



SEKIGAHARA

THE UNIFICATION OF JAPAN



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

1 - Introduction

Sekigahara est un jeu opposant deux joueurs reproduisant la campagne qui se déroula en 1600 et qui fut à l'origine du shogunat Tokugawa. Un joueur incarne le rôle de Tokugawa Ieyasu, le daimyo le plus puissant au Japon. L'autre devient Ishida Mitsunari, champion du fils héritier de Toyotomi Hideyoshi, le shogun précédent. Chaque chef a rassemblé une coalition de daimyos et a mené une campagne durant sept semaines pour prendre le contrôle du Japon. La guerre s'était décidée au lieu appelé Sekigahara, où déloyauté et défections ont décidé du destin du camp des Ishida au profit des Tokugawa.

Un jeu complet de Sekigahara inclut :

- 1 carte de 22x34 pouces
- des feuilles de 1 et de ½ autocollants
- 96 blocs rectangulaires (48 or et 48 noirs)
- 2 disques d'or
- 1 bloc carré
- 2 paquets de cartes (un pour chaque coalition)
- 2 sacs de pioche
- 2 cartes de référence (identiques)
- cette règle

Si vous avez n'importe quelle question ou commentaire au sujet du jeu ou de ses composants, vous pouvez adresser ces derniers à GMT (gmtoffice@gmtgames.com), ou poster un message au forum concernant Sekigahara sur ConsimWorld.com ou BoardGameGeek.com.

Application des autocollants

Appliquez les étiquettes or-colorées d'Ishida Mitsunari aux blocs or-colorés

Appliquez les autocollants noirs de Tokugawa Ieyasu aux blocs noirs.

Tous les blocs reçoivent un seul autocollant excepté le bloc carré indicateur de tour qui reçoit une face noire et un autocollant d'or. Il n'y a aucun autocollant pour les petits cubes.

2. Conditions de victoire

2.1 Victoire instantanée

Le joueur Tokugawa gagne immédiatement si Ishida Mitsunari (illustration ci contre à droite) est tué ou si Toyotomi Hideyori (le disque or-coloré montré dans 3.4) est capturé.

Le joueur Ishida gagne immédiatement si Tokugawa Ieyasu (Le bloc noir de chef montré dans 3.2) est tué. Si les deux côtés remportent la victoire instantanée dans la même bataille, la victoire revient au clan Ishida.



Ishida Mitsunari

2.2 Points de Victoire

Des points de victoire sont comptés si la fin de la semaine 7 est atteinte sans victoire instantanée. Les joueurs marquent

- 2 points pour chaque château
- 1 point pour chaque lieu de ressource.

Le total plus élevé gagne le jeu. Une égalité aux points de victoire est considérée en faveur du clan Ishida.

3. Elements du jeu

3.1 Couleurs

Les éléments de Tokugawa sont noirs, ceux d'Ishida sont or. Les blocs sur le plateau de jeu devront être alignés de sorte que seul le propriétaire puisse connaître l'identité de chaque bloc.

3.2 Blocs

Chaque bloc représente approximativement 5.000 guerriers. Chaque bloc correspond à un daimyo simple (chef), dont le *mon* (symbole) apparaît sur bloc. Le nom historique de ce daimyo peut être trouvé sur les cartes qui ont des symboles correspondants. La force du bloc est imprimée dessus. (nombre de 1 à 4)

Exemple de bloc Ishida



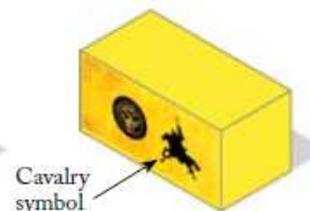
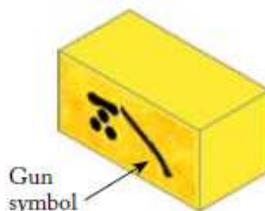
Bloc 3 mon (uesugi clan)

Exemple de bloc Tokugawa

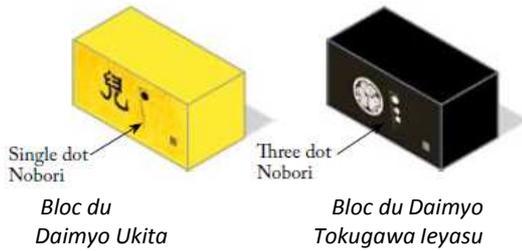


bloc 2 mon (clan maeda)

Certains blocs possèdent une capacité d'artillerie ou de cavalerie.

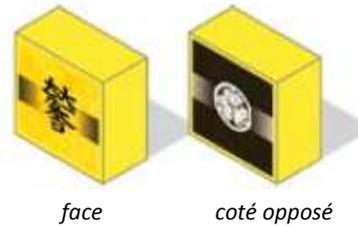


Quelques blocs représentent un daimyo (chef). Ceux-ci sont identifiés par un *nobori* (bannière). La plupart des *nobori* ont un point simple, mais les blocs des chefs de la campagne, Ishida Mitsunari et Tokugawa Ieyasu, sont identifiés par un *nobori* de trois points.



Marqueur de tour :

Une pièce plate avec le *mon* Tokugawa sur un côté et le *mon* Ishida sur l'autre face est employée pour marquer le tour, le mouvement, et le joueur qui se déplace d'abord cette semaine.

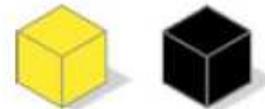


3.3 Cartes

Les cartes représentent l'allégeance des armées de chaque joueur. Plus le nombre de cartes dans la main d'un joueur est grand, plus l'appui de ses troupes est important. Des cartes sont employées pour offrir pour l'initiative (6.3), pour se déplacer (7.2), pour les marches forcées (7.3.3), et pour déployer des unités durant la bataille (8.2.2).



Cubes : Le noir et les cubes en or sont employés pour représenter le contrôle de secteurs de ressource sur le plateau. Des cubes sont également employés pour dépister l'impact fourni pendant un combat, sur le diagramme d'impact.



Plateau : Le plateau représente la partie centrale de Honshu, la plus grande île du Japon, où la majorité du combat a eu lieu. Le plateau contient la carte et les lieux dans le jeu, le compteur d'impact, le compteur de tour, et les espaces de recrutement.

Chaque joueur possède un paquet de cartes, et emploiera seulement celui-ci durant le jeu. Quand le jeu commence, mélangez les cartes et placez-les face cachée pour former une pile de pioche par joueur.

Tous les cartes défaussées et jouées sont posées en une pile face visible.

Les piles de cartes utilisées ne peuvent pas être examinées par l'un ou l'autre joueur. Quand une pile de pioche est épuisée et que le joueur doit piocher une nouvelle carte, mélangez la pile de cartes utilisées et formez une nouvelle pioche.

3.4 Autres éléments

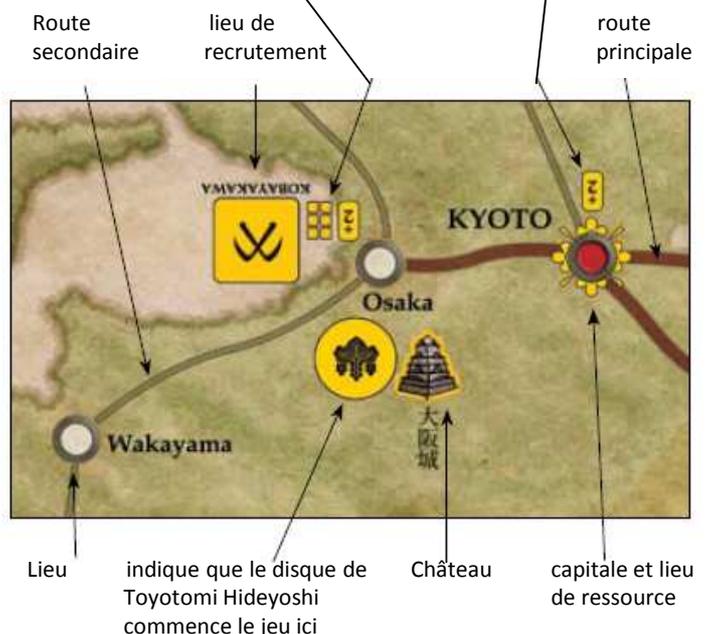
Les disques sont des unités qui peuvent être détruites comme un bloc, mais ne peuvent pas se déplacer ou combattre. Il y a deux disques dans le jeu, chacun attaché à un château.



Informations de mise en place

Six blocs d'Ishida or avec le symbole carré de mise en place commencent ici

deux blocs d'Ishida tirés aléatoirement sont placés



4. Lieux

4.1 Endroits en général

Un lieu est un endroit sur la carte (typiquement une ville) reliée par des routes à d'autres lieux. Il est représenté par un cercle, et peut inclure un château. N'importe quel nombre de blocs peut occuper un lieu. Les blocs sur la carte commencent et finissent chaque tour dans un lieu.

4.2 Lieux de ressource.

Les lieux de ressource sont des zones produisant des richesses, des routes commerciales usuelles et d'autres régions importantes. Ensemble elles représentent l'infrastructure de la nation.

Les lieux de ressource sont rouges (les endroits réguliers sont blancs). Le dernier joueur ayant déplacé un bloc sur ce lieu contrôle la ressource. Employez un cube pour indiquer quel camp le contrôle. Jusqu'à ce qu'un lieu de ressource soit revendiqué, il n'est possédé ni par l'un ni par l'autre joueur.

Les lieux de ressource fournissent un point de victoire à la fin du jeu (2.2) et des bonus de recrutements pendant la phase de renfort (6.2).

4.3 Châteaux

Des châteaux sont attachés à certains lieux sur le plateau. Chaque château possède un alignement de départ envers Ishida ou Tokugawa, indiqué par sa couleur. Les châteaux sont contrôlés par un joueur s'il a des blocs sur ce lieu et pas son adversaire. Si ni l'un ni l'autre joueur n'a amené de blocs, le château retourne à son alignement normal. Pendant un siège, le château peut être commandé par un joueur et le lieu qui lui est rattaché par l'autre joueur. Celui qui commande la majorité des châteaux pendant l'étape de renfort reçoit une carte additionnelle (6.2).

4.4 espaces de recrutement

Chaque joueur détient un espace de recrutement sur le plateau. Au début de chaque semaine, de nouveaux blocs sont placés sur ces espaces. Pendant la semaine, les joueurs peuvent rassembler (7.2) des forces sur le plateau. Le joueur Ishida possède également un espace pour les Mori, dont les unités peuvent entrer dans Osaka (voyez 9.3).

4.5 Capitales

Deux lieux, Kyoto et Edo, sont des capitales qui, au départ du jeu, sont affiliées avec Ishida et Tokugawa, et sont encadrées dans la couleur correspondante. Les capitales sont des lieux de ressource et fournissent un bonus de mouvement de commandement (7.3.4).



Positions de départ du jeu. Les blocs posés aléatoirement figurent avec un point d'interrogation

5. Placement initial

5.1 Procédure

- Placez le tour à l'opposé de la semaine 1.
- mélangez les deux decks de cartes séparément.
- Chaque joueur tire 5 cartes de sa pioche. (Cette petite main de départ représente la capacité d'organisation limitée de chaque armée dans les premiers tours.)
- Séparez les blocs avec des formes géométriques dans le coin inférieur du plateau, et mélangez les blocs restants dans deux sacs de pioche (un pour chaque couleur).
- placez les blocs aux endroits sur la carte comme décrit dans la règle

Tous les blocs sont placés de sorte que seulement le propriétaire du bloc puisse voir son identité. Exception : Les 5 blocs dans la boîte de Mori qui demeurent visibles.

5.2 Placer les blocs

5.2.1 Blocs avec des lieux spécifiques.

Placez les blocs qui ont une forme géométrique dans le coin inférieur sur la carte sur les lieux qui ont le symbole assorti. Un bloc est mis sur le plateau pour chaque symbole imprimé sur la carte. Notez que 5 blocs d'Ishida ont des symboles assortis à l'espace Mori où ces blocs commencent le jeu.

5.2.2 Blocs placés aléatoirement

Mélangez tout le reste dans les 2 sacs de pioche, un pour chaque joueur. Placez alors sur les lieux indiqués, les blocs aléatoires. Ces lieux sont indiqués sur le plateau avec un symbole +1, +2, ou +3. Le nombre indique le nombre de blocs qui doivent être tirés au hasard d'un sac et être placés là. Avant de piocher chaque bloc du sac, le joueur doit spécifier pour quel lieu sur le plateau, il est destiné.

5.2.3 Blocs de renfort. Ajoutez la première vague de renforts. Chaque côté pioche 4 blocs dans son sac et les place sur son espace de recrutement.

6. Cycle hebdomadaire

Le jeu est joué en sept semaines, qui contient deux tours (A et B). Chaque semaine du jeu inclut les étapes suivantes, dans l'ordre énuméré ci-dessous.

6.1 Séquence de jeu

A. Étape de renfort (6.2)

B. Etape d'ordre (6.3)

C. Tours A et B (6.4)

6.2 Étape de renfort.

Chaque joueur reçoit de nouvelles cartes et blocs, comme suit :

- Chaque joueur défusse la moitié de sa main (arrondi en faveur du joueur).

- Chaque joueur pioche 5 cartes. Le joueur qui commande la majorité des châteaux pioche une 6ème carte.

- Chaque joueur tire de son sac un certain nombre de blocs comme mentionné sur la piste de renfort sur le plateau. (Deux blocs en semaines 2, 3, et 4 ; un bloc en semaines 5, 6, et 7.) le joueur qui contrôle le plus de lieux de ressource pioche un bloc additionnel. (Dans le cas d'une égalité pour la majorité des lieux de ressource, les deux joueurs piochent un bloc supplémentaire.)

- Placez les blocs piochés sur l'espace de renfort du joueur. Sauter l'étape de renfort la première semaine, car les deux joueurs ont déjà leurs cartes et blocs de départ.

6.3 Phase d'ordre

Chaque joueur effectue une offre pour l'ordre du tour en plaçant une carte de sa main face cachée sur la table, et elles sont simultanément révélées. Le joueur dont la carte dont le nombre est le plus élevé dans son coin inférieur, l'emporte. Il choisit alors qui se déplacera en premier pour les deux tours de la semaine en cours. Placez le marqueur de tour sur la piste de tour, sur l'espace de « A » avec la couleur du premier joueur récepteur. Les deux joueurs doivent défusser la carte ainsi jouée.

6.4 Tours A et B

Chaque cycle hebdomadaire se compose de deux tours A et B. Chaque tour comprend le mouvement de conduite et le combat du premier joueur, suivis par le mouvement de conduite et le combat de deuxième joueur.

Quand le tour «A» prend fin le marqueur est placé sur la face «B» et le tour «B» se joue à son tour. Le joueur qui était premier au tour «A» est également premier au tour «B». Après le tour «B», les joueurs avancent le marqueur de tour à la semaine suivante et recommencent le cycle hebdomadaire à nouveau. Après 7 semaines le jeu est terminé.

Tour «A» :

- a. Première phase de mouvement de joueur
- b. Première phase de combat de joueur
- c. Deuxième phase de mouvement de joueur
- d. Deuxième phase de combat de joueur

Tour «B» :

- e. Première phase de mouvement de joueur
- f. Première phase de combat de joueur
- g. Deuxième phase de mouvement de joueur
- h. Deuxième phase de combat de joueur

Avancer le marqueur de tour sur l'espace de la semaine suivante. Si la semaine 7 est déjà achevée, le jeu est terminé.

7. Phase de mouvement

7.1 Directives générales

Pendant la phase de mouvement, un joueur peut ne déplacer aucun bloc, ou toutes les piles de blocs qu'il commande sur le plateau. Une pile correspond à tous les blocs situés sur un seul lieu. Le nombre de piles qui peuvent être déplacées est déterminé par le nombre de cartes dépensées pour le mouvement. Le rassemblement et les surnombres peuvent également se produire dans la phase de mouvement.

CARTES POUR LE MOUVEMENT : Au début de la phase de mouvement, le joueur actif dépense 0, 1 ou 2 cartes de sa main pour permettre le degré suivant de mouvement :

- **0 carte-Aucun mouvement :** Aucune pile ne peut se déplacer. Le joueur peut une seule fois défausser autant de cartes qu'il le souhaite et en piocher pour le même nombre.

- **0 carte – mouvement minimal :** Une pile peut se déplacer ou le joueur peut initier une action de rassemblement (7.2).

- **1 carte mouvement Limité :** 3 piles peuvent se déplacer. A la place d'un des 3 mouvements, le joueur peut initier une action de rassemblement.

- **2 cartes – Mouvement Total :** Chaque pile amicale peut se déplacer et 1 action de rassemblement peut être initiée. Le joueur procédera aux démarches permises par ses décisions, déplaçant les piles de son choix dans l'ordre de son choix.

7.2 Rassemblement

Le rassemblement est l'acte de placer des blocs à partir de l'espace de recrutement vers le plateau. Un joueur peut rassembler au maximum une fois par tour. Dans le cadre d'un mouvement minimal ou limité, le rassemblement peut se produire à la place d'un mouvement autorisé de pile (un mouvement de pile doit être ignoré afin d'exécuter le rassemblement). Dans le cadre d'un mouvement total, le rassemblement peut se produire en plus de tous les mouvements de pile.

Restriction de mouvement : Les blocs rassemblés ne peuvent pas se déplacer dans le même tour ils sont placés.

Point d'arrivée des blocs : Les blocs peuvent être rassemblés seulement sur les lieux de recrutement qui sont marqués avec le *mon* (symbole) d'un daimyo amical. Les lieux de recrutement sont aux couleurs des deux camps, noirs ou or.

Deux options : Un joueur a 2 options pour se rassembler :

A. Le joueur peut apporter un (ou tous les) bloc(s) appartenant au même daimyo de l'espace de recrutement sur un lieu de recrutement avec le *mon* assorti. Ces blocs doivent être montrés à votre adversaire pour montrer qu'ils s'assortissent bien.

B. Sinon, un joueur peut amener sur n'importe quel lieu ami de recrutement un seul bloc de n'importe quel daimyo. Dans ce cas, le bloc n'a pas besoin d'être montré. Rassemblement dans le combat : Des blocs peuvent être rassemblés dans un combat uniquement si le combat était déjà démarré par d'autres blocs déjà présents sur le plateau. un combat ne peut pas démarrer à partir de l'espace de recrutement.

7.3 Déplacement

7.3.1 Mouvement en général

Le début d'un mouvement part d'un lieu et tous les blocs d'un joueur (qui n'ont pas rassemblé ce tour) peuvent être déplacés, jusqu'aux limites comme déterminé ci-dessous. Les blocs se déplacent le long des routes d'un lieu à l'autre. Les blocs qui commencent la phase ensemble n'ont pas besoin de voyager sur les mêmes routes, ni de finir leur mouvement ensemble. Restrictions :

- Aucun bloc ne peut effectuer plus de 1 mouvement par tour.
- Une pile doit accomplir son mouvement avant qu'une autre pile ne puisse se déplacer.
- Aucun segment de route ne peut être traversé par plus d'une pile par Phase de mouvement.

7.3.2 Mouvement et unités ennemies.

Les blocs en mouvement doivent s'arrêter quand ils rencontrent des unités ennemies à moins que celles-ci puissent être mises en surnombre (7.4).

7.3.3 Distance de mouvement

Le mouvement de base est de 1 lieu par mouvement. Ceci peut être augmenté de 1 lieu pour chacun des cas suivants

- **Routes principales :** Les blocs qui effectuent leur mouvement entier sur une route principale (rouge) peuvent se déplacer de +1 lieu.

- **Commandement :** Les blocs *qui commencent* le mouvement en présence d'un bonus de commandement (7.3.4) peuvent se déplacer de +1 lieu.

- **Marche forcée.** Déplacement de +1 lieu. Le joueur actif peut lancer une marche forcée en jouant une carte de sa main. Une marche forcée s'applique à un groupe de blocs qui commence, termine ou bouge ensemble. Une seule marche forcée peut être ordonnée pour n'importe quel bloc à la fois.

EXEMPLE : Une pile avec bonus de commandement sur route principale, en marche forcée, peut se déplacer de 3 lieux supplémentaires.

7.3.4 Commandement

Le commandement augmente le mouvement de base d'une pile de +1 lieu. Ce bonus peut être un chef, un château, ou une capitale (ou toute combinaison des trois). Si un joueur emploie un chef pour le mouvement accru, le bloc de chef doit être déclaré à l'adversaire. Si un château est employé, il doit être aligné (de la couleur assortie) et être commandé par le joueur actif. Si une capitale est employée, ce doit être une capitale (Edo ou Kyoto) identifiée par la couleur assortie.

7.3.5 Mouvement et taille des groupes

Les forces importantes se déplacent plus lentement que les petites. Pour chaque multiple de quatre blocs qu'un contingent mobile dépasse, sa capacité de mouvement est réduite de 1 lieu

Ainsi, la capacité de mouvement est diminuée (- 1) au 5ème, 9ème, 13ème, et 17ème bloc (voir le diagramme ci-dessous).. À la capacité de mouvement de chaque bloc, appliquez une pénalité de taille selon le plus grand groupe dans lequel il a voyagé pendant son mouvement

7.3.6 Diagramme de mouvement

Le diagramme suivant récapitule les modificateurs de mouvement :

Mouvement de base : 1

Sur route principale : +1

Bonus de leadership : +1

Marche forcée : +1

1-4 blocs : 0

5-8 blocs : - 1

9-12 blocs : - 2

13-16 blocs : - 3

Blocs 17+ : - 4 (ne peut pas se déplacer)



EXEMPLE DE MOUVEMENT

Le joueur d'Ishida (blocs d'or) joue deux cartes pendant sa phase de mouvement pour permettre à toutes ses piles de se déplacer. Ceci lui permet une action de rassemblement qu'il effectue d'abord. Il peut rassembler un bloc de n'importe quelle désignation à n'importe quel endroit amical de recrutement, ou il peut rassembler tous les blocs qui assortissent leur mon au lieu de recrutement marqué avec ce même mon. Il ne peut pas faire les deux. Les blocs rassemblés ne peuvent pas participer au mouvement de ce tour et ne figurent pas dans l'exemple ci-dessus.

Ses autres mouvements sont décrits dans le diagramme ci-dessus. Pour cet exemple, aucune carte ne sera jouée pour la marche forcée.

- D'abord il active « A » marqué « A » sur le diagramme. Puisque cet espace contient un château commandé amical, il bénéficie du bonus de commandement de +1 au mouvement. Il envoie chacun des cinq blocs sur la route principale qui part en bas à droite. Il peut se déplacer de deux espaces (1 pour le mouvement de base, 1 pour la route, 1 pour le commandement et - 1 pour 5-8 blocs). Notez que si un bloc est laissé, la pile pourrait se déplacer de trois espaces et atteindre Kuwana.
- Puis il bouge la pile B. Puisque la pile A a utilisé la route entre Kyoto et Minakuchi, il ne peut pas utiliser cette route. (Aucun segment de route ne peut être employé deux fois dans une seule phase de mouvement). Le mouvement doit finir dans Kyoto ou la pile doit utiliser un itinéraire différent. Il décide de finir le mouvement à Kyoto.
- Le bloc seul sans chef peut se déplacer de seulement un espace.
- La pile D peut se déplacer de deux espaces, un pour le mouvement de base plus 1 pour le bloc de chef (bonus leadership).
- La pile E détient le bonus de commandement mais ne peut pas utiliser le bonus de route principale puisque son mouvement ne s'effectue pas entièrement sur ce type de route. Il peut se déplacer de deux espaces.

7.4 Surnombre

7.4.1 Surnombres en général

Les surnombres se produisent quand une force importante accable une petite force. Le surnombre peut se produire pendant le mouvement ou après une retraite. Les surnombres peuvent également être provoqués en retirant des blocs (voir les batailles), le rassemblement de blocs, ou apport des unités de l'espace des Mori (9.3). Pour déborder une force ennemie, le joueur qui surnombre doit avoir au moins quatre fois plus de blocs présents que l'ennemi. La force de chaque bloc n'a aucun effet.

7.4.2 Procédure de surnombre.

Les surnombres sont résolus immédiatement. (Ceci s'applique indépendamment même si un combat a été déclaré.) Les unités prises en surnombre sont détruites et le joueur victorieux ne subit aucune conséquence. Si un surnombre se produit pendant un mouvement, les blocs en mouvement peuvent continuer leur mouvement. Les forces déjà impliquées dans une bataille offrent sur le lieu concerné toute leur force à tout éventuel surnombre contre leurs ennemis.

EXEMPLE : Le défenseur a un bloc sur un lieu. Le joueur actif effectue un mouvement d'une pile se composant de deux blocs sur ce lieu. Il entre alors une autre pile avec deux blocs aussi sur ce même lieu. À ce moment le surnombre se produit, le bloc de défense est éliminé et la pile active peut continuer à se déplacer. La première pile a contribué au surnombre, mais s'est déjà déplacée et peut ne pas se déplacer à nouveau.

7.4.3 Surnombre et châteaux.

Des unités ennemies qui commandent un château ne peuvent pas être victimes d'un surnombre. Par contre, les forces dans un château prêtent automatiquement leur force à tous les surnombres se produisant contre une force assiégeante.

8. Combat

8.1 Règle générale

Le combat se produit après tous les mouvements. Le combat doit être déclaré pour chaque lieu sur le plateau où des piles de camps opposés apparaissent ensemble. Ces déclarations sont effectuées une par une, et le combat résolu juste après chaque déclaration. Le combat sera une bataille ou sera un siège si l'une ou l'autre des forces est à l'intérieur d'un château. Après qu'un combat ai été résolu, un nouveau lieu est choisi, jusqu'à ce que tous les lieux conflictuels soient résolus.

8.2 Batailles

8.2.1 Procédure de bataille

Le combat est résolu comme bataille si ni l'une ni l'autre force n'est à l'intérieur d'un château. Les déploiements produisent de l'impact. Le camp avec l'impact plus élevé remporte la bataille. Tout bloc impliqué dans une bataille reste caché jusqu'au déploiement.

Le joueur actif (l'attaquant) commence la bataille par faire le premier déploiement. Puis, le défenseur peut répondre (voir l'initiative 8.5). **Quand la bataille s'arrête, le côté qui a livré la majorité des impacts sera déclaré gagnant.** Une égalité dans l'impact favorise le défenseur.

8.2.2 Cartes et déploiement

Des cartes sont employées pour déployer des blocs durant la bataille. Chaque carte peut déployer un bloc. La carte employée pour déployer un bloc doit avoir le même *mon* que le bloc. Les cartes et les blocs avec *mon* différent ne peuvent pas être joués ensemble. Exception : une Carte de tout daimyo peut être assortie à un bloc unique d'Ishida et à un unique bloc Li. Pour rappel, ces blocs disposent d'un rectangle carte-formé dans le coin. Aucune carte ne peut être jouée, ni bloc être déployé, deux fois dans la même bataille.



Ishida block



Li block

8.2.3 Procédure de déploiement

Le joueur actif joue une carte face visible, et choisit un bloc parmi ses forces non encore déployées dont le *mon* est assorti à la carte. le bloc est indiqué en le plaçant face visible à côté de la pile principale de blocs. La carte face visible est placée du côté du joueur actif du plateau. Le joueur détermine l'impact de ce déploiement et ajoute la valeur d'impact totale sur la voie d'impact.

8.2.4 Déploiement initial d'un bloc du Chef

Un bloc de chef se déploie sans jouer une carte si aucun déploiement n'a été encore fait avec une carte dans son camp dans le combat actuel. Les chefs qui se déploient sans carte sont immunisés du test de loyauté (voyez 8.6).

8.3 Impact

8.3.1 Impact en général

L'efficacité dans le combat est mesurée dans l'impact. L'impact est enregistré sur la voie d'impact en utilisant les petits cubes. Chaque camp détermine son impact cumulatif séparément.

8.3.2 Impact de base

L'impact de base d'un déploiement est le nombre de mon figurant sur le bloc. Ce nombre va de un à quatre.

8.3.3 Bonification d'impact

Ajoutez un point d'impact pour chaque bloc du même daimyo déjà déployé (du même côté) dans la bataille actuelle. *EXEMPLE : Un joueur marque 4 d'impact s'il déploie un bloc de 2 mon Tokugawa dans une bataille dans laquelle il avait précédemment déployé 2 autres blocs de Tokugawa (le nombre de mon sur les blocs précédemment déployés n'a aucun effet).*

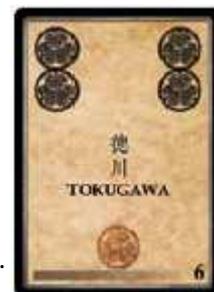
8.4 Attaques spéciales

8.4.1 Impact de cavalerie et de pistolet

Les cartes avec une épée dans le coin permettent une attaque spéciale. Utilisée pour déployer un bloc avec un symbole de cavalerie ou de pistolet, une attaque de ce type est validée. Dans une attaque de cavalerie ou de pistolet, ajoutez deux points d'impact pour la cavalerie ou le pistolet, et deux points différents d'impact pour chaque bloc comportant le type d'attaque déjà déployé du même côté dans la bataille actuelle. Si un bloc de cavalerie ou de pistolet est déployé sans carte spéciale d'attaque, ne comptez pas les points d'attaque spéciale de cavalerie ou de pistolet dans l'impact.

8.4.2 Doubles cartes

Avec 2 mon identiques dans chaque Coin d'une carte, les doubles cartes permettent le déploiement de 1 ou 2 blocs, tous les deux du moment où leur mon est identique à celui de la carte. Les blocs sont déployés l'un après l'autre. (Le deuxième bloc peut ainsi gagner une bonification de +1 impact pour l'assortiment de mon avec le premier bloc.) Ni l'un ni l'autre de ces blocs ainsi déployés ne peut lancer d'attaque spéciale. Une double carte employée pour déployer un bloc qui peut s'assortir à n'importe quelle carte (blocs Ishida et Li) perd sa capacité de déployer un second bloc.



8.5 Initiative

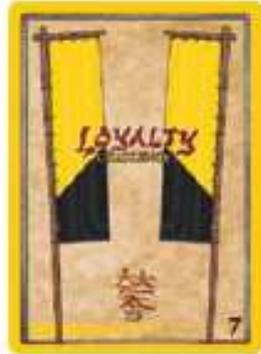
L'initiative demeure jusqu'à ce que l'un des deux cotés perde la bataille. Un joueur a l'occasion de déployer des blocs l'un après l'autre afin de prendre la tête. Une fois qu'il prend la tête, l'initiative retourne à l'autre joueur. L'initiative passe d'un camp à l'autre entre les joueurs, jusqu'à ce que un joueur détenant l'initiative, déclare qu'il ne déploiera plus de blocs. Quand cela arrive, l'initiative est attribuée de façon permanente à l'autre joueur, qui peut déployer autant de blocs supplémentaires qu'il le souhaite. Quand ce joueur déclare également qu'il a terminé, la bataille prend fin.

Dès qu'un joueur déclare qu'il a terminé de se déployer, il ne peut plus reprendre de nouveau déploiement plus tard dans cette bataille. Il peut encore jouer des cartes de test de loyauté (8.6) contre les déploiements de l'autre joueur.

8.6 Cartes de test de loyauté

8.6.1 Procédure

Des cartes de test de loyauté sont identifiées par un *nobori* (bannière). Elles sont jouées en dehors du tour, juste après un déploiement par le joueur adverse, pour contester la loyauté du dernier bloc déployé. Si le joueur se déployant peut montrer à nouveau une autre carte capable de déployer son dernier bloc, le bloc reste fidèle. La carte montrée pour réfuter le test de loyauté revient dans la main du joueur qui l'a montrée.



Si le joueur ne peut pas produire une telle carte, le bloc change de côté, s'alignant à la place, avec le joueur qui a joué le test de loyauté. Déplacez le bloc à côté du challenger de la bataille. Comptez l'impact pour le bloc sur la table d'impact du challenger. Quand la bataille finit, les blocs retournent à l'ancien propriétaire.

8.6.2 Loyauté et attaques spéciales

Les blocs qui n'effectuaient pas forcément une attaque spéciale pour le compte de leur camp d'origine (8.4) au moment de leur trahison (même si indiqué sur la carte jouée) peuvent plus tard contribuer aux attaques spéciales pour le côté auquel elles viennent d'attribuer leur loyauté.

8.6.3 Loyauté et doubles cartes

Une carte de test de loyauté peut être employée pour contester l'utilisation d'une double carte. Une seule carte additionnelle doit être montrée pour réfuter le test, même si deux blocs se sont déployés. Si le test est réussi, les deux blocs passent au côté de celui qui a provoqué le défi. La bonification d'impact (Impact +1 pour assortir le mon du premier bloc) est encore comptée.

8.7 Pertes

8.7.1 Comment déterminer les pertes

A la fin d'une bataille, les deux côtés prennent des pertes selon l'impact fourni contre elles. Les deux côtés perdent un bloc pour chaque tranche de 7 points d'impacts délivrés par leur adversaire (toujours arrondi vers le bas). Le côté qui a perdu la bataille perd un bloc supplémentaire.

EXEMPLE : Un joueur gagne la bataille et qui subit 5 points d'impact contre lui ne perd aucun bloc. Son adversaire, qui a perdu la bataille, a reçu 9 points d'impact et perd deux blocs.

8.7.2 Sélection des pertes

L'attaquant subit les dommages d'abord, puis ensuite le défenseur. Les joueurs choisissent lesquels de leurs blocs ils retirent, en commençant parmi tous les blocs qui sont passés à l'adversaire, puis avec les blocs qui ont été déployés, puis parmi tous les blocs qui n'ont pas été déployés. L'identité des blocs perdus est visible.

8.7.3 Effets des pertes

Les blocs perdus durant le combat sont retirés du plateau définitivement et ne reviendront pas en jeu de la partie. Conservez les blocs de perte sur la table de jeu de manière visible pour les deux joueurs.

8.8 Retraites

8.8.1 Retraites en général

Le perdant doit retraiter la force restante à partir du lieu de bataille vers un lieu adjacent contigu par la route (ou de château [8.8.4]). Il n'y a aucune limite à la taille d'une force qui peut se déplacer ensemble en retraite. Les surnombres ne s'appliquent pas pendant les retraites.

8.8.2 Quand l'attaquant retraite

L'attaquant doit retraiter vers un lieu duquel une partie des forces ont été engagées dans la bataille (potentiellement un château, mais pas un espace de renforts) ou si c'est impossible vers n'importe quel autre lieu. L'attaquant ne peut jamais retraiter vers l'espace de recrutement ou l'espace des Mori (9.3).

8.8.3 Quand le défenseur retraite

Le défenseur retraite, si possible, à un seul endroit ne contenant aucune unité ennemie, et pas par le lieu par lequel l'ennemi est arrivé au combat. S'il n'y a aucun autre lieu, le défenseur peut retraiter vers n'importe quel autre lieu adjacent par la route-y compris un lieu par lequel l'attaquant est venu pour la bataille et/ou un lieu contenant des blocs ennemis (8.8.5).

8.8.4 Retraites dans un château

Un château peut héberger des unités en retraite si la bataille se déroulait sur un lieu contenant un château. Un château est une destination valide de retraite seulement si le camp contrôlait déjà le château avant le combat. Si un château est une destination valide de retraite, le joueur en retraite peut laisser jusqu'à deux blocs à l'intérieur. S'il y a plus de blocs restants, ceux-ci doivent retraiter ailleurs, comme un groupe.

8.8.5 Retraites dans le combat

Il est possible qu'une retraite cause une autre bataille (ou un surnombre). Si oui, exécutez cette bataille immédiatement et résolvez ses conséquences. Les blocs en retraite sont considérés comme l'attaquant pour cette nouvelle bataille. Si la force de retraite arrive dans une bataille existante, les blocs en retraite sont ajoutés aux forces en conflit. Il est possible qu'une force en retraite joigne une force assiégée à l'intérieur d'un château, et que cet ensemble dépasse, jusqu'au prochain combat la limite d'empilement du château (voyez 8.9.6). Ceci a pour effet de transformer le siège en bataille.

8.9 Sièges

8.9.1 Sièges en général

Quand le combat se produit sur un lieu avec un château, il est possible qu'un côté choisisse de demeurer à l'intérieur du château. Dans ce cas, le combat devient un siège. Une force qui veut rester à l'intérieur du château, doit posséder le château, et elle doit être composée de deux blocs ou moins. (Les disques ne comptent pas dans cette limite.) Le côté qui possède le château est le côté qui possédait des unités sur le lieu en premier (avant que le combat éclate).

8.9.2 Déclarer des blocs à l'intérieur ou dehors

Les blocs peuvent être considérés à l'intérieur ou l'extérieur du château. Le nombre de blocs qui peuvent rentrer à l'intérieur d'un château est limité à deux. Quand le combat est déclaré, et pas avant, le côté qui possède le château peut choisir d'être à l'intérieur ou l'extérieur du château. Il y aura siège si à l'intérieur et bataille si à l'extérieur. Une force se composant de plus de deux blocs doit toujours choisir d'être dehors. Aucun bloc ne peut demeurer à l'intérieur si quelques blocs sont laissés dehors. Une force peut choisir de combattre en dehors du château même si dans une phase précédente elle a choisi de demeurer à l'intérieur. Si le joueur actif possède le château et choisit de rester à l'intérieur, alors aucun combat de bataille ou de siège ne se produit sur ce lieu pendant cette phase.

8.9.3 Disques

Des disques sont toujours considérés à l'intérieur du château, indépendamment de la disposition des blocs. Les disques ne comptent pas contre la limite de château de deux blocs. Les disques sont des unités qui peuvent être détruites comme un bloc, mais ne peuvent pas se déplacer ou combattre. Seulement les résultats d'un siège peuvent affecter le disque, jamais une bataille.

8.9.4 Procédure de siège

Le joueur qui attaque détient l'initiative pendant tout le siège et il n'y a aucune limite sur le nombre de blocs que le joueur attaquant peut déployer. Le défenseur ne joue aucune carte pendant un siège ni ne déploie tous les blocs. Suivez cette procédure pour chaque siège :

A. L'attaquant déploie (8.2.3) autant de blocs qu'il le souhaite.

B. Quand l'attaquant a terminé, des dommages sont infligés sur la force de défense. Aucun dommage n'est infligé sur la force d'attaque durant un siège. Un bloc ou disque de défense est perdu pour tous les 7 points d'impact (l'attaquant peut fournir moins de 7 points d'impact dans un siège, mais le défenseur ne sera pas détruit)

C. Le défenseur choisit quels blocs ou disque il perd. L'identité de ceux-ci est connue.

D. Si tous les blocs et disques à l'intérieur du château sont détruits, le château tombe et appartient maintenant à l'attaquant.

E. Si tous les blocs et disques du défenseur ne sont pas enlevés, les deux camps cohabitent sur le lieu. Quand ceci se produit, le côté qui possède le château est considéré assiégé (8.9.6). Le combat doit encore être déclaré sur ce lieu à chaque combat tant que dure la cohabitation.

F. Le défenseur tire une carte pour chaque bloc perdu (8.10).

8.9.5 Restrictions de combat de siège

Le combat de siège possède les restrictions suivantes :

- Aucune attaque spéciale de pistolet ou de cavalerie ne peut être comptée.
- Des cartes de test de loyauté ne peuvent pas être jouées par l'un ou l'autre côté.

8.9.6 Blocs assiégés

Des blocs assiégés ne peuvent être déplacés hors du lieu contenant le château. Les blocs qui font partie d'une force assiégeante peuvent librement s'éloigner de l'emplacement du siège pendant leur phase de mouvement. Si d'autres blocs entrent sur le lieu contenant des blocs assiégés amicaux, tous les blocs sont comptés dans la bataille. N'importe quelle bataille qui se produit sur n'importe quel lieu inclut toujours tous les blocs situés sur ce lieu indépendamment de la présence d'un château.

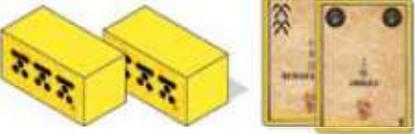
8.10 Refaire sa main de cartes.

Une pioche de cartes se produit juste après qu'une bataille, un siège ou un surnombre soit résolu.

(après des pertes et des retraites mais avant toutes les batailles survenues à ces retraites). Après chaque bataille ou siège, les deux joueurs défaussent les cartes utilisées pendant leur combat et piochent un nombre égal de cartes à partir de leur pioche.

Les deux côtés piochent également après une bataille, une carte additionnelle pour chaque portion de deux blocs perdus (arrondi vers le bas).

Après un siège, le défenseur pioche une carte pour chaque bloc perdu. Une carte n'est pas piochée pour la perte d'un disque.

	Ishida	Tokugawa
1st Deployment	 No Card Required 1 Impact	  3 Impact 1 for the mon +2 for the Cavalry
2nd Deployment	  5 Impact 2 for the first block 2 for the second block +1 for previous Ukita Block	  3 Impact 3 for the mon
3rd Deployment	  1 Impact Gun cannot be used since the card has no Swords	  2 Impact 1 for the mon +1 for previous Tokugawa block
4th Deployment	  4 Impact 1 for the mon +2 for the Cavalry +1 for previous Mori Block	  5 Impact 3 for the mon +2 for the two previous Tokugawa blocks
	11 Impact total	13 Impact total
	 Cards and blocks that could not be used in this battle	 Cards and blocks that could not be used in this battle

EXEMPLE DE COMBAT

Dans cet exemple sept blocs d'Ishida attaquent six blocs Tokugawa. A ce moment, aucun joueur ne connaît l'identité des autres blocs, seuls ceux qui sont déployés sont visibles. Puisque Ishida est l'attaquant il doit déployer le premier bloc. Son premier déploiement est le bloc de chef de Mori, qui peut être déployé sans nécessité de jouer une carte (règle 8.2.4). Le seul mon sur le bloc lui donne un impact de 1. Puisque Ishida mène maintenant dans l'impact, l'initiative passe à Tokugawa qui peut déployer un bloc. Il joue son bloc de cavalerie de Maeda avec sa Carte spéciale d'attaque de Maeda (indiquée avec des épées sur la carte) lui donnant un impact de 3 (1 pour le mon et +2 pour la cavalerie). L'initiative change maintenant pour Ishida. le décompte d'impact est actuellement de 1 contre 3 que les joueurs doivent enregistrer sur la piste d'impact. Ishida joue une double carte d'Ukita qui permet à deux de ses blocs d'Ukita de se déployer. Le premier bloc apporte 2 à l'impact et le deuxième bloc apporte à 3 l'impact (2 mon et +1 pour un bloc précédent d'Ukita déployé). L'impact total d'Ishida est maintenant de 6. Tokugawa pare en déployant un bloc de 3 mon Tokugawa avec une Carte de Tokugawa. Son impact est maintenant 6 qui rattrape l'impact d'Ishida. Puisque les défenseurs remportent l'égalité, 6 est suffisant pour le mettre en tête. L'initiative revient donc à Ishida.

Ishida déploie un bloc d'Uesugi avec une carte d'Uesugi pour 1 impact. Le pistolet sur le bloc ne peut pas être utilisé puisque la carte n'a aucune épée (qui indique une attaque spéciale). Tokugawa joue un 1 bloc de mon Tokugawa avec une carte de Tokugawa. Il gagne un point additionnel pour le bloc précédent de Tokugawa déployé. Les points d'impact sont maintenant 7 à 8. Ishida déploie maintenant son bloc de cavalerie de Mori avec une carte spéciale de Mori. L'impact de cette carte est de 4 (1 pour le mon, +2 pour la cavalerie, et +1 pour le bloc précédent de Mori déployé). Les points sont maintenant 11 à 8. Tokugawa déploie un bloc de 3 mon Tokugawa avec une carte de Tokugawa. L'impact est 5 (3 pour le mon et +2 pour Tokugawa le bloc précédent déployé). Les points sont désormais de 11 à 13 en faveur de Tokugawa. Ishida a deux blocs et il lui reste 2 cartes mais les mons ne font pas l'affaire et ces blocs ne peuvent pas être déployés. Ishida déclare qu'il en a terminé avec ses déploiements. Tokugawa décline également la possibilité de se déployer, parce qu'il n'a plus de déploiements légaux. Puisque ni l'un ni l'autre joueur ne peut plus déployer de blocs, la bataille est terminée avec une victoire de Tokugawa. Chaque côté perd un bloc pour l'impact et le côté perdant (Ishida) perd un autre bloc pour la défaite. Ishida doit retraiter du lieu de la bataille.

9. Règles spéciales

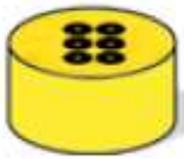
9.1 Toyotomi Hideyori



Toyotomi Hideyori était le fils de Toyotomi Hideyoshi, le seigneur de la guerre dont la mort a mené à la campagne de Sekigahara. Il avait 7 ans quand la guerre a eu lieu.

Le disque de Toyotomi Hideyori est placé à Osaka château. S'il est détruit, le régent est capturé et le jeu s'achève avec une victoire de Tokugawa. Ce sera toujours la dernière unité perdue dans n'importe quel siège du château d'Osaka.

9.2 Sanada Masayuki

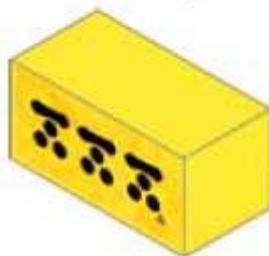
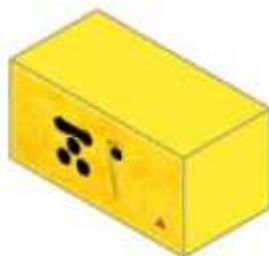


Château défendu par Masayuki de Sanada Ueda avec la ténacité et créativité, retardant une force de 38.000 commandée par Tokugawa Hidetada (le fils d'Ieyasu). En raison du siège prolongé, le Tokugawa plus jeune a manqué la bataille à son apogée de Sekigahara par plusieurs jours.

Un disque (marqué avec le mon Sanada) est placé dans le cercle à côté du château d'Ueda avant que le jeu commence. Il représente l'adresse de Sanada Masayuki. N'importe quelle perte infligée sur le château d'Ueda dans un siège peut détruire ce morceau au lieu d'un bloc.

9.3 MORI TERUMOTO

Mori Terumoto était le plus puissant daimyo de la coalition d'Ishida. Ishida a craint d'être éclipsé et laissa Mori de côté à Osaka avec un titre élevé mais aucun rôle actif. Certaines forces Mori sont demeurées à Osaka avec leur chef, d'autres sont intervenues dans la bataille avec son fils. Ceux qui sont intervenues ont vu leur dignité insultée par le traitement d'Ishida's vis-à-vis de leur daimyo. Les forces de Mori ont refusé de participer à la bataille à son apogée ce qui a achevé la défaite de la coalition. Si Mori Terumoto avait été fait commandant actif des forces de coalition, il aurait menacé fortement la supériorité d'Ishida, mais la force de combat déployée aurait été bien plus efficace.



x4

Mori Terumoto (le chef de Mori) et quatre Mori -tous marqués avec un triangle-commencent le jeu face visible dans l'espace de recrutement des Mori.

Le joueur d'Ishida peut introduire ces blocs dans le jeu en sacrifiant des cartes. Pour chaque carte sacrifiée (défaussée) pendant n'importe quelle phase de mouvement d'Ishida, un bloc de Mori est déplacé de l'espace Mori à Osaka. Le dernier bloc apporté dessus est toujours le chef des Mori. Aucun bloc n'est jamais ajouté à l'espace Mori, seulement enlevé. Ces blocs ne peuvent pas se déplacer lors du même tour où ils arrivent à Osaka. Si Osaka est attaqué par des forces de Tokugawa, au moment où le combat est déclaré, tous les blocs dans l'espace Mori apparaissent à Osaka et rejoignent la bataille.

9.4 Li NAOMASA

au sujet de Li Naomasa et de ses guerriers, connus sous le nom de « les diables rouges », (à cause de leur armure en lamelles laquées rouge) constituaient une partie des combattants les plus féroces du camp Tokugawa. Ils furent parmi les premiers pour donner l'assaut sur le champ de bataille de Sekigahara, bien que l'honneur soit revenu à Fukushima Masanori



Le clan Li possède un bloc simple, avec quatre mon. C'est le seul bloc de 4 mon dans le jeu. Il commence le jeu avec les forces de Fukushima dans Kiyosu. Il n'y a aucune carte Li. Le bloc Li se déploie dans la bataille avec n'importe quelle carte (excepté une carte de test de loyauté).

SEKIGAHARA aide de jeu

Mise en place

- Placez les blocs sur le plateau comme indiqué (5.2)
- 4 blocs dans chaque espace de recrutement
- 5 cartes pour chaque joueur
- Ne pas effectuer la 1^{ère} phase de renforts

Cycle par semaine

Renforts (6.2)

- Chaque joueur défausse la moitié de sa main de cartes (arrondi à l'inférieur)
- Chaque joueur pioche 5 cartes (+1 si plus de châteaux)
- Ajoutez le nombre de blocs prévus dans l'espace de Recrutement (voir sur le plateau) (+1 si plus de ressource)

Misez une carte pour l'ordre du tour (6.3)

Le vainqueur décide qui commence.

Jouez les tours A & B

Tour A

1. Mouvements du 1^{er} joueur
2. Combats du 1^{er} joueur
3. Mouvements du 2^{ème} joueur
4. Combats du 2^{ème} joueur

Tour B

1. Mouvements du 1^{er} joueur
2. Combats du 1^{er} joueur
3. Mouvements du 2^{ème} joueur
4. Combats du 2^{ème} joueur

Payez les mouvements (7.1)

Dépensez des cartes pour payer le(s) mouvement(s)

Cartes type effet

0	aucun	défausse et pioche du nombre souhaité
0	minimal	déplacement de 1 pile ou 1 rassemblement
1	limité	déplacement de 3 piles ou 2 piles +1 rassemblement
2	total	déplacement de toutes les piles +1 rassemblement

Regroupement (7.2)

Depuis l'espace de recrutement déplacez tous les blocs d'un Même daimyo sur un lieu de recrutement ou un bloc de N'importe quel type.

Déplacement des piles (7.3)

Déplacez une pile à la fois. Aucun bloc ou segment de route ne peut être réutilisé. Stoppez votre mouvements si l'ennemi ne peut être mis en surnombre. (7.4)

Type distance notes

Mouvement de base :	1	
Sur route principale :	+1	(7.3.3)
Bonus de commandement :	+1	(7.3.4)
Marche forcée :	+1	(7.3.3)
1-4 blocs :	0	
5-8 blocs :	-1	
9-12 blocs :	-2	
13-16 blocs :	-3	
Blocs 17+ :	-4	no move

Combat (8.0)

Déclarez les lieux où des forces sont opposées, l'un après l'autre et résolvez les combats

Batailles (8.2)

Déployez un bloc en jouant une carte comportant le même *mon*. L'attaquant joue en premier. Le camp le plus faible prend l'initiative et déploie des blocs jusqu'à passer en tête du combat. Un match nul est en faveur du défenseur. Évaluez le résultat du combat sur la table d'impact.

Impact (8.3)

Base d'impact = nb de mon sur le bloc.

- Bonus de +1 par bloc précédemment déployé dans le même camp avec le même *mon*.
- Bonus de +2 par bloc déployé dans le même camp avec attaque spéciale si une carte spéciale attaque utilisée. Une double carte permet de déployer 2 blocs du *mon*. Des cartes de test de loyauté jouées juste après un déploiement par le joueur adverse, pour contester la loyauté du dernier bloc déployé. Si le joueur se déployant peut montrer à nouveau une autre carte capable de déployer son dernier bloc, le bloc reste fidèle sinon le bloc change de camp. Après qu'un des deux camps cesse de se déployer l'autre continue. Les test de fidélité peuvent continuer.

Sièges (8.9)

Un siège a lieu quand un des deux camps déclare qu'il occupe un château et qu'il possède un maximum de 2 blocs. Seul l'assiégeant pourra déployer des blocs.

Pertes (8.7) et cartes de remplacement (8.10)

Des pertes de blocs sont comptées tous les 7 points d'impact reçus. Le perdant du combat subit une perte de bloc supplémentaire. (pas dans un siège)
Les deux camps défaussent les cartes utilisées et piochent autant de cartes plus 1 carte pour tous les 2 blocs perdus (1 carte par bloc perdu par un assiégé)

Retraites (8.8)

Les unités ayant perdu la bataille retraitent en priorité :
Pour l'attaquant : vers le lieu d'où elles arrivaient.
Pour le défenseur : pas vers le lieu d'où venaient les attaquants, pas vers un lieu occupé par l'ennemi.

Victoire (2.0)

Victoire instantanée :

Ishida : le bloc Tokugawa est détruit
Tokugawa : le bloc Ishida est détruit

Victoire après 7 semaines :

2 points par château
1 point par lieu de ressource

