

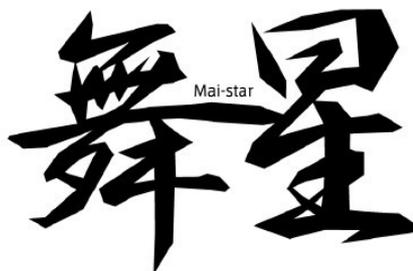
Mai-Star

Nombre de joueurs : 3-6

Durée de jeu : 30 minutes environ

Conception : Seiji Kanai

Illustration : Noburu Sugiura



Histoire

Au temps des Geisha, il y avait dans les quartiers de la joie, une légendaire maîtresse des arts – elle se nommait Mai-star (« Mai » signifie danse en japonais). Lorsqu'elle dansait, les étoiles descendaient du ciel pour venir l'admirer, quand elle parlait les sourires fleurissaient sur les visages de chacun. Sa grâce et sa dignité en charmaient plus qu'il n'était possible de compter. Elle n'avait pas de mécène, elle était pour tout le monde, et le monde entier l'aimait.

Un jour, comme elle vieillissait elle décida qu'il était temps pour elle de se retirer. Beaucoup pleurèrent mais elle tint bon. Elle déclara qu'elle souhaitait transmettre tout son savoir et ses compétences à une seule et unique Geisha qui serait son successeur.

Elle avait deux souhaits. Le premier c'était que la Geisha ne devait pas avoir de mécène et donc elle ne devait compter que sur ses propres compétences et ainsi elle pourrait continuer le vieux rêve de la vieille star, faire fleurir les sourires sur les visages de tous. L'autre souhait qu'elle avait, était que son successeur devrait prouver ses capacités. Seulement celle avec les meilleures qualités serait capable de suivre les enseignements de la vieille maîtresse et ainsi elle pourrait s'élever encore plus haut.

Vraiment très peu remplir ces conditions, mais après un certain temps, six Geishas, toutes de nature différents, furent considérées comme candidate. Les six étaient magnifiques, gracieuse et aucune d'entre elle n'avait de mécène. Cependant, choisir l'une d'entre elle n'était pas une chose aisée.

La légendaire Mai-star réalisa bientôt qu'elle n'était pas capable de choisir. Elle marqua une date du calendrier et déclara qu'elle prendrait comme élèves celle qui aurait vu le plus d'invités parmi les plus raffinés après trois festivals.

Cet héritage n'était pas simplement un des plus grands honneurs, il signifiait être considéré comme la plus grande geisha de toutes. Et puis peut être que grâce à l'apprentissage de ses secrets, l'une d'entre elles pourrait atteindre des sommets dont personne n'avait jamais osé rêver.

Et c'est ainsi que le décor fut planté pour une compétition pleine de grâce, de dignité et d'habileté.

Description du jeu

Les joueurs endossent le rôle des différentes geishas qui vont concourir au titre de « Mai-Star ». Ils jouent des cartes pour augmenter la réputation de leur Geisha ; ils prennent des invités pour gagner de l'argent. L'argent sera l'élément qui déterminera la victoire.

Se servir des cartes juste pour faire augmenter la réputation de votre Geisha ne rapportera pas d'argent. Mais si vous n'augmentez pas sa réputation, elle ne pourra pas servir les meilleurs invités, ceux qui pourraient lui rapporter le plus d'argent ou bien ceux qui pourraient devenir ses puissants alliés. Les joueurs doivent choisir quelles cartes (personnages) doivent être utilisées comme mécènes, quelles autres doivent être utilisées comme invités. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, la manche se termine, et toutes les cartes restant dans les mains des autres joueurs seront considérées comme des points de pénalité. Il sera aussi question d'utiliser sa main (les cartes en main) de la manière la plus rapide qu'il soit.

Le joueur qui, après trois festivals (manches), aura le plus d'argent, sera la Geisha la plus douée et il héritera donc du titre de « Mai-Star ».

Contenu

Cette boîte contient tout ce qui est nécessaire pour jouer (excepté un crayon pour écrire les scores). Les règles (ce fascicule), 81 cartes (6 cartes Geisha, 75 cartes personnages) une feuille de score. Le côté des cartes où est inscrit « Kanai Factory », est le dos de la carte.

Cartes Geisha (encadrement noir) : 6 cartes

Ce sont les cartes qui représentent les Geishas que les joueurs incarnent.

Elles danseront lors des soirées pour charmer les invités, elles verseront les boissons et elles feront des compliments aux invités qu'elles impressionneront par leur intelligence.

(1) Nom (le nom de la geisha)

(2) Réputation : le degré de célébrité de la geisha dans 3 domaines. Plus le nombre est élevé, plus la geisha est célèbre et donc les invités les plus exigeants lui rendront visite.

(3) Illustration : à quoi la geisha ressemble.

(4) Capacité spéciale : La capacité spéciale de la geisha.

Cela aura des effets sur certaines actions, mais il y a des limites au nombre de fois où cette capacité pourra être jouée, ou bien cela causera des pénalités sur sa réputation.



Cartes Personnages (encadrement blanc) : 75 cartes

Ce sont les personnages qui participent aux festivals. Certaines fois ils peuvent augmenter la renommée d'une geisha, et parfois ils l'invite à s'asseoir avec eux (ils deviennent alors ses invités). Les geishas qui remplissent leurs exigences ne gagneront pas uniquement de l'argent, mais aussi des capacités spéciales.

(1) Nom : le nom du personnage.

(2) Illustration : à quoi le personnage ressemble.

(3) Exigences : la réputation minimale nécessaire exigée pour être appelé (joué comme un invité) par une geisha.

Plus le nombre est élevé plus le personnage est difficile, mais en retour, il peut payer beaucoup d'argent et avoir une capacité spéciale forte.

Les exigences incluent aussi une couleur de carte (Rouge:Performance, Bleu : Service, Vert : Intelligence). La couleur indique dans quel domaine l'invité est difficile à satisfaire.

Lorsque les cartes noires (Shogun, Foreigner) appellent une geisha, ils exigent de cette geisha d'avoir une très bonne réputation dans les trois domaines.

(4) Revenus : LA somme d'argent que l'invité paiera s'il est joué en tant qu'invité. A proprement parlé, ce sont les Points de Victoire

(5) Capacité : La capacité spéciale du personnage qui sera utilisée s'il est joué comme invité. Certains produisent un effet bénéfique pour vous, d'autres produisent un effet nuisible aux autres joueurs.

(6) Symbole : symbole représentant la capacité spéciale du personnage.

(7) Pouvoir de Mécène : De combien la réputation de la geisha va augmenter si un personnage est joué en tant que mécène. La plupart ont des capacités similaires, mais il existe des mécènes très puissants.



Préparations

- (1) Décidez qui sera le premier joueur. Ce joueur choisit la geisha qu'il jouera, les autres en choisissent une dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le dernier à choisir devient celui qui débutera la partie.
- (2) Mélangez les 75 cartes personnages et placez -les au centre de la table pour former une pioche.
- (3) Chaque joueur pioche 5 cartes de la pioche.

Tour de jeu :

Le jeu se déroule en trois manches. Chaque manche représente un festival, et après le troisième festival, la partie est terminée.

Dès qu'une manche est commencée, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour :

A son tour, un joueur peut choisir une de ces 5 actions. (Veuillez vous reporter à l'illustration suivante pour savoir comment placer les cartes).

(1) Jouer un invité : jouer une carte comme invité.

(2) Publicité : jouer une carte comme mécène et ensuite piocher une carte de la pioche.

(3) Introduction : changer jusqu'à 2 cartes en main.

(4) Échange : échange un mécène avec une carte de votre main.

(5) Recherche : piocher une carte.

(1) Jouer un invité

Choisissez une carte de votre main et placez-la *au-dessus* de la carte geisha, sur la droite des autres invités. Cette carte est maintenant appelée un « invité ». L'invité a donc appelé la geisha à venir s'asseoir avec lui, et il la paiera pour cela. Si le personnage possède une capacité spéciale, le joueur peut l'utiliser s'il le souhaite. (Il peut aussi choisir de ne pas l'utiliser).

Pour pouvoir jouer une carte invité, les exigences de l'invité doivent être égales ou inférieures à la réputation de la geisha dans la couleur identique à celle de l'invité. L'invité n'acceptera pas une geisha qui ne peut pas satisfaire ses exigences.

(Exemple : la geisha « Spring Breeze » a une réputation de performance (rouge) 1, Service (bleu) 3, et Intelligence (vert) 5. Elle peut donc jouer la carte « Sumo_Wrestler » qui nécessite du 5 pour le vert, mais elle ne peut pas jouer un 5 rouge ou un 5 bleu car ils nécessitent d'autres talents que son intelligence.

(2) Publicité

Choisissez une carte de votre main et placez-la *à droite* de la carte geisha, et aussi à la droite des autres mécènes. Cette carte est maintenant appelée un « mécène » et elle fera augmenter la réputation de la geisha. La réputation de la geisha augmentera d'autant de point que le pouvoir de mécène du personnage le permet.

Après avoir fait de la publicité, vous devez piocher une carte. « Faire une action de Publicité » est la combinaison de d'abord jouer une carte comme mécène et ensuite de piocher une carte.

Vous pouvez jouer n'importe quelle carte comme mécène sans tenir compte des exigences. Les mécènes ne rapporteront pas d'argent à la geisha ni de capacité spéciale.

(Exemple : La geisha « Morning Star » a 3 points dans chaque domaine de sa réputation. Elle joue « Foreigner » (+1 dans tous les domaines) comme mécène. Elle a donc maintenant 4 dans tous les domaines, et elle pourra, à son prochain tour de jeu, jouer n'importe quel invité qui exige 4 dans n'importe quel domaine).

(3) Introduction

Vous choisissez jusqu'à deux cartes de votre main et vous les défaussez. Piochez-en autant que vous avez défaussé de cartes.

S'il ne reste plus qu'une seule carte dans la pioche, vous ne pouvez défausser qu'une seule carte de votre main. Si la pioche était déjà épuisée, vous ne pouvez pas choisir cette action.

(4) Échange

Choisissez un mécène et échangez-le avec une des cartes de votre main. Le nouveau mécène sera placé au même endroit que celui que vous venez de reprendre en main.

(5) Recherche

Piochez une carte. En général, c'est mieux de faire une action de Publicité, mais il y a de très rares cas dans lesquels il peut être bénéfique de piocher une carte supplémentaire.

Lorsqu'un joueur a choisit une de ces actions, c'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer (le sens des aiguilles d'une montre), et ce ainsi de suite.

Invités		Revenu actuel : 4 (1+0+3)
		
Mécènes		Réputation Actuelle : PER : 2 (1+1) SER : 5 (3+1+1) INT : 7 (5+1+1)
		

Capacités spéciales

Il y a des geishas qui ont des capacités spéciales qu'elles peuvent réaliser à chaque tour.

Ces capacités doivent être annoncées et réalisées à des moments particuliers du tour de jeu, et certaines d'entre elles ne peuvent être réalisées qu'un certain nombre de fois.

Fin d'une manche

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main à la fin de son tour de jeu, alors la manche se termine, et on procède au comptage des points. La manche se termine aussi si la pioche est épuisée. Dans ce cas, on finit le tour de jeu et ensuite on procède au comptage des points. Veuillez noter que la partie ne s'arrête pas en plein milieu d'une action publicitaire sachant qu'une action publicitaire oblige le joueur à piocher une carte avant que son action soit terminée.

Comptage des points

Lorsque la manche est terminée, chaque joueur compte ses points. Additionnez le total des revenus des invités (pas des mécènes), ensuite enlevez 2 points pour chaque carte restante dans votre main (avec un minimum de 0). Cela indique combien d'argent (de Points de Victoire) vous avez gagné pendant cette manche.

舞星 <i>Nai-Star</i> Score Sheet						
NAME	Player A	Player B	Player C	Player D		
1	6	3	0	10		
2	+4 10	+12 15	+11 11	+0 10		
3	+21 31	+18 33	+10 21	+26 36		

Manche suivante

Une fois que les scores ont été calculés et notés, on passe à la manche suivante.

*Mélangez à nouveau toutes les cartes personnages, et formez une nouvelle pioche.

***Pour cette seconde manche, chaque joueur pioche 6 cartes, et 7 cartes pour la troisième manche.**

*Le joueur qui commence est celui qui a le moins de points au début de la manche. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus petit score et qui est assis à la gauche du joueur qui a le plus gros score. Si tous les joueurs ont le même score, le joueur qui commence est choisi grâce au jeu de Pierre-Papier-Ciseau.

Fin du jeu

La partie se termine après la troisième manche.

Additionnez le score obtenu lors de chaque manche. Le joueur ayant obtenu le plus de points devient la deuxième Mai-Star et il est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus petit nombre de cartes en main pour la troisième manche est déclaré vainqueur. S'il y a encore égalité, alors il y aura deux Mai-Star.

Remarques additionnelles sur les règles

*La pile de défausse peut-être consultée par tout le monde et tout le temps.

*Il n'est pas nécessaire de piocher des cartes si la pioche est vide. Au cas où vous deviez piocher plusieurs cartes et qu'il n'y en a pas assez dans la pioche, piochez jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

*L'effet d'une carte mentionnant « le joueur visé (target player) » signifie que vous pouvez vous choisir pour subir l'effet de la carte.

*L'invité ou le mécène « le plus récent (the newest) » signifie celui qui est le plus à droite, u point de vue du joueur visé.

Remarques additionnelles sur les cartes

Cartes Geisha

*Maple Leaf

Sa capacité d'activer deux fois l'effet d'une carte signifie que l'effet doit être résolu deux fois, pas simplement en doublant l'effet. Par exemple, l' effet du « Citizen (citoyen) » de « piocher une carte » peut permettre de viser d'abord le joueur A puis le joueur B, mais le même joueur peut aussi subir l'effet deux fois. La carte personnage « Ronin » qui annule l'effet d'une carte jouée par un autre joueur, annulera simplement un des effets. Le joueur en possession de la carte Ronin peut décider de ne pas appliquer l'annulation de la l'effet à la première attaque, mais il peut annuler la seconde. Le Ronin rouge, qu'on défausse pour annuler l'effet d'une carte, ne peut pas être utilisé deux fois.

*Spring Breeze

Si elle fait de la publicité alors qu'il reste 2 cartes ou moins dans la pioche, elle pioche toutes les cartes disponibles, et elle en défausse le nombre qu'elle vient de piocher moins une.

*Sound of bell

Sa capacité de faire une action de publicité supplémentaire peut être jouée avant ou après son action normale. Par exemple, elle peut faire sa publicité supplémentaire et ensuite jouer un invité.

Cartes Invités

*Ronin

Cette carte n'a pas d'effet immédiat lorsqu'elle est jouée comme invité. Elle peut être utilisée pour interrompre un effet (si vous êtes la cible de l'effet d'une carte) pendant le tour d'un autre joueur. Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser cet effet. Parfois il est plus sage d'attendre de l'utiliser pour vous protéger contre quelque-chose de plus dangereux pour vous. Cette carte a des symboles de besoin quelque peu différents des autres. C'est uniquement fait pour pouvoir la repérer facilement étant donné que son pouvoir est un peu spécial.

*Prostitute

Les cartes invités qui sont jouées comme effet de cette carte, réaliseront leur effet comme si elles avaient été jouées normalement.

***Doctor**

Veillez considérer que les effets de cette carte s'appliquent à la fin de votre tour de jeu. Dès que vous avez complètement fini votre tour de jeu, vous pouvez en refaire un autre.

***Daimyo**

Lorsque vous additionnez vos mécènes à vos invités grâce à l'effet de cette carte, veillez à ne pas changer l'ordre des cartes.

***Shogun / Foreigner**

Ces cartes ne possèdent pas de catégorie de réputation spécifiques. Leurs besoins peuvent être remplis par n'importe quelle catégorie (au choix du joueur). Ces cartes ne sont « ni rouges, ni bleues, ni vertes ».

***Oiran**

Cette carte ne peut pas être jouée en tant qu'invité. Vous pouvez la jouer comme mécène. L'effet de cette carte est similaire à celui de la carte Ronin, mais il est activé directement à partir de votre main. Il se peut que la manche se termine à la fin de ce tour de jeu suite à l'utilisation de cette carte par un joueur pour annuler l'effet d'une carte. Cette carte n'est « ni rouge, ni bleue, ni verte ».

Règles alternatives

***Mode Gestion**

Vous endossez le rôle d'un manager de geisha. Vous essayez de gagner le plus d'argent possible en envoyant les bonnes geishas aux bons clients.

Après la distribution des cartes au début de chaque manche, les joueurs choisissent quelle geisha utiliser. Pour la première on choisit les geishas de manière normale. Pour la seconde et la troisième manche, le joueur qui débute la manche choisira en premier, et les autres joueurs choisiront après dans le sens des aiguilles d'une montre.

***Jeu à 6 Joueurs**

Dans les parties à 6 joueurs, surtout dans la dernière manche, la pioche est souvent épuisée. Donc, et seulement pour les parties à 6 joueurs, si la pioche est épuisée, finissez le tour de jeu, et ensuite laissez à chaque joueur (ainsi qu'à celui qui a déclenché la fin de la manche) un tour de jeu supplémentaire. Dans le même temps si un joueur n'a plus de cartes en main après avoir fini son tour de jeu, alors la manche est terminée.

Présentation des Geishas

Akenohoshi (Morning Star)

19 ans. Née dans une famille pauvre, elle est entrée dans le monde des geishas après bien des épreuves. Elle n'est pas particulièrement belle, mais elle possède un charme naturel et elle est enjouée. Elle est aimée de tous. Elle est un peu maladroite, et on la pensait incapable d'hériter du titre de Mai-Star, mais sa luminosité a impressionné la vieille légende, et elle fut autorisée à être candidate.

Momiji (Maple Leaf)

20 ans. Racée, elle est dans le monde des geishas depuis sa plus tendre enfance. Ses talents divins de danseuse lui ont donné une très grande confiance en elle au point d'être un peu snob (beaucoup d'invités sont attirés par ce trait de caractère justement). Ceux qui l'ont vus danser la soutiendront vigoureusement. Malheureusement, elle ne supporte pas l'alcool, alors lorsqu'on en vient à servir les invités, elle est surpassée par beaucoup d'autres.

Natsumi (Summer Sea)

25 ans. Elle a une longue carrière de geishas, et elle connaît donc tous les tenants et les aboutissants de la fonction. Elle est vraiment très douée pour ce qui est d'égayer les boissons. Elle est connue pour faire passer le sake le moins bon pour une liqueur divine. La file d'attente pour boire une tasse de sake en sa présence est sans fin. Beaucoup de clients lui ont offerts des verres de sake, espérant la voir gentiment saouler, mais cela s'est simplement terminé par plus de dépenses pour les clients – personne encore n'a réussi à la voir vaincue par le sake.

Harukaze (Spring Breeze)

23 ans. Tout comme son nom de geisha, elle est silencieuse et paisible. Ceux qui la préfèrent n'ont pas particulièrement envie de la voir danser ou bien de la voir servir le sake, mais ils veulent plutôt la contempler, avoir des discussions raffinées. Peut-être veulent-ils apprendre de sa sagesse, ou bien veulent-ils simplement passer des moments agréables à sa table.

Suzune (Sound of Bell)

16 ans. Si on devait la décrire en deux mots ce serait un « génie né ». Malgré son jeune âge, elle a un grand savoir, de l'esprit et des talents en danse, elle sait aussi comment égayer une assemblée. Elle est encore jeune dans le monde des geishas, et sa réputation est bien en deçà de ses possibilités, mais son nom ne tardera pas à être connu à travers tout le pays.

Hoboro (Hazy)

Age : inconnu. Elle ne parle pas beaucoup. Presque personne ne sait où elle vit, ni d'où elle vient. En revanche ce qu'on sait c'est qu'elle excelle dans tous les arts des geishas, et par conséquent la file d'attente pour la rencontrer est sans fin. Beaucoup disent qu'elle est la plus proche du titre de Mai-Star, mais veut-elle de ce titre ? personne ne le sait. Néanmoins elle apparaît comme un obstacle de taille pour celui qui voudra conquérir le titre de Mai-Star.

Pour Finir

Merci de l'intérêt que vous portez à mes jeux. J'ai commencé à concevoir ce jeu avec l'idée d'un jeu de cartes dans lequel il faudrait se débarrasser de ses cartes, mais j'ai fini avec quelque chose de bien différent. Il n'est pas seulement difficile de choisir quelle carte utiliser dans quel but, mais les capacités des personnages sont si puissantes que l'équilibre n'est pas facile à trouver. J'espère cependant que vous prendrez du plaisir à jouer avec ce jeu. Après quelques parties vous aurez mémorisé les capacités des cartes, les parties seront plus fluides, et le jeu vous révélera d'autres aspects, donc essayez-le pendant plusieurs manches.

Je suis constamment en train de créer des jeux, restez à l'affût des futures productions.

Merci pour votre soutien.

Première édition 12 août 2010

Éditeur : Kanai Factory / Seiji Kanai Contact : kanaiseiji@gmail.com

Page Web (FAQ et Errata) : <http://kanai-factory.web.infoseek.co.jp>

Page Web Illustrateur : <http://red.zero.jp/box/>

Conception : Seiji Kanai Illustration : Noboru Sugiura

Traduction Anglaise : Simon Lundström

Traduction française : Stéphane Athimon

Impression : Man-indo., Ltd.

* Ce jeu est un travail de fiction, toutes ressemblances avec des personnes existantes, des organisations ou des événements existants ne seraient que fortuites.

* Laissez ce jeu à l'écart des enfants de moins de 3 ans car des petites pièces peuvent-être ingérées.

* N'utilisez pas le texte ou les illustrations sans autorisation.

* Ce jeu n'a pas pour intention d'encourager la consommation de boissons alcoolisées par des mineurs.