

Un jeu de Dirk Henn pour 3 à 5 personnes

SHOGUN

将軍

RÈGLE DE JEU 



Materiel de jeu

- Le **plateau** - présente deux faces différentes, identifiables par les symboles « Soleil » et « Lune ». Chaque face présente le Japon du centre, chacune avec un assemblage différent des 5 régions. Dans les deux cas, chaque région est divisée en 9 provinces.



Sur les deux faces, 8 provinces sont mises en évidence par un symbole et un contour clair. Ces provinces ne sont pas utilisées lorsqu'on joue à trois.

- 53 cartes province** - à chaque province correspondent 1 ou 2 cartes, selon qu'elles sont nécessaires pour 1 ou 2 faces du plateau.

Le symbole « soleil » et « lune » indique pour quelle face du plateau vaut chaque carte province.



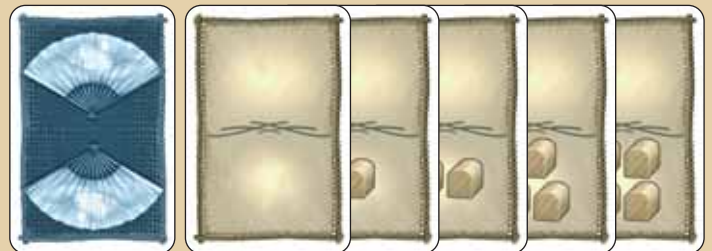
Verso de la carte

vaut pour la face « soleil »

vaut pour la face « lune »

vaut pour les 2 faces

- 25 cartes coffres** - un set de cartes pour chaque joueur. Les cartes d'un set affichent, sur leur moitié inférieure, un nombre allant de 0 à 4 coffres et sont vierges d'illustration sur leur moitié supérieure.



Recto et verso d'un set de cartes coffres

- 5 cartes spéciales** - chacune procure un avantage particulier à celui qui la détient.



Recto et verso d'un set de cartes spéciales

- 10 cartes d'action** - sont nécessaires pour indiquer l'ordre dans lequel les actions sont jouées.



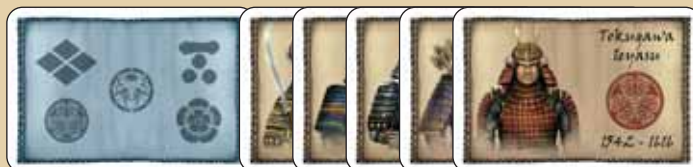
Recto et verso d'un set de cartes d'action

- 12 cartes événement** - affichent sur leur moitié supérieure un événement qui influence une action déterminée. La moitié inférieure indique la perte en riz accusée par chaque joueur durant le round de l'hiver.



Recto et verso d'un set de cartes événement

- **5 cartes Daimyo** - représentent par leur couleur les joueurs, prennent la place des cartes spéciales durant un round et indiquent l'ordre de tour de jeu durant ce round.



Verso et recto d'un set de cartes Daimyo

- **5 tableaux personnels** - chacun d'eux a 2 faces. La face avant (paysage) est utilisée pour le partage des provinces en début de jeu. La face arrière sert, durant le déroulement de la partie, à planifier ses actions et à faire une offre.



- **310 cubes colorés** - ils représentent les armées. Dans chacune des 5 couleurs, il y a 62 cubes.



- **20 cubes verts** - ils représentent les armées paysannes (elles n'appartiennent à personne et sont donc neutres).



- **55 coffres de trésors** - représentent l'argent du jeu. Les 35 coffres « nature » ont chacun une valeur de 1 coffre. Les 20 coffres oranges ont chacun une valeur de 5 coffres.



- **5 marqueurs de points de victoire** - indiquent sur l'échelle des points de victoire (voir sur le plateau) les points déjà gagnés par les joueurs.



- **5 marqueurs de riz** - indiquent sur l'échelle des réserves alimentaires (voir sur le plateau) la réserve de riz de chaque joueur.

- **80 tuiles bâtiment** - 28 villages, 26 temples et 28 théâtres Nô. Ils peuvent être construits dans les provinces et rapportent des points de victoire à leurs propriétaires.



village



temple



théâtres Nô



marqueur de trouble

- **42 marqueurs de troubles** - sont utilisés pour signifier sur une province que des paysans sont mécontents. Lorsqu'une révolte éclate, on prend autant de cubes verts pour les matérialiser sous forme d'armées.

- **Une tour à dés en trois parties** - utilisée lors des combats.

- **1 bac de triage** - pour les tuiles bâtiments, les marqueurs de trouble et les coffres.

- **Une feuille annexe** - présentant le déroulement type d'un round, une situation de départ pour une première partie de jeu et une explication de chaque carte événement.

- **Règle de jeu**

La tour est en carton. La soucoupe et l'entonnoir sont en plastic transparent - et non opaque comme sur l'illustration ci-contre - afin de donner une meilleure visibilité lors d'un combat. Pour des raisons techniques, les parties transparentes sont noires sur l'illustration.

La tour de combat se compose de 3 parties : l'entonnoir, la tour elle-même et la soucoupe sont assemblés au début de chaque partie.



But du jeu

Dans la peau d'un duc japonais durant le 16ème siècle, chaque joueur cherche à assurer la supériorité de son clan et cherche, comme Daimyo ayant le plus de succès, à devenir, en fin de jeu, le SHOGUN. Ce succès ne s'obtient pas seulement par le nombre de provinces qu'il contrôle mais également par le déve-

loppement de son propre royaume. Celui-ci a d'autant plus de valeur qu'il contient de nombreux villages, temples et théâtres. Pour chaque région, un bonus en points de victoire d'une grande valeur est accordé au joueur qui possède la majorité d'un même type de bâtiment (village, temple ou théâtre).

Preparation du jeu

Les provinces dans le jeu

Les joueurs décident de la face du plateau sur laquelle ils jouent (**Soleil ou Lune**) et la pose du bon côté sur la table. Les cartes province inutilisées sont remises dans la boîte : on ne garde que les cartes affichant le même symbole que la face du plateau.

Si on joue à **3 joueurs**, **8 cartes province** ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte. Les provinces concernées sont reconnaissables par un symbole et un contour clair.

Durant la partie, ces provinces ne peuvent pas être envahies par des armées.



... vaut pour la face « soleil »



... vaut pour la face « lune »



... vaut pour les 2 faces

Lors d'un jeu à **3 joueurs**, selon la face du plateau utilisée, les provinces suivantes ne sont pas utilisées :

Izumo	Echigo
Iwami	Mutsu
Sanuki	Kazusa
Tosa	Awa-Boso

Iwami	Iyo
Aki	Tosa
Mutsu	Hitachi
Shimotsuke	Shimosa

Matériel pour chaque joueur

Chaque joueur reçoit un **tableau personnel** dans la couleur de son choix, la **carte Daimyo** de même couleur, les **62 armées** de même couleur (62 cubes), **1 set de 5 cartes coffres** et le capital de départ suivant :

- À **3 joueurs**18 coffres en bois ,
- À **4 joueurs**15 coffres en bois ,
- À **5 joueurs**12 coffres en bois .

Chaque joueur pose devant lui, de manière **visible**, ses **armées** et ses **coffres**. Le matériel inutilisé est remis dans la boîte si on joue à moins de 5 joueurs.



1 carte Daimyo et 5 cartes coffres



18 coffres (s'il y a 3 joueurs)



62 armées

Partage des provinces

Les **cartes province** sont mélangées et posées en talon, faces cachées. Les **2 cartes supérieures** sont ensuite découvertes.

Sur une des faces de chaque tableau personnel - là où il y a l'illustration d'un Daimyo - il y a un paysage avec 9 villages, chacun marqué d'un nombre. Selon le nombre de joueurs, de 7 à 9 villages sont pris en compte. Sur chacun d'eux, les joueurs positionnent autant d'armées (de cubes) que le nombre qui y est indiqué. Dans un même village, nous appelons un **groupe d'armées** toutes les armées présentes dans ce village.

En début de partie, ces armées sont placées sur le plateau de la manière suivante : à tour de rôle - en commençant par le joueur le plus âgé - chaque joueur prend soit une des 2 cartes province découvertes soit la première carte cachée du talon et place un groupe d'armées de son choix sur la province correspondant à la carte.

Il conserve et tient en main les cartes des provinces sur lesquelles il place ses groupes. Les armées non utilisées forment une réserve devant le joueur.

*Remarque : Si on est hésitant sur les bons choix à faire durant le partage des provinces, on peut toujours laisser tomber cette étape et la remplacer par la proposition de départ qui est faite sur la **feuille annexe**. Nous recommandons pour une première partie l'usage de la disposition proposée sur cette feuille annexe.*



9 villages avec chaque fois un groupe d'armées.

Ce village n'est occupé que lorsqu'on joue à 3.

Ce village n'est occupé que lorsqu'on joue à 3 ou à 4.

Si une des 2 cartes ouvertes est choisie, on la remplace par la carte suivante du talon.

On procède ainsi jusqu'au moment où tous les joueurs ont placé tous leurs groupes d'armées sur le plateau.

Les cartes province restantes (qui n'appartiennent encore à aucun joueur) sont placées en talon à côté du plateau. Elles pourront être conquises en cours de partie.

Les joueurs retournent à présent leur tableau personnel de manière à rendre visibles les cases d'action.

Remarque : Si un même joueur se retrouve deux fois de suite devant le même choix de cartes province, il les place sous le talon et découvre les 2 cartes suivantes.

Le verso du tableau personnel montre 10 cases d'action, une case d'offre et une liste de supervision de toutes les provinces.



Marqueur de points de victoire et marqueur de riz

Les marqueurs de points de victoire sont posés sur la case 0 de l'échelle des points de victoire. Les marqueurs de riz sur la case la plus basse de l'échelle des réserves alimentaires.

Échelle des points de victoire

Échelle des réserves alimentaires

Marqueur de points de victoire

Marqueur de riz



Tour de combat

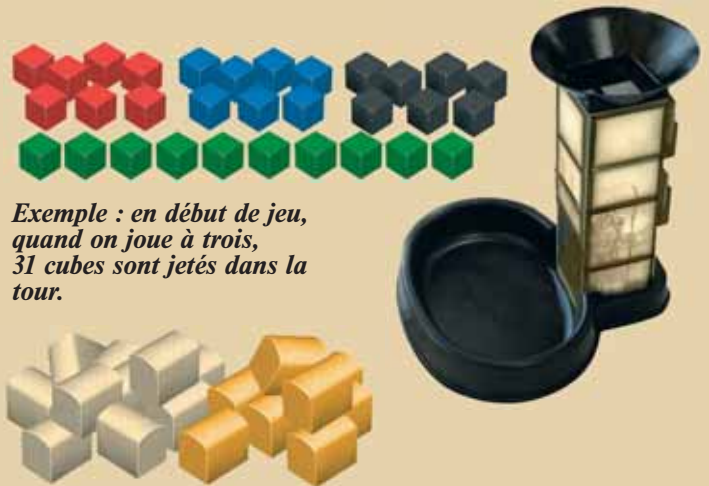
On remplit à présent la tour de combat.

7 armées de chaque joueur ainsi que 10 armées paysannes (cubes verts) sont jetées ensemble dans la tour.

Les armées qui ressortent dans la soucoupe retournent dans les réserves personnelles des joueurs ou dans la réserve des armées paysannes (les armées paysannes sont regroupées en une réserve à côté du plateau).

Coffres

Les coffres servent de moyen de paiement pour les différentes actions. Les coffres non octroyés aux joueurs sont regroupés en une réserve à côté du plateau.



Exemple : en début de jeu, quand on joue à trois, 31 cubes sont jetés dans la tour.

Cartes événement

Les cartes événement sont bien mélangées et mises en talon, faces cachées.

Les 4 cartes supérieures de ce talon sont découvertes et posées en rangée, l'une à côté de l'autre, près du plateau.

Trois de ces cartes influenceront les 3 premiers rounds : le printemps, l'été et l'automne (une précisément pour chaque saison : voir en page 9 comment c'est déterminé) tandis que la 4^{ème} carte – celle qui restera – déterminera le nombre d'unités de riz qui sera perdu par chaque joueur durant l'hiver de l'année en cours.

Chaque carte événement donne une directive précise pour le round en cours qui est d'application pour tous les joueurs.

Les 10 cartes d'action et les cartes spéciales sont posées en deux talons à côté du plateau.



Exemple : 4 cartes événement – puisées sur le talon – sont placées côte à côte faces visibles.



5 cartes spéciales



10 cartes d'action

Deroulement de la partie

Le jeu se joue sur deux années, chacune partagée en 4 rounds. Lorsque les 3 premiers rounds ont été joués (printemps, été, automne), le round de l'hiver intervient avec un comptage des points. On joue ensuite les 4 rounds de la deuxième année.

Printemps, Été, Automne

Chacun de ces trois rounds suit les mêmes étapes :

- Poser les cartes d'action
- Poser les cartes spéciales
- Planifier ses propres actions et faire une offre
- Tirer une carte événement
- Déterminer l'ordre des joueurs
- Accomplir les actions

■ Poser les cartes d'action

Les actions représentent les possibilités de commerce pour les joueurs. Les 10 actions possibles sont illustrées sur les tableaux personnels. Par round, chaque joueur peut accomplir 1 fois chacune de ces 10 actions dans son royaume.

L'ordre de ces actions est déterminé de manière différente lors de chaque round : les 10 cartes d'action sont mélangées, faces cachées, et placées sous les 10 emplacements numérotés qu'on peut observer sur le bord inférieur du plateau. Les cartes positionnées sur les emplacements 1 à 5 sont retournées tandis que les cartes positionnées sur les emplacements 6 à 10 restent cachées.

Remarque : la disposition montre dans quel ordre vont être jouées les actions ; d'abord celle positionnée sur l'emplacement 1, puis celle sur l'emplacement 2, etc. Les 5 premières actions sont visibles et permettent donc aux joueurs de réfléchir à l'avance sur la manière dont ils agiront dans leurs propres provinces. Les 5 suivantes sont cachées et seront progressivement découvertes.



Exemple d'une disposition des 10 cartes d'action

■ Poser les cartes spéciales

Les cartes spéciales sont mélangées et posées, faces découvertes, en rangée sur les cases prévues du plateau. Elles seront achetées par un système d'offres durant le round et ont deux significations. Elles indiquent, d'une part, l'ordre de tours de jeu pour les joueurs et, d'autre part, l'avantage que le joueur reçoit pour le round en cours. Ces avantages sont les suivants :

+ 1 coffre

Le joueur perçoit un coffre supplémentaire quand il utilise l'action « percevoir des impôts ».

+ 1 riz

Le joueur reçoit une unité de riz supplémentaire quand il utilise l'action « percevoir du riz ».



6 armées

Le joueur peut poser 6 armées à la place de 5 quand il utilise l'action « poser 5 armées ».

+ 1 armée pour attaquer

Comme joueur attaquant, le joueur reçoit lors de l'action combat/mouvement (autant pour A que pour B), une armée en plus dans la tour. Cette dernière sera prise dans la réserve du joueur.

+ 1 armée pour celui qui se défend

Celui qui se défend reçoit une armée supplémentaire lors d'un combat/déplacement de type A ou B. Prise dans sa réserve personnelle, elle est ajoutée à celles qu'on jette dans la tour.

Remarque : Si une action est à la fois influencée par une carte événement et par une carte spéciale, on joue d'abord l'événement puis ensuite la carte spéciale.

Exemple : Martin lève un impôt dans la province de Settsu. Cela lui rapporte 7 coffres. L'événement actuel limite cependant la levée de l'impôt à 5 coffres au maximum. Mais durant ce round, Martin détient la carte spéciale « + 1 coffre ». Il reçoit donc un coffre supplémentaire : au total donc 6 coffres.



Planifier ses propres actions et faire une offre

Les joueurs décident secrètement et tous en même temps lesquelles des 10 actions ils mettront en œuvre sur leurs différentes provinces.

Chacun pose en conséquence ses cartes province, face cachée, sur chacune des 10 cases d'action de son tableau personnel (une seule carte province par case).

Les actions possibles sont :

Construire un village

Le joueur paie 3 coffres à la réserve pour poser un village sur une province de son choix.

Construire un temple

Le joueur paie 2 coffres pour bâtir un temple.

Construire un théâtre Nô

Le joueur paie 1 coffre pour bâtir un théâtre.

Un bâtiment, que ce soit un village, un temple ou un théâtre Nô, ne peut être posé que sur un terrain à bâtir non occupé. Chaque province présente de 1 à 3 terrains à bâtir (petits carrés illustrés sur la province). Ce nombre apparaît d'ailleurs sur chaque carte province.

Dans une même province, il ne peut jamais y avoir plusieurs bâtiments d'une même catégorie.

Percevoir du riz

On reçoit les unités de riz inscrites sur les cartes province choisies. On fait progresser d'autant de cases son marqueur de riz sur l'échelle des réserves alimentaires.

Lever des impôts

On reçoit autant de coffres de la réserve que ce que les cartes province indiquent.

Quand un joueur perçoit du riz ou un impôt dans une province, il se rend impopulaire et on pose dès lors sur la province un marqueur de trouble. Ces troubles peuvent déboucher sur une révolte.

(Voir plus loin : règles de combat en page 11).

Remarque : dans de très rares cas, il est possible de ne pas avoir assez de cartes province pour couvrir ses 10 cases d'action. Dans une telle situation, on laisse des cases vides. Les actions valables pour ces cases vides sont alors les mêmes que celles qui sont couvertes par des cartes coffres.



Action : construire un village



Action : construire un temple



Action : construire un théâtre



Exemple : Dans la province d'Aki, un temple a été construit. Dans cette province, il y a encore un terrain à bâtir libre. Sur ce dernier, il n'est plus permis de bâtir un temple mais bien soit un village soit un théâtre.



Action : récolter le riz



Action : lever des impôts

Sur chaque carte de province, il est indiqué combien d'unités de riz sont prélevées et combien d'impôt est levé.



Les marqueurs de trouble sont posés pour 2 raisons : soit quand un joueur perçoit du riz ou un impôt, soit quand une révolte est matée.

Placer 5 armées

En payant 3 coffres, le joueur place 5 armées de sa réserve personnelle sur la province choisie.

Placer 3 armées

En payant 2 coffres, le joueur place 3 armées de sa réserve personnelle sur la province choisie.

Placer 1 armée et déplacer

En payant 1 coffre, le joueur place une armée sur la province de son choix.

De plus, à partir de cette province, il peut déplacer une partie de ses armées vers une province limitrophe qui lui appartient (il n'est donc pas permis d'envahir une province neutre ou adverse). Il doit au moins laisser une armée sur la province de départ.

Règles générales concernant les mouvements d'armées :
On peut déplacer autant d'armées qu'on le désire vers une province limitrophe, pourvu qu'il en reste au moins une sur la province qui est quittée.

Sur une province, le nombre d'armées qui peuvent être présentes n'est pas limité.

Les provinces qui sont reliées par une route maritime sont considérées comme des provinces directement voisines.

Combat/mouvement - A -

Partant de la province concernée, les armées sont poussées vers une province limitrophe. Si cette province ne lui appartient pas (province neutre ou appartenant à un autre joueur), le joueur doit combattre (Voir les règles de combat en page 11). Au moins une armée de l'attaquant doit rester sur la province d'où part l'attaque.

Combat/mouvement - B -

Les mêmes règles sont d'application que pour A.

Lorsqu'un joueur ne veut pas effectuer d'action dans une province de son royaume, il la couvre, sur son tableau personnel, d'une carte coffre. Dans un tel cas, on ne tient pas compte des coffres illustrés sur la carte coffre.

Faire une offre pour déterminer l'ordre de jeu

Chaque joueur doit, en plus, faire une offre secrète pour déterminer l'ordre de tours de jeu durant le round et donc aussi son droit à une action spéciale. Pour cela, il pose, face cachée, une de ses cartes coffre ou province inemployée sur la case d'offre de son tableau personnel.

En principe, à présent, les onze cases de son tableau personnel doivent être chacune couvertes par 1 carte... et, sur une case, il ne peut jamais y avoir plus qu'une carte.



Action :
placer
5 armées



Action :
placer
3 armées



Action :
Placer une armée/
déplacer des armées



Exemple : Les armées, via la route maritime, peuvent passer directement de Shima à Izu ou en sens inverse.



Action :
combat/
mouvement A



Action :
combat/
mouvement B

Exemple : Sophie voudrait percevoir des impôts. Une de ses provinces - Settsu - lui permettrait d'encaisser un impôt d'une valeur de 7 coffres. Elle décide donc de cette action pour la province de Settsu et pose, en conséquence, sa carte province Settsu sur la case action « percevoir des impôts » de son plateau personnel. Cette décision signifie qu'elle ne peut accomplir aucune autre action sur Settsu puisque sa carte de province est déjà posée sur le tableau.



■ Déterminer l'événement

Les cartes événement encore disponibles (une en moins après chaque round joué) sont bien mélangées, faces cachées, et l'une d'elles est ensuite tirée. Cette carte est posée, face visible, sur la case événement du plateau (à gauche, en bas, près des échelles de points). Elle indique l'événement en vigueur durant ce round et influence des actions précises pour tous les joueurs. Les cartes événement qui serviront lors des prochains rounds sont à nouveau posées, faces visibles, à côté du plateau.

■ Déterminer l'ordre des joueurs

Les joueurs révèlent en même temps leur offre en retournant la carte qu'ils ont posée sur la case d'offre et paient le prix indiqué (nombre de coffres illustrés) à la banque. Ceux qui ont misé une carte province ne paient rien. On compare ensuite les offres. Celui qui a fait l'offre la plus haute est le premier à choisir sa place sur les 5 cases réservées aux cartes spéciales. Son choix est un double choix : il détermine, d'une part, son ordre de passage durant le round en cours (1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, etc.) et, d'autre part, l'avantage spécial dont il va jouir (indiqué sur la carte spéciale). Le joueur suivant choisit ensuite, puis le suivant, etc.

En cas d'égalité, les cartes Daimyo des joueurs concernés sont mélangées, faces cachées, puis tirées au sort pour savoir qui passe avant qui. Choisir une case sur l'ordre de passage, c'est prendre en main la carte spéciale qui se trouve sur cette case et mettre à sa place sa propre carte Daimyo. S'il y a plus de cartes spéciales que de joueurs, après que les joueurs aient tous choisi leur carte, les cartes en trop sont mises de côté jusqu'au round suivant.

Départage des joueurs :

Les joueurs ayant misé une carte province passent avant ceux qui ont misé une carte coffres. Les joueurs qui n'ont misé aucune carte (cela ne peut se produire que lorsqu'on n'a plus assez de cartes province), passent après ceux qui ont misé une carte coffres. La position des cartes Daimyo sur le plateau indique l'ordre de passage durant le round. Les cases vides (jeu à 3 ou 4 joueurs) sont sautées.

■ Accomplir les actions

L'ordre dans lequel les actions sont accomplies est indiqué par l'ordre dans lequel sont rangées les cartes d'action sur le bord du plateau. Chaque action est accomplie par tous les joueurs, dans l'ordre des tours de jeu, avant que la suivante ne soit mise en application.

Celui qui peut effectuer une action, doit la réaliser. Si un joueur ne peut pas effectuer une action, en tout ou en partie, elle est perdue pour ce joueur durant ce round. Quand tous les joueurs ont accompli la même action, on passe alors à la suivante tout en rendant visible la première carte d'action (la 6^{ème} qui était posée face cachée. (Quand on jouera donc la 5^{ème} action du jeu, la 9^{ème} sera découverte)

Quand les 10 actions ont été accomplies par les joueurs, le round se termine. Chacun reprend sa carte daimyo et remet en place la carte spéciale qu'il avait obtenue. La carte événement est retirée du jeu et ne sert plus. Les cartes d'action sont à nouveau mélangées et un nouveau round peut commencer.



La signification des cartes événement est expliquée sur la feuille annexe.

Remarque : L'avantage d'avoir posé une carte province sur sa case d'enchères est d'une part, de ne devoir rien payer tout en passant, d'autre part, avant ceux qui ont posé une carte « coffres » de valeur 0. Le désavantage est en revanche d'indiquer à tous les autres joueurs la province sur laquelle ce joueur ne mènera aucune action.



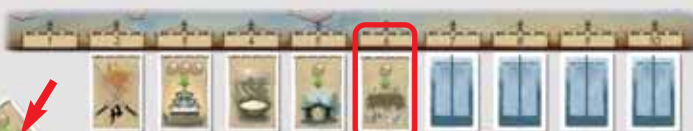
Exemple : Si un joueur prend la carte spéciale de la case 1, il sera le premier joueur à jouer durant le round.



Exemple pour une partie à trois joueurs : l'ordre de jeu durant le round est Rouge - Bleu - Noir.

Remarque : Quand c'est son tour de jeu, le joueur révèle la carte de la province de l'action qui est jouée à ce moment-là.

Les cartes Province reviennent dans la main du joueur quand les actions y ont été jouées. Exception : lorsqu'une province a été conquise par un adversaire, la carte Province correspondante lui est aussitôt donnée.



Quand tous les joueurs ont joué une action, la carte d'action correspondante est mise sur le côté et la prochaine carte cachée est découverte.

Remarque : Après le round de l'automne, les cartes daimyo ne sont pas reprises et restent donc sur le plateau. Leur ordre reste donc identique pour le round de l'hiver qui commence.

Round de l'hiver

Durant ce round, soit le joueur fournit du riz à toutes ses provinces soit il affronte une ou plusieurs révoltes paysannes.

• Fournir du riz aux provinces

En premier lieu, la réserve personnelle en riz de chaque joueur est diminuée d'un certain quota. La 4ème carte événement encore présente indique le nombre d'unités de riz que perd chaque joueur. Les marqueurs de riz sur l'échelle des réserves alimentaires sont déplacés d'autant de cases.

Chaque joueur doit ensuite prouver qu'il possède **1 unité de riz pour chaque province qu'il possède**. S'il ne le peut, il doit affronter une ou plusieurs révoltes (voir le paragraphe sur les règles de combat, page 11).

• Révoltes

Le nombre de provinces en révolte ainsi que la force des révoltes est déterminée par un tableau qui se trouve imprimé dans un coin du plateau (sous l'emplacement des cartes spéciales).

Nous appelons ce tableau : -- ➤ le tableau des révoltes.

Le nombre de provinces qui n'ont pas été pourvues en riz (colonne 1 du tableau) détermine un nombre de révoltes (colonne 2).

Le voisin de gauche du joueur qui affronte des révoltes tire parmi toutes les cartes province que ce dernier tient en main, autant de cartes que de provinces en révolte. Ces révoltes ont ensuite lieu (voir les règles de combat, page 11). Si un joueur subit plusieurs révoltes, il peut choisir lui-même dans quel ordre les provinces sont traitées.

• Décompte des points

Les joueurs reçoivent à présent des points de victoire pour leurs provinces et leurs bâtiments ainsi que pour les majorités qu'ils détiennent dans une région pour l'une ou l'autre catégorie de bâtiment :

Chaque joueur reçoit pour chacune de ses provinces :
1 point de victoire (PV)

Pour chaque bâtiment 1 PV.
Le plus de villages dans une même région :* 3 PV.
Le plus de temples dans une même région :* 2 PV.
Le plus de théâtres dans une même région :* 1 PV.

* En cas d'égalité, chaque joueur concerné reçoit l'entièreté des points de victoire diminuée d'1 PV.

Pour chaque point de victoire reçu, le marqueur du joueur est avancé d'une case sur l'échelle des points de victoire.

Quand les 4 premiers rounds ont été joués, 4 nouvelles cartes événement sont retournées, le marqueur de riz de chaque joueur est remis sur sa case 0 de l'échelle des réserves alimentaires et en même temps les marqueurs de trouble sont tous retirés des provinces.

Commencent alors la seconde partie du jeu, avec 4 nouveaux rounds (printemps, été, automne, hiver). Quand l'hiver a été joué, le second et dernier décompte des points a lieu.



Exemple : durant l'hiver représenté par cette carte, tous les joueurs perdent 3 unités de riz.

Remarque : si plusieurs joueurs sont concernés par des révoltes durant un hiver, pour déterminer l'ordre de passage (pour la résolution de ces révoltes), on suit le même ordre que celui qui a prévalu durant l'automne. C'est pour cette raison qu'on laisse les cartes Daimyo en place à la fin du round de l'automne.

Provinces dépourvues de riz Provinces en révolte armées paysannes supplémentaires (cubes verts) qui sont jetées dans la tour.

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

3-4	2	2
-----	---	---

Exemple : Martin possède 9 provinces et dispose en hiver de 6 unités de riz pour les nourrir. 3 provinces ne sont donc pas alimentées (voir la première colonne du tableau des révoltes, ligne « 3-4 »). Le tableau indique que dans ce cas 2 révoltes éclatent (colonne du milieu). Le voisin de Martin tire au hasard 2 des cartes province parmi celles que Martin tient en main. Dans chacune de ces provinces a lieu une révolte.

Supposons ensuite que, dans une des provinces en révolte de Martin, il y ait par ailleurs un marqueur de trouble. On jettera donc dans la tour (voir le paragraphe sur l'usage de la tour durant les révoltes) 1 armée paysanne (pour ce marqueur) + 2 autres comme l'indique la 3ème colonne du tableau des révoltes, soit au total 3 cubes verts.

Après 4 rounds : découvrir 4 nouvelles cartes événement, enlever tous les marqueurs de révolte, remettre à zéro les marqueurs de riz.



Règles de combat

Règles générales pour utiliser la tour

Tous les combats et toutes les révoltes sont réglés en utilisant cette tour.

Pour les combats, un joueur prend en main toutes les armées concernées (autant celles de l'attaquant que celles de celui qui se défend), y ajoute celles qui traînent dans la soucoupe entre 2 combats et les jette **toutes ensemble** dans la tour. De ce geste, il résulte que certains cubes restent bloqués dans la tour tandis que d'autres, précédemment bloqués, ressortent dans la soucoupe. (Il n'est pas permis de secouer la tour pour en faire sortir davantage). Les cubes qui sortent à ce moment précis dans la soucoupe forme un résultat dont on va tenir compte.

Il est important de ne jamais secouer la tour pour la vider (on ne le fera qu'à la fin du jeu). Si, par inadvertance, des cubes sortent de la tour entre 2 combats, ils restent dans la soucoupe jusqu'au prochain combat. Lorsque ce combat a lieu, ils sont également jetés dans la tour.

Quand intervient un combat ?

Un combat intervient dans chacune des situations suivantes :

- **Joueur contre joueur** : les armées d'un joueur envahissent une province occupée par les armées d'un autre joueur.
- **Joueur contre une province neutre** : les armées d'un joueur envahissent une province vide et donc neutre (dans cette province aucune armée n'est encore présente).
- **Les armées paysannes se révoltent contre un joueur** :
Une révolte dans une province peut avoir 2 causes.
 - Un joueur récolte du riz ou perçoit des impôts dans une province sur laquelle il y a déjà au moins un marqueur de trouble.
 - Absence d'approvisionnement en riz lors d'un hiver : un joueur n'est pas capable de satisfaire toutes ses provinces en riz durant l'hiver.

Quelles armées participent au combat ?

Joueur contre un joueur ou contre une province neutre

L'attaquant combat toujours avec toutes les armées qu'il a déplacées sur la province qu'il attaque.

S'ajoutent à ces armées toutes celles de celui qui est attaqué et qui se trouvent sur la province attaquée.

Dans le cas d'une province neutre, on prend une armée paysanne dans la réserve (1 cube vert) et on l'ajoute aux armées mises dans la tour.

Note : n'oubliez pas de ramasser les armées qui traînent dans la soucoupe et de les rejeter dans la tour

Des armées paysannes se révoltent contre un joueur

Le joueur est dans ce cas celui qui se défend et jette toutes les armées de la province concernée dans la tour.

A ces armées sont ajoutées autant d'armées paysannes (cubes verts pris dans la réserve) qu'il y a de marqueurs de trouble sur la province.



Remarque : pour gagner une province, on a besoin au minimum de 2 armées : une pour attaquer la province et une autre qui reste sur la province d'où part l'attaque.

Attention :

Les armées paysannes ne sont jamais posées sur les provinces !

Même dans le cas où des armées paysannes gagnent un combat ou une révolte, les armées restant dans la soucoupe sont remises dans la réserve des armées paysannes.

Révolte en hiver

Lorsqu'une révolte a lieu durant un hiver, un certain nombre d'armées paysannes (cubes verts), déterminé par le tableau des révoltes, s'ajoutent à celles dont le nombre est déterminé par les marqueurs de trouble présents sur la province.

Note : n'oubliez pas de ramasser toutes les armées qui traînent dans la soucoupe et de les rejeter également dans la tour.

Résultat et conséquences sont mis en application

Pour déterminer le gagnant d'un combat, on compte dans la soucoupe les armées de l'attaquant et du défenseur qui sont sorties de la tour. Le parti ayant le plus d'armées, gagne le combat.

Les armées des joueurs non concernés qui se trouvent dans la soucoupe, y restent et ne sont pas pris en compte. Elles seront rejetées dans la tour lors du prochain combat.

Joueur contre joueur ou contre une province neutre

S'il n'y a dans la province aucun trouble, toutes les armées paysannes (tous les cubes verts) qui se trouvent dans la tour comptent à l'avantage de celui qui se défend. (Ces armées paysannes, lors d'une défaite, sont d'abord enlevées; celles en trop sont remises dans la réserve générale.)

Le parti qui perd le combat voit ses armées présentes dans la soucoupe de la tour revenir dans sa réserve personnelle.

L'autre parti, ayant gagné, perd le même nombre d'armées que celui qui a perdu le combat : ce nombre d'armées revient dans sa réserve personnelle.

Les armées qui excèdent ce nombre sont ensuite placées dans la province conquise et le joueur reçoit la carte de cette province, soit des mains de son adversaire soit de la réserve.

Si le combat se clôt par une égalité des forces, toutes les armées des 2 partis retournent dans la tour. De plus, sur une province invaincue, tous les bâtiments présents ainsi que les armées et marqueurs de trouble sont retirés.

Paysans en révolte contre un joueur

Si les paysans gagnent le combat ou que celui-ci se solde par une égalité des forces, toutes les armées des protagonistes retournent dans les différentes réserves. Tous les bâtiments et marqueurs de trouble sont retirés ; la carte province retourne dans le talon.

Si le joueur gagne, ses armées restant dans la soucoupe sont posées sur la province.



Exemple : Martin lève des impôts dans la province de Mikawa. Avec cette levée d'impôts, un 2ème marqueur de trouble est posé sur la province et une révolte se déclenche aussitôt. Les règles de combat sont appliquées : Martin jette ses 4 armées présentes sur Mikawa ainsi que 2 armées paysannes dans la tour. S'il gagne ce combat, il conserve sa province mais un marqueur de trouble supplémentaire s'ajoute sur la province.



Exemple : Il manque à Sophie deux unités de riz en hiver pour pouvoir toutes ses provinces. Le tableau des révoltes indique qu'une de ses provinces est donc en révolte. Sa province Kai est tirée au hasard par son voisin et une révolte y a lieu. Sur cette province se trouve un marqueur de trouble. Pour le parti en révolte, on jette donc 3 armées paysannes (3 cubes verts) dans la tour : 1 pour le marqueur de trouble présent sur la province et 2 en plus comme l'indique la 3ème colonne du tableau des révoltes.

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7*	3	3



Remarque : Si le parti du défenseur gagne pour la seule raison qu'il n'y a que des paysans qui sont tombés dans la soucoupe, le résultat du combat est alors considéré comme un résultat à égalité.



Exemple : Partant de Shinano, le joueur Bleu envahit avec 4 armées la province de Kozuke qui appartient au joueur Jaune. Un combat a lieu. Les 4 armées de Bleu ainsi que les 3 armées de Jaune sont jetées ensemble dans la tour. De la tour ressortent dans la soucoupe 3 armées bleues, 1 armée jaune et 1 armée verte (armée paysanne).

Comme il n'y a en ce moment aucun trouble dans la province de Kozuke, l'armée paysanne (verte) compte pour le joueur Jaune qui a été attaqué. Bleu gagne cependant le combat puisqu'il obtient 3 armées contre 2. Conséquence : l'armée jaune, la verte et 2 armées bleues sont retirées de la soucoupe et remises dans les réserves respectives. La 3ème armée bleue est posée sur la province de Kozuke et le joueur Bleu reçoit du joueur Jaune la carte province Kozuke.



Remarque : Lorsqu'une province change de propriétaire, la carte est immédiatement donnée au vainqueur... même si elle se trouve encore sur une case d'action du tableau personnel.

Fin du jeu

Après le round du deuxième hiver, et donc après le second comptage de points, le jeu se termine. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire, gagne la partie.

En cas d'égalité, celui qui possède le plus de coffres gagne la partie.

Vue d'ensemble du jeu

Préparation

- Sélectionner les provinces** (en fonction de la face du plateau de jeu et du nombre de joueurs)
- Partager le matériel.** Chaque joueur reçoit :
 - Un tableau personnel, une carte Daimyo et 62 armées dans une même couleur
 - Des coffres : 18 à 3 joueurs
15 à 4 joueurs
12 à 5 joueurs
 - 1 set de cartes coffres (de « 0 » à « 4 » coffres)
- 3a. Partager les provinces en permettant de choisir**
 - 9 provinces dans le cas de 3 joueurs
 - 8 provinces dans le cas de 4 joueurs
 - 7 provinces dans le cas de 5 joueurs
- 3b. Partager les provinces de manière déterminée** (voir ci-dessous)
- 4. Remplir la tour de combat :** avec 7 armées par joueur et 10 armées paysannes (si des armées ressortent de la tour, les ramasser et les remettre dans les différentes réserves).
- 5. Tirer 4 événements.**

Pré attribution des provinces en début de jeu

Cette situation est valable pour la face Soleil du plateau. Nous conseillons cette face et cette pré attribution des provinces pour une première partie.







Sur les tableaux qui suivent, vous trouvez dans la colonne de gauche le nom de la province et dans la colonne de droite le nombre d'armées qu'on y place.

Chaque joueur reçoit en plus les cartes province correspondantes (faites attention aux symboles Soleil - Lune).

Situation de départ pour 3 joueurs

Vue d'ensemble d'un round

1. Printemps

-  Poser les cartes d'actions sur le plateau
-  Poser les cartes spéciales sur le plateau
-  Planifier ses propres actions et faire une offre
-  Tirer un événement
-  Déterminer l'ordre de tour de jeu
-  Accomplir les actions

2. Été - comme pour le printemps

3. Automne - comme pour le printemps

4. Hiver

- Perte de riz et révoltes
- Attribution des points de victoire
- Suppression des marqueurs de trouble
- Tirer 4 nouveaux événements
- Remettre les marqueurs de riz à « 0 »

5. Début d'une nouvelle année ou fin de jeu après le 2^{ème} hiver.

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 événement ont 2 fonctions. Leur partie supérieure indique une action particulière qui modifie le round en cours.

Leur partie inférieure indique le nombre d'unités de riz que perd chaque joueur en hiver.

Au début d'une nouvelle année, les 4 cartes événement concernant cette année sont retournées, faces visibles. Cela permet aux joueurs de prévoir leur manière de jouer et relativise en quelque sorte le hasard.

Les actions des joueurs ne sont pas uniquement influencées par les événements mais également par les cartes spéciales.

L'ordre dans lequel les joueurs jouent, importe également. On commence toujours par considérer l'événement puis – et seulement après – le pouvoir particulier de la carte spéciale.

Exemple : Le joueur reçoit 6 troupes



Si un théâtre est construit, 1 marqueur de trouble est enlevé.

Perte de riz en hiver : 5 unités



Si un théâtre est construit, 1 marqueur de trouble est enlevé.

Perte de riz en hiver : 7 unités



Si une province neutre est attaquée, 2 armées paysannes sont jetées dans la tour.

Perte de riz en hiver : 3 unités



Si une province avec un village est attaquée, le défenseur prend une armée de sa réserve et la jette en plus dans la tour.

Perte de riz en hiver : 2 unités



Si une province avec un village est attaquée, le défenseur prend une armée de sa réserve et la jette en plus dans la tour.

Perte de riz en hiver : 6 unités



Les provinces avec un temple ne peuvent pas être attaquées durant ce round.

Perte de riz en hiver : 3 unités



Si quelqu'un lève un impôt sur une province, il reçoit au maximum 5 coffres, même si le revenu prévu était plus haut.

Perte de riz en hiver : 0 unités



Si quelqu'un lève un impôt sur une province, il reçoit au minimum 6 coffres, même si le revenu prévu était plus bas.

Perte de riz en hiver : 2 unités



Les provinces avec un temple ne peuvent pas être attaquées durant ce round.

Perte de riz en hiver : 4 unités



Si quelqu'un récolte du riz dans une province, il reçoit au minimum 4 unités de riz même si le revenu prévu était moindre.

Perte de riz en hiver : 3 unités



Si quelqu'un récolte du riz dans une province, il reçoit au maximum 3 unités de riz même si le revenu prévu était plus haut.

Perte de riz en hiver : 4 unités



Lors de l'action acheter 5 armées ou 3 armées, le joueur n'en reçoit que 3 ou 2 selon le cas.

Perte de riz en hiver : 0 unités