

Edo Yashiki

Durée : 15 minutes / pour 2 à 5 joueurs / Age : à partir de 6 ans

### **L'Histoire**

Pendant la période Edo, les Daimyos (des lords féodaux) étaient obligés de voyager jusqu'à Edo (Tokyo) une fois par an. La plupart d'entre eux avaient fait construire un pied à terre à côté du château de Edo pour pouvoir y séjourner à ces moments là. Ces maisons n'avaient pas cette seule utilité, elles étaient aussi des symboles de puissances utilisés pour impressionner les autres Daimyos, les anciens, les généraux du Bakufu (le gouvernement). Elles étaient construites pour être aussi belles que possible et comprenaient des bassins d'agrément ainsi que des jardins de différents styles agencés selon les modes de l'époque.

Dans ce jeu, vous incarnez un Daimyo dont le but est de surpasser ses rivaux. Vous ne devez pas perdre!

### **Contenu**

#### Cartes

- 64 cartes de construction
- 2 cartes de score
- 5 cartes de spécialistes
- 1 carte résumé

#### Pions

- 5 pions de score (un de chaque couleur)
- 20 pions de spécialistes

### **Présentation du contenu**

#### - Cartes de Construction

Chaque carte de construction est divisée en une grille de 2x3, et chaque case de la grille représente soit un sol, soit un tatami, soit un bassin soit un jardin.

#### - Cartes de Score

Une carte porte les nombres de 0 à 14, et l'autre les nombres de 15 à 29. Elles sont utilisées pour matérialiser les points des joueurs.

#### - Cartes des Spécialistes

Elles sont seulement utilisées si vous décidez d'appliquer les règles optionnelles des spécialistes (elles ne sont pas utilisées dans les règles standards).

Sur chaque carte de spécialiste est imprimé un « sol », un « tatami », un « bassin » et un « jardin ». Vous placez les pions des spécialistes sur ces cases pour garder une trace de ce que les joueurs peuvent marquer pendant cette manche.

### **Règles Standard**

---

#### **Préparation**

1. Placez les cartes de score l'une à côté de l'autre (0-14, 15-29).
2. Chaque joueur choisit une couleur et place son pion de couleur sur la case « 0 » de la carte de score. Les pions de score restants ne seront pas utilisés pendant la partie.
3. Mélangez les cartes de construction et placez-les faces cachées au centre de la zone de jeu.
4. Les cartes des spécialistes ne sont pas utilisées dans le jeu standard, remettez-les dans la boîte.
5. Le dernier joueur à s'être assis sur un tatami (ou un tapis), devient le premier joueur.

6. Le premier joueur distribue une carte de construction à chaque joueur.
7. Chaque joueur place sa carte de construction face visible devant lui. Elle doit être placée verticalement. Cette carte ainsi que les autres qui seront placées à côté formeront la « maison » de chaque joueur.

### **Tour de Jeu**

Une partie se déroule en plusieurs manches jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie.

### **Une Manche**

Une manche est constituée de ces cinq étapes :

1. Le premier joueur prend autant de cartes de construction de la pioche qu'il y a de joueurs, et il les aligne faces visibles à côté de la pioche. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, 4 cartes seront alignées.
2. Tous les joueurs placent leurs mains sur leurs genoux. Quand tout le monde est prêt, le premier joueur annonce « hajime ! » (on commence).
3. Tous les joueurs prennent une carte de construction qu'ils veulent de la ligne et ils la placent dans leur maison, tout en respectant les restrictions des règles de construction de la maison.  
*Lorsque que les mains de deux joueurs ou plus sont les unes sur les autres, c'est la main la plus basse (celle du dessous) qui prend la carte.*

*En cas de litige, le joueur qui couvre le plus de zones prend la carte (les cartes sont divisées en 6 zones/parties).*

### **Restrictions sur la construction des maisons**

Lorsque vous ajoutez une carte de construction, vous devez respecter les restrictions suivantes :

- \* La carte que vous ajoutez doit être placée à côté ou à cheval sur une carte que vous avez placée précédemment. Elle doit aussi être placée verticalement.
- \* Si elle est placée à côté d'une carte précédemment placée, elle doit être placée de manière de manière à ce qu'au moins une case de la carte soit ORTHOGONALEMENT adjacente à une case de la carte précédemment placée.

P2

- \* Si elle est placée pour recouvrir partiellement une carte précédemment placée, au moins une case de la nouvelle carte doit chevaucher une autre case d'une carte précédemment placée.

\* Règle supplémentaire pour les chevauchements

Lorsque vous placez une carte qui chevauche une carte précédente, vous ne pouvez pas recouvrir ainsi une ou plusieurs cases faisant partie d'une ligne/colonne de 3 cases ou plus de la même sorte, quel que soit le type de cette carte. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur a déjà une ligne de 3 cases jardin, il n'est donc pas autorisé à recouvrir une de ces cases par une nouvelle carte.

Si vous voulez placer cette nouvelle carte dans votre maison ...

Vous pouvez la placer ici

mais pas ici

4. Lorsque tous les joueurs ont placé leur carte de construction, ils gagnent des points selon ce qu'ils ont réussi à construire. Regardez le tableau ci-dessous pour déterminer combien de points sont gagnés. Les points seront indiqués en avançant votre pion sur les cartes de score.

### **Règles pour marquer des points**

### Points de Base

Si grâce à la carte qu'il vient de poser, le joueur a réussi à créer ...

... une ligne ou une colonne de 3 cases de la même sorte 1 point

... une ligne ou une colonne de 4 cases de la même sorte 2 point

... une ligne ou une colonne de 5 cases de la même sorte 4 points

... une ligne ou une colonne de 6 cases ou plus de la même ne rapporte aucun point.

\* Si le joueur a créé plusieurs lignes et/ou colonnes en même temps, il marque des points pour toutes.

Par exemple, si le joueur a créé une colonne de 3 cases et une ligne de 3 cases jardin avec la même carte, il marquera 1 point pour la ligne et 1 point pour la colonne pour un total de 2 points.

### Points Bonus

Si le joueur réussi à créer des lignes/colonnes de 2 sortes différentes qui rapportent des points grâce à cette carte 2 points.

Si le joueur réussi à créer des lignes/colonnes de 3 sortes différentes qui rapportent des points grâce à cette carte 4 points.

Si le joueur réussi à créer des lignes/colonnes de 4 sortes différentes qui rapportent des points grâce à cette carte 6 points.

\* Par exemple, si le joueur a réussi à faire une colonne d'une sorte et deux lignes de deux autres sortes, cela compterait comme trois sortes différentes et cela lui rapporterait 4 points.

\* Plusieurs colonnes/lignes de la même sorte comptent comme une seule sorte pour ce bonus.

### Exemple

La maison d'un joueur ressemble à ceci suite aux manches précédentes.

Et voici la carte qu'il a attrapée pour cette manche

Il décide de recouvrir 2 de ses cases tatami et de placer sa carte comme ceci :

Voici ce qu'il va marquer comme points.

Grâce à la carte qu'il vient de placer, il obtient :

(1) une ligne de 4 cases jardin : + 2 points

(2) une ligne de 3 cases bassin : + 1 point

(3) une ligne de 3 cases tatami : + 1 point

(4) bonus + 4 points pour avoir créé des lignes/colonnes de trois sortes différentes.

5. Le joueur à gauche de l'actuel premier joueur devient le premier joueur, et on commence une nouvelle manche.

### **Fin de la Partie – Conditions de Victoire**

Lorsqu'une des conditions ci-dessous est remplie, la partie se termine.

a) Lorsque vous ne pouvez plus prendre de cartes de construction dans la pioche.

b) Lorsqu'un joueur atteint 25 points ou plus.

\* Terminez la phase de score en cours et ensuite la partie est terminée. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité tous les joueurs à égalité l'emportent.

P3

### **Règle Optionnelle : la Règle des Spécialistes**

---

La règle des spécialistes ajoute les éléments suivants à la règle du jeu standard.

## Préparation

Pendant la préparation, donnez aux joueurs une carte de spécialiste, et placez un pion de spécialiste sur chacune des quatre sections de chaque carte.

## Pendant la Manche

Les règles pour marquer des points changent selon les remarques suivantes (tout le reste reste identique aux règles du jeu standard).

Pour marquer une ligne/colonne d'une certaine sorte, le joueur doit avoir un pion de spécialiste sur cette section de sa carte de spécialiste. S'il n'a pas de pion spécialiste sur la section correspondante de sa carte spécialiste, il ne marque pas de points pour cette ligne/colonne.

Quand un joueur marque des points pour une ligne/colonne, il retire le pion de spécialiste de la section correspondante de sa carte spécialiste.

Lorsque la carte de spécialiste d'un joueur n'a plus de pions dessus, le joueur prend immédiatement 4 nouveaux pions dans la réserve et il les place sur sa carte de spécialiste, un par section.

Cela peut se produire au milieu d'une phase de score. Cela signifie aussi que le joueur est libre de choisir dans quel ordre il marque des points pour ses lignes/colonnes s'il en marque plusieurs.

Si le joueur crée deux lignes/colonnes du même type, normalement il ne marquera des points que pour une étant donné que le pion de spécialiste est retiré dès qu'il a marqué des points pour la première. La seule manière de marquer des points pour deux lignes/colonnes de la même sorte c'est si marquer des points pour la première permet de ne plus avoir de pions sur la carte spécialiste auquel cas le joueur récupère immédiatement 4 pions et il peut ainsi marquer des points pour sa deuxième ligne/colonne.

Pour pouvoir obtenir les points bonus, un joueur doit avoir marqué des points pour plusieurs lignes/colonnes. Ainsi, même s'il a créé 3 lignes/colonnes et qu'il ne réussit à marquer des points que pour une seule d'entre elles, il n'aura aucun point bonus.

- Exemple

La maison d'un joueur ressemble à ceci suite aux manches précédentes.

Et voici la carte qu'il doit placer

Il décide de recouvrir deux cases d'une carte précédemment placée pour obtenir ceci :

C'est maintenant le moment de marquer des points.

Pour la carte qu'il vient de placer, il obtient :

- (1) Une colonne de 3 bassins. Il retire son pion de la section bassin et il obtient + 1 point.
- (2) Une ligne de 3 jardins, mais il n'a pas de pion sur la section jardin de sa carte spécialiste : + 0 point.
- (3) Il a créé 2 lignes/colonnes, mais il n'a marqué que pour l'une d'entre elles ; il n'obtient donc pas de points bonus. Il marque donc + 1 point.

Merci pour l'achat de ce jeu. Toutes vos questions, suggestions peuvent être envoyées directement à OKAZU ([okazubrand@gmail.com](mailto:okazubrand@gmail.com)).

Edité par : OKAZU brand (<http://okazubrand.seesaa.net/>)

Auteur : Hisashi Hayashi (OKAZU)

Conception Graphique : ryo\_nyamo

Relecture et Corrections des Règles : HAL99, Mandy Tong, Benjamin Bord (français)

Remerciements Particuliers : W. Eric. Martin

Traduction Anglaise: Zimeon

Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Tests du jeu : Le groupe habituel

Impression des Cartes : Popls