, les joueurs pourront effectuer différentes actions lors de la phase **Effectuer les actions de la Cour impériale.**

Cartes Province

Si un joueur a placé une carte Province sur une des cases de son plateau complémentaire, alors lors de la phase **Effectuer les actions de la Cour impériale**, il pourra retirer autant de ses armées présentes dans la province concernée qu'indiqué sur la case action utilisée, et les remettre dans sa réserve. Ensuite, il pourra prendre un nombre équivalent de courtisans de sa réserve et les placer dans le Hall d'entrée de la Cour impériale.

Le joueur doit toujours laisser **au moins une de ses armées** dans la province concernée.

Cartes Tour à cubes

Si un joueur a placé une carte Tour à cubes* sur l'une des cases de son plateau complémentaire, alors lors de la phase **Effectuer les actions de la Cour impériale**, il pourra retirer (en faisant attention) autant de ses armées placées dans le réceptacle de la tour à cubes qu'indiqué sur la case action utilisée, et les remettre dans sa réserve. Ensuite, il pourra prendre un nombre équivalent de courtisans de sa réserve et les placer dans le Hall d'entrée de la Cour impériale.

Cartes Coffre

Si un joueur ne souhaite pas convertir d'armées en courtisans ou ne peut pas le faire, il place une carte Coffre sur la case de l'action qu'il ne souhaite/peut pas utiliser sur son plateau complémentaire. Dans ce cas, il **n'effectue aucune action** pour cette case. Les **coffres** représentés sur la carte Coffre sont **ignorés.**

Si une action programmée ne peut pas être **effectuée** (par exemple, il n'y a pas suffisamment d'armées dans la province ou dans le réceptacle de la tour ou encore si la réserve de courtisans d'un joueur est vide) l'action en question est alors **abandonnée.**

Les 3 cases action des plateaux complémentaires des joueurs :

Convertir 1 armée ***Convertir 2 armées*** ***Convertir 3 armées***

Un courtisan est déployé pour chaque armée convertie.
Important : Les cartes doivent être placées horizontalement sur les plateaux complémentaires.

Exemple : Barbara a joué la carte Province « Kai » sur son plateau complémentaire. Puisqu'elle a placé cette carte sur la case « Déployer 3 armées », elle retire 3 de ses armées posées sur la province de « Kai » et place 3 de ses courtisans dans le hall d'entrée de la Cour impériale. Il ne lui reste donc plus qu'une seule armée dans la province de « Kai ».

Exemple : Barbara a joué une carte Tour à cubes sur sa case action « Déployer 2 armées ». Elle retire donc 2 de ses armées du réceptacle de la tour à cubes et place 2 de ses courtisans dans le Hall d'entrée de la Cour impériale.

**Une carte Tour à cubes placée sur un plateau individuel (du jeu de base) a le même effet qu'une carte Coffre – l'action n'est pas effectuée.*

Une carte Tour à cubes placée sur la case d'enchères est considérée comme une carte Coffre de valeur 0.

Exemple : Barbara a placé une carte Coffre sur la troisième case Action de son plateau complémentaire. Elle n'effectue donc aucune action pour cette case.

Effectuer les actions de la Cour impériale

Une fois que l'ordre de jeu a été établi, les joueurs effectuent les actions de la Cour impériale. Ces actions sont effectuées avant celles du jeu de base.

Effectuer les actions de la cour impériale se fait en **deux phases :**

1. Révéler les cartes et déployer des courtisans

En suivant l'ordre de jeu et l'un après l'autre, les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont jouées sur leurs plateaux complémentaires et effectuent les actions correspondantes comme expliqué auparavant.

Le premier joueur commence par révéler la carte qu'il a placée sur la case « **Convertir 3 armées** » puis il effectue l'action correspondante. Ensuite, il fait de même pour la case « **Convertir 2 armées** » et enfin pour la case « **Convertir 1 armée** ». C'est seulement lorsqu'il a effectué **les trois actions** de son plateau complémentaire que le joueur suivant peut commencer son tour, etc.

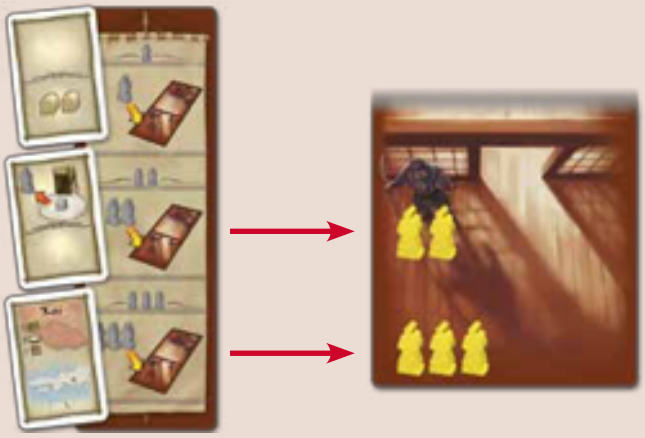
Une fois que tous les joueurs ont effectué toutes les actions de leurs plateaux complémentaires, la première phase est terminée et les joueurs continuent avec la phase 2 :

2. Bénéficier des faveurs impériales

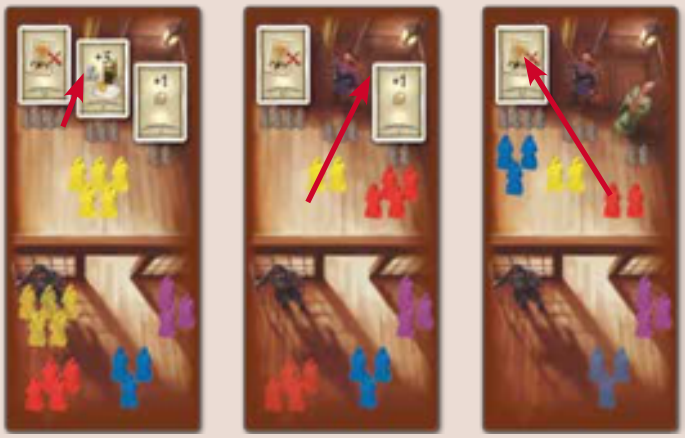
Le joueur qui a déployé **le plus** de courtisans dans le **Hall d'entrée** de la Cour impériale peut bénéficier **en premier** de la faveur du Tenno. Les autres joueurs suivent dans l'ordre décroissant du nombre de courtisans placés dans le Hall d'entrée (le deuxième joueur avec le plus de courtisans en deuxième, etc.). En cas d'égalité, les joueurs suivent l'ordre du tour en cours.

Le joueur actif déplace **tous** ses courtisans du Hall d'entrée vers la salle d'audience. Il peut ensuite demander une faveur au Tenno. Cela signifie qu'il **peut** prendre **une des cartes Faveur mises à disposition**, mais il n'y est pas obligé. Si le joueur choisit de prendre une carte, il remet dans sa réserve autant de courtisans qu'indiqué sur la case de la carte qu'il vient de prendre. Il **doit** ensuite **immédiatement** appliquer la faveur octroyée par la carte, si possible, puis retirer la carte du jeu. Une fois que toutes les cartes Faveur disponibles ont été prises par les joueurs, la phase de jeu est terminée.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs actions dans la Cour impériale, tous les courtisans toujours présents dans la salle d'audience sont replacés dans le Hall d'entrée. Toutes les cartes Faveur restantes, s'il y en a, sont retirées de la Cour impériale et remises dans la boite de jeu. La partie continue ensuite normalement.



Exemple : Barbara a joué une carte Coffre, une carte Tour à cubes et une carte Province sur son plateau complémentaire. Elle peut donc déployer un total de 5 courtisans dans le Hall d'entrée de la Cour impériale



Exemple : Comme Barbara (jaune) est la joueuse qui a déployé le plus de courtisans, elle est la première à déplacer ses courtisans du Hall d'entrée vers la salle d'audience. Elle choisit de prendre la carte Faveur #8 de la salle d'audience. Elle doit donc rendre 3 de ses courtisans pour pouvoir la prendre, puis elle suit les indications indiquées sur la carte en question. Le suivant à effectuer ses actions est Dirk (rouge). Il est le deuxième joueur qui possède le plus de courtisans et il les déplace dans la salle d'audience. Il choisit la carte Faveur #2, remet autant de ses courtisans dans sa réserve qu'indiqué, et suit les indications de la carte qu'il a choisie.

Jens et Anika ont le même nombre de courtisans placés dans le Hall d'entrée. Comme Jens est situé devant Anika dans l'ordre du tour, il joue le premier et déplace ses courtisans bleus dans la salle d'audience. Cependant, il ne peut malheureusement pas prendre la carte faveur #10 car il n'a pas assez de courtisans.

Anika ne peut pas non plus prendre la carte Faveur mais elle doit tout de même déplacer ses courtisans dans la salle d'audience.

Fin de partie

La fin de partie et les conditions de victoire du jeu de base restent inchangées.

Les cartes Faveur

En règle générale, les effets des cartes Faveur doivent être appliqués immédiatement. **Les cartes #4, 10, 11 et 18 font toutefois exception à cette règle.**

#1 :

Le joueur peut retirer la carte Evènement du tour en cours. L'évènement est alors ignoré.

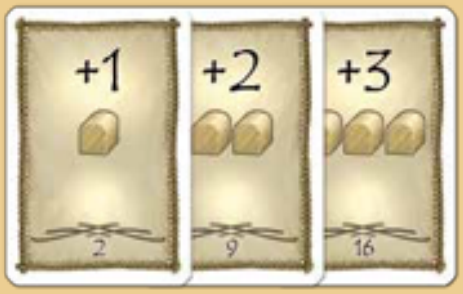
Le joueur n'est cependant pas obligé de retirer la carte Evènement s'il ne le souhaite pas.

#4 :

Le joueur retire un marqueur de révolte d'une de ses provinces. S'il ne contrôle actuellement aucune province contenant un marqueur de révolte, il peut garder cette carte afin de retirer le prochain marqueur de révolte qui sera posé dans une de ses provinces. La carte est défaussée après avoir été utilisée.

#12 :

Le joueur déploie 3 armées gratuitement dans une de ses provinces ou dans une province neutre. Dans ce dernier cas, il reçoit la carte Province correspondante sans qu'il n'y ait aucun combat.

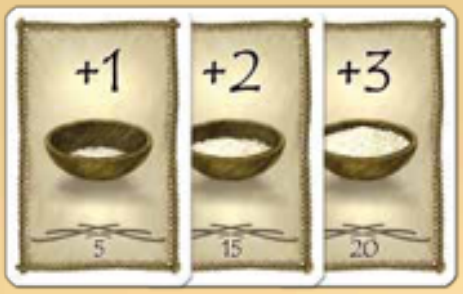


#2, 9, 16 :

Le joueur reçoit autant de coffres qu'indiqué sur la carte et les place dans sa réserve.

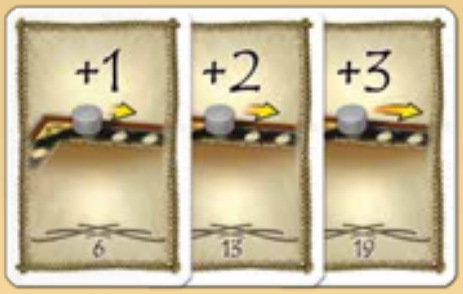
#3, 8, 14 :

Le joueur place autant de ses armées dans le réceptacle de la tour à cubes qu'indiqué sur la carte.



#5, 15, 20 :

Le joueur reçoit autant d'unités de riz qu'indiqué sur la carte. Il déplace son marqueur de riz en conséquence sur la piste d'approvisionnement.



#6, 13, 19 :

Le joueur gagne autant de points de victoire qu'indiqué sur la carte. Il avance son marqueur en conséquence sur la piste de score.

#7, 17, 21 :

Le joueur construit le bâtiment indiqué sur la carte gratuitement dans une de ses provinces. Les règles normales de construction sont appliquées.

#10, 11, 18 :

Pendant le tour en cours (et uniquement celui-ci), le joueur ne peut pas être attaqué par un autre joueur qui utilise l'action Combat/ Déplacement (A ou B). La carte est retirée du jeu à la fin du tour.

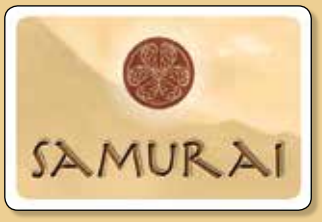
SAMURAI – EXTENSION 2

Les règles du jeu de base restent inchangées à l'exception des modifications décrites ci-dessous.

Matériel

• **5 séries de cartes, chacune composée de 4 cartes différentes**

Rectos



Verso représentant le symbole du Daimyo

Mise en place

Chaque joueur prend une série de carte (composée de 4 cartes). Tous les joueurs forment une pile, faces visibles, avec ces cartes et la placent devant eux. Les cartes doivent être rangées dans le bon ordre, comme indiqué sur l'illustration ci-dessous, avec la bannière vide sur le dessus.

Déroulement de la partie

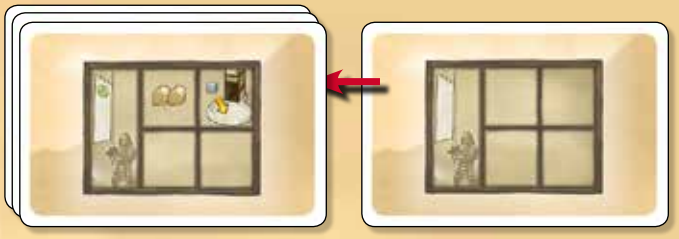
A chaque tour, après avoir déterminé l'ordre de jeu, tous les joueurs regardent s'ils contrôlent des provinces dans **au moins 4 régions différentes.**

Un joueur qui remplit cette condition peut faire passer la carte placée sur le dessus de sa pile en dessous et prendre un des bonus représentés sur la nouvelle carte dévoilée. Cette étape s'effectue en respectant l'ordre de jeu.

Si le joueur ne remplit pas cette condition, il ne touche pas à sa pile de cartes et la carte placée sur le dessus reste inchangée.
Note : Dans ce cas, le joueur ne reçoit bien sûr aucun bonus.

Une fois que le premier tour de l'hiver est terminé, tous les joueurs replacent leurs cartes dans la configuration initiale. Les mêmes règles sont appliquées lors des 4 tours de jeu suivants.

Note : Si vous combinez cette extension avec la première extension du jeu – Cour impériale- cette étape est effectuée avant les actions de la Cour impériale.



Les Bonus :

Recevez le nombre de coffres représentés

Recevez le nombre d'unités de riz représentées

Placez autant d'armées qu'indiqué dans le réceptacle de la tour à cubes

Marquez autant de points de victoire qu'indiqué

Chefs militaires – Extension 3

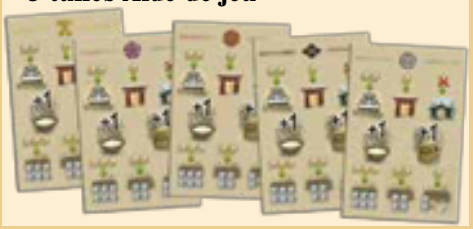
Les règles du jeu de base restent inchangées à l'exception des modifications décrites ci-dessous.

Matériel

• **5 chefs militaires**

• **30 jetons Statue**

• **5 tuiles Aide de jeu**



Mise en place

Chaque joueur prend une tuile Aide de jeu ainsi que le chef militaire et les 6 jetons Statue de sa couleur.

Placer les chefs militaires :

a) Si vous utilisez la répartition de base des provinces de départ proposée dans ce livret, une fois que l'ordre de jeu a été déterminé, lors du premier tour de printemps, placez chacun votre tour, en respectant l'ordre de jeu, votre chef militaire dans une de vos provinces au choix.

b) Si vous effectuez vous-même la répartition des provinces de départ, chaque joueur doit décider lorsqu'il se place dans une province, s'il souhaite y placer son chef militaire. Si un joueur n'a pas encore placé son chef militaire lorsqu'il se place dans la dernière province, il doit le placer dans cette dernière.

Déroulement de la partie

Planifier ses actions et Enchérir : Les différentes actions qui peuvent être effectuées dans les provinces sont améliorées si le chef militaire du joueur se trouve dans la province concernée, comme expliqué ci-dessous:

Construire un château

Le joueur paye 2 coffres et place un château dans la province choisie.

Construire un temple

Le joueur paye 1 coffre et place un temple dans la province choisie.

Construire un théâtre Nô

Le joueur place gratuitement un théâtre Nô dans la province choisie.

Récolter le riz

Le joueur récupère autant d'unités de riz qu'indiqué sur la carte Province choisie, plus une. Il déplace son marqueur en conséquence sur la piste d'approvisionnement.

Percevoir l'impôt

Le joueur reçoit autant de coffres qu'indiqué sur la carte Province choisie, plus un.

Déployer 6 Armées

Le joueur paye 3 coffres et place 6 armées de sa réserve sur la province choisie.

Déployer 4 Armées

Le joueur paye 2 coffres et place 4 armées de sa réserve sur la province choisie.

Déployer/Déplacer 2 Armées

Le joueur paye 1 coffre et place 2 armées de sa réserve sur la province choisie. Il peut ensuite déplacer ses armées normalement.

A la fin de chaque tour de jeu, les joueurs doivent déplacer leur chef militaire vers une autre province qu'ils contrôlent :

Si le chef militaire est déplacé sur **une province adjacente** à celle sur laquelle il était auparavant, on considère qu'il a quitté la province précédente victorieux et son propriétaire peut donc placer un de ses jetons Statue sur cette dernière.

Le jeton Statue reste sur la province même si cette dernière est conquise par un autre joueur ou perdue à la suite d'une révolte.

Cependant, si un autre joueur place son chef militaire sur cette province, il retire le jeton Statue qui s'y trouve et le garde devant lui comme trophée.

Si le chef militaire n'est pas déplacé sur une province adjacente à celle sur laquelle il était auparavant, son propriétaire ne place pas de jeton Statue sur la province qu'il vient de quitter car on considère que le chef militaire a été forcé de prendre la fuite vers une province éloignée.

Si un joueur perd le contrôle de la province dans laquelle son chef militaire est placé, il retire ce dernier du plateau et le garde devant lui. A la fin du tour de l'hiver, il pourra replacer son chef militaire sur une de ses provinces.

Fin de partie

Les joueurs gagnent un point de victoire pour chacun de leurs jetons Statue posés sur le plateau de jeu et pour chacun des trophées qu'ils ont capturés.

=

7 points de victoire

Chambres – Extension 4

Les règles du jeu de base restent inchangées à l'exception des modifications décrites ci-dessous.

Matériel

- 1 plateau Chambre

- 5 x 15 marqueurs de joueur

- 36 tuiles Chambre

- 5 tuiles Région

- 1 sac en tissu

Mise en place

Placez le plateau Chambre près du plateau de jeu. Mélangez les 5 tuiles Région puis placez-les faces visibles près du plateau de jeu en formant une rangée. Mettez les 36 tuiles Chambre dans le sac en tissu. Chaque joueur prend également les 15 marqueurs de joueur de sa couleur.

Déroulement de la partie

Au début de chaque tour (sauf celui de l'hiver) :

Piochez 6 tuiles Chambre dans le sac et placez-les faces visibles sur les emplacements correspondants du plateau Chambre.

A la fin de chaque tour (sauf celui de l'hiver) :

Pour chaque tuile Région, en commençant par la première de la rangée, déterminez quel joueur contrôle le plus de provinces dans cette région.

En cas d'égalité, le premier joueur dans l'ordre de jeu l'emporte. Le joueur majoritaire peut choisir d'échanger un de ses marqueurs de joueurs contre une des tuiles Chambre placées faces visibles sur le plateau Chambre.

Les tuiles Chambre ainsi retirées sont replacées dans la boite de jeu. (Dans les rares cas où une région est vide, ignorez-la).

Une fois que toutes les régions ont été évaluées, retournez les tuiles Chambres restantes de façon à ce qu'elles soient maintenant placées faces cachées. Placez la première tuile Région de la rangée au bout de cette dernière, de façon à ce qu'elle se retrouve en dernière position.

Fin de partie

A la fin de la partie, les joueurs gagnent des points de victoire pour chaque ligne horizontale ou verticale du plateau Chambre dans lesquelles ils sont majoritaires (c'est-à-dire dans lesquelles ils possèdent le plus de marqueurs de joueur). Tous les marqueurs placés faces cachées comptent comme appartenant à un joueur neutre supplémentaire. Les points de victoire obtenus sont indiqués sur le plateau Chambre.

Pour chaque égalité dans une ligne, tous les joueurs à égalité reçoivent le nombre de points indiqué, moins un point.