



14+



60-90'



2-4

# IKI AKEBONO

## DE RETOUR À NIHONBASHI

Le premier pont de Nihonbashi fut construit en 1603, année où Tokugawa Ieyasu devint shogun. Nihonbashi devint le point de départ des Cinq Routes (Tokaido, Nakasendo, Nikko Kaido, Oshu Kaido et Koshu Kaido,) et une plaque tournante pour le transport et la circulation. La rivière Nihonbashi et les nombreux fossés construits aux alentours étaient utilisés pour le déplacement des bateaux. Les plus grands d'entre eux venaient à Edo en apportant des marchandises en provenance de tout le Japon. De plus petits bateaux étaient ensuite chargés, puis transbordés vers d'autres plus petits, avant d'être déchargés sur le rivage.

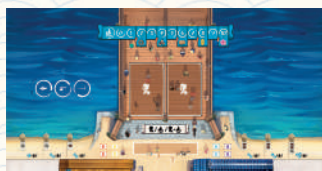
Des marchands de divers milieux et originaires de tout le pays se déplaçaient dans le quartier de Nihonbashi, où se déroule IKI, faisant de celui-ci le plus grand centre commercial du Japon. Un marché aux poissons, des théâtres kabuki et yose (vaudeville) s'y trouvaient. Les guildes de l'or (Kinza) et de l'argent (Ginza) y étaient établies et, en plus d'y frapper monnaie, elles attiraient habitants et figures culturelles du pays. Les riches marchands, de concert avec les seigneurs féodaux et les différentes maisons de la région, développèrent les activités culturelles de la ville d'Edo.

La période Edo fut une période de paix et de prospérité qui dura pendant 260 ans. C'était aussi une époque où la créativité explosa, et pendant laquelle les célébrités que vous retrouverez dans l'extension eurent l'occasion de démontrer leurs talents.

Au cœur de cette activité débordante se trouvait la notion ambiguë d'IKI, une notion esthétique qui émergea de la vie des habitants d'Edo et qui est directement liée à un mode de vie, à avoir de l'esprit et une certaine intégrité. Les personnes vivant à la période "chic" d'Edo investissaient dans les objets les plus modernes, dépensant parfois de fortes sommes d'argent dans leurs passions et leurs passe-temps. Beaucoup d'œuvres littéraires et de peintures datent de cette période faste.

## MATÉRIEL

### 1 plateau Rivière



### 1 plateau Ville



### 55 cartes

- 24 cartes **Nouveau Personnage** (2 pour chaque mois)



- 20 cartes **Célébrité** (5 pour chaque saison)



- 1 carnet de score
- 2 livrets de règles (anglais, français)

- 10 cartes **Bâtiment**



- 1 carte **Personnage de Départ**



### 13 éléments en bois

- 8 pions **Marin** (2 par joueur)



- 4 marqueurs **Commerce** (1 par joueur)



- 1 pion **Grand Maître** (parties à 2 joueurs)



### 34 jetons et tuiles

- 1 tuile **Recouvrement**



- 7 tuiles **Bateau**



- 5 tuiles **Départ**



- 14 jetons **Pipe / Tabac / Poisson** (3 pour chaque saison et 2 spéciaux)



- 4 jetons **Spécial**







- 3 jetons **Bateau**



## MISE EN PLACE DE L'EXTENSION


La mise en place des éléments suivants est spécifique à l'extension :


- 1 A. Placez le plateau Ville à coté du plateau principal, près du Vendeur de Riz.
- B. Placez le plateau Rivière de l'autre côté, près du Marché aux Poissons.
- C. Placez la tuile Recouvrement à l'endroit indiqué.
- 2 Placez le marqueur Commerce des joueurs sur la case 0 de la piste de Commerce.
- 3 Placez les 2 pions Marin de chaque joueur sur leurs emplacements respectifs du plateau Rivière.

- 4 A. Placez le **Bateau à thé**  sur l'une des vagues de la rivière, à l'exception de celle réservée au **Bateau magasin** .
  - B. Prenez les 6 tuiles Bateau numérotées de 1 à 6, face A ou B visible, (vous pouvez mélanger) et placez-les sur leur emplacement dédié de la berge (**Exemple :**  ).
 Ce sont les bateaux que les joueurs pourront construire pendant la partie.

**IMPORTANT :** Si la **Barque d'agrément**  est en jeu, placez les 3 jetons Bateau près d'elle.

- 5 Prenez au hasard 2 Célébrités d'**Hiver** et placez-les **face cachée** sans les regarder sur leurs emplacements correspondants du pont de Nihonbashi. Faites de même avec 2 Célébrités d'**Automne**, que vous placez sur celles d'**Hiver**. Recommencez l'opération avec 2 Célébrités d'**Été**, que vous placez sur celles d'**Automne**. Enfin, placez **face visible** 2 Célébrités de **Printemps** sur celles d'**Été**. Remettez les Célébrités restantes dans la boîte : elles ne serviront pas pour cette partie.


**IMPORTANT :** Si le **Ferry**  est en jeu, formez une pile face cachée avec les 12 Célébrités restantes, triées par saison (**Hiver** en dessous, **Printemps** au-dessus), près du plateau Rivière.

- 6 Prenez les 24 Nouveaux Personnages  et retirez du jeu un Personnage de chaque mois sans les consulter (leur dos est numéroté de 1 à 12) en les remettant dans la boîte. Formez un deck Nouveaux Personnages face cachée avec les cartes restantes en les empilant dans l'ordre sans les regarder : le 12 étant tout en bas de la pile et le 1 tout en haut. Placez ce deck sur l'emplacement qui lui est réservé sur le plateau Ville.


Mise en place  
pour 3 joueurs.



Les points de mise en place ci-dessous sont une modification de ceux du jeu de base :

- 7 A.** Mélangez les nouveaux jetons Pipe / Tabac / Poisson avec ceux du jeu de base de la même saison. Ensuite, placez les jetons d'**Été**, d'**Automne** et d'**Hiver** sur leurs emplacements respectifs du Calendrier, comme d'habitude.
- B.** Placez au hasard 2 jetons de **Printemps** de chaque type sur leurs emplacements correspondants du plateau principal.
- C.** Placez les 3 jetons de **Printemps** restants (1 de chaque type) dans la rivière. Ils pourront être achetés pendant la partie si le **Bateau magasin**  est construit par un joueur.

- 8** Mélangez les nouveaux **Bâtiments** avec ceux du jeu de base et révélez 6 Bâtiments : placez-les sur le plateau Ville.

**IMPORTANT :** Il ne peut pas y avoir plus de 2 Bâtiments révélés avec une capacité permanente (indiquée dans un ). Si un 3<sup>ème</sup> Bâtiment avec un effet permanent devait être révélé, défaussez-le et complétez jusqu'à ce qu'il y en ait 6 disponibles. Remettez les Bâtiments restants dans la boîte, ils ne serviront pas pour cette partie.

- 9** Retirez **2 Personnages de chaque saison**, sans les consulter et remettez-les dans la boîte. Ensuite, formez une pile face cachée de 48 Personnages que vous placez sur l'emplacement correspondant du plateau secondaire : 12 Personnages d'**Hiver** en bas de la pile, puis 12 Personnages d'**Automne** au-dessus, 12 Personnages d'**Été** encore au-dessus, et enfin 12 Personnages de **Printemps** en haut de la pile.

- 10** Mélangez la nouvelle carte Personnage de Départ avec les 4 du jeu de base, puis révélez-en autant que le nombre de joueurs +1. Ensuite, placez une tuile Départ au-dessus de chaque carte. Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit une combinaison carte + tuile, résout **immédiatement** l'effet de la tuile et place son Personnage de Départ dans le coin extérieur d'un Nagaya du plateau avec l'un de ses Kobuns en bas de sa piste d'expérience, comme dans les règles du jeu de base.





## COMMENT JOUER

L'extension Akebono ajoute les concepts suivants :

- Plateau Ville
- Construire un Bateau
- Piste de Commerce
- Pont de Nihonbashi
- Variante "Grand Maître" pour 2 joueurs

Toutes les capacités sont détaillées dans les 5 sections de l'Annexe, à la fin de ce livret.

### ● Plateau Ville



Les Personnages sont maintenant placés sur le plateau Ville (en-dessous des Bâtiments) au lieu d'être placés à côté du plateau principal. L'emplacement en haut à gauche ① est réservé au deck de Personnages (composé de 12 Personnages par saison) préparé lors de l'étape 9 de la mise en place. En-dessous, se trouvent 6 emplacements ② à partir desquels les joueurs peuvent recruter des Personnages du jeu de base. L'emplacement en bas à droite ③ est réservé au deck de Nouveaux Personnages (1 pour chaque mois sauf le Nouvel An), préparé lors de l'étape 6 de la mise en place.

#### Nouveaux Personnages

Au début de chaque mois, révélez la première carte du deck Nouveaux Personnages. Le numéro au dos de cette carte doit toujours correspondre à celui du mois en cours, indiqué par la position du pion compte-tours sur le Calendrier. Chaque fois qu'un joueur **Recrute un Personnage**, il peut décider de recruter un Nouveau Personnage à la place d'un Personnage du jeu de base. A la fin de chaque mois, si le Nouveau Personnage n'a pas été recruté, **défaussez-le**.

Les capacités des Nouveaux Personnages sont détaillées en Annexe 1.

**Les règles suivantes remplacent les règles du jeu de base en ce qui concerne les Personnages :**

- ➔ Au début de chaque mois, révélez 4 Personnages du deck Personnages pour remplir les 4 emplacements à gauche de ce symbole ➔.
- ➔ A la fin de chaque mois, défaussez les cartes Personnage/Nouveau Personnage se trouvant au-dessus d'un symbole X. Ensuite, déplacez les éventuels Personnages restants vers la droite afin d'occuper les deux emplacements. Enfin, défaussez les éventuels Personnages à gauche de ➔.

➔ Ensuite, placez 1 mon sur chaque Personnage se trouvant sur une case avec le symbole .

A la fin des mois 3, 6, 9 et 12, défaussez toutes les cartes de la saison en cours, comme dans le jeu de base.





**Exemple 1 :** Au début du mois, 4 cartes Personnage et la carte Nouveau Personnage du mois en cours sont révélées ①. A la fin du mois, 1 Personnage et le Nouveau Personnage n'ont pas été recrutés : le Nouveau Personnage est défaussé, puis le Personnage restant est déplacé jusqu'à l'emplacement le plus à droite et 1 mon est placé dessus ②.




**Exemple 2 :** Un nouveau mois commence : les 4 prochains Personnages de la saison sont révélés, ainsi que le Nouveau Personnage du mois en cours ①. A la fin du mois, quatre Personnages n'ont pas été recrutés. Le Personnage avec 1 mon sur lui est défaussé. Le Nouveau Personnage ayant été recruté, rien ne se passe ②. Ensuite, les cartes Personnage restantes sont déplacées : comme il ne peut y avoir que 2 cartes au maximum à droite, la dernière carte restante est défaussée afin que les 4 emplacements à gauche de ➔ soient vides ③.


## ⑤ Construire un bateau

Chaque fois qu'un joueur active un symbole  , il peut construire un Bâtiment comme dans le jeu de base OU construire un Bateau, parmi ceux disponibles sur la berge, en payant son coût. Si ce symbole est accompagné d'une réduction, alors cette réduction s'applique, comme pour la construction d'un Bâtiment.

Quand vous construisez un Bateau, placez-le sur l'une des vagues de la rivière (cet emplacement  est réservé pour le Bateau magasin), puis mettez l'un de vos pions Marin dessus et choisissez l'une des 2 options suivantes :

➔ Faites progresser votre marqueur sur la piste de Commerce du nombre de cases indiquées  .



OU

➔ Activez immédiatement votre bateau  !

Un joueur ne peut pas construire plus de 2 bateaux.

Les coûts et capacités des bateaux sont détaillés en Annexe 4.




**Exemple :** *Ulric* arrive devant la boutique du contremaître. Il dépense 1 mon pour activer un symbole  et décide de construire un bateau ①. Il choisit la Barque d'agrément  en dépensant 2 bois comme indiqué ②. Il place le bateau sur l'une des vagues de la rivière et pose un de ses marins disponibles dessus ③. Il peut immédiatement choisir de faire progresser son marqueur de deux cases sur la piste de commerce OU d'activer immédiatement sa Barque d'agrément ④. Il choisit la première option ⑤.

## Piste de Commerce



### Progresser sur la piste de Commerce

Pendant la partie, le marqueur de Commerce d'un joueur peut progresser de 2 manières différentes :

- ➔ Lorsque ce joueur obtient un symbole  , son marqueur progresse d'une case.
- ➔ Lorsque l'un de ses bateaux est activé par un **adversaire**, son marqueur progresse d'une case.

### Revenus de la piste de Commerce

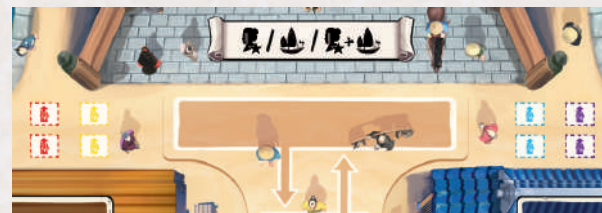
Après qu'un Incendie a été résolu (à la fin des mois 5, 8 et 11), chaque joueur gagne tous les bonus atteints par son marqueur. Ces bonus sont donc **cumulatifs** :

- 2** Case 2 : Gagnez 1 **mon** 
- 4** Case 4 : Gagnez 1 **sandale** 
- 6** Case 6 : Gagnez 1 **riz** 
- 8** Case 8 : Gagnez 1 **Koban** 
- 10** Case 10 : Gagnez 5 **IKI** 




**Exemple :** Après que l'incendie a été résolu, les joueurs récupèrent les gains sur la piste de commerce : **Emmanuel** étant sur la case 0, il ne gagne rien. **Dominique** gagne 1 mon. **Ulric** gagne 1 riz, 1 sandale et 1 mon.


## Pont de Nihonbashi




Cette action rallonge la Grande Rue de Nihonbashi d'une case, qui en compte désormais 9. Comme indiqué sur la tuile Recouvrement, les Oyakatas ne peuvent plus se déplacer directement du Contremaître vers le Marché aux Poissons : ils doivent **obligatoirement** passer par le Pont de Nihonbashi lorsqu'ils effectuent leur déplacement.

Quand votre Oyakata s'arrête sur cette case, vous **pouvez** rencontrer une **Célébrité** et/ou vous **pouvez** activer un bateau dans la rivière, dans l'ordre de votre choix.

**Rencontrer une Célébrité**  : lorsque vous rencontrez une Célébrité, prenez la carte et placez-la devant vous. Les Célébrités vous apportent des capacités immédiates, permanentes ou de l'IKI à la fin de la partie sous certaines conditions. Seules 2 Célébrités sont disponibles chaque saison. Les capacités des Célébrités sont détaillées en Annexe 3.

**Activer un bateau**  : activez n'importe quel bateau **construit** de la rivière (en réalisant sa transaction une seule fois). Vous ne pouvez pas activer un bateau sur la berge, car il n'a pas encore été construit par un joueur. Ensuite, si vous avez activé un bateau **adverse**, son propriétaire fait progresser son marqueur de commerce d'une case sur la piste Commerce. Les capacités des bateaux sont détaillées en Annexe 4.



**Exemple :** **Ulric** arrive devant le Pont de Nihonbashi. Il effectue l'action Rencontrer une Célébrité + Activer un Bateau. Il rencontre **Saiko Ema** **1**. Ensuite, il active le Bateau taxi  : il dépense 3 mons pour faire progresser son marqueur de deux cases sur la piste de lutte contre les Incendies **2**. Comme ce bateau appartient à **Dominique**, ce dernier fait progresser son marqueur de 1 sur la piste de Commerce **3**.

## FIN DE SAISON

A la fin des mois 3, 6 et 9, retirez du jeu les jetons Poisson, Pipe et Tabac restants de la saison (y compris ceux dans la rivière) et remplacez-les par les jetons de la saison suivante. Retirez du jeu les cartes Personnage, Nouveau Personnage et Célébrités restantes de la saison. Révélez les deux Célébrités de la saison suivante.

A la fin du mois 12, seules les cartes Personnage et Nouveau Personnage sont défaussées. Les jetons Poisson, Pipe et Tabac, ainsi que les Célébrités, restent sur le plateau.


## FIN DE PARTIE

La fin de partie et le décompte d'IKI se déroulent comme dans le jeu de base, à l'exception de certaines Célébrités qui peuvent rapporter de l'IKI au joueur qui les a rencontrées. Indiquez l'IKI remporté dans la rangée correspondante du nouveau carnet de score.



## VARIANTE "GRAND MAÎTRE" POUR 2 JOUEURS

Pour améliorer l'expérience à 2 joueurs, nous vous recommandons la variante Grand Maître.

Elle comprend le pion Grand Maître  et les règles suivantes:

### Mise en place

➔ Placez le pion Grand Maître sur la case de départ avec les Oyakatas des deux joueurs.

### Comment jouer

- ➔ A la fin de chaque mois, le Grand Maître se déplace dans le sens inverse de celui des Oyakatas d'un nombre de cases égal à la valeur de la tuile Blocage révélée au début du mois.
- ➔ Les Personnages dans les boutiques en face desquelles le Grand Maître s'arrête voient leur expérience augmenter de 1. Cela inclut le Personnage se trouvant potentiellement dans la boutique du milieu, adjacente à 2 cases de rue.
- ➔ Si le Grand Maître s'arrête sur le pont de Nihonbashi, chaque joueur ayant construit au moins 1 Bateau fait progresser son marqueur d'une case sur la piste de Commerce.

**IMPORTANT :** Dans le cas où le Grand Maître s'arrête devant une boutique avec un Personnage neutre, ce Personnage n'est pas concerné par la capacité du Grand Maître et reste donc en jeu.

A la fin de chaque mois, lorsqu'un joueur doit placer un Personnage neutre sur le plateau, il peut choisir de placer le Nouveau Personnage du mois en cours, si disponible.

**Exemple :** Les 2 joueurs ont terminé leur tour. Avant de passer au mois suivant, le Grand Maître se déplace d'une case, comme indiqué sur la tuile blocage ①, et arrive devant le marché aux poissons ②. Il fait progresser l'expérience du personnage de David de 1 ③. L'autre personnage n'appartenant à aucun joueur, rien ne se passe.

# ANNEXE 1 - PERSONNAGES

## PERSONNAGE DE DÉPART :



### Wood Seller - Vendeur de Bois

**Compétence :** Gagnez 1 bois.  
**Expérience :** Gagnez 1 mon -> Gagnez 1 sandale -> Gagnez 2 mons.



## NOUVEAUX PERSONNAGES :



### Calendar Seller - Vendeuse de Calendriers

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 sandale.  
**Compétence :** Gagnez 1 bois.  
**Expérience :** Gagnez 1 sandale -> Gagnez 1 sandale -> Gagnez 1 bois.



### Taiko Seller - Vendeur de Tambours

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 bois.  
**Compétence :** Gagnez 1 bois.  
**Expérience :** Gagnez 1 mon -> Gagnez 2 mons -> Gagnez 1 riz.



### Doctor - Docteur

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.  
**Compétence :** Dépensez 3 mons pour avancer votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.  
**Retraite :** Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez le jeton **Docteur**. Lorsqu'un de vos personnages devrait quitter le jeu à cause d'un incendie ou d'un manque de riz, vous pouvez dépenser ce jeton pour que ce personnage parte immédiatement à la retraite au lieu de quitter le jeu.



### Express Messenger - Messenger

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 sandale.  
**Compétence :** Dépensez 1 mon pour déplacer votre Oyakata d'une ou deux cases. Vous ne pouvez plus effectuer de transaction avec un Personnage ou avec une Boutique ce tour.  
**Retraite :** Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez le jeton **Messenger**.

Au cours d'un prochain tour, au lieu de déplacer votre Oyakata du nombre de cases

indiqué sur la piste Ikizama, vous pouvez dépenser ce jeton pour placer directement votre Oyakata sur la case de la Grande Rue de votre choix, comme vous le feriez lors de la 13e manche : Le Nouvel An. Vous pouvez effectuer une transaction avec l'étal ou l'un des deux personnages qui s'y trouvent comme d'habitude.



### Ship Carpenter - Charpentier Naval

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.  
**Compétence :** Construisez un Bateau ou un Bâtiment.  
**Expérience :** Gagnez 1 IKI et 1 mon -> Gagnez 2 IKI et 1 mon -> Gagnez 2 IKI et 1 sandale.



### Water Wheel Carpenter - Fabricant de Roues à Eau

**Bonus de recrutement :** Augmentez de 1 l'expérience d'un **autre** de vos Kobuns.  
**Compétence :** Activez un Bateau. Si vous activez un Bateau adverse, son propriétaire avance son marqueur d'une case sur la piste de Commerce, comme d'habitude.  
**Expérience :** Gagnez 1 IKI et 1 bois -> Gagnez 2 IKI et 1 bois -> Gagnez 2 IKI et 1 bois.



### Drug Store - Pharmacien

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.  
**Compétence :** Dépensez 1 mon pour avancer votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.  
**Expérience :** Gagnez 1 riz -> Gagnez 1 sandale -> Gagnez 2 mons.



### Tofu Stand - Stand de Tofu

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 riz.  
**Compétence :** Dépensez 2 mons pour gagner 1 riz et 1 sandale.  
**Expérience :** Gagnez 1 mon -> Gagnez 2 mons -> Gagnez 3 mons.



### Cabinet Maker - Ébéniste

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 bois.  
**Compétence :** Dépensez 1 sandale pour gagner 1 mon et 1 bois.  
**Expérience :** Gagnez 1 IKI -> Gagnez 2 IKI -> Gagnez 3 IKI.



### Mask Crafter - Fabricant de Masques

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.  
**Compétence :** Dépensez 2 mons pour gagner le salaire le plus élevé de la piste d'expérience d'un de vos Personnages en jeu ou à la retraite. Ce salaire doit être indiqué dans un **O**.  
**Expérience :** Gagnez 1 IKI -> Gagnez 2 IKI -> Gagnez 3 IKI.



### Goldfish Seller - Vendeur de Poissons Rouges

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.  
**Compétence :** Gagnez 2 IKI OU gagnez 2 mons.  
**Expérience :** Gagnez 1 mon -> Gagnez 2 mons -> Gagnez 2 mons et 1 bois.



### Flower Seller - Vendeur de Fleurs

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 riz.  
**Compétence :** Gagnez 1 bois OU gagnez 2 mons.  
**Expérience :** Gagnez 1 mon -> Gagnez 2 mons -> Gagnez 2 mons et 1 sandale.



### Fisherman - Pêcheur

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 riz.  
**Compétence :** Activez un Bateau. Si vous activez un Bateau adverse, son propriétaire avance son marqueur d'une case sur la piste de Commerce, comme d'habitude.  
**Retraite :** Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez le jeton **Pêcheur** et placez-le sur un emplacement disponible de la zone de Poissons de votre plateau. Si les 4 emplacements de cette zone sont déjà occupés, ne prenez pas ce jeton. Ce jeton compte comme un poisson et vous rapporte 1 IKI additionnel pour le décompte du Poisson et du Restaurant.

### Nagaya Owner - Propriétaire de Nagaya



**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.  
**Compétence :** Dépensez 1 mon pour augmenter de 1 l'expérience d'un de vos Kobuns.  
**Retraite :** Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez le jeton **Propriétaire**. Lorsque vous recrutez (pendant la phase B1 de votre tour, en activant le bateau **5A** ou en rencontrant **Nanpo Ota**), vous pouvez dépenser ce jeton pour recruter une deuxième fois immédiatement (en payant le coût du Personnage). La réduction du jeton **Moine** s'applique, comme d'habitude.





### Papier-maché Artist - Fabricant d'Objets en Papier-mâché

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.

**Compétence :** Dépensez 1 bois et 1 sandale pour gagner 1 Koban.

**Expérience :** Gagnez 2 IKI -> Gagnez 2 IKI -> Gagnez 3 IKI.



### Repairman - Réparateur

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

**Compétence :** Échangez de 1 à 3 riz contre le même nombre de bois OU échangez de 1 à 3 bois contre le même nombre de riz.

**Expérience :** Gagnez 1 IKI -> Gagnez 2 IKI -> Gagnez 3 IKI.



### Boatman - Batelier

**Bonus de recrutement :** Augmentez de 1 l'expérience d'un autre de vos Kobuns.

**Compétence :** Dépensez 3 mons pour avancer votre marqueur de deux cases sur la piste de Commerce.

**Expérience :** Gagnez 2 IKI et 2 mons -> Gagnez 3 IKI et 3 mons.



### Swordsmith - Fabricant d'Épées

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

**Compétence :** Construisez un Bateau ou un Bâtiment avec une réduction de 1 riz ou de 1 sandale.

**Expérience :** Gagnez 3 IKI et 1 mon -> Gagnez 4 IKI et 2 mons.



### Ceramic Seller - Vendeuse de Céramiques

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.

**Compétence :** Activez un Bateau. Si vous activez un Bateau adverse, son propriétaire avance son marqueur d'une case sur la piste de Commerce, comme d'habitude.

**Expérience :** Gagnez 1 mon -> Gagnez 3 mons -> Gagnez 1 Koban.



### Seaweed Shop - Marchand d'Algues

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.

**Compétence :** Dépensez 2 mons pour gagner 1 riz et avancer votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.

**Expérience :** Gagnez 2 mons -> Gagnez 3 mons -> Gagnez 1 Koban.



### Policeman - Policier

**Bonus de recrutement :** Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.

**Compétence :** Réduisez de 1 l'expérience d'un de vos Kobuns pour gagner 4 IKI.

**Retraite :** Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez le jeton **Policier** et placez-le dans la zone de Blagues à Tabac de votre plateau. Ce jeton compte comme une Blague à Tabac, et vous rapporte en fin de partie 1 IKI pour chaque personnage **Spécial** que vous avez recruté. Si vous avez au moins 1 Pipe à la fin de la partie, la valeur de cette Blague à Tabac est doublée, comme d'habitude.



### Shamisen Master - Maîtresse Shamisen

**Bonus de recrutement :** Augmentez de 1 l'expérience d'un autre de vos Kobuns.

**Compétence :** Dépensez 1 bois pour gagner 1 riz, avancer vos marqueurs d'une case sur la piste de Commerce et d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

**Expérience :** Gagnez 3 IKI -> Gagnez 5 IKI.



### Mounted Samurai - Samouraï à Cheval

**Bonus de recrutement :** Gagnez 1 Koban.

**Compétence :** Dépensez 1 Pipe pour gagner 6 IKI.

**Expérience :** Gagnez 5 IKI -> Gagnez 9 IKI.

**Spécial :** ce Personnage ne vous rapporte pas d'IKI lors de l'étape de Bonus d'harmonie des Nagayas. Lorsque ce Personnage part à la retraite ou lorsque vous le récupérez en fin de partie, placez-le dans la colonne de Personnage de votre choix : il devient un Personnage de ce type.



### Rice Broker - Courtier en Riz

**Bonus de recrutement :** Gagnez 2 IKI.

**Compétence :** Dépensez 1 riz pour gagner 10 mons.

**Expérience :** Gagnez 3 IKI -> Gagnez 4 IKI.

**Spécial :** ce Personnage ne vous rapporte pas d'IKI lors de l'étape de Bonus d'harmonie des Nagayas. Lorsque ce Personnage part à la retraite ou lorsque vous le récupérez en fin de partie, placez-le dans la colonne de Personnage de votre choix : il devient un Personnage de ce type.

## ANNEXE 2 - BÂTIMENTS



### Inn for Sailors - Auberge du Port

**Coût :** 1 bois + 1 riz.

**Effet permanent :** Chaque fois que vous activez un Bateau, vous pouvez en activer un deuxième, différent du premier.

**Fin de partie :** Gagnez 2 IKI pour chaque Bateau que vous avez construit.



### Kimono Shop - Magasin de Kimonos

**Coût :** 1 bois + 1 sandale + 2 kobans.

**Fin de partie :** Gagnez 4 IKI pour chaque type de Personnage différent que vous avez recruté.



### Picture Book Shop - Magasin de Livres

**Coût :** 1 bois + 1 koban + 4 mons.

**Fin de partie :** Gagnez 2 IKI pour chaque Pipe, Tabac et Poisson que vous possédez.



### Pub (Izakaya)

**Coût :** 1 bois + 1 riz + 1 jeton Poisson.

**Fin de partie :** Gagnez 5 IKI pour chaque Personnage du type que vous avez le plus recruté.



### Public Bathhouse - Bains Publics

**Coût :** 2 bois + 1 sandale.

**Effet permanent :** Doublez l'IKI que vous gagnez pendant l'étape de bonus d'harmonie des Nagayas.

**Fin de partie :** Gagnez 2 IKI.



### Private School - École Privée

**Coût :** 2 sandales + 2 mons.

**Effet immédiat :** Augmentez de 1 l'expérience de tous vos Kobuns.

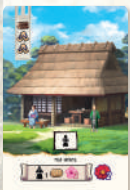
**Fin de partie :** Gagnez 6 IKI.



### Storyteller's Theater - Théâtre des Contes

**Coût :** 1 jeton Pipe + 1 koban.

**Fin de partie :** Gagnez 4 IKI pour chaque Célébrité que vous avez rencontrée (max.16 IKI)

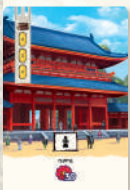


### Tea House - Salon de Thé

**Coût :** 1 bois + 2 sandales.

**Effet permanent :** Chaque fois que votre Oyakata atteint ou dépasse le Salon de thé, gagnez 1 riz et 2 IKI.

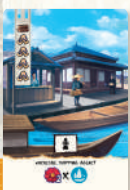
**Fin de partie :** Gagnez 2 IKI.



### Temple

**Coût :** 1 bois + 3 kobans.

**Fin de partie :** Gagnez 30 IKI.



### Wholesale Shipping Agency - Agence Maritime

**Coût :** 1 bois + 4 sandales.

**Fin de partie :** Gagnez 2 IKI pour chaque case de la piste de Commerce que vous avez atteinte.

## ANNEXE 3 - CÉLÉBRITÉS



PRINTEMPS



### Jūzaburō Tsutaya (1750-1797) - Editeur

Éditeur qui démocratisa l'usage de documents imprimés, tels que les livres, l'estampe de brocart (nishiki-e), les guides touristiques et de nombreux best-sellers. Il fut à la pointe de la culture Edo de par son influence et aida les médias de l'époque à se développer. Il étendit ses activités éditoriales en publiant, succès après succès, des livres à la mode : poésies kyōka et pièces de théâtre. Il est aussi connu pour avoir publié l'énigmatique peintre Sharaku. Il a promu des artistes célèbres à travers leurs estampes de brocart, tels que Utamarō Kitagawa, Kiyonaga Torii, Eisen Keisai, Hiroshige Utagawa et d'autres.

**Effet permanent :** Chaque fois que vous rencontrez une Célébrité (y compris celle-ci), gagnez 2 mons.



### Nezumi Kozō (1797-1832) - Voleur

Il est le bandit le plus célèbre de l'histoire japonaise. On raconte qu'il s'est introduit dans plus de 70 résidences de samourais au cours d'une période d'environ 10 ans, pour voler de l'or. D'après les romans et certaines histoires, il était un bandit au grand cœur qui donnait aux pauvres. En réalité, il semble qu'il dépensait tout son argent dans les paris, l'alcool et les femmes. Il fut capturé, traîné dans la ville et mis en prison.

**Effet permanent :** Chaque fois que vous ne recrutez pas pendant la phase B, gagnez 1 mon, y compris lorsque vous avez placé votre pion Ikizama sur la case 1-4.



### Sanyō Rai (1780-1832) - Historien

Érudit principal des études chinoises à la fin de la période Edo, Sanyō Rai s'est distingué dans plusieurs champs d'activité, comme l'histoire, la littérature et les arts. Il écrivit une histoire du Japon en 22 volumes, Nihon gaishi, sur laquelle il travailla pendant plus de 20 ans. Elle eut un franc succès et un impact important sur la population entre la fin de la période Edo et le début de la période Meiji. Il écrivit de nombreux poèmes en chinois et créa d'excellentes peintures à l'encre noire (lavisi) telles que Yabakei Zukan (Parchemin de Yabakei).

**Effet permanent :** Chaque fois que l'un de vos personnages part à la retraite, gagnez 1 mon.



### Ryōtaku Maeno (1723-1803) - Érudit en langue néerlandaise, docteur

Il fut le principal traducteur du traité d'anatomie occidentale, Taher Anatomie. A l'époque où il n'existait pas de dictionnaire en langue néerlandaise, la traduction était extrêmement difficile. Avec l'aide de Sugita Genpaku, Nakagawa Junan et d'autres, il compléta méticuleusement le Kaitai Shinsho. Bien qu'il fut l'un des principaux traducteurs, son nom n'est pas inscrit dans le livre car il n'était pas satisfait et refusa que son nom soit présent. Il dévoua sa vie à l'étude de la langue néerlandaise jusqu'à sa mort à l'âge de 80 ans.

**Effet permanent :** Chaque fois que vous recrutez un personnage **Spécial**, avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.



### Tokunai Mogami (1754-1836) - Explorateur

Né dans une famille de fermiers pauvres, Tokunai étudia durement et devint un explorateur accompli. Il apprit l'astronomie, l'arpentage et la navigation à Edo auprès du mathématicien Toshiaki Honda. Il participa à l'expédition du Shogunat à Ezo (aujourd'hui appelé Hokkaido, la zone la plus au nord du Japon) pour contrer l'expansion russe vers le sud et pour explorer et commercer avec cette construction des bâtiments) et se dévoua à l'administration agricole, au contrôle des inondations et aux projets de transport de l'eau. Il visita Ezo neuf fois et entretint des relations avec les Aïnous et les Russes. On raconte qu'il avait la confiance totale de Philipp Franz von Siebold et qu'il était considéré par lui comme "le plus grand explorateur de ce siècle".

**Effet permanent :** Chaque fois que votre Oyakata effectue un tour complet de la Grande Rue, gagnez 1 sandale. Vous pouvez l'utiliser immédiatement pour terminer votre déplacement.



ÉTÉ



### Hiroshige Utagawa (1797-1858) - Artiste Ukiyo-e

Tirant parti du développement des voyages, la série de 55 estampes de Hiroshige Utagawa, appelée Tokaido Gojūsantsugi, qui dépeint toutes les stations de la route de Tokaido entre Edo et Kyoto, fut un succès sans précédent. Maître des paysages mis en peinture, il utilisait une composition pleine de technique pour mettre en valeur la scène et même les saisons et la météo. Ce style influença Monet et Van Gogh. Les occidentaux adoraient la couleur bleue qui se trouvait sur les estampes, et l'ont appelée "bleu Hiroshige" en hommage au maître des paysages. La couverture de la boîte de la première version d'IKI est un hommage à son art.

**Fin de partie :** Gagnez 7 IKI si au moins 3 Personnages se trouvent dans la zone Artisan de votre plateau personnel.



### Katsushika Hokusai (1760-1849) - Artiste

Katsushika Hokusai fut l'un des plus célèbres peintres japonais. Sa forte production de tableaux laissa un grand nombre d'œuvres. Par exemple, Fugaku Sanjūrokkei Kanagawaoki Namiura (Grande Vague de Kanagawa) est considérée comme le tableau japonais le plus connu au monde. Il vécut très vieux pour son époque (90 ans) et on raconte qu'au moment de sa mort, il disait "si vous me donnez encore 10 ans, ou même 5 ans, je pourrais devenir un vrai peintre." Il était aussi célèbre pour être excentrique et déménagea plus de 90 fois dans sa vie : il détestait nettoyer, laissait ses ordures telles qu'elles et dormait même dessus.

**Effet immédiat :** Déplacez l'un de vos Personnages (avec son Kobun) vers une case libre du plateau, y compris vers une case avec un coût additionnel, sans payer ce surcoût. Ensuite, vous pouvez activer sa compétence.



### Nanpo Ōta (1749-1823) - Écrivain, poète

Son père était un petit intendant au service du shogunat et lui-même servit à l'âge de 17 ans. Pendant cette période, il se révéla un talent littéraire, non seulement dans le style kyōka et kyōshi, mais aussi des livres élégants à la couverture jaune, la poésie chinoise et des essais. Il rédigea plus de 100 œuvres en 500 volumes, incluant Manzai Kyōka Shū. Il prit une importance majeure dans le monde littéraire japonais au cours de la période Temmei (1767-1786 CE). Il avait pour habitude d'emprunter à ses amis des livres qu'il ne pouvait pas s'offrir et les copiait à la main. Tous ces livres furent compilés dans une grande série de manuscrits toujours utilisée aujourd'hui.

**Effet immédiat :** Recrutez un Personnage en dépensant 2 mons de moins. Cette réduction se cumule avec celle du jeton **Moine**.



### Saikō Ema (1787-1861) - Poète, peintre

Fille aînée d'Ema Ransai, un érudit en langue néerlandaise et docteur originaire d'Ogaki. Elle adorait la peinture depuis son plus jeune âge et excellait dans la peinture sumi-chiku (encre de Chine et bambou). Elle apprit la poésie chinoise avec Sanyō Rai, mais son père refusa sa demande en mariage et elle resta célibataire le restant de sa vie. Elle fut en contact avec des lettrés à Mino et forma un groupe de poètes et d'écrivains appelé Hakuosha, qui étudiait dans les domaines de la poésie, la calligraphie et la peinture.

**Effet permanent :** Vos Bâtiments ne peuvent pas être détruits par un Incendie. Si votre niveau de lutte contre les incendies est insuffisant, vos Bâtiments sont protégés, mais l'incendie continue de se propager.



### Shūsaku Chiba (1793-1856) - Epéiste

Fondateur du style guerrier Hokushin Itto-ryu, qui a disparu au fil du temps, Shūsaku Chiba apprit la tradition Hokushin-ryu de son père quand il était âgé de 7 ou 8 ans, démontrant tout son talent pour cet art. Il s'entraîna dans plusieurs régions du Japon, apprenant les forces et faiblesses de chaque style et comprit qu'il était nécessaire de réorganiser la méthode traditionnelle Itto-ryu. Il combina le style Hokushin-ryu de la famille Chiba à la méthode Itto-ryu qu'il avait apprise pour former le style Hokushin Itto-ryu. Il ouvrit un dojo (lieu d'enseignement des arts martiaux) à Nihonbashi Shinagawa-cho et l'appela Genbukan. Il devint rapidement populaire pour son excellente gestion du dojo, qui était considéré comme le meilleur d'Edo.

**Effet permanent :** Lorsque vous placez une carte (Bâtiment ou Personnage) sur une case du plateau avec un coût additionnel, ne payez pas ce coût.



AUTOMNE



### Genpaku Sugita (1733-1817) - Docteur, érudit en langue néerlandaise

Fils de physicien, il étudia la médecine en autodidacte et commença à exercer à l'âge de 25 ans. Il obtint un livre d'anatomie, Taher Anatomie, et impressionné par l'exactitude des illustrations, il le traduisit avec l'aide de Maeno Yoshizawa et d'autres. Après 4 ans de gestation, il publia un livre sur la dissection. Il devint le docteur le plus célèbre du Japon et était très occupé par ses examens médicaux à l'école où il enseignait. Il laissa derrière lui de nombreux enseignements, comme Ika shoku dogen (la médecine et la nourriture ont la même origine) et yōsei shichi gakuin. Il est considéré comme un pionnier de la médecine moderne japonaise.

**Effet immédiat :** Gagnez un jeton Docteur.



### Ikku Jippensha (1765-1831) - Écrivain de fictions

Dramaturge de la fin de la période Edo, ses livres, tels que Tokaido chu hizakurige furent des succès. Il écrivit environ 20 œuvres par an pendant plus de 20 ans. Il étendit son réseau de vente grâce à des rapprochements, par exemple dans les introductions de ses livres où il interviewait des restaurants. Il écrivit ses propres hikifuda, kyōka et illustrations pour des campagnes de publicité. Dans ses dernières années, on raconte qu'il était alcoolique et vivait dans la pauvreté dans une maison louée.

**Fin de partie :** Gagnez 6 IKI si vous possédez 1 mon ou moins.



### Philipp Franz von Siebold (1789-1866) - Physicien et botaniste

Physicien allemand, il étudia la médecine, la biologie et le folklore à l'université et vint au Japon en tant que docteur du comptoir néerlandais à Dejima. Il fut autorisé à quitter Dejima et ouvrit une école (Narutaki-juku) aux abords de Nagasaki, où il enseigna la médecine occidentale et le néerlandais aux japonais. Il contribua également à la compréhension du Japon par les occidentaux à travers ses recherches et ses publications sur la culture et la science japonaises. Cependant, au cours d'un retour au Japon, son bateau fut pris dans une tempête et il fut découvert que les affaires de Siebold comprenaient des cartes et d'autres matériaux interdits de quitter le Japon, causant des protestations. Cet incident mena à l'emprisonnement de plus d'une douzaine de personnes qui avaient collaboré avec Siebold, la confiscation de la plupart de sa collection et sa déportation. Lorsqu'il vivait au Japon, il s'était marié à une prostituée, et leur fille Ine fut la première femme japonaise à étudier la médecine occidentale. Elle devint obstétricienne.

**Effet immédiat :** Perdez 4 IKI pour gagner 2 mons, 1 riz, 1 sandale et 1 bois.



### Ryōkan (1758- 1831) - Moine, poète

Moine zen, poète et calligraphe de la fin de la période Edo, Ryōkan Taigu fut ordonné moine à 18 ans et effectua un rigoureux entraînement d'ascète. A 34 ans, il embarqua pour un voyage à l'étranger. Il ne construisit aucun temple, ne se maria ni n'eut d'enfant et resta dévoué à l'idée de la pauvreté matérielle. C'était un pratiquant des sectes Shingon, Jodo et Nichiren, ainsi qu'un Shinto. Sa calligraphie est encensée comme étant le pinacle du style japonais, que ce soit l'écriture standard, cursive, les kana (caractères d'écriture japonaise) et les lettres, ainsi que pour sa propre poésie.

**Fin de partie :** Gagnez 6 IKI si votre marqueur est en dernière position sur la piste de Lutte contre les Incendies.



### Tadataka Inō (1745-1818) - Astronome, géomètre

Après s'être enrichi comme marchand, il s'intéressa à l'arpentage et à l'astronomie vers 50 ans et commença à les étudier. Après avoir réalisé une carte de Yezo, le shogunat lui fit confiance et il passa 17 ans à relever des terrains au Japon. Sa méthode, éreintante, consistait à marcher à vitesse constante et à mesurer la distance en fonction du nombre de pas effectués, ce qui était toujours fait par plusieurs personnes passant deux fois au même endroit. Il aurait parcouru ainsi 40 000 kilomètres, soit la circonférence de la Terre au niveau de l'équateur. Malheureusement, il mourut avant que sa carte soit complète, mais ses disciples continuèrent ses travaux et complétèrent la première carte du Japon.

**Fin de partie :** Gagnez 5 IKI si vous avez placé au moins 8 Personnages au-dessus de votre plateau personnel.



HIVER



### Gennai Hiraga (1728-1780) - Inventeur

Il inventa de nombreux objets, tels que le magnétomètre, le thermomètre, la lampe électrique, un dirigeable et l'amiante. Il n'était pas seulement un inventeur, mais également un herboriste, un dramaturge et un rédacteur, ce qui faisait de lui l'un des plus grands génies et hommes typiques de la période Edo. En avance sur son temps, il organisa ce qui fut la première exposition nationale.

**Fin de partie :** Gagnez 5 IKI si vous possédez au moins 2 Pipes.



### Issa Kobayashi (1763-1828) - Poète de haïkus

Poète haïku de la fin de la période Edo, il perdit sa mère lorsqu'il était très jeune et eut une enfance malheureuse à cause d'une mauvaise relation avec sa belle-mère. Avec une expression amicale typique des gens du commun, il aimait les petites choses qu'il rencontrait, comme les gens, les petits animaux et les insectes : il les mettait en lumière en s'exprimant à leur place, établissant un style unique appelé le style Issa, qui se distinguait des haïku anciens. Il rédigea une collection de haïku appelée Oraga Haru et laissa derrière lui plus de 20 000 haïkus.

**Fin de partie :** Gagnez 5 IKI si vous avez au moins 2 Nouveaux Personnages au-dessus de votre plateau.



### Kazan Watanabe (1793-1841) - Conseiller de daimyo, écrivain, peintre, poète

Samouraï et peintre de la fin de la période Edo, il était le fils d'un seigneur féodal et étudia la peinture très jeune. Il produisit des tableaux célèbres, comme Takami Sensekizo, considéré comme un trésor national. Dans le même temps, comme conseiller de daimyo, il chercha à réformer l'administration du clan et à développer l'industrie. Lorsqu'il était en charge, il approfondit ses échanges à Edo avec de nombreux érudits (comme Takano Choei et Ozeki Mitsuei) au sein d'un groupe nommé Shoshikai. Cependant, cet épanouissement culturel était considéré comme une menace par les conservateurs. Lui et Takano Nagahide furent sévèrement punis pour avoir rédigé Shinkiron, livre où ils critiquent le shogunat.

**Fin de partie :** Gagnez 2 IKI pour chaque Bateau et chaque Bâtiment que vous avez construit.



### Kōkan Shiba (1747-1818) - Écrivain de style occidental

Considéré comme le "De vinci" d'Edo, Shiba Kōkan était un homme aux talents et accomplissements multiples. Pionnier du style occidental en peinture, il adopta tôt la perspective et établit des techniques de peinture à l'huile et de gravure sur cuivre. Il s'intéressa aux sciences naturelles occidentales, comme l'astronomie, la géographie, la faune et la flore et les introduisit au Japon. Il publia une série d'ouvrages, y compris A Brief Illustrated Map of the Earth et A Treatise on the Japanese and Dutch Heaven. Cependant, à cause de ses tendances égoïstes et malhonnêtes, il était peu apprécié de ses collègues. Dans ses dernières années, il s'est distingué par ses excentricités, comme se faire passer plus vieux de 9 ans et distribuer son propre avis de décès.

**Fin de partie :** Gagnez 7 IKI si vous possédez au moins 1 Pipe, 1 Tabac, 1 Poisson et 1 Bateau.



### Ōi Katsushika (1801-1866) - Artiste Ukiyo-e

Ses dates de naissance et de décès sont peu documentées et donc sujettes à caution. La plus jeune fille de Katsushika Hokusai était aussi peintre. Elle se maria à Tomei Minamizawa, également peintre, mais divorça plus tard de lui. On raconte qu'elle riait de ses peintures, les considérant bien moins qualitatives que les siennes. Elle emménagea avec son père Hokusai, au tempérament négligé, vivant dans une maison sale. Oi quant à elle, avait une personnalité audacieuse et ne se préoccupait pas des choses secondaires, mais comme son père, était négligée. Elle semble avoir été une peintre talentueuse, mais très peu de ses travaux nous sont parvenus, une douzaine environ, caractérisés par des ombres et lumières exagérés et des détails méticuleux.

**Effet immédiat :** Faites partir l'un de vos Personnages à la retraite.



#### 1 - Bateau magasin



**IMPORTANT :** Placez ce bateau sur cet emplacement lorsqu'il est construit

**Coût :** 3 mons.

**Bonus de construction :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce OU activez ce bateau.

**Action :** Dépensez le nombre correspondant de mons pour acheter un jeton Pipe / Tabac / Poisson sur ce bateau.

#### 2 - Bateau de promenade (Urourobune)

**Coût :** 3 mons.

**Bonus de construction :** Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Commerce OU activez ce bateau.



**A - Action :** Dépensez 1 bois pour gagner 2 riz.



**B - Action :** Dépensez 1 bois pour gagner 5 mons.

#### 3 - Bateau taxi (Chokibune)

**Coût :** 1 bois.

**Bonus de construction :** Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Commerce OU activez ce bateau.



**A - Action :** Dépensez 1 mon pour augmenter de 1 l'expérience d'un de vos Kobuns.



**B - Action :** Dépensez 3 mons pour avancer votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.

#### 4 - Barque d'agrément (Yanebune)

**Coût :** 2 bois.

**Bonus de construction :** Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Commerce OU activez ce bateau.



**A - Action :** Dépensez 1 sandale pour gagner un jeton Bateau. Les capacités des jetons Bateau sont détaillées en Annexe 5.

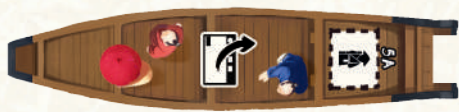


**B - Action :** Dépensez 1 Pipe pour gagner 1 Koban.

## 5 - Ferry (Watashibune)

Coût : 2 bois.

**Bonus de construction :** Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Commerce OU activez ce bateau.



**A - Action :** Recrutez un Personnage en payant son coût. La réduction du jeton **Moine** s'applique.



**B - Action :** Dépensez 1 riz pour choisir une Célébrité de la saison en cours qui n'est pas en jeu. Rencontrez cette Célébrité.

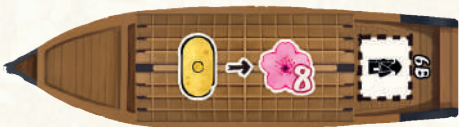
## 6 - Bateau de plaisance (Yakatabune)

Coût : 2 bois + 2 mons.

**Bonus de construction :** Avancez votre marqueur de trois cases sur la piste de Commerce OU activez ce bateau.



**A - Action :** Dépensez 1 riz et 2 mons pour gagner 6 IKI.



**B - Action :** Dépensez 1 Koban pour gagner 8 IKI.

## Bateau à thé



**Action :** Échangez de 1 à 2 riz contre le même nombre de sandales OU échangez de 1 à 2 sandales contre le même nombre de riz.

## ANNEXE 5 - JETONS

### 1) Tuiles de Départ (x5)



Gagnez 1 riz.



Gagnez 2 sandales.



Gagnez 1 bois.



Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.



Construisez le Bateau-magasin en payant son coût. Vous **devez** choisir d'avancer votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce. Vous ne pouvez pas choisir d'activer immédiatement ce bateau.

### 2) Pipes (x4)



**Printemps :**

**Effet immédiat :** Construisez un Bateau ou un Bâtiment.



**Été :**

**Effet immédiat :** Avancez vos marqueurs d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies et d'une case sur la piste de Commerce.



**Automne :**

**Effet immédiat :** Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Commerce.



**Hiver :**

**Effet immédiat :** Activez un Bateau. Si vous activez un Bateau adverse, son propriétaire avance son marqueur d'une case sur la piste de Commerce, comme d'habitude.

### 3) Tabac (x4)



**Printemps :**

Gagnez 1 IKI à la fin de la partie pour chaque Célébrité que vous avez rencontrée.



**Été :**

Gagnez 1 IKI à la fin de la partie pour chaque paire de cases atteintes par votre marqueur sur la piste de Commerce.



**Automne :**

Gagnez 1 IKI à la fin de la partie pour chacun de vos Kobans.



**Hiver :**

Gagnez 6 IKI à la fin de la partie.

### 4) Poisson (x4)



**Printemps :**

Ce poisson vous fait perdre 2 IKI à la fin de la partie et compte pour le Restaurant.



**Été :**

**Effet immédiat :** Gagnez 4 IKI.



**Automne :**

**Effet immédiat :** Gagnez 5 IKI.



**Hiver :**

Ce poisson vous rapporte 4 IKI supplémentaires à la fin de la partie et compte pour le Restaurant.

### 5) Spéciaux (x2)



Placez-le sur un emplacement disponible de la zone de Poissons de votre plateau. Si les 4 emplacements de cette zone sont déjà occupés, ne prenez pas ce jeton. Ce jeton compte comme un poisson et vous rapporte 1 IKI additionnel pour le décompte du Poisson et du Restaurant.



Placez ce jeton dans la zone de Blagues à Tabac de votre plateau. Il compte comme une Blague à Tabac, et vous rapporte en fin de partie 1 IKI pour chaque personnage **Spécial** que vous avez recruté. Si vous possédez au moins une Pipe à la fin de la partie, la valeur en IKI de cette Blague à Tabac est doublée.

### 6) Jetons spéciaux (x4)



Lorsqu'un de vos personnages devrait quitter le jeu à cause d'un incendie ou d'un manque de riz, vous pouvez dépenser ce jeton pour que ce personnage parte immédiatement à la retraite au lieu de quitter le jeu.



Au cours d'un prochain tour, au lieu de déplacer votre Oyakata du nombre de cases indiqué sur la piste Ikizama, vous pouvez dépenser ce jeton pour placer directement votre Oyakata sur la case de la Grande Rue de votre choix, comme vous le feriez lors de la 13<sup>ème</sup> manche : Le Nouvel An. Vous pouvez effectuer une transaction avec l'étal ou l'un des deux personnages qui s'y trouvent comme d'habitude.



Lorsque vous recrutez (pendant la phase B1 de votre tour, en activant le bateau **5B** ou en rencontrant **Nanpo Ôta**), vous pouvez dépenser ce jeton pour recruter une deuxième fois immédiatement (en payant le coût du Personnage). La réduction du jeton **Moine** s'applique, comme d'habitude.

### 7) Jetons Bateau (x3)



Pendant la Phase A, si vous avez placé votre pion sur la case 1-4 de la piste Ikizama, vous pouvez dépenser ce jeton (remettez-le à proximité du bateau, il sera de nouveau disponible) pour **Percevoir votre revenu** ou **Recruter un Personnage** à la place de gagner 1 mon.



Pendant la Phase B2 "**Déplacement de l'Oyakata et transactions dans la Grande Rue**" d'un prochain tour, après avoir effectué une transaction avec un Personnage, vous pouvez dépenser ce jeton (remettez-le à proximité du bateau, il sera de nouveau disponible) pour effectuer une seconde transaction avec un Personnage (le même si toujours disponible, ou un autre). Si vous avez effectué une transaction avec un Personnage adverse, celui-ci gagne de l'expérience, comme d'habitude.



Pendant la Phase B2 "**Déplacement de l'Oyakata et transactions dans la Grande Rue**" d'un prochain tour, vous pouvez dépenser ce jeton (remettez-le à proximité du bateau, il sera de nouveau disponible) pour effectuer une transaction avec la boutique une seconde fois.

#### CREDITS

AUTEUR : KOOTA YAMADA

ILLUSTRATEUR : DAVID SITBON

ECRITURE DES RÈGLES : MATTHIEU VERDIER

MISE EN PAGE : ULRIC

RÉALISATION : EMMANUEL BELTRANDO

SORRY  
WE ARE  
FRENCH!