

# Nobunaga

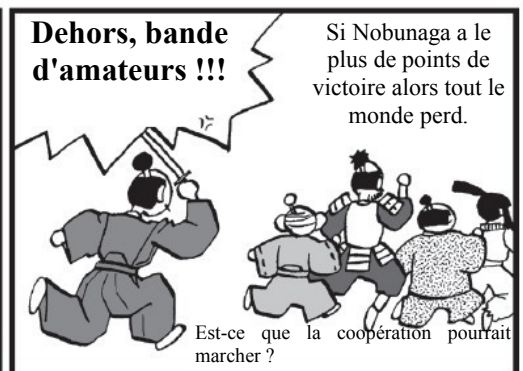
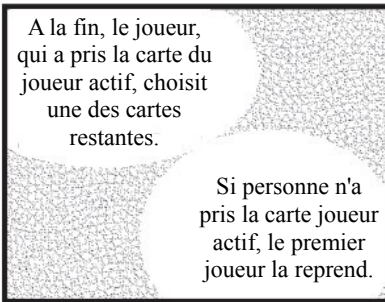
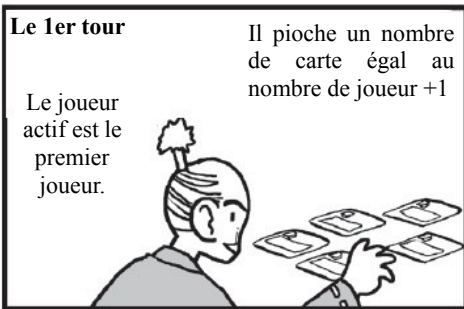
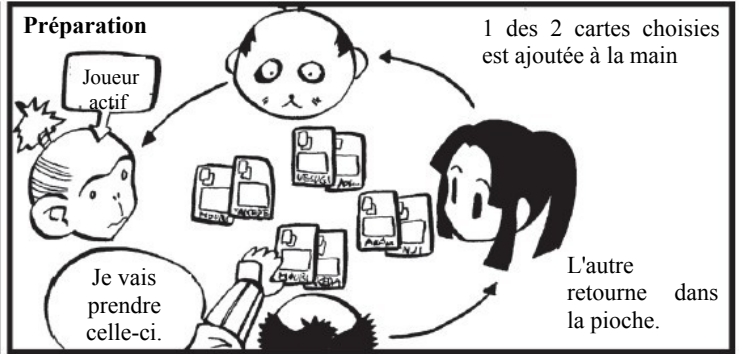
Nombre de joueurs : 2-5

Age : 12 ans et +

Auteur : Mito Sazuki

Tour de jeu

Cartoon : Toshihisa Tanaka



\*\*NdT : PNJ=Personnage Non Joueur

## ■ Introduction

Dans le Japon du XVI<sup>ème</sup> siècle l'empereur règne. Cependant le pays reste grandement divisé. De nombreux conflits entre les chefs des différentes régions (Daimyo) éclatent alors que l'Empereur ne peut exercer son contrôle sur ces Daimyos. Le Shogun, membre de la dynastie des Ashikaga, détient le pouvoir militaire de l'empereur.

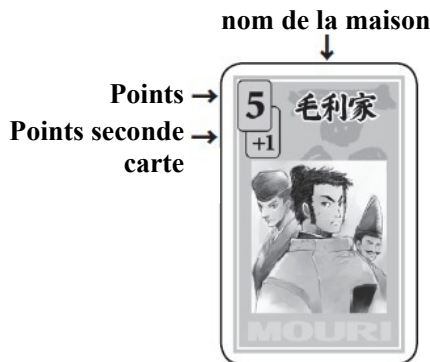
Après l'assassinat du Shogun Yoshiteru Ashikaga en 1565, le puissant chef de Daimyo Oda Nobunaga réussit à installer comme nouveau Shogun, le frère de Yoshiteru, Yoshiaki Ashikaga. Toutefois, Yoshiaki n'était qu'une marionnette dans les mains de Nobunaga. Après sa prise de fonction, Yoshiaki Ashikaga essaya de résister aux tentatives de Nobunaga pour restreindre les pouvoirs du Shogun, en forgeant des alliances avec d'autres Daimyos, d'autres Temples et de puissantes sectes bouddhistes.

Les joueurs incarnent les chefs militaires de l'armée de Nobunaga. Ils combattent aux côtés de Nobunaga contre les autres régions et les autres temples, tout en essayant d'améliorer leur réputation en surpassant les autres joueurs.

## ■ Contenu du jeu

- Cartes Maison X 60 (6 Maisons avec 10 cartes chacune)
  - Maison Uesugi (bleu : 5 pts / + 1pt)
  - Maison Mouri (orange : 5 pts / +1pt)
  - Maison Takeda (rouge : 4 pts / +3pts)
  - Maison Asai + Asakura (vert : 4 pts / +3pts)
  - Ashikaga Bakufu (violet : 3pts / +5pts)
- Carte joueur actif / Nobunaga X 2  
recto : joueur actif / verso : Nobunaga

## ■ Cartes Maison



## ■ Carte Nobunaga

Carte points de victoire déjà conquises par Nobunaga



## ■ Nombre de joueurs

2-5 joueurs. Il y a quelques changements dans les règles pour les parties à 2 joueurs.

## ■ Préparation du jeu

- A 2 joueurs, on retire 2 cartes de chaque Maison qu'on remet dans la boîte (12 cartes au total). Ces cartes ne seront pas utilisées pendant la partie. A 3 joueurs et plus on utilise toutes les cartes.
- On mélange les cartes Maison et on les place de manière à former une pioche au milieu de la table. On place une carte Nobunaga sur la table, elle doit être clairement visible de tous les joueurs.
- On choisit le premier joueur et il reçoit la carte joueur actif. Le joueur qui possède la carte joueur actif sera appelé joueur actif dans la suite de ces règles.

## ■ Aperçu du jeu

### ● Préparation

On pioche un nombre de cartes égal au nombre de joueur X2 et on les place par groupe de 2 faces visibles au milieu de la table

En commençant par le joueur à droite du joueur actif, chaque joueur prend un groupe de 2 cartes, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur choisit une carte et la prend dans sa main. L'autre carte est placée face cachée sous la pioche.

### ● Tour de jeu

1-On pioche un nombre de cartes égal au nombre de joueur +1 et on les place faces visibles au milieu de la table.

2-Dans le sens des aiguilles d'une montre, et en commençant par le joueur actif, chaque joueur prend soit une carte Maison soit la carte joueur actif.

3-La carte Maison restante est placée dans la zone Campagne de Nobunaga (côté Droit). S'il y a un nombre suffisant de cartes dans la zone Campagne de Nobunaga alors la Campagne débute. S'il n'y a pas assez de cartes dans la zone Campagne, alors un nouveau tour de jeu commence.

4-Nombre de cartes requis dans la zone Campagne pour que celle-ci commence :  
2-3 joueurs : 6 cartes / 4 joueurs : 5 cartes / 5 joueurs : 4 cartes

### ● Campagne

-Les cartes présentes à la gauche de la carte Nobunaga sont mises dans la zone de Campagne (côté droit)

1- Le joueur actif choisit la Maison attaquée par Nobunaga.

2- Le nombre de cartes pour cette Maison dans la zone de Campagne de Nobunaga et celles dans les mains de chaque joueur sont comptées. Le nombre de cartes détermine l'ordre dans lequel on attribue les points de victoire.

3- Un joueur qui n'a pas reçu de points de victoire lors de cette Campagne, reçoit la carte joueur actif.

S'il reste des cartes Maison dans la zone Campagne de Nobunaga, les attaques continuent.

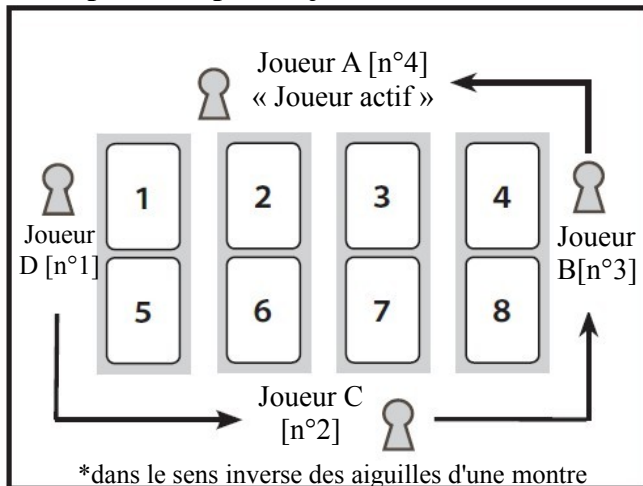
Après la première Campagne, la partie continue avec un nouveau tour de jeu. La partie se termine après la seconde Campagne.

## ■ Tour de jeu

### ● Préparation

- On pioche un nombre de cartes égal au nombre de joueurs X2 et on les place au centre de la table.
- En commençant par le joueur à droite du joueur actif, chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, choisit un groupe de cartes.
- Après que tous les joueurs aient pris ces 2 cartes, ils en choisissent une et la prennent dans leur main. L'autre carte est placée face cachée sous la pioche.

### ● Préparation pour 4 joueurs



### ● Tour

- On jouera autant de tours que nécessaire pour obtenir assez de cartes dans la zone Campagne de Nobunaga pour débiter une Campagne (6 cartes à 2 ou 3 joueurs, 5 cartes à 4 joueurs, 4 cartes à 5 joueurs)

#### ▼ Phase 1 : Préparation

- Le joueur possédant la carte joueur actif sera le premier joueur de cette manche.
- On pioche un nombre de cartes Maison égal au nombre de joueur +1 et on les place faces visibles au centre de la table. A 2 joueurs, on pioche 6 cartes.

#### ▼ Phase 2 : sélection des cartes Maison

- En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent une carte du centre de la table.
- Le premier joueur ne peut prendre qu'une carte Maison. Après avoir choisi la carte Maison, il met la carte joueur actif sur la table. Les autres joueurs pourront prendre soit une carte Maison, soit la carte joueur actif si celle-ci est toujours disponible au centre de la table.
- Si un joueur choisit une carte Maison, il l'ajoute à sa main. S'il choisit la carte joueur actif, il la place face visible devant lui.
- Après que tous les joueurs aient choisi leur carte, le tour continue en phase 3.
- A 2 joueurs, chaque joueur prend une carte supplémentaire. Le premier joueur ne peut pas choisir la carte joueur actif comme première carte, mais il peut la choisir comme seconde carte si elle est toujours disponible.

## ▼ Phase 3 : Distribution des cartes restantes

### Règle additionnelle pour les parties à 2 joueurs

- Si un joueur a pris la carte du joueur actif, l'autre joueur choisit une des 3 cartes Maison restantes au milieu de la table et la pose dans la zone Campagne de Nobunaga (côté droit)

- Le joueur en possession de la carte joueur actif choisit une des cartes restantes et l'ajoute à sa main. Si personne n'a choisi la carte joueur actif, cette étape n'est pas nécessaire.
- La dernière carte Maison est posée dans la zone Campagne de Nobunaga (sur le côté de la carte Nobunaga). Si la carte joueur actif est toujours sur la table, le premier joueur de cette manche la reçoit.

#### ▼ Phase 4 : fin du tour

- S'il y a un nombre suffisant de cartes dans la zone Campagne de Nobunaga (6 cartes à 2 ou 3 joueurs, 5 cartes à 4 joueurs, 4 cartes à 5 joueurs) une Campagne débute. Le joueur actif sera le premier joueur de la Campagne. S'il n'y a pas assez de cartes dans la zone Campagne, le jeu se poursuit par un nouveau tour de jeu.

### ● Campagne

- Pendant une Campagne, les points de Victoire sont distribués pour toutes les maisons présentes dans la zone Campagne de Nobunaga. Les points de victoire sont distribués une seule fois par Maison, même s'il y a plusieurs cartes de la même Maison dans la zone Campagne. S'il y a des cartes sur le côté de la carte Nobunaga, elles seront placées dans la zone de Campagne de la carte Nobunaga.

#### ▼ Phase 1 : sélection de la cible à attaquer

- Le joueur actif choisit la Maison de la zone Campagne de Nobunaga à attaquer.

#### ▼ Phase 2 : Rang et points de victoire

- Chaque joueur montre les cartes de la Maison attaquée qu'il a en main. On compte le nombre de carte Maison pour chaque joueur et pour Nobunaga. Le nombre de cartes détermine le rang du joueur et celui de Nobunaga. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, le rang est déterminé comme ceci : joueur actif – Nobunaga – distance entre un joueur et le joueur actif (dans le sens des aiguilles d'une montre) en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. En résumé, plus le joueur est proche du joueur actif plus son rang est élevé.
- Pendant la première Campagne seuls les 2 joueurs avec le rang le plus élevé recevront des points de victoire.
- Pendant la deuxième campagne tous les joueurs jusqu'au rang 3 recevront des points de victoire. A 2 joueurs, les 2 reçoivent des points de victoire pendant les deux campagnes.
- Les joueurs qui ont reçu des points de victoire durant la Campagne, prennent une de leur propre cartes Maison et la place face visible devant eux. Les autres cartes de cette Maison retournent dans la main du joueur. Les joueurs qui n'ont pas reçu de points de victoire, reprennent en main toutes leurs cartes de la maison attaquée.



- Si Nobunaga reçoit des points de victoire, une carte de la maison attaquée est prise dans la zone Campagne pour être ensuite posée dans la zone au-dessus de la carte Nobunaga.
- Les autres cartes de cette maison sont placées sur le côté gauche de la carte Nobunaga. Si Nobunaga n'a pas reçu de points de victoire toutes les cartes de cette Maison sont placées à gauche de la carte Nobunaga.

### ▼ Phase 3 : carte joueur actif

- Le joueur actif donne la carte joueur actif à un autre joueur.
- Si un autre joueur n'a pas reçu de points de victoire, c'est lui qui prend la carte joueur actif.
- Si plusieurs joueurs n'ont pas eu de points de victoire, le joueur le plus proche du joueur actif (dans le sens des aiguilles d'une montre), recevra la carte joueur actif.
- Si tous les joueurs, à l'exception du joueur actif, ont reçu des points de victoire, alors le joueur à gauche du joueur actif recevra la carte joueur actif.
- Les attaques continuent tant qu'il y a des cartes disponibles dans la zone Campagne de Nobunaga. Une attaque commence toujours par la phase 1.
- La Campagne se termine s'il n'y a plus de cartes disponibles dans la zone Campagne.
- Après la première Campagne on commence un nouveau tour. Le joueur actif devient le premier joueur du nouveau tour de jeu.
- Le jeu se termine après la seconde Campagne.

### ■ Fin du jeu

- Chaque joueur calcule la somme des valeurs de toutes ses cartes reçues pendant les attaques. Les valeurs des cartes (de 3 à 5 points) sont marquées dans le coin en haut à gauche.
- Si un joueur a reçu une deuxième carte pour une Maison, on utilise à la place le second nombre situé en dessous du premier (+1, +3 pts, +5 pts). Si un joueur a reçu deux cartes, il aura au total de 6 à 8 points.
- Le joueur avec le plus grand nombre de points l'emporte. Cependant, si Nobunaga a le plus de points, tous les joueurs perdent.
- Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, l'ordre est déterminé de la manière suivante :  
le joueur actif – Nobunaga - distance entre un joueur et le joueur actif (dans le sens des aiguilles d'une montre) en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. Plus le joueur est proche du joueur actif plus son rang est élevé.

### ■ Règles additionnelles

- Après que les joueurs se soient habitués au jeu et si Nobunaga semble trop faible, on peut introduire les règles suivantes :
- Au début du jeu et après la première Campagne, on tire une carte de la pioche et on la place à gauche de la carte Nobunaga.
- Si Nobunaga reçoit une carte pendant une attaque, les joueurs de rang inférieur ne reçoivent pas de cartes, même ssi leur rang le permettait.

Auteur : Mito Sazuki  
 Illustration : Mila Aizawa  
 Design graphique : Kenji Fushimi  
 Développement : TCD  
 Directeur : Shinsuke Yamagami  
 Impression : Manindo  
 Traduction française : Stéphane Athimon

Publication : GRIMPEUR, Inc.  
 202 Ishizuka-so, 2-34-5 Shimo shakujii, Nerima-ku  
 Tokyo, 177-0042  
 Japan  
 Site web : <http://grimpeur.co.jp>  
 E-mail : [info@grimpeur.co.jp](mailto:info@grimpeur.co.jp)

*MADE IN JAPAN*  
 © 2010 GRIMPEUR, Inc.