

# RONIN

## SOLO



### MATÉRIEL



8 cartes Shogun

### MISE EN PLACE

Prenez tous le matériel de joueur de la couleur que vous avez choisie comme lors de la mise en place ordinaire. Vous devez utiliser un joueur neutre, que nous appellerons désormais le Shogun et pour lequel vous ne prenez que quatre ronins, quatre châteaux et le pion Thé d'une autre couleur que la vôtre.

Préparez le plateau de jeu, le plateau de stockage et votre plateau Joueur comme habituellement, à l'exception des changements suivants:

- Retirez les cartes Mission avec le symbole «2» et celles avec le symbole «2/3» et replacez-les dans la boîte de jeu.

Mélangez les cartes Mission restantes et placez-les sur le plateau de stockage comme d'ordinaire. Laissez une place près de ce plateau pour une pile de défausse.

- Dans chaque région, placez aléatoirement une ressource de la boîte face cachée sur la case avec le symbole Tête de cheval. Répartissez ensuite les ressources sur le plateau de jeu comme d'ordinaire.

Il y aura donc une ressource posée sur une autre ressource placée face cachée dans chaque région. Vous n'utilisez pas les régions 9 et 10 avec le mode solo.

- Vous utilisez le côté avec les quatre cases Ronin de votre plateau Joueur, sur lesquelles vous placez vos ronins.





- Vous n'utilisez que la moitié des tuiles Personnage lors de votre partie. En conséquence, retirez les deuxièmes exemplaires de tous les personnages et replacez-les dans la boîte de jeu. Retirez en plus les tuiles Personnage «Cavalier», «Éclaireur» et «Voyageur».

- Mélangez les 12 tuiles Personnage restantes et placez-les sur le plateau de stockage, comme habituellement.

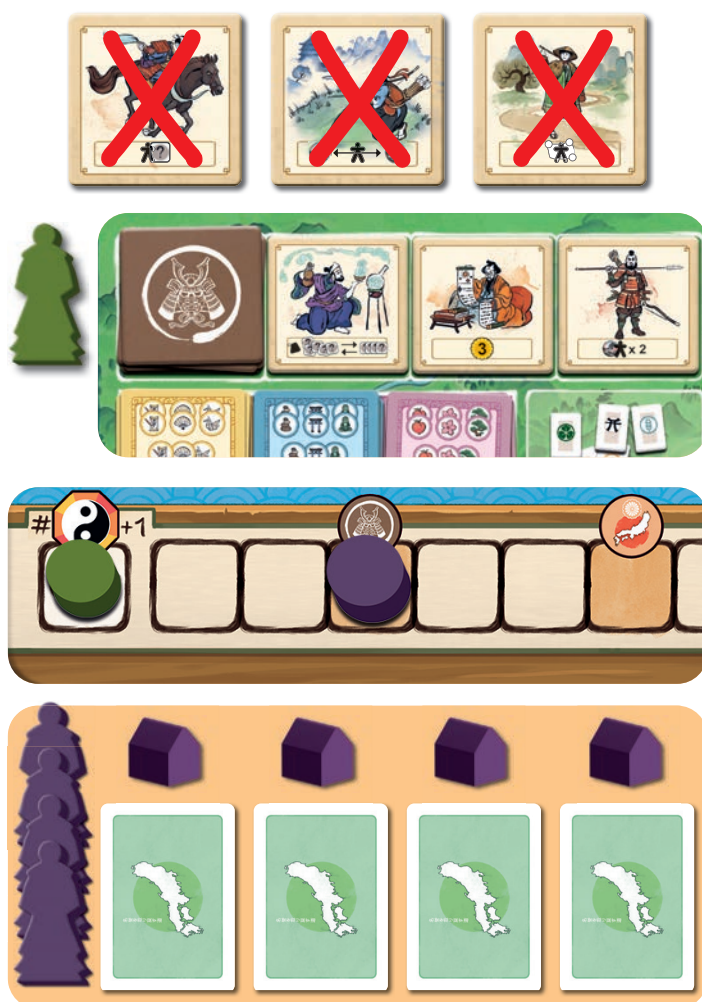
- Placez votre 5ème ronin près des tuiles Personnage.

- Placez votre pion Thé sur la première case de la piste de Thé. Placez le pion Thé du Shogun sur la troisième case de la piste de Thé (la première case avec un bonus).

- Mélangez les huit cartes Shogun, replacez-en quatre dans la boîte de jeu sans les regarder, et placez les quatre cartes restantes faces cachées de façon à former une rangée devant vous.

- Placez un des châteaux du Shogun au-dessus de chaque carte Shogun et ses 4 ronins à gauche de ces dernières, au début de la rangée.

- Vous n'avez pas besoin du marqueur de tours lors de cette partie, laissez-le dans la boîte de jeu.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### Phase 0: Placer les ronins du Shogun ainsi que ses châteaux sur le plateau de jeu

Commencez par révéler la première carte Shogun de la rangée, celle située tout à gauche. Sur chacune de ces cartes, vous pouvez voir une région mise en évidence ainsi que quatre villes indiquées.

Placez ensuite un château du Shogun sur une case Château de la région surlignée sur la carte puis mettez ses 4 ronins sur les quatre villes également indiquées sur la carte. Le Shogun n'utilise pas les tuiles Action.

Lors de chacun des tours suivants, révéléz la carte suivante de la rangée de cartes Shogun en allant de gauche à droite et effectuez les actions décrites ci-dessus. Si vous devez placer un des châteaux du Shogun dans une région sur laquelle se trouve déjà un de vos châteaux, ne le placez pas et remettez-le dans la boîte de jeu.



## Phase 1: Placer vos ronins dans les différentes villes

Vous placez désormais vos quatre ronins dans quatre villes différentes, l'un après l'autre. Vous ne pouvez placer votre ronin que dans une ville inoccupée. Effectuez les étapes suivantes:

- Commencez par piocher une carte Mission de la pile et placez-la face visible devant vous. Placez ensuite un de vos ronins sur une des deux villes indiquées sur cette carte Mission.

Si une des deux villes est déjà occupée, vous n'avez pas le choix et vous devez placer votre ronin dans l'autre ville. Si les deux villes sont occupées, placez la carte Mission dans la défausse et piochez-en une nouvelle. Si nécessaire, répétez cette opération jusqu'à ce que vous piochiez une carte Mission avec au moins une des deux villes inoccupée.

- Effectuez ensuite l'action indiquée sur la tuile Action de la ville choisie et retournez ensuite la tuile Action. Vous avez aussi la possibilité de ne pas effectuer cette action et de recevoir deux points de victoire à la place.
- Placez toutes les cartes Mission que vous avez piochées afin de placer un de vos ronins dans une ville sur la défausse. Mais ne défaussez pas les cartes Mission que vous avez piochées au cours de la partie et dont vous avez peut-être déjà payé le coût ou des jetons Méditation. Laissez ces dernières devant vous pour les compléter plus tard.

Répétez ces étapes quatre fois à la suite, jusqu'à ce que vous ayez placé les quatre ronins de votre plateau Joueur dans une ville, avec le changement suivant: pour votre deuxième ronin, piochez deux cartes Mission, pour votre troisième ronin, piochez trois cartes Mission et pour votre quatrième et dernier ronin, piochez quatre cartes Mission.

Cela vous offre moins de choix pour votre premier ronin mais il y a alors plus de villes inoccupées. Pour votre dernier ronin, vous avez un choix plus large, ce dont vous avez besoin car il y a plus de villes occupées qu'au début du tour.

Effectuez l'action indiquée sur la tuile Action comme décrit dans les règles de base.

Si la pile de cartes Mission est épuisée, mélangez de nouveau les cartes défaussées afin de former une nouvelle pile.



## Phase 2: Récupérer des ressources

Commencez par la région 1 et terminez par la région 8. Suivez les règles de base, à l'exception des changements suivants:

- Pour chaque région où vous possédez plus d'influence que le Shogun, recevez une ressource de votre choix parmi celles disponibles dans cette région.
- Pour chaque région où le Shogun a plus d'influence que vous, vous n'avez pas le choix et vous devez choisir la ressource placée sur la case avec le symbole Tête de cheval.
- Si le Shogun et vous possédez la même influence dans une région, c'est celui qui est en tête sur la piste de thé qui remporte l'égalité.





### Phase 3: Compléter des missions

Effectuez cette phase en suivant les règles du jeu de base.

Le Shogun ne complète pas de cartes Mission.

### Phase 4: Fin du tour

- Vérifiez votre nombre de jetons Méditation. Si vous en possédez plus de 3, replacez les jetons en surplus dans la réserve.
- Vérifiez votre nombre de ressources. Si vous en possédez plus de 4, replacez les ressources en surplus dans la réserve.
- Replacez vos ronins sur votre plateau Joueur..
- Replacez les ronins du Shogun à gauche de la première carte Shogun.
- Réapprovisionnez les cases Ressource vides du plateau de jeu. Commencez par la région 1, puis la région 2 et ainsi de suite jusqu'à la région 8.
- Déplacez le pion Thé du Shogun sur la case suivante de la piste de thé qui comporte un bonus.



## FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du quatrième tour.

Vous gagnez ensuite des points de victoire pour vos châteaux et vos tuiles Bonus.

### Les tuiles bonus

Pour chaque tuile Bonus que vous possédez, vous gagnez les points indiqués dessus. Vous trouverez une explication des différentes tuiles Bonus en page 6 de la règle du jeu de base.

Jusqu'où avez-vous avancé sur la piste de score?  
Avez-vous réussi à regagner votre honneur?

Nombres de vos châteaux adjacents	1	2	3	4	5
Points	1	3	6	10	15

Vérifiez dans le tableau ci-dessous.

*Notez bien votre score afin de pouvoir faire encore mieux la prochaine fois.*

Jusqu'à 100 points	Vous êtes toujours un Ronin sans honneur. Mais il vous reste du temps pour vous améliorer.
Entre 101-150 points	Vous êtes sur la voie de la rédemption mais il vous faut encore travailler dur. Réessayez afin de vous améliorer.
Entre 151-200 points	Un Shogun serait ravi de vous avoir car vous avez prouvé votre valeur. Vous serez de nouveau un Samouraï sous peu.
Plus de 201 points	Vous n'êtes désormais plus un Ronin mais un vrai Samouraï! Mais même les meilleurs peuvent continuer à progresser, n'hésitez pas à essayer!



# RONIN

## POUR DEUX

### MISE EN PLACE

En plus de la mise en place de base, appliquez les particularités pour une partie à 3 joueurs (voir en page 4 des règles de base). Vous n'utilisez pas non plus les régions 9 et 10 avec le mode pour deux joueurs.

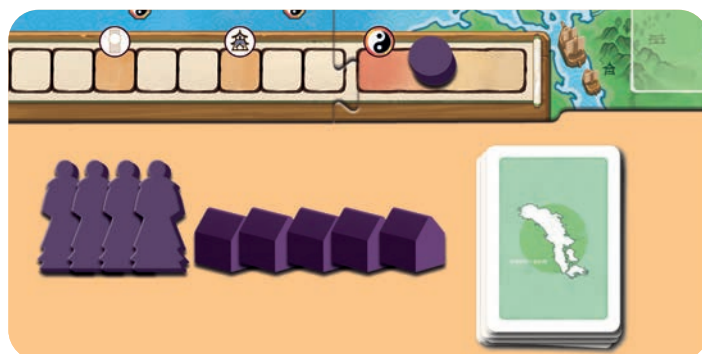
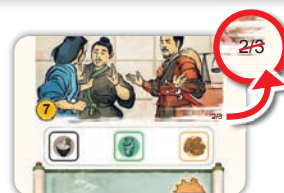
Retirez les cartes Mission avec le symbole «2» et replacez-les dans la boîte de jeu.

Pour chacune des 8 régions, placez aléatoirement une des ressources de la boîte face cachée sous chaque autre ressource située sur une case avec le symbole Tête de cheval.

Vous utilisez tous les deux 4 ronins que vous placez sur le côté avec quatre cases Ronin de votre plateau Joueur.

Choisissez une couleur non-utilisée pour le joueur neutre, que nous appellerons désormais le Shogun. Prenez quatre ronins, les cinq châteaux et le pion Thé de cette couleur. Placez le pion Thé du Shogun sur la dernière case de la piste de thé.

Le Shogun n'utilise pas d'autres éléments, il n'a pas besoin de plateau Joueur ou de marqueur de score car il ne reçoit pas de point pendant la partie. Mélangez les 8 cartes Shogun et formez une pile face cachée que vous placez près du plateau de jeu.



### Phase 0: Mise en place pour le Shogun

Lors de cette phase, vous ne placez que les ronins du Shogun et un de ses châteaux. Révélez la première carte Shogun de la pile et placez les quatre ronins du Shogun sur les villes indiquées sur la carte révélée. Ce dernier n'effectue pas d'action et ne retourne donc pas de tuile Action.

Placez ensuite un des châteaux du Shogun dans la région représentée sur la carte. Ne le placez cependant pas sur une case Château mais sur la case Ressource avec le symbole Tête de cheval. Si une ressource se trouve encore sur cette case à ce moment là, remplacez-la dans la boîte de jeu. Ne réapprovisionnez pas cette case avec une nouvelle ressource jusqu'à la fin de la partie.

**!!! Note:** Si vous avez tous les deux déjà placé un de vos châteaux dans cette région lors des tours précédents (sur les cases Château, grâce à la capacité d'un personnage), le Shogun ne peut pas construire de château dans cette région lors de son tour.

Cela s'applique également si un de vos châteaux se trouve sur les deux cases Château à cause de la capacité de l'architecte (tuile Personnage).



### Phase 1: Placer vos ronins dans les différentes villes

Effectuez cette phase comme d'ordinaire, en suivant les règles du jeu de base. Les quatre ronins du Shogun se trouvent dans quatre villes du plateau de jeu et vous empêchent d'effectuer les actions à cet endroit. Mais vous pouvez par exemple utiliser la capacité du personnage Cavalier afin d'effectuer l'action d'une ville sur laquelle se trouve un des ronins du Shogun.

Rappel: Il ne peut y avoir qu'un seul ronin par ville, sauf si vous possédez le personnage Apprenti, qui vous permet d'ajouter votre ronin dans une ville qui en comporte déjà un, sous réserve que ce ne soit pas un des vôtres.

**!!/ Note:** Lors d'une partie à deux joueurs, vous ne pouvez placer qu'un seul château par région. Si vous utilisez la capacité du personnage Architecte, vous pouvez placer un château dans n'importe quelle région, même une qui en contient déjà un (même un château qui appartient au Shogun). Si vous placez ainsi le premier château d'une région, placez-le sur les deux cases Château.

### Phase 2: Récupérer des ressources

Effectuez cette phase normalement comme décrit dans les règles de base.

En cas d'égalité, le Shogun a toujours l'avantage car son pion Thé est sur la dernière case de la piste de thé.

Le Shogun ne peut cependant recevoir que la ressource située sur la case avec le symbole Tête de cheval. Retirez ensuite cette ressource du jeu. S'il n'y a pas de ressource sur cette case car un des châteaux du Shogun s'y trouve ou que vous l'avez déjà récupérée lors d'un tour précédent, le Shogun ne reçoit pas de ressource.



**Exemple:** Le Shogun a plus d'influence dans la région violette que le joueur vert. Il reçoit donc la ressource Pièce qui est ensuite retirée de la partie.

### Phase 3: Compléter des missions

Effectuez cette phase en suivant les règles du jeu de base.  
Le Shogun ne complète pas de cartes Mission.

### Phase 4: Fin du tour

Effectuez cette phase normalement en suivant les règles du jeu de base. Le joueur qui a le moins de points reçoit le pion Premier joueur. En cas d'égalité, c'est le joueur en dernière position sur la piste de thé qui prend le pion Premier joueur.

## FIN DE PARTIE

Effectuez les actions de la fin de partie comme d'ordinaire.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui est en première position sur la piste de thé remporte la partie, et il s'agit toujours du Shogun.

© Copyright 2025  
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.  
All rights reserved.

est. 1989

