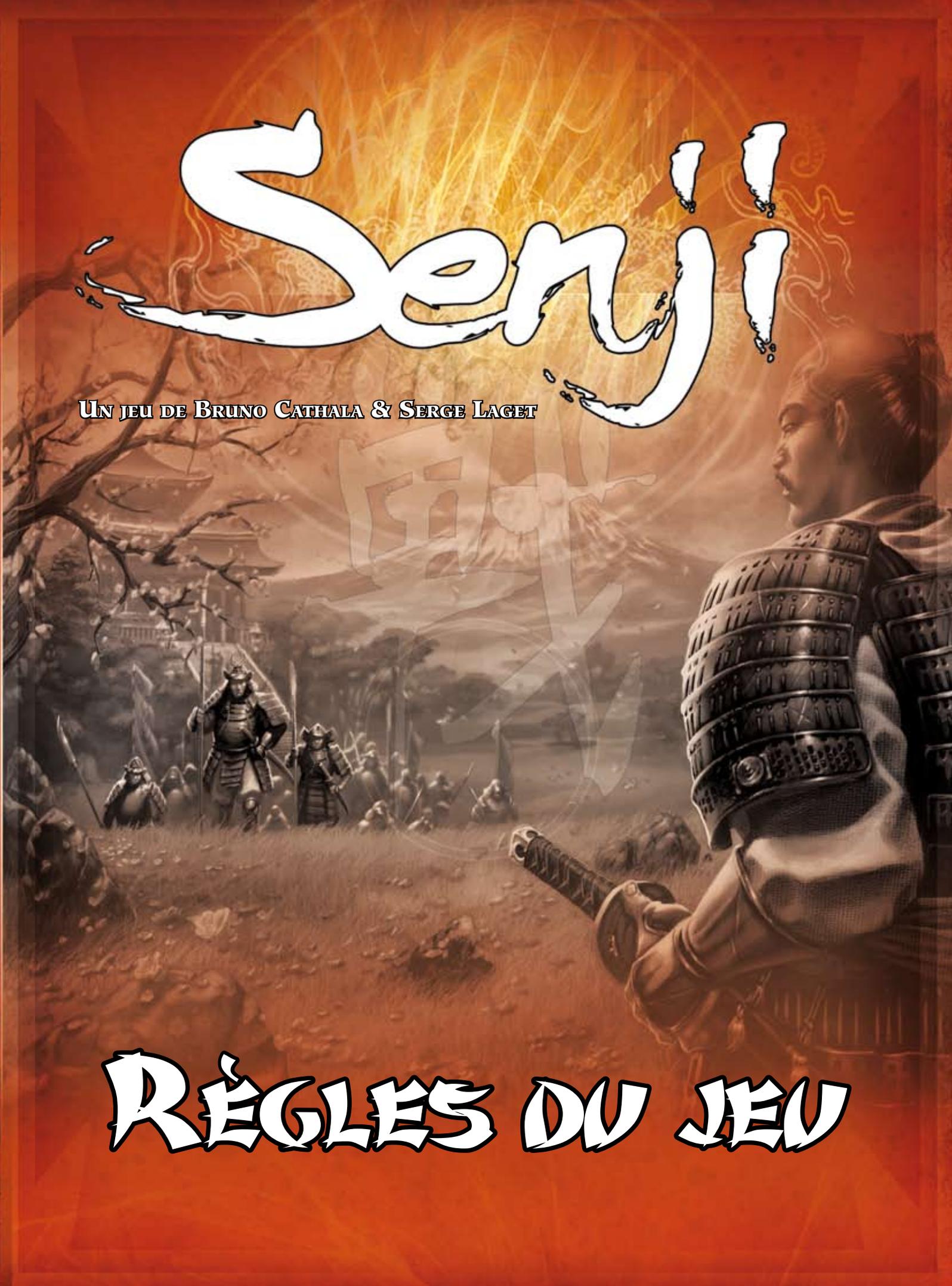


Senji!

UN JEU DE BRUNO CATHALA & SERGE LAGET

A samurai in detailed armor is shown in profile on the right, looking towards a battlefield. In the background, several other samurai are visible, some on horseback, amidst a landscape with traditional Japanese buildings and trees. A large, faint watermark of a Japanese character is visible in the center of the image.

RÈGLES DU JEU

戦 主題 時

Senji se propose de vous faire voyager plusieurs centaines d'années en arrière, à l'époque du Japon médiéval. L'empereur est vieillissant et sa famille affaiblie. Chaque joueur incarne un daimyo qui va tenter d'obtenir le titre tant convoité de shogun. Pour ce faire, il lui faudra prouver sa compétence en accumulant au fil des saisons des points d'honneur, qui peuvent être obtenus par voie diplomatique, par voie militaire ou par voie économique.

Un seul obtiendra la charge suprême, mais personne ne peut réussir seul. À vous de nouer les bonnes alliances, de les stopper au bon moment (qui a dit trahison ?), et peut-être même de savoir sacrifier vos meilleurs samouraïs pour être le premier à atteindre la barre des 60 points d'honneur, qui vous permettra d'être sacré shogun !

戦 MATÉRIEL 時

Un plateau de jeu représentant la carte du Japon divisée en 18 provinces et une piste de score sur sa périphérie :

- 36 figurines « forteresse » (6 pour chaque famille) ;
- 18 figurines « samouraï » et leurs 18 cartes correspondantes ;
- 6 pions (1 par famille) pour suivre l'évolution du score en cours de partie ;
- 6 aides de jeu (1 par famille) ;
- 72 pions « unité militaire » (12 pour chaque famille) ;
- 54 pions « ordre » (18 de chaque type) ;
- 96 cartes « hanafuda » qui symbolisent le développement économique de vos régions ;
- 72 cartes « diplomatie » (12 pour chaque famille) ;
- 9 dés du destin ;
- un sablier (4 minutes) qui symbolise la présence de l'empereur du Japon.

NOTE SUR LES AUTOCOLLANTS

Avant votre première partie, prenez soin d'appliquer les autocollants sur les bannières de chaque samouraï. Veillez à respecter le sens de lecture de chaque autocollant.



戦 DESCRIPTION DU MATÉRIEL 時



SABLIER

SAMOURAÏ (PRENEZ SOIN DE COLLER UN DRAPEAU AUTOCOLLANT SUR LA BANNIÈRE DE CHAQUE FIGURINE)

PISTE DE SCORE

MER

PION DE SCORE

LIMITES ENTRE LES MERS

FRONTIÈRE

SYMBOLE DE FAMILLE

DÉPLACEMENT POSSIBLE SANS MOUVEMENT MARITIME

PROVINCE

MER

2



CARTES « HANAFUDA »

- Symbole d'animal
- Symbole de tanzaku
- Symbole de soleil
- Couleur
- Nombre

Dos « Hanafuda »



CARTES « DIPLOMATIE »

- Carte de famille (otage)
- Carte de soutien militaire
- Carte de commerce

Valeur



- Leurre
- Symbole de la famille

Dos « Diplomatie »



CARTES SAMOURAÏ

- Kami (règle optionnelle)
- Nom (et initiale)

Dos « Samouraï »



FORTERESSE

Valeur d'honneur

Capacité spéciale



ORDRE DE PRODUCTION

ORDRE DE DÉPLACEMENT

ORDRE DE RECRUTEMENT



戦 MISE EN PLACE 時

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur reçoit les 12 pions « unité militaire », l'aide de jeu, le pion de score, les 6 figurines « forteresse » ainsi que les 12 cartes « diplomatie » qui correspondent à la famille qu'il a choisie.

Les cartes « hanafuda » ainsi que les cartes « samouraï » sont soigneusement mélangées et placées face cachée à côté du plateau.

Le reste du matériel est placé en réserve à côté du plateau.

Chaque joueur débute la partie avec 4 cartes « hanafuda », une carte « samouraï » (choisie parmi 3 piochées au hasard), la figurine « samouraï » correspondante, 3 forteresses et 3 unités militaires.

Les pions d'ordre sont divisés entre les joueurs ou placés dans un pot commun pour que tous puissent y accéder.

Chaque joueur démarre la partie avec le nombre de points d'honneur indiqué sur le samouraï qu'il a choisi, et place donc son pion de score sur la case correspondante de la piste de score. Celui qui a le score le plus élevé a le privilège d'accueillir l'empereur chez lui (tirer au sort en cas d'égalité). Il indique les provinces une à une, dans l'ordre de son choix, et chaque joueur, lorsque l'on désigne une de ses 3 provinces, doit y placer une forteresse et éventuellement son samouraï et tout ou partie de ses 3 unités militaires. Lorsque toutes les provinces auront été désignées, ses 3 unités et son samouraï devront avoir été placés sur le plateau. On ne peut en garder aucune en main.

PLACEMENT DE DÉPART D'UN JOUEUR



戦 BUT DU JEU 時

Le but du jeu est d'être le joueur possédant le plus de points d'honneur à la fin de la partie (c'est-à-dire à la fin du tour où un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 60 points d'honneur). Ces points d'honneur peuvent se gagner (et se perdre !) de la façon suivante :

- par la voie militaire, grâce aux victoires glorieuses obtenues au combat ;

Mise en place pour les parties à 3, 4 et 5 joueurs

À 5 joueurs, on neutralise la zone de départ qui inclut l'île de Kyushu (aucune unité ne peut y pénétrer et on ne peut y placer aucun pion d'ordre).



À 4 joueurs, on neutralise les 2 zones de départ qui incluent les îles de Kyushu et Shikoku.

À 3 joueurs on neutralise les 2 zones de départ qui incluent les îles de Kyushu et Shikoku ainsi que la zone à l'extrémité opposée, tout au nord du Japon.



- par la voie économique, grâce aux combinaisons de cartes « hanafuda » obtenues par la production des provinces contrôlées ;
- par la voie diplomatique, grâce à des combinaisons de cartes « diplomatie » obtenues par échanges avec les autres familles (on peut aussi gagner des points d'honneur en accueillant des membres d'autres familles).

On peut perdre des points d'honneur en cours de partie, si l'on perd des membres de sa famille. Chacun se devra donc de porter un soin particulier à la sécurité de sa famille.

戦 déroulement DE LA PARTIE 時

La partie se déroule en un certain nombre de tours de jeu, jusqu'à ce qu'un joueur au moins obtienne 60 points d'honneur. Chaque tour de jeu est composé de 5 phases :

1	ACCUEIL DE L'EMPEREUR	1
2	PHASE D'HIVER (DIPLOMATIE)	2
3	PHASE DE PRINTEMPS (PROGRAMMATION DES ORDRES)	3
4	PHASE D'ÉTÉ (RÉSOLUTION DES ORDRES)	4
5	PHASE D'AUTOMNE (COMMERCE / RECRUTEMENT / HONNEUR)	5

戦 ACCUEIL DE L'EMPEREUR 時

Accueillir l'empereur est un réel privilège, et confère des avantages décisifs.

Au début de chaque tour, l'empereur se rend dans la famille possédant le plus grand nombre de points d'honneur (il rend visite à cette famille pour vérifier si elle est vraiment digne de recevoir le titre de shogun).

Lors du 1^{er} tour, en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, la famille recevant l'empereur est désignée en lançant les 9 dés du destin. Celui des joueurs à égalité qui possède le plus de symboles de sa famille reçoit l'empereur (en cas d'égalité, relancer les 9 dés jusqu'à obtenir un vainqueur). Après le premier tour, c'est la famille qui accueillait précédemment l'empereur qui décide qui le reçoit parmi les familles à égalité.

La famille ainsi désignée prend le sablier et le place devant elle.

Dorénavant, pour tout le tour de jeu, cette famille a pour privilège :

- de décider de l'ordre de résolution des ordres lors de la phase d'été ;
- de décider l'ordre dans lequel les familles vont se présenter lors de la phase d'automne.

Cette famille a également le devoir de faire respecter le temps imparti aux négociations durant la phase d'hiver.

Accueil de l'empereur

Comme vous le verrez par la suite, le joueur qui a le privilège d'accueillir l'empereur possède un avantage indéniable sur les autres. Vous ne devez pas laisser un joueur accueillir l'empereur plusieurs fois consécutivement sous peine de le voir remporter la victoire. Vous êtes prévenus !

戦 PHASE D'HIVER 時

(DIPLOMATIE)

Au cours de cette phase, les familles disposent des 4 minutes du sablier (c'est le joueur qui accueille l'empereur qui se doit de surveiller la durée des négociations) pour négocier entre elles différents accords pouvant les intéresser, et se donner ou s'échanger éventuellement les cartes « diplomatie » en leur possession. La diplomatie est codifiée : chaque joueur dispose en début de partie de 12 cartes matérialisant des garanties diplomatiques qu'il peut offrir à ses partenaires de négociation.



Carte famille : très pratique pour conclure un pacte de non-agression. En effet, chacune de ces cartes représente un membre de votre famille, qui possède un certain nombre de points d'honneur. Un adversaire à qui vous confiez un membre de votre famille peut l'utiliser de deux façons :

- soit il garde ce personnage en main : si vous l'attaquez plus tard, il pourra révéler cette carte, la retirer définitivement du jeu, vous faisant ainsi perdre 2 fois le nombre de points d'honneur indiqué sur la carte (exécution d'un otage) et gagnant 1 fois le nombre de points d'honneur indiqué sur la carte ;
- soit il pourra exposer ce personnage devant lui lors d'une phase d'automne, en bénéficiant immédiatement de sa valeur en points d'honneur tant que celui-ci reste exposé (accueil



d'un otage). On ne peut pas révéler ainsi plus d'un otage par famille adverse. Il est tout à fait possible de confier à un joueur des membres d'une autre famille que la vôtre que vous auriez récupérés lors d'une précédente négociation. Mais seul un individu particulièrement retors pourrait se résoudre à de telles extrémités !



Carte soutien militaire : disposer du soutien militaire d'autres familles est particulièrement important pour la réussite des combats dans lesquels vous allez vous engager. Lors de la résolution d'un combat, jouer une carte soutien militaire d'une autre famille vous permettra d'utiliser les dés indiquant le symbole de cette famille pour votre propre compte. Lorsque vous utilisez une carte de ce type, vous la rendez à son propriétaire initial. Le chiffre

indiqué sur ces cartes indique le nombre maximum de symboles de cette famille que vous pouvez utiliser au cours

d'un combat (par conséquent, plus le chiffre est haut, plus la carte a de la valeur). On ne peut pas utiliser le soutien d'une famille contre elle-même

Important : chaque joueur dispose d'une carte soutien militaire de sa famille de valeur 0. Cette carte ne peut en aucun cas faire l'objet d'échanges entre les joueurs, car elle est utilisée comme leurre au moment de la résolution des combats.

NOMBRE MAXIMUM DE SYMBOLES UTILISABLES EN COMBAT



CARTE DE LEURRE



Phase d'hiver pour les parties à 3, 4 et 5 joueurs

Pour compenser l'absence de certains joueurs, on ajoute à la phase d'hiver normale la procédure suivante : on place sur le bord du plateau de jeu les cartes « diplomatie » des familles absentes (à l'exception des cartes leurres) en veillant à faire une pioche de cartes, face cachée, distincte pour chaque famille.

Avant chaque nouvelle phase d'hiver, on retourne 2 cartes de chaque pioche qui pourront faire l'objet d'enchères de la part des joueurs, et ce, pendant tout le temps que dure la phase d'hiver.

Pour se porter acquéreur d'une carte, un joueur place en dessous de la carte convoitée un certain nombre de cartes diplomatie de sa propre famille, face cachée. À la fin de la phase, toutes les cartes ainsi jouées sont retournées.

Pour connaître la valeur de chaque enchère, on fait le total de la valeur de chaque carte misee.

Partout où un joueur a mis un total supérieur à n'importe lequel des autres joueurs, il remporte la carte convoitée. En tant que « paiement », il mélange ses propres cartes (celles qu'il avait mises) dans la pioche correspondante à la famille dont il a acquis la carte. Il ne les récupérera que lorsqu'elles seront retournées dans une phase d'hiver ultérieure (au tour où cela se produira, aucune carte ne sera retournée en remplacement, et il y aura donc pour chaque carte rendue une carte en moins de mise aux enchères). Si plusieurs joueurs se disputent la valeur la plus haute lors d'une enchère, les cartes de ces joueurs restent bloquées jusqu'à la prochaine phase d'hiver (leur valeur comptera toujours pour savoir qui remporte la carte en question).

Dans les deux cas, les cartes des joueurs ayant un total trop faible leur sont rendues à la fin de la phase d'hiver.

Par la suite, chaque fois qu'une carte appartenant à une famille absente doit être rendue à son propriétaire, elle est mélangée dans le tas correspondant.



CARTE À RÉCUPÉRER



Valeur totale = 4 (1+3), le joueur remporte la carte. Il perd les deux cartes mises qui sont mélangées dans le paquet de la famille bleue.

Valeur totale = 3 (1+1+1), le joueur récupère ses trois cartes.



Carte commerce : en échange d'un avantage ou d'une promesse d'un de vos adversaires, vous pouvez lui offrir une carte commerce. Ces cartes comportent toutes une valeur chiffrée. Cette valeur indique qu'un joueur à qui vous avez confié cette carte pourra, lors d'une prochaine phase de commerce, faire valoir son droit en vous rendant cette carte. Vous devrez alors lui donner X cartes « hanafuda » parmi celles en votre possession, et il en gardera 1 puis vous rendra les autres (X étant égal à la valeur indiquée sur la carte commerce).

Les joueurs peuvent quitter la table pour s'isoler par petits groupes et négocier secrètement. Ils peuvent emmener avec eux les cartes de diplomatie qu'ils possèdent, pour échange ou don afin de matérialiser ou garantir les promesses qu'ils sont en train de finaliser.

Les échanges de cartes peuvent se faire face cachée ou face visible au gré des négociateurs.

Il est aussi tout à fait autorisé de négocier des accords ne donnant lieu à aucun échange, mais comme nul n'est tenu de respecter ses promesses, obtenir des cartes de diplomatie de ses adversaires est le meilleur moyen d'obtenir une garantie minimum.

Important : il est absolument interdit de se donner ou d'échanger une carte « hanafuda » au cours de la phase d'hiver.

戦 PHASE DE PRINTEMPS 時

Au cours de cette phase, chaque joueur va placer un pion d'ordre face cachée sur chacune des provinces qu'il contrôle.

Ces pions d'ordre sont de 3 types :

- production, pour piocher deux nouvelles cartes « hanafuda » ;
- recrutement, pour recruter deux nouvelles unités militaires ;
- déplacement pour déplacer tout ou partie des troupes présentes vers un (ou plusieurs) territoire(s) voisin(s) ou vers une zone de mer voisine.

Important : il n'est pas nécessaire de poser de pion d'ordre sur les troupes déjà en mer.

Les pions d'ordre ne sont pas nominatifs et peuvent être utilisés par tous les joueurs sans aucune restriction.

戦 PHASE D'ÉTÉ 時

(RÉSOLUTION DES ORDRES)

Le joueur dont la famille accueille l'empereur désigne une à une, dans l'ordre de son choix, les provinces et les flottes pour qu'elles soient activées. Dès qu'une province est activée, le joueur qui la contrôle retourne le pion d'ordre et en applique immédiatement l'effet.

PLACEMENT DES ORDRES DANS 4 PROVINCES



PRODUCTION

Le joueur pioche les 2 premières cartes « hanafuda » et les ajoute à sa main.

RECRUTEMENT

Le joueur ajoute 2 nouvelles unités militaires sur cette province. Attention, il n'est cependant pas possible de posséder plus de 6 unités militaires (les samourais ne comptent pas) sur une même province. On ne peut jamais avoir plus de 12 unités militaires en jeu en même temps.

DÉPLACEMENT

Cet ordre permet de réaliser plusieurs actions assez similaires : le déplacement terrestre, le déplacement maritime et le raid maritime.

DÉPLACEMENT TERRESTRE :

le joueur choisit de déplacer tout ou partie des unités militaires et des samourais présents sur cette province vers une ou plusieurs provinces adjacentes.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT PAR LA TERRE (2 PROVINCES DE DESTINATION)



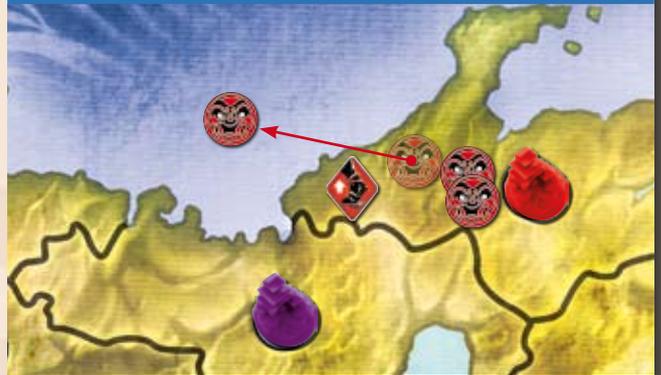
DÉPLACEMENT MARITIME :

le joueur choisit tout ou partie des unités militaires et des samourais présents sur cette province et les place sur la zone maritime adjacente. S'il possédait déjà des unités en mer dans cette zone, les nouvelles unités viennent s'ajouter aux premières pour constituer une flotte unique. La limite de 6 unités militaires maximum (hors samourai) s'applique aussi en mer. Il n'y a jamais de combat naval. Des groupes d'unités militaires de familles différentes peuvent donc coexister sur une même zone maritime.

RAID MARITIME :

le joueur peut également décider de convoier directement ses troupes par mer en re-débarquant lors du même tour dans une autre province (on débarque dans une province bordée par la même mer que la province de départ). Mais ce mouvement est risqué : le joueur lance autant de dés du destin que de troupes déplacées et perd une unité militaire pour chaque

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT VERS UNE ZONE DE MER VOISINE



dé qui indique le symbole de sa famille (il a donc 1 chance sur 6 de perdre son unité).

Dans tous les cas (déplacement terrestre, maritime ou raid) lorsque ces provinces appartiennent déjà au joueur en question, il convient juste de respecter la limitation à 6 unités maximum par zone, hors samourai.

Dès qu'une flotte est activée, le joueur qui la contrôle doit décider :

- soit de la laisser sur place ;
- soit de déplacer tout ou partie de cette flotte vers la zone maritime adjacente ;
- soit de débarquer tout ou partie de cette flotte sur un ou plusieurs territoires terrestres adjacents à cette zone maritime (cela peut déclencher normalement un combat : voir ci-dessous).

COMBAT 時

Lorsque des unités sont déplacées vers une province appartenant à un adversaire, il y a combat. C'est le joueur qui possède la valeur de combat la plus haute qui l'emporte. Pour connaître la valeur de combat de chaque joueur, on procède comme suit :

- chaque unité militaire engagée dans le combat donne 1 point de combat à son propriétaire ;
- pour chacun de ses samourais engagés dans le combat, chaque joueur prend un dé du destin et le place à côté de ses unités militaires, avec le symbole de sa famille sur la face supérieure. Chacun des dés ainsi placés lui rapporte 1 point de combat ;
- lancez ensuite les dés du destin restants (tous sauf ceux mis de côté par les samourais). Il n'y a qu'un seul lancer de dés, le résultat obtenu comptant pour les deux adversaires. Chaque joueur prend les dés présentant le symbole de sa famille à l'issue de ce lancer et les place à côté de ses unités militaires. Les dés ainsi obtenus rapportent 1 point de combat ;

EXEMPLE DE VALEURS DE COMBAT



8 dés du destin sont lancés

+2 faces comportant le symbole

+2 faces comportant le symbole

Total final = 6

Total final = 7

EXEMPLE DE CARTES DE SOUTIEN JOUÉES



Vous récupérez 1 point de combat (pas plus de 1 point par symbole correspondant)

Lancer des dés du destin



Vous récupérez 2 points de combat (jamais supérieur à la valeur de la carte de soutien)

- chaque joueur pose ensuite une carte « soutien militaire » (un type de carte de diplomatie) devant lui, face cachée (il peut s'agir soit d'une carte d'une autre famille dans l'espoir de récupérer des points de combat supplémentaires, soit de la carte leurre – de valeur 0 – de sa propre famille). On ne peut pas utiliser une carte de soutien militaire appartenant au joueur que l'on combat. On ne peut pas poser plusieurs cartes de soutien militaire ;
- les cartes sont révélées et chaque joueur gagne un nombre de points de combat en fonction du nombre de symboles qu'il est autorisé à réclamer correspondant à la famille à laquelle il a fait appel (il peut arriver que les deux joueurs réclament le soutien d'une même famille. Dans ce cas, seul le joueur possédant la carte soutien militaire de plus haute valeur bénéficie du soutien). Après utilisation, ces cartes sont rendues à leur propriétaire d'origine.

EXEMPLE DE CARTES DE SOUTIEN D'UNE MÊME FAMILLE JOUÉES



Possibilité de récupérer 2 points de combat

Lancer des dés du destin



Possibilité de récupérer 2 points de combat. Vous l'emportez, car vous possédez la carte de soutien de plus haute valeur.

Exécution d'otages

Si le défenseur (le joueur qui est envahi) possède dans sa main une carte de diplomatie « famille » non révélée appartenant au joueur attaquant (celui qui vient de provoquer le combat), il peut la retirer définitivement du jeu pour lui faire perdre le double des points d'honneur indiqués sur la carte. Il gagne par la même occasion un nombre de points d'honneur égal à la valeur indiquée sur la carte.

Le joueur ayant le plus grand nombre de points de combat l'emporte (en cas d'égalité, les cartes « soutien militaire » sont rendues à leurs propriétaires et un nouveau round de combat débute, avec un nouveau lancer de dés du destin et ainsi de suite).

Le perdant perd toutes ses unités militaires, ainsi que les samouraïs présents dans le combat.

Le gagnant du combat perd autant d'unités militaires que le perdant, mais pas ses samouraïs, et il marque un nombre de points d'honneur égal :

- à deux fois le total des unités militaires perdues par les deux joueurs au cours de ce combat s'il était l'attaquant ;
- au total des unités militaires perdues par les deux joueurs au cours de ce combat s'il était le défenseur.

Il prend possession de la province et y place une forteresse à sa couleur. Si la province attaquée comprenait un jeton d'ordre, il est défaussé si l'envahisseur l'emporte. Il reste valide dans tous les autres cas.



Tout samouraï qui meurt en cours de jeu (en combat ou en se faisant seppuku) ne fait pas perdre d'honneur à son propriétaire.

Important : on ne peut pas posséder plus de 6 provinces. Il est donc impossible d'attaquer si c'est le cas.

PHASE D'AUTOMNE 時

(COMMERCE / RECRUTEMENT / HONNEUR)

C'est le joueur qui accueille l'empereur qui décide l'ordre dans lequel les familles vont jouer cette phase. Lorsqu'une famille est désignée, elle doit accomplir toutes les actions qu'elle peut et souhaite réaliser, puis on passe au tour de la famille suivante.

Au cours de cette phase, il est possible :

- de faire valoir les cartes de diplomatie « commerce » appartenant aux autres familles : rendez à votre adversaire la carte commerce lui appartenant. Cet adversaire doit vous montrer le nombre de cartes « hanafuda » indiqué, et vous en choisissez une parmi elles que vous ajoutez à votre main ;
- de gagner des points d'honneur par la voie diplomatique : pour ce faire, il faut disposer de 5 cartes de diplomatie (soutien militaire, famille ou commerce, quelle que soit la répartition dans ces 3 catégories) appartenant à vos adversaires (il faut posséder une carte de chaque adversaire dans cette combinaison) et les leur rendre, renonçant ainsi à faire valoir les privilèges associés. Cette attitude, particulièrement honorable, vous rapporte 10 points d'honneur et fait perdre un point d'honneur à chacun des joueurs à qui vous rendez 1 carte ;
- de gagner des points d'honneur et/ou de recruter de nouveaux samouraïs par la voie économique : pour ce faire, vous devez disposer d'une des combinaisons de cartes « hanafuda » indiquées sur les aides de jeu. Défaussez les cartes de la combinaison choisie :
 - S'il s'agit d'une combinaison permettant de recruter de nouveaux samouraïs, choisissez-les (1 parmi 3 ou 2 parmi 6 selon le cas), placez-les sur une ou deux provinces que vous contrôlez et marquez autant de points d'honneur qu'indiqué sur le(s) samouraï(s) choisi(s),
 - Sinon, marquez autant de points d'honneur qu'indiqué en regard de la combinaison défaussée ;
- de gagner des points d'honneur en révélant des membres d'autres familles que vous avez récupérés au cours de la phase d'hiver. On ne peut révéler qu'un seul membre par famille (même si vous en possédez plusieurs). Ces points d'honneur sont temporaires, car si lors d'une phase ultérieure, vous reprenez en main tout ou partie de ces cartes, les points correspondants vous seront enlevés. On ne peut pas exécuter un otage ou échanger la carte qui le représente tant qu'il est face visible ;

DIVERSES COMBINAISONS COMMERCIALES



Vous gagnez 1 samouraï.



Vous gagnez 12 points d'honneur.

- de reprendre en main des cartes « famille » précédemment révélées en perdant ainsi les points d'honneur temporairement reçus. Il est donc possible, par exemple, de reprendre en main un membre de la famille d'un adversaire de faible valeur, pour le remplacer par un membre de la même famille de valeur supérieure. Le score sera ajusté en conséquence sur la piste de score ;
- de recruter des mercenaires, si et seulement si le joueur ne possède plus aucune province. On peut recruter jusqu'à 6 armées en payant 3 points d'honneur par armée et éventuellement un samouraï (1 choisi parmi 3) en payant une valeur forfaitaire de 6 points d'honneur. Ces renforts sont placés sur une case de mer, au choix du joueur. Un joueur ne peut donc être éliminé que s'il ne lui reste aucune province ET aucun point d'honneur à dépenser. Notez que l'on peut potentiellement descendre jusqu'à -9 points d'honneur en cours de partie.

PRÉSENTATION D'UN OTAGE



Tant qu'il est face visible devant vous cet otage vous rapporte 3 points d'honneur.

FIN DU TOUR FIN DE PARTIE

À la fin du tour de jeu, si personne n'a atteint ou dépassé 60 points d'honneur, un nouveau tour débute en commençant par l'accueil de l'empereur.

On peut parfaitement atteindre ou dépasser 60 en cours de tour puis redescendre en dessous à la fin du tour : la partie continue alors normalement.

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 60 points, le joueur ayant le plus haut score est nommé shogun et remporte la partie. Si deux joueurs atteignent ou dépassent 60 et sont à égalité, on rejoue un dernier tour pour obtenir un vainqueur.

QUELQUES PRÉCISIONS À PROPOS DES SAMOURAÏS

Il est possible que la capacité d'un samouraï contredise une règle du jeu. C'est tout à fait normal. Dans ce cas, c'est la capacité du samouraï qui doit être pris en compte.

Si Chosogabe et Ekes se trouvent dans la même province, seule la capacité de Chosogabe est prise en compte.

Lorsque Wakizaka est opposé à Baba, ce dernier doit jouer ses deux cartes soutien face visible et avant Wakizaka.

Lors d'un combat, c'est toujours le joueur en défense qui utilise (ou non) les capacités de ses samouraïs avant ceux de l'attaquant.

RÈGLES OPTIONNELLES

KAMIS

Lorsqu'un samouraï meurt, il devient alors un kami (un esprit). Il sera possible au joueur qui contrôlait ce samouraï d'utiliser le pouvoir de ce kami (indiqué sur la carte du samouraï sous la forme d'une couleur derrière l'initiale de son nom) une fois et une seule dans la partie. Il y a 3 sortes de kami : diplomatique, militaire ou économique.



KAMI DIPLOMATIQUE

Défaussez ce kami pour regarder toutes les cartes de diplomatie d'un joueur et lui en prendre une que vous ajoutez à votre jeu (sauf sa carte leurre de valeur 0).



KAMI ÉCONOMIQUE

Défaussez ce kami pour prendre la carte « hanafuda » de votre choix dans la pioche. Mélangez ensuite la pioche.



KAMI MILITAIRE

Défaussez ce kami pour relancer autant de dés que vous le souhaitez lors d'un combat (une seule relance par combat). Évidemment, ce pouvoir ne permet pas de relancer les dés mis de côté par les samouraïs présents dans le combat.

Un joueur peut volontairement ordonner à un de ses samouraïs de se faire seppuku pour profiter plus tard du pouvoir du kami, mais cela ne peut avoir lieu que pendant la phase d'automne.

SCÉNARIO POUR 3 JOUEURS

Ce scénario permet de matérialiser l'aide que peut apporter l'empereur à la famille pressentie pour occuper le poste de shogun.

On commence la partie en plaçant une force armée de 3 unités militaires et un samouraï (tiré au hasard) dans la province appartenant à la famille qui débute sur l'île Shikoku. Cette force sera tour à tour manipulée par le joueur en tête sur la piste d'honneur. Cela signifie qu'il placera un pion d'ordre et bénéficiera d'un des avantages suivants :

- production : il gagne 2 cartes ;
- recrutement : l'armée de l'empereur grossit de 2 unités militaires (intéressant surtout dans le cas où ce joueur a bon espoir de recevoir la famille impériale encore au prochain tour) sans excéder 6, bien entendu ;
- déplacement : il déplace les troupes impériales comme bon lui semble et mène les éventuels combats qui en découlent (les points d'honneur acquis de cette façon seront portés à son crédit). Quand les troupes de l'empereur sont totalement anéanties, une nouvelle troupe équivalente à celle du départ est replacée sur la province de départ par le joueur qui la contrôle.

Cette province ne peut en aucun cas devenir la propriété d'un autre joueur et si un joueur attaque et défait les troupes de l'empereur sur cette province, il gagne les points d'honneur dus à sa victoire, mais ses armées restent dans la province d'où est partie l'attaque.

Si la force impériale réussit à conquérir une deuxième province, celle-ci sera exploitée elle aussi par la famille qui manipule les troupes de l'empereur. En revanche, si elle est reprise par un joueur, cette province deviendra (comme une province normale) sa propriété (il n'y a que la province « initiale » des forces impériales qui est protégée contre l'occupation par un joueur).

Lors d'un combat mettant en jeu les forces impériales, on compte les symboles obtenus sur les dés du destin qui correspondent à ceux du joueur qui contrôle l'empereur.



TOUR DE JEU

1

ACCUEIL DE L'EMPEREUR

1

2

PHASE D'HIVER

(DIPLOMATIE)

2

3

PHASE DE PRINTEMPS

(PROGRAMMATION DES ORDRES)

3

4

PHASE D'ÉTÉ

(RÉSOLUTION DES ORDRES)

4

5

PHASE D'AUTOMNE

(COMMERCE / RECRUTEMENT / HONNEUR)

5