



FEDERICO RANDAZZO
P.S. MARTENSEN



GORGIA LANZA



SHŌGUN NO KATANA

LE SABRE DU SHŌGUN

INTRODUCTION

Le Japon féodal - terre de mystères, de traditions, d'honneur... et d'acier tranchant !

Les **Katana** ont toujours joué un rôle essentiel dans l'issue des batailles qui ont fait ou renversé les nobles et puissantes familles à la tête des différentes régions du Japon. Mais derrière ces magnifiques ouvrages d'acier se cache un art millénaire fait de technique, de discipline et d'efforts déployés dans les plus anciennes forges disséminées dans tout l'Empire.

Les maîtres-forgerons, gardiens d'anciens secrets, ont entre leurs mains le destin de familles entières ainsi que celui de leur pays. Maintenant, c'est à vous de jouer : vous avez été appelé à perpétuer cette ancienne tradition. Serez-vous capable d'offrir vos chefs-d'œuvre au plus puissant Daimyō du Japon, voire au Shōgun lui-même ?

APERÇU DU JEU

Dans ce jeu, vous incarnez un maître-forgeron en plein Japon féodal. Vous devrez gérer au mieux vos ouvriers et vos ressources, et par-dessus tout maîtriser votre forge avec efficacité.

THÈME ET TERMES DU JEU

Dans ce livret de règles, nous avons décidé de conserver certains termes en japonais et d'en traduire d'autres. Les raisons de nos choix se trouvent dans le manuel d'Histoire, où vous trouverez également des détails sur le thème du jeu, comme indiqué dans les notes de bas de page.



MATÉRIEL

1
JETON
MEMBRE
DE FAMILLE



10
MARQUEUR
DE TOUR
EN BOIS



1
CARTE
PREMIER
JOUEUR

4
TUILES
SCORE



64
CARTES
DAIMYŌ

5
CARTES
FAVEUR
DU SHOGUN



22
CARTES
HONNEUR

28
CARTES MARCHÉ

9
TUILES
SALLE DU PALAIS

2 D'ENTRE ELLES
SONT DES SALLES
« PASSIVES »



4
CARTES
HONTE/DÉSHONNEUR

FACE
DÉSHONNEUR

FACE
HONTE



1
PLATEAU
DE JEU

REPRÉSENTANT UNE
PARTIE DU TERRITOIRE
JAPONAIS, AVEC SES
VILLAGES ET SES
CHÂTEAUX



32
PIÈCES
DE VALEUR 5

70
PIÈCES
DE VALEUR 1

56
TUILES
SASHIMONO

14 PAR TYPE, RÉPARTIES
EN 4 TYPES

POUR IDENTIFIER LES
RÉGIONS OÙ LES SABRES
ONT ÉTÉ COMMANDÉS

4
TUILES
SASHIMONO
DE DÉPART



50 TUILES SABRE
INDIQUANT LES SABRES
À FORGER

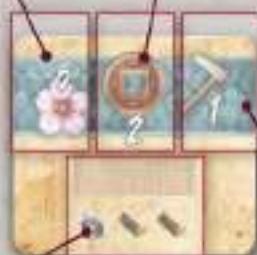


13
CARTES
SOLO



POINTS DE
VICTOIRE

PIÈCES GAGNÉES
EN PAIEMENT



COMPOSITION
RESSOURCES REQUISES

PUISSANCE
UTILISÉE POUR DÉTERMINER
LE SCORE FINAL DE CERTAINES
CARTES HONNEUR

136 RESSOURCES DE BASE
RÉPARTIES COMME SUIV :
BOIS ACIER GALUCHAT LAQUE



88 RESSOURCES DÉCORÉES
RÉPARTIES COMME SUIV :
BOIS ACIER GALUCHAT LAQUE

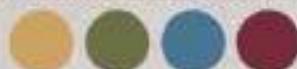


4 ENSEMBLES DE MATÉRIEL, CHACUN INCLUANT :

1 WASHITSU

POUR GARDER UNE TRACE DE
L'AVANCÉE DE VOTRE PARTIE

EN 4 COULEURS



EMPLACEMENT PROJET
POUR SHŌGUN

EMPLACEMENT
SHŌGUN NO KATANA

EMPLACEMENT
SASHIMONO

1
MARQUEUR
DE SCORE



EMPLACEMENTS
POUR LES
3 MEMBRES
DE VOTRE FAMILLE

EMPLACEMENT
COMPOSITION

EMPLACEMENTS
POUR LES OUVRIERS
DISPONIBLES

EMPLACEMENTS
POUR LES
OUVRIERS
BLOQUÉS



1 FORGE

OÙ SONT FABRIQUÉS LES SABRES

1
TUILE
SHŌGUN NO KATANA
LE SABRE DU SHŌGUN



7 OUVRIERS,
POUR EFFECTUER
DES ACTIONS DURANT
LA PARTIE



3 MEMBRES DE VOTRE FAMILLE,
QUI SERONT ENVOYÉS
AU PALAIS DU SHŌGUN AFIN
D'Y OBTENIR DES AVANTAGES
DURANT LA PARTIE



2 MOINES,
POUR EFFECTUER
DES ACTIONS AVANCÉES
DURANT LA PARTIE



4 ARTISANS,
POUR DÉCORER
LES SABRES

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Donnez à chaque joueur 1 Forge, 1 Washitsu, 1 tuile **SHŌGUN NO KATANA**, 1 marqueur de score et toutes les figurines de la couleur de son choix. Le Washitsu doit présenter le côté avec le chiffre « 3 » dans le coin inférieur droit (le verso est utilisé pour le mode « 1 Joueur » - voir page 17).



3. Donnez à chaque joueur 2 Bois et 1 Acier. Placez vos ressources sur les cases correspondantes de votre Forge.
4. Placez les éléments suivants sur votre Washitsu:
 - a. 4 Ouvriers dans les emplacements d'Ouvriers Disponibles
 - b. 3 autres Ouvriers dans les emplacements d'Ouvriers Bloqués
 - c. Les 3 Membres de votre Famille dans leur emplacement réservé
 - d. Le **SHŌGUN NO KATANA** dans son emplacement réservé

5. Placez les éléments suivants sur le plateau principal :
 - a. Votre marqueur de score sur la case « 0 » de la piste de score
 - b. 4 Artisans à l'Académie
 - c. 2 Moines au Temple
 - d. Le marqueur Tour sur la case « 1 » de la piste des tours.



6. Mélangez les 9 tuiles Salle du Palais, face cachée. Puis piochez-en aléatoirement 5 et placez-les sur les emplacements désignés du plateau principal. Les 4 tuiles inutilisées peuvent être remises dans la boîte. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser celles indiquées sur l'image.

IMPORTANT: il ne peut y avoir qu'1 seule Salle Passive dans la partie (voir « Le Palais du Shōgun », page XX). Si vous en piochez une deuxième alors que la première est déjà en jeu, mettez-la de côté et piochez-en une autre.

7. Mélangez les tuiles Sabre face cachée et placez-les en tas près du plateau principal. Remplissez ensuite les cases correspondantes au nombre de joueurs avec des cartes sabres, retournées face visible





NUMERO DI GIOCATORI

8. Mélangez les cartes **Daimyō**, divisez-les en 4 paquets de 16 cartes, et placez-les face visible dans les 4 emplacements situés près des maisons sur le plateau principal.
9. Mélangez le paquet **Marché** et placez-le face visible sur l'une des trois cases **Marché**. Prenez les 2 cartes du dessus et placez-les sur les deux autres cases de façon à ce que trois cartes soient visibles (celle sur le dessus du paquet et les 2 autres).
10. Piochez aléatoirement autant de cartes **Faveur du Shōgun** que le nombre de joueurs et placez-les près du plateau principal en compagnie des cartes **Honte/Déshonneur**, les ressources, les pièces et les tuiles **Sashimono**.
11. Mélangez les cartes **Honneur** et révélez-en autant que le nombre de joueurs. Placez-les près du plateau de jeu et laissez les autres dans un paquet à proximité.
12. Déterminez aléatoirement le premier joueur. Il reçoit la carte **Premier joueur** et le **Sashimono** de départ sans pièce. Les autres joueurs reçoivent un **Sashimono** de départ par ordre croissant (1, 2, 3 pièces), dans le sens des aiguilles d'une montre.
13. Révélez autant de **tuiles Sabre** du paquet que le nombre de joueurs. En commençant par le dernier joueur (celui qui détient le **Sashimono** de départ avec le plus grand nombre de pièces) et en allant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend 1 **Sabre**. Le premier joueur devra prendre celui qui reste.
14. Placez le **Sabre** que vous avez choisi sur votre **Forge**, dans la case la plus à gauche de la rangée correspondant à la **première** ressource indiquée sur la tuile (voir « Règles de mouvement des Sabres dans votre Forge », page 10).
15. Prenez le nombre de pièces indiqué sur votre tuile **Sabre** plus le nombre de pièces indiqué sur votre **Sashimono** de départ afin de constituer votre **capital** de départ.
16. Placez votre **Sashimono** de départ sur l'icône **Pièce** de votre **Sabre** afin de la recouvrir, comme indiqué sur l'image. (Cette icône ne se sera plus utilisée à partir de maintenant).

LE PREMIER TOUR COMMENCE.

EXEMPLE 1: L'ordre au premier tour est John, Paul, George, Ringo. Ringo est le premier à choisir une tuile Sabre, puis c'est au tour de George, puis à celui de Paul. Enfin, John prend la seule tuile restante. Tous reçoivent des pièces comme indiqué sur l'image.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 4 tours. Chaque tour est divisé en deux phases, qui doivent être jouées dans l'ordre :

1. Séquence des joueurs
2. Restauration

1: SÉQUENCE DES JOUEURS

En commençant par le premier joueur, et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent des Ouvriers et/ou des Moines comme il est décrit dans la section **ZONES DE JEU ET ACTIONS POSSIBLES**. À tour de rôle, les joueurs placent un Ouvrier ou un Moine à la fois, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs figurines ou passent leur tour.

IMPORTANT: vous ne pouvez utiliser que les Ouvriers encore présents sur les emplacements « Ouvrier Disponible » de votre Washitsu.

IMPORTANT: les emplacements où vous pouvez placer vos Ouvriers ou vos Moines sur le plateau de jeu principal sont ceux qui n'ont pas de numéro ou qui ont un numéro inférieur ou égal au nombre de joueurs.

ZONES DE JEU ET ACTIONS POSSIBLES

LE TEMPLE ¹

Si vous possédez 2 Moines de votre couleur dans cette zone, vous pouvez, à votre tour, utiliser l'un d'entre eux pour accomplir une action à la place d'un Ouvrier.

Pour ce faire, vous devez faire une offrande au Temple en payant le nombre de pièces inscrit à droite du numéro du tour en cours (remettez les pièces dans la réserve).

Les Moines suivent les règles suivantes :

- Un Moine doit être placé exactement comme un Ouvrier. En plus de l'action choisie, il activera également un effet spécial.
- Vous pouvez choisir de ne pas utiliser tous vos Moines (ou Ouvriers).
- Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous utilisez vos Moines et vos Ouvriers.
- Si vous utilisez un Moine, vous pouvez toujours utiliser des Ouvriers Disponibles lors de votre prochaine séquence.

IMPORTANT: vous devez payer le coût du Moine immédiatement lorsque vous le prenez dans le Temple. Vous ne pouvez pas utiliser un Moine pour obtenir des pièces, puis utiliser celles-ci pour payer le coût.



Les paragraphes suivants décrivent les actions liées au placement d'un ouvrier dans les différentes zones du plateau, ainsi que les effets supplémentaires déclenchés par les Moines. L'effet supplémentaire d'un Moine est indiqué par un symbole près de chaque zone de jeu.

1) Le rôle des Moines dans le jeu est notre libre interprétation de la réalité historique, telle qu'elle est expliquée dans le livret historique.



EXEMPLE 2: au début de la partie, John, Paul et George ont chacun utilisé un Ouvrier. Ringo possède 8 pièces et en dépense 5 pour utiliser un Moine, qu'il place sur le Marché. Lors de sa prochaine séquence, comme il ne possède pas 5 pièces, il utilisera l'un de ses 4 Ouvriers disponibles.



LES QUATRE MAISONS (HAN) DES DAIMYŌ²

C'est ici que vivent les 4 Daimyōs qui veulent acheter vos précieux sabres. Faire connaître votre art est un bon moyen d'obtenir des points supplémentaires à la fin du jeu.

Les Daimyōs vous paieront à l'avance lorsqu'ils commanderont un sabre, ce qui vous permettra de gagner des pièces.

OUVRIER :

1. Prenez la tuile Sabre de votre choix sur le plateau principal et placez-la sur votre Forge (voir « Règles de mouvement des Sabres dans votre Forge », page 10).

IMPORTANT : vous ne pouvez pas choisir un Sabre que vous ne pouvez pas légalement placer sur votre Forge.

2. Placez votre Ouvrier dans la case située sous la tuile Sabre que vous venez de prendre.

3. Recevez la quantité de pièces indiquée sur la tuile Sabre choisie.

4. Prenez un Sashimono correspondant à la Maison dont vous venez de prendre le Sabre et placez-le sur l'icône Pièce du Sabre, comme indiqué sur l'image.

5. Prenez la première carte Daimyō du paquet placé près de cette Maison et placez-la face visible près de votre Washitsu de façon à ce que tout le monde puisse la voir.



MOINE :

Suivez toutes les étapes ci-dessus comme s'il s'agissait d'un Ouvrier, puis prenez un autre Sashimono de votre choix (identique ou différent du précédent) et placez-le **directement dans l'emplacement Sashimono** de votre Washitsu.



EXEMPLE 3 : pour sa première action, prend le Sabre affiché sur l'image. Il place l'un de ses Ouvriers Disponibles dans l'emplacement ainsi libéré et prend 4 pièces, le Sashimono et la carte indiquée.

2) En réalité le paiement d'avance n'était pas la norme, comme expliqué sur la page 2 du livret historique



LE MARCHÉ³

Ici vous pouvez acheter des ressources pour forger les sabres et trouver les cartes les plus rares.

OUVRIER :

1. Placez votre Ouvrier sur un emplacement libre du Marché. Il n'est pas possible d'utiliser un emplacement où figure un chiffre strictement supérieur au nombre de joueurs.

2. Achetez les ressources que vous souhaitez depuis la réserve : le coût de chaque ressource est indiqué dans la zone du Marché. Remettez les pièces dépensées dans la réserve.

3. Placez ces ressources dans les cases de votre Forge prévues à cet effet.

4. Choisissez l'une des 3 cartes Marché révélées et placez-la, face visible, près de votre Washitsu, de façon à ce que tout le monde puisse la voir. Puis, remplacez-la si nécessaire.



EXEMPLE 4 : Ringo a placé son Moine au marché. D'abord, il dépense 3 pièces pour acheter 1 Bois (coût : 1 pièce) et 1 Acier (coût : 2 pièces), qu'il place sur sa Forge. Puis, il prend la carte représentée sur l'image, révélant ainsi la suivante du paquet. Comme il a utilisé un Moine, il peut choisir une deuxième carte parmi les 3 disponibles (dont celle du dessus du paquet qu'il vient de révéler).



VOTRE FORGE⁴

Il s'agit du cœur battant du jeu. Les Sabres se déplacent dans votre Forge et vous devez bien gérer ces mouvements afin d'en déplacer le plus grand nombre à chaque action, tout en essayant d'éviter les collisions !

OUVRIER :

1. Placez l'Ouvrier près du côté gauche ou du côté supérieur de votre Forge afin qu'il indique clairement une rangée ou une colonne. Il n'y a pas de limite au nombre d'ouvriers (ou de Moines) que vous pouvez placer sur la même rangée ou colonne.

2. Vous pouvez ensuite déplacer une fois chacun des Sabres qui se trouvent dans la rangée ou la colonne sélectionnée.

NOTE : les Sabres doivent déjà se trouver à cet endroit quand vous placez l'Ouvrier.



MOINE :

Vous pouvez déplacer 1 Sabre supplémentaire, qu'il vienne d'être activé par le placement du Moine ou qu'il s'agisse d'un autre. Vous pouvez effectuer le mouvement supplémentaire à tout moment, même entre deux autres mouvements « normaux ».

NOTE : vous pouvez utiliser le mouvement supplémentaire pour déplacer un Sabre dans une rangée ou une colonne qu'il n'occupait pas auparavant, puis le déplacer de nouveau parce qu'il est maintenant activable comme les autres.

Voir les « Règles de mouvement des Sabres dans votre forge » et les exemples à la page 10.

3) Vous trouverez des informations sur les marchés à la page 3 du livret historique.

4) Vous trouverez des détails sur les forges de cette époque à la page 3 du livret historique.

Votre lame peut être tranchante et bien équilibrée, mais la beauté est également importante. À l'Académie, vous apprendrez à décorer les sabres avec des ornements et des finitions précieuses pour en augmenter la valeur.

Bien entendu, le client vous gratifiera de pièces supplémentaires pour chaque décoration ! Mais attention ! Tous les infatigables artisans de l'Académie travaillent sans relâche pour créer des chefs-d'œuvre uniques, de sorte que les Artisans des autres joueurs pourront eux aussi embellir leur sabre.

OUVRIER :

- Placez votre Ouvrier sur un emplacement libre de l'Académie. Il n'est pas possible d'utiliser un emplacement où figure un chiffre strictement supérieur au nombre de joueurs.
- Avancez l'un de vos Artisans d'une case vers la droite. La position de chaque Artisan détermine le nombre de pièces que vous recevrez lorsque vous améliorez un Sabre avec la ressource correspondante.
- Vous pouvez maintenant façonner les ressources déjà placées sur votre Sabre : sculpter le bois, graver l'acier, orner le galuchat ou peindre avec la laque. Pour ce faire, suivez ces règles :
 - Vous pouvez activer une fois chaque Artisan par action. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser plus d'une ressource de chaque type par action.
 - Seules les ressources que vous avez déjà placées sur les Sabres de votre Forge peuvent être utilisées.
 - Vous ne pouvez jamais utiliser deux fois la même ressource sur le même Sabre (chaque ressource représente une partie du Sabre : une fois que vous l'avez améliorée, il n'est pas logique de l'améliorer de nouveau).
 - Il est possible d'utiliser différentes ressources sur le même Sabre, tant que vous respectez les limites ci-dessus.
- TOUS LES AUTRES JOUEURS** peuvent eux aussi activer l'un de leurs artisans pour utiliser une seule ressource d'un Sabre, en suivant les règles ci-dessus (c'est-à-dire un Sabre de leur Forge, sans ressource du même type déjà utilisée, etc.)

- Les joueurs reçoivent la quantité totale de pièces correspondant aux décorations qu'ils ont effectuées.

IMPORTANT, même les joueurs qui ont passé durant ce tour peuvent utiliser une ressource sur un Sabre de leur Forge si l'Académie est activée par un autre joueur.



MOINE :

Effectuez l'étape 2 une fois supplémentaire. Il est possible d'avancer le même Artisan deux fois, ou deux Artisans différents une seule fois chacun.

EXEMPLE 5a: Paul place un Moine à l'Académie, avance son Artisan de deux cases sur la rangée Acier, puis peint un Sabre avec de la laque, sculpte le Bois et grave l'Acier d'un autre Sabre, et orne le Galuchat d'un troisième. Il obtient 8 pièces au total.



EXEMPLE 5b: même s'il s'agit de la séquence de Paul, John peut lui aussi utiliser une ressource. Son Sabre se compose d'une Laque de base, d'un Bois sculpté, d'un Acier gravé et d'un Acier de base. Il ne peut choisir que la Laque parce qu'il a déjà de l'Acier gravé et qu'il ne peut pas graver l'acier une deuxième fois. Il obtient 1 pièce.

EXEMPLE 5c: dans le même temps, Ringo peut lui aussi utiliser une ressource. Son Sabre est composé de tous les types de ressources, il peut donc façonner celle qu'il désire. Il choisit d'orne le Galuchat et obtient 3 pièces.



5) Cet endroit n'a pas existé en réalité. Vous pouvez trouver des détails sur le véritable art de décorer les sabres à la page 2 du livret historique, aux chapitres « Les Sabres » et « Les Artisans ».

EXEMPLE 5d. George pourrait lui aussi utiliser une ressource, mais la seule ressource qu'il a sur un Sabre est l'Acier, et cet Acier est déjà gravé. Il ne peut donc rien améliorer.



LE PALAIS DU SHŌGUN⁶

Les membres de votre famille présents au palais du Shōgun peuvent demander à ce dernier de vous procurer des faveurs qui vous seront utiles durant la partie. Mais, afin de préserver l'équilibre politique, il accordera également quelque chose à vos adversaires.

OUVRIER :

1. Placez votre Ouvrier sur un emplacement du Palais du Shōgun non occupé par un autre Ouvrier ou un Moine. Il n'est pas possible d'utiliser un emplacement où figure un chiffre strictement supérieur au nombre de joueurs.
2. Ajoutez l'un des Membres de votre Famille dans une Salle du Palais dans laquelle vous n'avez pas déjà de Membre de votre Famille. Si les 3 Membres de votre Famille se trouvent déjà au Palais, sautez cette étape.
3. Si vous le souhaitez, vous pouvez réorganiser la répartition des Membres de votre Famille se trouvant au Palais, toujours en respectant la limite d'une seule personne par Salle.
4. Obtenez immédiatement **tous** les Avantages indiqués sur **chacune** des Salles dans lesquelles vous avez un Membre de votre Famille, à l'exception de la Salle Passive, qui est activée en effectuant d'autres actions – voir la dernière page du livret de règles.



La position des Membres de leur Famille détermine les Avantages possibles que les joueurs peuvent activer.



6) Vous pourrez trouver des détails sur le rôle des membres des familles au sein du palais à la page 6 du livret historique.

5. **TOUS LES AUTRES JOUEURS** peut choisir un Membre de sa Famille situé au Palais et immédiatement obtenir les Avantages indiqués sur la Salle dans laquelle il se trouve. Ils ne peuvent pas choisir de Membre de leur Famille qui se trouverait dans la Salle Passive.



MOINE :

Vous pouvez obtenir l'Avantage d'une Salle contenant l'un des Membres de votre Famille une fois supplémentaire.

IMPORTANT : même les joueurs qui ont passé ce tour peuvent obtenir un Avantage si le Palais est activé par un autre joueur.

IMPORTANT : profiter des Avantages offerts par le Shōgun n'est pas obligatoire. À chaque fois que vous activez le Palais, vous pouvez choisir quels Avantages obtenir et dans quel ordre.

Les Avantages sont décrits à la dernière page de ce livret de règles.

EXEMPLE 6 : c'est le troisième tour. George place un Moine. Il obtient 2 pièces et en dépense immédiatement 1 pour obtenir 1 Galuchat. Il utilise également l'effet du Moine pour déplacer deux Sabres au lieu d'un seul. Dans le même temps, John choisit d'acheter une Laque au prix de 2 pièces. Paul déplace un Sabre et Ringo avance l'un de ses Artisans à l'Académie.



KOMAINU⁷

Ce lieu de recueillement est idéal pour planifier vos futures actions et trouver des idées pour obtenir de bons résultats, même économiques.

OUVRIER :

1. Placez un Ouvrier dans l'emplacement (seulement s'il est vide).
2. Obtenez 4 pièces de la réserve.
3. Lors de la phase de restauration, vous prendrez la carte Premier Joueur et jouerez en premier au prochain tour.



MOINE :

Vous pouvez utiliser n'importe lequel des effets spéciaux des Moines, dans n'importe laquelle des autres zones.

EXEMPLE 7. George place un Moine dans la zone du Komainu. Il gagne immédiatement 4 pièces. Puis, il peut décider quel effet spécial utiliser. Il choisit celui de la Forge et peut donc déplacer un Sabre.



PASSER

Si c'est à vous de jouer et que vous ne voulez ou ne pouvez pas effectuer d'action, vous devez passer. Dans ce cas, prenez l'une des cartes Honneur disponibles de votre choix. Jusqu'à la fin du tour, vous ne pouvez plus effectuer d'action ou livrer de Sabre, mais vous pouvez toujours obtenir les Avantages liés à l'Académie ou au Palais s'ils sont activés par d'autres joueurs.

NOTE : si l'un de vos adversaires activait l'Académie ou le Palais après que vous ayez passé, vous pourriez toujours recevoir des pièces mais vous ne seriez pas dans la capacité de payer pour utiliser un Moine. De la même façon, vous pourriez achever un Sabre mais pas le livrer pour débloquer un nouvel Ouvrier et l'utiliser ce tour. (voir page 12).

7) Vous pouvez trouver des détails sur les temples de cette époque à la page 3 du livret historique.

RÈGLES DE MOUVEMENT DES SABLES DANS VOTRE FORGE

Votre Forge est faite de quatre rangées, chacune reliée à une ressource spécifique. De haut en bas, nous trouvons de la Laque, du Bois, de l'Acier et du Galuchat. Chaque rangée se compose de 5 cases.

Lorsque vous prenez une tuile Sabre, vous devez la placer dans votre Forge, dans la case la plus à gauche de la rangée liée à la première ressource indiquée sur la tuile Sabre.

Les tuiles Sabres peuvent être déplacées sur votre Forge en suivant les règles suivantes :

- RÈGLE D'OR :** un Sabre se déplace d'une case à chaque fois qu'il se voit affecter une ressource. Il n'y a pas d'exception : il n'est jamais possible de déplacer un Sabre sans placer une ressource dessus, et il n'est jamais possible de placer une ressource sur un Sabre sans le déplacer.
- Un Ouvrier active tous les Sabres qui se trouvent dans la rangée ou dans la colonne dans laquelle il a été placé, **une fois chacun**.
- Les ressources doivent toujours être placées sur les Sabres dans l'ordre où elles apparaissent sur la tuile Sabre.
- Lorsque vous placez, sur un Sabre, une ressource qui correspond à la rangée dans laquelle se trouve le Sabre, déplacez celui-ci d'une case vers la droite.
- Lorsque vous placez, sur un Sabre, une ressource qui correspond à la rangée située au-dessus ou au-dessous de celle du Sabre, déplacez celui-ci d'une case dans cette direction (donc vers le haut ou vers le bas).
- Chaque case ne peut contenir qu'un seul Sabre à la fois.
- Un Sabre ne peut jamais entrer dans une case occupée par un autre Sabre.
- Lorsque vous activez plus d'un Sabre à la fois, vous pouvez décider l'ordre dans lequel les déplacer. Il est donc tout à fait possible de déplacer un Sabre qui occupe la case de destination d'un autre Sabre afin de laisser la place à celui-ci.
- CAS SPÉCIAL :** parfois, il peut arriver que deux Sabres qui se trouvent dans des rangées adjacentes doivent échanger leur position. Ce mouvement est autorisé si ces deux Sabres sont activés en même temps et conformément aux règles.

EXEMPLE 8a : Paul possède les trois Sabres représentés sur l'image. Ils doivent être déplacés comme indiqué (chaque mouvement correspond au placement d'une ressource sur le Sabre).



EXEMPLE 8b : (pour ces exemples, nous nommerons chacun des Sabres par la couleur du Sashimono placé dessus) : Paul place son Ouvrier sur la première colonne et active donc les trois Sabres. Chacun est déplacé d'une case sur la droite (au prix, respectivement, d'1 Laque, d'1 Acier et d'1 Galuchat).

EXEMPLE 8c : si Paul devait activer tous ses Sabres maintenant, au moins un serait bloqué car les Sabres rouge et bleu doivent tous deux se déplacer sur la même case. Par chance, Paul décide d'aller au Palais. Paul peut donc activer un Membre de sa Famille pour placer un Bois sur son Sabre bleu et le déplacer d'une case vers le haut.



NOTE : il est possible d'invertir 2 Sabres en plaçant un Moine au Palais et en profitant de l'Avantage de la salle « déplacement de Sabre » à deux reprises.

EXEMPLE 8d: maintenant, Paul place un Ouvrier sur la deuxième colonne, et active donc les trois Sabres une nouvelle fois. Tout d'abord, il place un deuxième Bois sur le Sabre bleu et le déplace vers la droite, de façon à ce que le Sabre rouge puisse descendre. Le Sabre blanc se déplace d'une case vers le haut.



EXEMPLE 8e: puis, Paul place un Moine sur la deuxième rangée. En plus des Sabres qui se trouvent dans cette rangée, il peut également activer le Sabre blanc grâce à l'effet spécial du Moine. Il échange sa position avec le Sabre rouge. Le Sabre bleu se déplace de nouveau sur la droite.



EXEMPLE 8f: Paul place son second Moine sur la deuxième colonne, et peut donc activer tous les Sabres une nouvelle fois. Le Sabre bleu est maintenant prêt à être livré.



EXEMPLE 10: les Sabres de George se trouvent dans cette position. George place un Moine sur la deuxième rangée. Il utilise d'abord le mouvement supplémentaire pour déplacer le Sabre bleu vers le haut afin qu'il se trouve dans la deuxième rangée avec les deux autres. Puis, il peut déplacer les trois Sabres.



EXEMPLE 9: les Sabres de se trouvent dans cette position. Par conséquent, s'il décide de les activer avec un Ouvrier, l'un d'eux serait bloqué parce que le Sabre rouge et le Sabre bleu doivent se rendre sur la même case. Il décide de les activer avec un Moine et peut donc accomplir un mouvement supplémentaire : d'abord il intervertit le Sabre bleu et le Sabre vert, puis déplace le Sabre bleu une nouvelle fois d'une case vers la droite. Maintenant, le Sabre rouge peut se déplacer vers le bas.



LIVRER DES SABRES

Lorsqu'un Sabre est achevé – c'est-à-dire lorsqu'il possède toutes les ressources requises – vous pouvez le livrer en suivant les règles suivantes :

1. Calculez la valeur totale du Sabre en additionnant :
 - a. Les points indiqués sur la tuile Sabre plus les points accordés par la carte Marché n°3, si vous la jouez (voir la dernière page de ce livret).
 - b. 1 point s'il y a un Bois sculpté sur le Sabre.
 - c. 2 points s'il y a un Acier gravé sur le Sabre.
 - d. 3 points s'il y a un Galuchat orné sur le Sabre.
 - e. 4 points s'il y a de la Laque peinte sur le Sabre.
 - f. Les points inscrits près du numéro du tour en cours sur la piste des tours.

Avancez votre marqueur de score en conséquence.

2. Prenez les Avantages indiqués à l'extrémité de la rangée et de la colonne dans lesquelles se trouve le Sabre, y compris l'Avantage permanent offert par les cartes que vous auriez pu placer sous votre Forge pour cette rangée et colonne (voir « Comment jouer les cartes », page 13) et celui accordé par la carte Marché n°5, si vous la jouez (voir la dernière page du Manuel historique).
3. Prenez le Sashimono qui se trouve actuellement sur la tuile Sabre et placez-le dans l'emplacement Sashimono de votre Washitsu, comme suit :

- a. S'il n'y a pas de Sashimono de ce type, placez-le dans la première case vide à partir de la gauche.
 - b. S'il y a déjà au moins un autre Sashimono de ce type, placez le nouveau sur celui-ci.
 - c. S'il s'agit de votre Sashimono de départ, remettez-le dans la boîte et prenez-en un autre de votre choix, puis placez-le sur votre Washitsu comme expliqué ci-dessus.
4. Placez le Sabre dans la première case Sabre vide de votre Washitsu (de gauche à droite dans la rangée supérieure puis dans la rangée inférieure). Si un Ouvrier Bloqué se trouve dans cette case, déplacez-le immédiatement dans une case réservée aux Ouvriers Disponibles. Vous pouvez à présent l'utiliser jusqu'à la fin de la partie.

IMPORTANT : ne retirez aucune ressource du Sabre. Vous en aurez besoin au moment du décompte des points en fin de partie.

IMPORTANT : bien que cela soit très difficile, il est possible de livrer plus de huit Sabres. Placez les Sabres excédentaires près de votre Washitsu.

5. Lorsque vous achevez un Sabre, vous prouvez que vous avez les compétences nécessaires pour travailler correctement les matériaux qui amèneront ce Sabre au niveau de qualité requis pour un Shōgun No Katana. Pour représenter ceci, vous pouvez choisir

de 0 à 2 ressources présentes sur le Sabre achevé et ajouter ce même nombre et type de ressources prises dans la réserve sur votre emplacement « Projet pour le Shōgun ». Ces ressources peuvent être de même type s'il y a au moins 2 de ces ressources sur le Sabre que vous venez d'achever.

IMPORTANT : vous devez ajouter toutes les ressources dans leur version de base, même si elles sont améliorées sur le Sabre livré.

NOTE : il n'y a pas de limite au nombre de ressources que vous pouvez placer dans votre emplacement Projet, mais vous ne serez pas en mesure d'en utiliser plus de 7. Vous devrez alors vous défausser des ressources en excès et payer une pénalité (voir « Modifier le projet pour le Shōgun », page 15).

IMPORTANT : vous n'êtes pas obligé de livrer un Sabre immédiatement après l'avoir achevé. Vous pouvez le laisser où il est et attendre de le décorer et/ou de le livrer lors d'un prochain tour pour marquer plus de points. Néanmoins, vous ne bénéficiez pas des Avantages décrits à l'étape 2 tant que vous ne le livrez pas.

IMPORTANT : livrer un Sabre N'EST PAS une action et vous pouvez le faire à n'importe quel moment durant le tour (même durant la séquence d'un adversaire), mais seulement si vous n'avez pas encore passé pendant ce tour.

NOTE : vous pouvez livrer un Sabre, s'il est achevé, pendant le déplacement d'autres Sabres, ceci afin de libérer la case dans laquelle il se trouve et y déplacer l'un des autres Sabres.

EXEMPLE 11 : a achevé un Sabre et souhaite le livrer. D'abord, il marque les 6 points indiqués sur la tuile, puis ceux pour les ressources façonnées (4 pour la Laque peinte, 1 pour le Bois sculpté, 2 pour l'Acier gravé) et enfin 4 points parce qu'il s'agit du troisième tour. Il avance son marqueur de score de 17 cases et gagne les Avantages indiqués sur la rangée et la colonne dans lesquelles se trouve le Sabre : 1 Acier et 1 pièce. Puis, il retire le Sabre de la Forge et le place dans la première case vide de son Washitsu, déverrouillant ainsi un Ouvrier, et place le Sashimono dans l'emplacement qui lui est dédié. Enfin, il place 2 Acier dans son emplacement Projet pour le Shōgun.



COMMENT JOUER LES CARTES

Vous pouvez obtenir des cartes en plaçant des Ouvriers ou des Moines sur l'une des quatre Maisons de Daimyō ou au marché. Vous devez les garder visibles près de votre Washitsu. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir.

Chaque carte indique un Avantage permanent et un effet immédiat, et peut être utilisée comme suit :



ACTIVER L'EFFET IMMÉDIAT D'UNE CARTE

Chaque carte indique un effet immédiat que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois. De nombreuses cartes affichent l'icône d'une zone de jeu et ne peuvent être jouées que si vous effectuez une action dans cette zone. D'autres peuvent être jouées à n'importe quel moment (vous pouvez trouver une liste avec tous les détails à la dernière page du Manuel historique). Lorsque vous utilisez l'effet immédiat d'une carte, vous devez soit payer son effet permanent soit la défausser.

ACTIVER L'AVANTAGE PERMANENT D'UNE CARTE

Juste avant ou après avoir utilisé l'effet immédiat d'une carte, vous devez décider si vous la défaussez ou si vous payez le prix pour activer l'Avantage permanent. Si vous décidez de payer, glissez la carte sous votre Forge, à la fin de la rangée ou de la colonne de votre choix de façon à ce que l'Avantage reste visible. À partir de maintenant, à chaque fois que vous livrez un Sabre de cette rangée ou de cette colonne, vous obtenez cet Avantage **en plus** de celui imprimé sur votre Forge.

NOTE : si vous êtes en train de livrer un Sabre, vous n'êtes pas obligé de placer l'Avantage permanent à l'extrémité de la rangée ou de la colonne dans laquelle il se trouvait, même si c'est souvent utile de le faire.

DÉTAILS ET CLARIFICATIONS À PROPOS DES CARTES

Dans cette section, nous appellerons « Moment » toute action entreprise par un joueur, que cela soit durant sa séquence ou non, c'est-à-dire :

- une action durant votre séquence,
- livrer un ou plusieurs Sabres durant votre séquence ou celle d'un adversaire (de multiples livraisons sont possibles au cours du même Moment),
- activer l'effet immédiat d'une carte durant votre séquence ou celle d'un adversaire.

Un Moment se termine lorsque vous ne pouvez rien faire d'autre qui fasse partie de cette action.

VOUS NE POUVEZ PAS :

- placer plus d'un Avantage sur une même ligne ou colonne, sauf si vous activez l'effet immédiat de la carte Marché n°4,
- utiliser des pièces obtenues par un Avantage permanent pour payer l'Avantage lui-même,
- activer l'effet immédiat d'une carte et conserver celle-ci pour acheter son Avantage permanent au cours d'un Moment ultérieur,
- acheter l'Avantage permanent d'une carte sans activer l'effet immédiat de cette carte et le conserver pour un Moment ultérieur,
- interrompre l'activation d'une rangée ou colonne et la reprendre plus tard, même au cours du même Moment (voir l'exemple 14).

VOUS POUVEZ :

- activer l'effet immédiat d'une carte, puis défausser celle-ci, abandonnant alors son Avantage permanent,
- acheter l'Avantage permanent d'une carte sans en activer l'effet immédiat, en renonçant à celui-ci,
- activer l'effet immédiat d'une carte puis acheter son Avantage permanent lors du même Moment,
- acheter l'Avantage permanent d'une carte puis activer son effet immédiat lors du même Moment,
- appliquer l'effet immédiat d'une carte à son Avantage permanent (déjà acheté) au cours du même moment (voir exemple 13),
- activer autant d'effets immédiats sur autant de cartes que vous souhaitez avant de décider combien d'Avantages permanents vous allez acheter lors du même Moment,
- utiliser des pièces obtenues grâce aux effets immédiats d'une carte pour en acheter ses bonus permanents,
- utiliser des pièces obtenues grâce à l'Avantage d'une rangée pour payer le coût d'un Avantage d'une colonne (et vice versa) puis obtenir ces Avantages au cours du même Moment (voir exemples 13 et 14).

EXEMPLE 12a: John se rend au Palais. Pendant la séquence de John, George décide d'utiliser la carte indiquée pour réorganiser les Membres de sa Famille. Après avoir activé son effet immédiat, George doit décider s'il achète l'Avantage permanent ou s'il défausse la carte parce qu'il n'a rien d'autre à faire durant ce Moment. Il peut utiliser 1 des 2 pièces qu'il vient d'obtenir en activant la Salle du Palais pour en payer le coût.



EXEMPLE 12b: en poursuivant la situation décrite dans l'exemple 12a, si George avait un ou plusieurs Sabres achevés, il pourrait décider d'en livrer un (ou plusieurs, voire tous) à cet instant. Ainsi, le Moment ne serait pas terminé et il pourrait décider d'acheter le bénéfice pendant ou après les livraisons.

EXEMPLE 13: Paul a achevé un Sabre et il veut le livrer. Il joue la carte Marché n°5, qui lui permet de profiter à deux reprises de l'Avantage lié à la rangée ou à la colonne dans laquelle se trouve le Sabre, et la carte Marché n°3, qui double les points indiqués sur la tuile Sabre. Avant la livraison, il décide d'acheter l'Avantage permanent de la carte Marché n°5 et la place à la fin de la rangée, comme indiqué sur l'image. Pour ce faire, il ne dépense que les 3 pièces qu'il possède.



Le score total pour le Sabre est : les 5 points indiqués sur la tuile, 5 points supplémentaires grâce à la carte Marché n°3, 1 point pour le Bois décoré, 2 points pour l'Acier décoré et 2 points parce qu'il s'agit du deuxième tour. Puis, Paul reçoit 2 Acier et 4 pièces parce qu'il utilise l'effet immédiat de la carte n°5 (qu'il vient juste de placer sous le plateau) pour doubler les Avantages accordés par la troisième rangée. Maintenant, il dépense 3 pièces pour placer la carte Marché n°3 à l'extrémité de la troisième colonne et obtient 4 pièces supplémentaires (2 imprimées sur le plateau et 2 sur la carte).

NOTE : pour utiliser l'Avantage permanent de chaque carte (2 pièces), Paul doit posséder les 3 pièces requises avant de placer la carte sous le plateau. Il n'est pas permis d'utiliser les pièces obtenues d'un Avantage permanent pour payer ce même Avantage.

EXEMPLE 14: Ringo décide de livrer ce Sabre et utilise la carte Marché n°3 pour marquer 5 points supplémentaires. Comme il ne possède plus de pièces, il décide d'utiliser le bonus permanent affiché sur la deuxième colonne de sa Forge pour en recevoir 3. Maintenant, s'il le souhaitait, il pourrait les dépenser pour placer la carte Marché n°3 à l'extrémité de n'importe quelle rangée ou colonne. S'il décidait de placer cette carte à l'extrémité de la rangée supérieure, il gagnerait immédiatement 2 pièces en plus de la Laque imprimée sur sa Forge. En revanche, s'il décidait de la placer à l'extrémité de la deuxième colonne, il n'obtiendrait pas les pièces car cette colonne a déjà été activée au cours de ce Moment et qu'il n'est pas possible d'interrompre une telle activation pour en acheter l'Avantage avant de reprendre l'activation.

Sinon, Ringo pourrait aussi décider de défausser la carte et garder les 3 pièces.



LE SABRE POUR LE SHŌGUN

Le sommet de l'art pour un maître d'armes n'est rien de moins que la création de son propre **SHŌGUN NO KATANA** (Sabre du Shōgun). Mais pour ce faire, vous devez suffisamment maîtriser le travail des différents types de ressources. À chaque fois que vous livrez un Sabre, vous pouvez placer sur votre « Projet pour le Shōgun » jusqu'à deux ressources du même type que celles présentes sur ce Sabre. Vous les utiliserez pour créer votre propre « recette » de Shōgun no Katana.

EXEMPLE 15: Ringo a déjà livré les deux Sabres présentés sur l'image. Ce faisant, il a ajouté à son Projet 1 Laque et 1 Galuchat pour le premier Sabre et deux Acier pour le second. Lorsqu'il livre le troisième Sabre, il décide de n'ajouter qu'1 Bois parce qu'il craint de ne pas avoir suffisamment d'action à sa disposition pour achever un Sabre à 7 ressources et qu'il veut ajouter 1 Galuchat lorsqu'il livrera le prochain Sabre.



METTRE VOTRE SHŌGUN NO KATANA EN JEU

Lorsque vous pensez que votre Projet est prêt et qu'il vous satisfait, vous pouvez mettre votre **SHŌGUN NO KATANA** en jeu, comme suit :

1. Pour mettre votre **SHŌGUN NO KATANA** en jeu, vous devez avoir au moins 1 **ressource de chaque type** dans votre emplacement « Projet pour le Shōgun ».
2. Placez ces ressources dans votre emplacement Composition comme vous le souhaitez, tant qu'il est possible de déplacer le Sabre à travers votre Forge conformément aux règles, sans sauter de rangée (cela signifie que vous ne pouvez pas placer deux ressources adjacentes l'une à l'autre sur votre zone de composition si elles ne sont pas adjacentes sur votre Forge). Vous allez devoir déplacer ce Sabre à travers votre Forge en suivant la composition que vous avez créée.
3. Le Sabre doit être mis en jeu dans la première case de la rangée correspondant à sa première ressource, comme habituellement. À partir de maintenant, vous ne pouvez plus ajouter de ressource à votre Projet ou changer la Composition du Sabre.

IMPORTANT : faire entrer votre **SHŌGUN NO KATANA** en jeu n'est pas une action : vous pouvez le faire à n'importe quel moment durant un tour (même pendant la séquence d'un adversaire), mais pas après avoir passé.

NOTE : lorsque vous faites entrer en jeu votre **SHŌGUN NO KATANA**, vous ne recevez pas de pièces à l'avance, car il s'agit d'un cadeau que vous avez décidé d'offrir au Shōgun, de votre propre initiative, sans lui demander de paiement en contrepartie. Néanmoins, lorsque vous l'aurez livré, vous recevrez les Avantages de la rangée et de la colonne dans lesquelles il se trouve, comme habituellement, en signe de gratitude.



EXEMPLE 16: Ringo a 1 Laque, 1 Bois, 2 Acier et 2 Galuchat sur son Projet. Il les place sur sa Composition dans l'ordre indiqué sur l'image. Le Sabre sera déplacé en conséquence.



cela, vous pourriez vous rendre compte que vous avez placé trop de ressources. Dans l'un ou l'autre cas, suivez les règles suivantes :

1. Si vous avez oublié de placer des ressources sur votre Projet lors du Moment pendant lequel vous avez livré les précédents Sabres, vous pouvez les récupérer et les placer sur le Projet, en en prenant jusqu'à 2 sur chacun des Sabres livré.
2. Si vous avez placé trop de ressources sur votre Projet et que vous pensez ne pas être capable d'achever le Sabre avant la fin de la partie, vous pouvez défausser les ressources excédentaires avant de concevoir votre Composition. Vous devez conserver au moins 1 ressource de chaque type.
3. Dans les deux cas, vous perdez immédiatement 1 point pour chaque ressource que vous avez ajoutée ou retirée de votre Projet.

Dans les deux cas, vous ne pouvez pas recevoir la totalité des points en guise de Faveur du Shōgun (voir page 17). Afin de vous en souvenir, prenez une carte Honte/Deshonneur et placez-la dans votre zone de jeu, face Honte visible.



NOTE : vous ne serez pas directement pénalisé si vous n'achevez pas votre **SHŌGUN NO KATANA** avant la fin de la partie, mais vous ne recevrez pas les Avantages et les points accordés pour le tour. De plus, vous ne pouvez pas obtenir la Faveur du Shōgun (voir « Fin de la Partie », page 16).

DÉPLACER VOTRE SHŌGUN NO KATANA

Le **SHŌGUN NO KATANA** doit toujours être déplacé en suivant les règles habituelles, comme tout autre Sabre. Sa valeur est calculée comme pour les autres Sabres, avec ces deux différences :

1. Il n'y a pas de point affiché sur la tuile Sabre : sa valeur est égale à la somme totale des valeurs des ressources placées sur elle (indiquées au Marché et à l'Académie).
2. Comme la tuile Sabre ne comporte pas de point, vous ne pouvez pas utiliser la carte Marché n°3 pour les doubler.

Après la livraison, renvoyez la tuile sur votre Washitsu (pas dans l'une des cases destinées aux autres Sabres). Les ressources placées dessus doivent y rester).



EXEMPLE 17: Ringo a livré son **SHŌGUN NO KATANA** composé d'1 Laque, 1 Bois, 2 Acier et 2 Galuchat. Sa valeur de base est 15. De plus, il marque 8 points pour une Laque peinte, un Galuchat orné et un Bois, plus 6 points pour l'avoir livré durant le quatrième tour. Son score total est de 29.

Si la carte Faveur I est en jeu, le premier joueur à livrer le **SHŌGUN NO KATANA** s'en empare et marque immédiatement 6 points.

IMPORTANT, si plus d'un joueur livre le **SHŌGUN NO KATANA** au cours de la même séquence de jeu, les Sabres doivent être considérés comme étant livrés en même temps. La carte Faveur doit être retirée du jeu et les joueurs concernés partager équitablement les épouts, en arrondissant à l'entier inférieur. Les joueurs possédant une carte Honte n'obtiennent que la moitié des points auxquels ils auraient normalement droit (voir page 16).

MODIFIER LE PROJET POUR LE SHŌGUN

Shōgun no Katana est un jeu complexe, qu'il n'est pas facile de maîtriser. Il peut arriver, notamment lors de vos premières parties, que vous réalisiez qu'il est temps de faire entrer en jeu le **SHŌGUN NO KATANA** mais que vous avez oublié, lorsque vous avez livré vos Sabres, de placer les ressources dont vous avez besoin sur votre Projet. Ou, au lieu de

2. RESTAURATION

Une fois que tous les joueurs ont passé, la phase des séquences des joueurs prend fin. S'il s'agit du quatrième tour, la partie se termine également. Sinon, la phase de restauration commence :

1. Déplacez le marqueur de tour dans la case suivante (vers le haut).
2. Si la case Komainu est vide, la carte Premier joueur va au joueur situé à la gauche de celui qui la possède. Sinon, elle va au propriétaire de la figurine placée dans la case Komainu.
3. Renvoyez tous les Moines au Temple et les Ouvriers dans les emplacements Disponibles des Washitsu.
4. Piochez de nouveaux Sabres et placez-les dans les emplacements vides près des Maisons des Daimyôs.
5. Révélez autant de cartes Honneur que le nombre de joueurs et placez-les près du plateau principal.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du tour 4. Ajoutez les points suivants à votre score :

1. Marquez 1 point par tranche de 5 pièces que vous possédez. À cet égard, considérez chaque ressource non utilisée (non placée sur un Sabre) que vous possédez comme valant autant de points que le nombre de pièces indiqué au Marché (par exemple, 1 Laque et 1 pièce valent 1 point).
2. Si votre **SHÔGUN NO KATANA** se trouve toujours sur la Forge, livrez-le et marquez les points accordés par les ressources qui se trouvent dessus, y compris ceux accordés par les décorations, s'il y en a. Ne prenez pas les Avantages liés à la rangée et à la colonne dans lesquelles il se trouve et ne marquez pas les points liés au tour durant lequel il a été achevé. De plus, prenez une carte Honte/Déshonneur et placez-la dans votre zone de jeu, face Déshonneur visible, afin de vous rappeler que vous ne pouvez pas recevoir de Faveur du Shôgun (ci-dessous).

3. Chaque série de tuiles Sashimono se trouvant sur votre Washitsu vous donne des points de la manière suivante :

- a. 1 type : 1 point
- b. 2 types : 3 points
- c. 3 types : 6 points
- d. 4 types : 10 points



EXEMPLE 10. George possède les Sashimono représentés sur l'image. Il marque 16 points.



4. Marquez les points accordés par vos cartes Honneur comme il est décrit à la dernière page du Manuel Historique.

IMPORTANT : chaque carte Honneur donne 12 points au maximum.

5. Marquez les points accordés par les cartes **Faveur du Shôgun** en jeu (piochées au début de la partie), comme suit :

- a. Le joueur qui a achevé le **SHÔGUN NO KATANA** avec le plus grand nombre de ressources marque 6 points et prend la carte Faveur du Shôgun II. En cas d'égalité, la carte est retirée du jeu et les joueurs concernés partagent équitablement les 6 points, en arrondissant à l'entier inférieur.

- b. Le joueur qui a achevé le **SHÔGUN NO KATANA** valant le plus de points (voir la table de score sur la dernière page de ce livret de règles, sans tenir compte des points accordés par le tour en cours) marque 6 points et prend la carte Faveur du Shôgun III. En cas d'égalité, la carte est retirée du jeu et les joueurs concernés partagent équitablement les 6 points, en arrondissant à l'entier inférieur.
- c. Le joueur qui a livré le **SHÔGUN NO KATANA** dans la colonne la plus à gauche marque 6 points et prend la carte Faveur du Shôgun IV. En cas d'égalité, la carte est retirée du jeu et les joueurs concernés partagent équitablement les 6 points, en arrondissant à l'entier inférieur.
- d. Le joueur qui a livré le **SHÔGUN NO KATANA** dans la colonne la plus à droite marque 6 points et prend la carte Faveur du Shôgun V. En cas d'égalité, la carte est retirée du jeu et les joueurs concernés partagent équitablement les 6 points, en arrondissant à l'entier inférieur.

NOTE : pour obtenir les cartes IV et V, il n'est pas nécessaire de livrer votre Shôgun no Katana dans la première ou la dernière colonne de votre Forge : vous devez le livrer dans une colonne qui se trouve plus à gauche.

- e. Si vous possédez la carte Faveur du Shôgun I, vous ne marquez pas ces points lors de cette phase car vous les avez déjà marqués en cours de partie.

IMPORTANT : s'il y a une carte Honte dans votre zone de jeu, vous ne gagnez que la moitié des points que vous auriez normalement marqués grâce aux Faveurs du Shôgun, arrondie à l'entier inférieur. Cependant, vous pouvez toujours prendre des cartes Faveur du Shôgun si vous avez le droit de le faire.

S'il y a une carte Déshonneur dans votre zone de jeu, votre **SHÔGUN NO KATANA** n'est pas pris en compte au moment d'assigner des cartes Faveur du Shôgun ou des points.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui qui possède la carte Faveur du Shôgun avec le chiffre le plus élevé qui gagne (dans l'ordre V, IV, III, II, I). En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



MODE +1 JOUEUR

SHŌGUN NO KATANA

SHŌGUN NO KATANA a été publié à une époque où rencontrer d'autres personnes pour jouer était plus compliqué que par le passé. Pour cette raison, nous avons travaillé dur pour développer ce mode de jeu qui vous permettra d'ajouter un joueur « fantôme » à vos parties. Cela signifie que vous pouvez jouer à Shōgun no Katana seul, mais également ajouter un peu de piquant à vos parties à 2 ou 3 joueurs.

Afin de vous aider à passer un bon moment ludique, nous avons créé 5 joueurs fantômes différents, de difficulté croissante. De plus, page 19, nous vous présenterons le mode Histoire pour vous offrir un voyage le long d'un chemin composé de 14 étapes, qui vous mettront au défi de mille et une façons. Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à jouer à ces modes que nous en avons eu à les concevoir !

MISE EN PLACE

La mise en place se fait de façon normale pour les joueurs humains. Ajoutez 1 joueur fantôme en suivant les étapes suivantes :

1. Il existe 5 joueurs fantômes différents. Chacun d'eux se caractérise par une position différente des Ouvriers sur le Washitsu. Le niveau de chaque fantôme est indiqué par le chiffre dans le coin inférieur droit du Washitsu, au recto ou au verso : le fantôme n°1 est le plus facile à affronter, tandis que le n°5 est le plus difficile. Tous les Washitsu ont le fantôme n°3 sur leur recto et un chiffre différent au verso. Choisissez le fantôme que vous désirez affronter et mettez en place son Washitsu de la manière suivante :

- Placez un Ouvrier sur chaque emplacement d'Ouvrier Bloqué ;
- Placez les Ouvriers restants dans les emplacements d'Ouvrier Disponible ;
- Placez les Membres de Famille dans leurs emplacements habituels.
- Placez le **SHŌGUN NO KATANA** dans son emplacement habituel.

NOTE: cela signifie que le fantôme peut commencer la partie avec 3, 4 ou 5 Ouvriers Disponibles.

- Le fantôme ne possède pas de Forge et ne reçoit pas de ressources de départ.
- Le fantôme joue en dernier lors du premier tour et ne reçoit ni de Sabre de départ ni de pièces.
- Vous n'êtes pas obligé de placer le Moine ou le Artisan du fantôme sur le plateau.

5. Prenez les cartes Solo et constituez le paquet Action du fantôme comme suit, puis mélangez-le :



- 4 cartes **Daimyō**
- 2 cartes **Palais du Shōgun**
- 2 cartes **Marché**
- 1 carte **Académie**
- 1 carte **Komainu**

6. Gardez séparées les cartes restantes, elles seront utilisées plus tard :

- 1 carte **Palais du Shōgun**
- 1 carte **Marché**
- 1 carte **Académie**

(Dans ces règles, le nom des cartes composant le paquet du fantôme est écrit en vert afin de les distinguer des autres cartes au nom similaire).

IMPORTANT: mettez autant de cartes Faveur en jeu qu'il y a de joueur humains, sans compter le fantôme.

- Placez le Sabre sélectionné et le Sashimono sur le Washitsu du fantôme comme normalement.
- Placez la première ressource indiquée sur le Sabre sélectionné dans la première case libre du **SHŌGUN NO KATANA** du fantôme.

IMPORTANT: si un Ouvrier Bloqué devient Disponible suite à cette action, retirez du jeu la carte Daimyō ; sinon laissez-la dans la pile de défausse des cartes du fantôme.

4. Défaussez la carte **Daimyō** en lien avec le Sabre sélectionné du plateau principal.



EXEMPLE 19: lors du premier tour, le fantôme choisit ce Sabre et marque immédiatement 6 points (6 inscrits sur le Sabre + 0 pour le tour). Il place le Sabre et le Sashimono sur le Washitsu, puis place 1 Acier dans la première case de son **SHŌGUN NO KATANA**.

TOUR DE JEU

SÉQUENCE DES JOUEURS

Per i giocatori umani non cambia nulla. Al vostro turno seguita sempre le normali regole.

SÉQUENCE DU FANTÔME

Si le fantôme possède au moins 1 Ouvrier Disponible, piochez la première carte du paquet Action du fantôme et placez l'Ouvrier sur l'emplacement correspondant du plateau principal, puis appliquez ces règles :



MAISON DES DAIMYŌ:

1. Le fantôme choisit la tuile Sabre avec le chiffre le plus élevé (dans le coin inférieur droit) et marque immédiatement les points indiqués sur la tuile + les points pour le tour en cours.



PALAIS DU SHŌGUN:

- Le fantôme place 1 des Membres de sa Famille dans la Salle du Palais comportant le moins de Membres, en considérant à la fois les siens et ceux des joueurs (en cas d'égalité, dans celle située le plus à gauche). Comme habituellement, il ne peut y avoir plus d'1 Membre de la même Famille par Salle. Sautez cette étape si tous les Membres de la Famille du fantôme se trouvent déjà sur le plateau.
- Si possible, le fantôme réorganise les Membres de sa Famille afin d'éviter la présence de Salles vides (c'est-à-dire sans aucun Membre du tout).
- Le fantôme **marque immédiatement 1 point pour chaque Salle comportant au moins 1 Membre de Famille**, en considérant à la fois les siens et ceux des joueurs.

4. Les joueurs humains choisissent ensuite un Membre de leur Famille situé au Palais et activent la Salle correspondante comme habituellement. Le fantôme n'active jamais l'effet des salles.



MARCHÉ:

1. Le fantôme prend la carte **Marché** avec le chiffre le plus élevé (dans le coin inférieur droit). Le fantôme ne jouera jamais cette carte, mais elle peut être utilisée pour déterminer le score en fin de partie.

2. Le fantôme **marque immédiatement autant de points que le nombre de figurines actuellement au Marché**, en considérant à la fois les siens et ceux des joueurs, y compris celle qui vient juste d'être placée.



ACADÉMIE:

1. Le fantôme façonne la première ressource non utilisée de son **SHŌGUN NO KATANA**.

IMPORTANT: contrairement aux règles normales, il peut y avoir plus d'une ressource façonnée du même type sur le **SHŌGUN NO KATANA** du fantôme.

2. Le fantôme **marque immédiatement autant de points que le nombre de pièces indiqué par le plus avancé des Artisans des joueurs.**
3. Les joueurs humains peuvent immédiatement activer l'un de leurs Artisans comme habituellement.

IMPORTANT: si un joueur humain active l'Académie, le fantôme **NE** façonne **AUCUNE** ressource de son **SHŌGUN NO KATANA**.

EXEMPLE 20: dans cette situation, le fantôme marque 3 points parce que le Artisan jaune se trouve dans la dernière colonne, qui rapporte 3 pièces.



KOMAINU:

- Le fantôme **marque immédiatement 4 points. Il jouera en premier au prochain tour.**

EMPLACEMENTS OCCUPÉS:

1. Si tous les emplacements de la zone sélectionnée sont occupés, le fantôme **marque immédiatement les points pour cette zone** comme si elle était disponible.

NOTE: dans le cas peu probable où le fantôme choisit les **MAISONS DES DAIMYŌS** et qu'il ne s'y trouve aucun Sabre disponible, il marque 0 point.

2. Si l'emplacement se trouve au Palais du Shōgun ou à l'Académie, les effets **ne sont pas** appliqués aux joueurs humains.
3. Le fantôme pioche immédiatement une autre carte et place son Ouvrier comme décrit aux étapes précédentes. Si la nouvelle zone est elle aussi complètement occupée, répétez la procédure décrite au-dessus.

NOTE: placez vos Ouvriers et vos Moines avec précaution : si les cases vides des différentes zones se remplissent rapidement, le fantôme pourrait marquer beaucoup de points grâce à cette règle.

PASSER:

1. Si c'est au fantôme de jouer mais que celui-ci n'a plus d'Ouvrier Disponible, le tour du fantôme prend fin. Il prend la carte **Honneur** la plus proche du paquet.

2. PHASE DE RESTAURATION

Appliquez les règles habituelles de la phase de restauration, avec les ajouts suivants :

- Si l'Ouvrier du fantôme se trouve dans l'emplacement du Komainu, le fantôme jouera en premier au prochain tour et les joueurs humains maintiennent l'ordre qu'ils avaient au tour précédent. Sinon, déterminez l'ordre parmi les joueurs humains comme habituellement, le fantôme jouant en dernier.
- Mélangez les 3 cartes Solo mises de côté en début de partie, insérez l'une d'elle dans le paquet du fantôme sans la regarder, puis mélangez ce paquet avec les cartes de sa défausse.

FIN DE LA PARTIE

Au cours de cette phase, le fantôme marque des points comme suit :

- tous les points indiqués par son marqueur de score
- les points obtenus en additionnant toutes les pièces affichées sur les Sabres placés sur le Washitsu du fantôme, divisées par 5 (arrondir à l'entier inférieur)
- la valeur de son **SHŌGUN NO KATANA**, calculée comme habituellement, en fonction des ressources placées dessus

IMPORTANT: le fantôme n'est pas pris en considération lorsqu'il s'agit d'assigner une carte Faveur. S'il y a plus d'un joueur humain, assignez les cartes Faveur entre eux comme habituellement. Si vous jouez seul, vous pouvez obtenir la carte Faveur en livrant votre **SHŌGUN NO KATANA** avant la fin de la partie.

- les points accordés par les Sashimonos qu'il a collectés

5. les points accordés par les cartes **Honneur**, comme suit :

- Si la carte possède l'icône du joueur humain, calculez combien de points chaque joueur marquerait avec cette carte. Le fantôme marque autant de points que le total le plus élevé.



ICÔNE DU JOUEUR HUMAIN



EXEMPLE 21: à la fin de la partie, Paul possède 38 pièces et John en a 28. Paul marquerait 9 points avec cette carte et John 7. Le fantôme marque donc 9 points.

- Sinon, appliquez-la au fantôme en suivant les règles habituelles.

NOTE: le fantôme n'a pas de Moine en jeu. Par conséquent, il ne faut prendre en considération que ses Ouvriers placés sur le plateau principal au moment de marquer les points pour cette carte.



SHŌGUN NO KATANA

MODE HISTOIRE

À Placentia Games nous sommes convaincus que pour produire un grand jeu il faut non seulement d'excellentes règles mais également un cadre évocateur. Pour cette raison, nous vous offrons la possibilité de jouer à Shōgun no Katana par le biais de son mode solo, contre le fantôme de votre choix. Vous vous retrouverez en train de parcourir les charmes du Japon féodal, passant d'une période de paix à une époque placée sous le souffle des vents de la guerre. Dans chaque scénario, vous serez confrontés à de nouvelles situations, soumis à des règles et des contraintes qui vous forceront à explorer des stratégies et des tactiques que vous n'avez jamais expérimentées auparavant.



RÈGLES GÉNÉRALES

1. Vous devez jouer aux chapitres de l'histoire dans l'ordre, de 1 à 14. Vous pouvez choisir le fantôme contre lequel vous aller jouer, en suivant votre intuition et le niveau de difficulté indiqué.

NOTA: nous vous recommandons de jouer quelques parties contre les fantômes avant de tenter le mode Histoire, afin de prendre une décision éclairée lorsqu'il s'agira de choisir le fantôme contre lequel vous allez jouer.

2. Pour obtenir la victoire dans un chapitre, vous devez satisfaire à **toutes** les conditions du chapitre, s'il y en a, et marquer plus de points que le fantôme. Dans le cas contraire, vous subirez une défaite.
3. À chaque fois que vous obtenez une victoire, vous gagnez des points d'histoire comme suit
 - a. Chapitre facile : 1 point
 - b. Chapitre intermédiaire : 2 points
 - c. Chapitre difficile : 3 points
 - d. Victoire contre le fantôme n°1 : +4 points
 - e. Victoire contre le fantôme n°2 : +5 points
 - f. Victoire contre le fantôme n°3 : +6 points
 - g. Victoire contre le fantôme n°4 : +7 points
 - h. Victoire contre le fantôme n°5 : +8 points
4. La victoire dans un chapitre vous donne accès au chapitre suivant.
5. Même si les chapitres doivent être joués dans l'ordre afin de former une seule et même histoire, ils sont tous indépendants les uns des autres. Tous les chapitres commencent à zéro, vous ne pouvez donc rien conserver d'un chapitre précédent.
6. En cas de défaite, vous pouvez choisir soit de réessayer ce chapitre, soit de procéder au prochain. Si vous tentez le même chapitre, vous pouvez choisir un fantôme différent.
 - a. La première fois que vous subissez une défaite dans un chapitre, vous perdez 1 point d'Histoire, que vous décidiez de le rejouer ou non.
 - b. Chaque défaite dans le même chapitre après la première vous fait perdre 2 points d'Histoire supplémentaires.
 - c. Si vous décidez de vous rendre au chapitre suivant sans avoir remporté la victoire, vous ne gagnez ni perdez de points supplémentaires pour le chapitre qui vous a vaincu. **Essayez-vous de nouveau, dans le but d'obtenir des points, mais aussi avec le risque d'en perdre davantage, ou abandonnez-vous pour passer au suivant ? C'est à vous de voir !**
7. À la fin de l'histoire, faites le total de vos points et rendez-vous page 23 afin de connaître votre note finale !

PARTIE UNE: L'ÉCOLE LA PLUS RENOMMÉE DU JAPON

CHAPITRE 1: L'ORIGINE

Après des années de dur labeur et d'apprentissage, votre école de forgeron a finalement été repérée par le plus puissant Daimyō de l'Empire. La chose la plus importante est de ne déplaire à personne, et pour cela il faudra livrer vos précieux sabres en temps et en heure. De plus, il est essentiel d'offrir l'un de vos Sabres au Shōgun lui-même, afin de lui présenter votre art.

DIFFICULTÉ : FACILE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

à la fin de la partie, vous ne devez plus avoir de Sabre dans votre Forge. De même, votre **SHŌGUN NO KATANA** doit être livré avant la fin du dernier tour.

CHAPITRE 2:

UNE PÉRIODE DE PAIX

Les plus sanglantes batailles entre les Daimyōs sont maintenant du passé et pour quelques années encore la vie est désormais paisible. Les nobles seigneurs du Japon utilisent maintenant leurs richesses dans le but d'acquérir de plus en plus de prestige pour leur famille. Pour les forgerons, il est important de former les Artisans de la meilleure façon qui soit, de telle sorte qu'ils soient toujours prêts à satisfaire les requêtes les plus somptueuses du Daimyō.

DIFFICULTÉ :
INTERMÉDIAIRE

RÈGLES SPÉCIALES :

cette Salle du Palais doit être en jeu :

CONDITIONS DU CHAPITRE :

à la fin de la partie, tous vos Artisans doivent avoir atteint la dernière colonne sur la droite.



CHAPITRE 3: GION MATSURI

Les célébrations pour le Gion Matsuri, un festival suivi à travers tout l'Empire, sont imminentes. Tous les Daimyōs et le Shōgun lui-même veulent se parer de sabres à la beauté unique. Votre école est réputée pour être experte dans la production de réelles œuvres d'art. Prouvez que vous êtes à la hauteur de la tâche !

DIFFICULTÉ : FACILE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

à la fin de la partie, il doit y avoir au moins 2 ressources décorées sur chacun des Sabres que vous avez livrés et sur votre **SHŌGUN NO KATANA**.

CHAPITRE 4: RENOMMÉE ET GLOIRE

Vos compétences sont maintenant reconnues par beaucoup, et vos services sont recherchés par les plus importants Daimyōs de l'Empire. Chacun d'eux veut vos chefs-d'œuvre dans sa collection personnelle. Vous ne pouvez pas les décevoir !

DIFFICULTÉ :
INTERMÉDIAIRE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

vous devez marquer au moins 22 points grâce aux séries de Sashimono. Les points accordées par les cartes Honneur ne sont pas pris en considération pour cette condition (mais sont comptés comme habituellement lorsque vous déterminez votre score total).



CHAPITRE 5:
**MASAMUNE
EN VISITE**

Le bruit s'est répandu que votre école de forgeron est parmi les meilleures du Japon. Vos merveilleux sabres sont exhibés dans les possessions des plus puissants Daimyôs de l'Empire. Vous avez entendu dire que cela intéresserait le légendaire Maître-Forgeron Masamune lui-même de visiter votre forge. Tenez-vous prêt à l'accueillir et à lui montrer combien votre école est efficace et bien structurée.

DIFFICULTÉ : FACILE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

à la fin de la partie, vous devez avoir placé au moins 7 cartes sous votre Forge comme Avantage permanent.

CHAPITRE 6:
**LA
REQUÊTE
DU
SHŌGUN**

Le Shōgun a été impressionné par vos compétences et pense qu'il a enfin trouvé quelqu'un à qui confier la création d'un sabre qui satisfera ses désirs dans les moindres détails : vous !

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

vous devez livrer votre SHŌGUN NO KATANA avec cette composition :



PARTIE DEUX : GUERRES FÉODALES

CHAPITRE 7:
**LES VENTS
DE LA
GUERRE**

La situation politique devient de plus en plus instable. Le spectre de la guerre se profile à l'horizon. Même les moines se rassemblent dans leurs temples et se préparent à combattre pour défendre leurs possessions. Dans le même temps, aussi longtemps que la paix perdurera, vous devrez recruter de nouveaux ouvriers pour maintenir la renommée de votre école, même si cela implique des dépenses supplémentaires.

DIFFICULTÉ :
INTERMÉDIAIRE

RÈGLES SPÉCIALES :

laissez tous les Moines dans la boîte ainsi que toutes les cartes Marché n°7. Commencez la partie avec 7 de vos Ouvriers disponibles. Le fantôme utilise ses Ouvriers comme habituellement. À la fin de chaque tour, vous devez payer le nombre de pièces indiqué sur le Temple. Si vous ne possédez pas suffisamment de pièces, vous devez payer la différence en points (vous pouvez descendre sous 0).

CONDITIONS DU CHAPITRE : AUCUNE

CHAPITRE 8:
**L'ENNEMI
AUX
PORTES**

Les négociations se dirigent vers un échec, la guerre se rapproche, et la demande en sabres a augmenté. Vous devez travailler sans repos pour la satisfaire !

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

vous devez livrer au moins 8 Sabres.

Le SHŌGUN NO KATANA ne compte pas dans cette condition (mais vous pouvez tout de même le livrer comme habituellement).

CHAPITRE 9:

LES TAMBOURS DE LA GUERRE

Le Jindaiko, le grand tambour de guerre, est prêt à résonner de nouveau, pour motiver et encourager les samuraïs. Dans ce temps d'extrêmes tensions, le Shōgun a introduit de nouvelles taxes pour pouvoir reformer son armée et gagner la guerre. Chacun est appelé à contribuer, souvent pour des sommes importantes.

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

à la fin de la partie, vous devez posséder au moins 60 pièces.



CHAPITRE 10:

LES SABRES DANS LA BATAILLE

La guerre a commencé. Des sabres puissants et solides sont commandés aux maîtres-forgerons !

DIFFICULTÉ :
INTERMÉDIAIRE

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

vous devez livrer des Sabres pour une valeur totale d'au moins 13.



CHAPITRE 11:

MOMENT DE CRISE

La guerre est à son point culminant, et les fortunes des armées pèsent dans la balance plus que jamais. Jamais auparavant il n'a été aussi essentiel d'avoir des armes disponibles, quel qu'en soit le prix. Même vos Artisans ont été appelés à la bataille et, en ces temps troublés, l'esthétisme s'estompe face à la qualité de l'acier affuté.

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

RÈGLES SPÉCIALES :

vous ne pouvez pas façonner de Ressources : laissez cette Salle du Palais dans la boîte ainsi que toutes les cartes Marché n°2 et 6, toutes les cartes Daimyō C, et toutes les cartes Honneur en relation avec les Décorations ou l'Académie. Composez le paquet Fantôme comme habituellement, mais à chaque fois que le fantôme pioche une carte **Académic**, ignorez-la et piochez la prochaine. Lorsque vous vous obtenez un nouveau Sabre des Maisons des Daimyōs, vous gagnez immédiatement un nombre de pièces supplémentaires égal au numéro du tour en cours (c'est-à-dire 1 au premier tour, 4 au quatrième tour).

CONDITIONS DU CHAPITRE : AUCUNE



CHAPITRE 12:

RUINES

La guerre est terminée, laissant derrière elle ruine et destruction. Même le palais du Shōgun n'a pas été épargné par la violence de la bataille. Votre famille a été exhortée à contribuer à sa reconstruction.

DIFFICULTÉ : FACILE

RÈGLES SPÉCIALES :

mettez seulement 3 Salles du Palais en jeu et placez seulement 2 Membres de Famille sur le Washitsu du fantôme et sur le vôtre. Vous pouvez placer les deux Membres de votre Famille dans la même salle.

NOTA: si vous activez une Salle contenant 2 Membres de votre Famille en utilisant un Moine, vous ne recevez l'effet supplémentaire de la Salle qu'une seule fois.

NOTA: si vous activez une Salle contenant 2 Membres de votre Famille pendant la séquence du fantôme, vous ne recevez les effets de la Salle qu'une seule fois.

CONDITIONS DU CHAPITRE : AUCUNE



ÉPILOGUE: RETOUR À LA PAIX

CHAPITRE 13:

UNE RECONSTRUCTION DIFFICILE

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

La guerre a laissé derrière elle un monde plus pauvre et désespéré. Cependant, le peuple japonais n'a pas perdu espoir et s'est immédiatement mis au travail pour reconstruire un futur de paix et de sérénité. Mais la reconstruction sera longue et difficile, et les ressources rares.

RÈGLES SPÉCIALES :

au début de la partie, placez dans le Palais les 5 Salles affichées ici.



À chaque fois que vous allez au Marché, placez 1 pièce sur l'une des ressources que vous avez achetées durant cette séquence. À partir de maintenant, cette ressource coûte une pièce de plus.

Lorsque le fantôme se rend au Marché, placez 1 pièce sur la ressource avec le moins de pièces. En cas d'égalité, placez-la sur celle avec le coût le plus élevé.

CONDITIONS DU CHAPITRE : AUCUNE

REMERCIEMENTS

L'idée de base du jeu m'est venue pendant un rêve, duquel j'ai tiré les mécanismes de la forge. Puis, j'ai développé les règles lors d'un trajet en train entre Plaisance et Parme. À partir de ce moment là, le jeu a eu la chance d'être pratiqué par de merveilleuses personnes qui l'ont aidé à grandir avec autant d'enthousiasme que moi.

Donc j'aimerais réellement remercier l'équipe originale de Placentia Games (Franco Arcelloni, Stefano Groppi, Sandro Zurla) ainsi que l'équipe de Post Scriptum (Mario Sacchi, Matteo Panara, Marco Garavaglia) qui ont cru en ce projet et ont pu lui donner vie.

Ensuite, je remercie mon groupe de jeu hebdomadaire qui, avec le club « Orizzonte degli Eventi » de Plaisance, m'a aidé à améliorer le jeu, test après test. Une mention spéciale à deux grands amis et joueurs, Fabio Capelli et Michele Zacconi, qui ont testé la première version du jeu pendant de nombreux mois. C'est grâce à leurs précieux avis que SHOGUN NO KATANA a pu devenir ce qu'il est aujourd'hui.

Merci du fond du cœur à tous les souscripteurs qui ont cru à ce projet et ont soutenu la campagne de financement. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à jouer que moi.

Merci pour le soutien moral à ma sœur Manuela et à ma femme Luna, ma Muse.

Federico Randazzo

CHAPITRE 14:

UN REPOS BIEN MÉRITÉ

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

La guerre est définitivement derrière vous. Il est maintenant temps de se remettre au travail, en pensant au futur avec optimisme. Lors d'une chaude journée ensoleillée, vous vous retrouvez à penser à votre carrière et aux résultats que vous avez atteints. Il est peut-être temps de vous accorder un petit moment de détente.

RÈGLES SPÉCIALES : AUCUNE

CONDITIONS DU CHAPITRE :

à la fin de la partie, vous devez posséder au moins 7 cartes Daimyō ou Marché dans votre zone de jeu. Utilisez-les comme un éventail et rafraîchissez-vous avec un air solennel et suffisant. Vous avez achevé votre histoire. Félicitations !

VOTRE NOM DANS L'HISTOIRE

À la fin de l'histoire, comparez votre total de points au tableau ci-dessous, pour savoir à comment l'histoire se souviendra de votre nom :

30 points ou moins
Fumeiyo 不名誉
(DÉSHONNEUR)

De 31 à 40 points
Kaji Minara
鍛冶見習い
(ASSISTANT)

De 41 à 50 points
Kaji Kenshusei
鍛冶研修生
(APPRENTI)

De 51 à 60 points
Kaji 鍛冶
(MAÎTRE-FORGERON)

De 61 à 65 points
Meiyo 名誉
(PRESTIGE)

De 66 à 69 points
Yushu 優秀
(EXCELLENCE)

70 points ou plus - 政宗
(ÉGAL AU MASAMUNE)



Post Scriptum remercie tout d'abord tous les souscripteurs qui ont rendu ce jeu possible. Nous voulions publier un produit de haute qualité dans tous ses aspects et cela n'aurait pas été possible sans vous. Merci. Deuxièmement, nous remercions les fondateurs de Placentia Games, Franco Arcelloni, Sandro Zurla et Stefano Groppi, qui nous ont présenté Federico et son fantastique jeu.

Enfin, nous remercions tous les testeurs qui nous ont donné de si précieux retours, tant pendant les festivals (notamment au Play de Modène) qu'en privé.

Parmi eux, Nadia Galletti, Renata Costagliola, Daniele Barbaglia, Danilo Festa et le club de jeu Slowgame. Merci, vraiment. Nous espérons que vous aimerez SHOGUN NO KATANA autant que nous.

Mario, Marco e Matteo

SHOGUN NO KATANA

Auteurs: Federico Randazzo, P.S. Martensen
Illustrations: Giorgia Lanza
Graphismes: Paolo Vallergera - Scribabs
Sculpture des figurines: Alan D'Amico pour Orconero miniatures
Traduction française: Arnauld Della Siega



Publié en 2021 par Post Scriptum S.a.s. di Mario Sacchi & C.

Placentia Games est une marque de Post Scriptum S.a.s. di Mario Sacchi & C.

Localisation et distribution par Atalia Jeux, 40 avenue Charles de Gaulle, 92350 Le Plessis-Robinson FRANCE

RÉSUMÉ DES ACTIONS



FORGE

1. Choisissez une rangée ou une colonne.
2. Vous pouvez déplacer un ou plusieurs Sabres ayant commencé l'action dans la rangée ou la colonne sélectionnée (1 ressource = 1 mouvement).
3. Si vous avez utilisé un **MOINE**, vous pouvez déplacer un Sabre supplémentaire de votre choix, y compris votre **SHŌGUN NO KATANA**, à n'importe quel moment de cette action (il peut s'agir d'un Sabre ayant déjà été déplacé ou qui le sera plus tard durant cette action).



MARCHÉ

1. Achetez autant de ressources que vous le souhaitez au prix indiqué.
2. Prenez une carte.
3. Si vous avez utilisé un **MOINE**, prenez une autre carte.

LE FANTÔME : prend la carte Marché avec le chiffre le plus élevé et marque autant de points que le nombre de figurines se trouvant actuellement au Marché.



ACADÉMIE

1. Avancez l'un de vos Artisans.
2. Si vous avez utilisé un **MOINE**, avancez un Artisan (le même ou un autre).
3. Décorez jusqu'à une ressource par type.
4. Gagnez des pièces en fonction des ressources que vous venez de décorer.
5. Tous les autres joueurs décorent jusqu'à 1 ressource et prennent des pièces en fonction.

LE FANTÔME : décore la première ressource non décorée de son **SHŌGUN NO KATANA** et marque autant de points que le nombre de pièces indiqué par le plus avancé des artisans des joueurs.



MAISONS DE DAIMYŌ

1. Prenez le Sabre.
2. Prenez les pièces.
3. Prenez le Sashimono.
4. Prenez la carte.
5. Si vous avez utilisé un **MOINE**, prenez un autre Sashimono de votre choix et placez-le directement sur votre emplacement Sashimono.

LE FANTÔME : choisissez la tuile Sabre avec le chiffre le plus élevé et marquez immédiatement le nombre de points indiqué sur cette tuile + les points du tour en cours.



KOMATSU

1. Gagnez 4 pièces.
2. Au prochain tour, vous jouerez en premier.
3. Si vous avez utilisé un **MOINE**, appliquez l'effet spécial qui permet de jouer un Moine dans la zone de son choix.

LE FANTÔME : marque 4 points.



PALAIS DU SHŌGUN

1. Si vous possédez moins de 3 Membres de votre Famille ici, ajoutez-en un (1 par Salle au maximum).
2. Si vous le souhaitez, réorganisez les Membres de votre Famille (1 par Salle au maximum).
3. Vous pouvez déclencher les effets de toutes les Salles dans lesquelles vous avez l'un des Membres de votre Famille.
4. Tous les autres joueurs déclenchent l'effet d'une Salle de leur choix où ils ont l'un des Membres de leur Famille.
5. Si vous avez utilisé un **MOINE**, déclenchez l'effet d'une Salle de votre choix où vous avez l'un des Membres de votre famille une seconde fois.

LE FANTÔME : Si possible, le Fantôme place ou réorganise les Membres de sa Famille afin d'éviter la présence de Salles vides (c'est-à-dire sans aucun Membre du tout), après ça le fantôme marque immédiatement 1 point pour chaque Salle comportant au moins 1 Membre de Famille, en considérant à la fois les siens et ceux des joueurs.

EFFETS DES SALLES DU PALAIS



Avancez l'un de vos Artisans d'une case vers la droite.



Payer le nombre de pièces indiqué pour prendre ce qui est affiché sur la tuile de la Salle.



Déplacez un Sabre.

NOTE : si vous l'avez activé avec un Moine, vous pouvez l'utiliser pour intervertir 2 Sabres adjacents.



Lorsque vous achetez l'Avantage permanent d'une carte, vous pouvez activer le Membre de votre Famille dans cette Salle pour payer 1 pièce de moins (l'Avantage Bois devient gratuit).



Prenez ce qu'il y a d'indiqué sur la tuile.



Lorsque vous achetez des ressources au Marché, vous pouvez activer le Membre de votre Famille dans cette Salle afin d'utiliser immédiatement une seule des ressources achetées pour déplacer un Sabre de votre Forge.

LIVRER UN SABRE

1. Additionnez les valeurs et avancez votre marqueur de score. Activez l'effet immédiat de la **carte Marché n°1**.
2. Prenez les Avantages situés dans la rangée et la colonne dans lesquelles se trouve le Sabre, y compris ceux affichés sur les cartes placées sous votre Forge. Activez l'effet immédiat de la **carte Marché n°3**.
3. Placez le Sabre sur la première case vide de votre Washitsu. Si un Ouvrier Bloqué s'y trouve, déplacez celui-ci sur un emplacement d'Ouvrier Disponible.
4. Prenez le Sashimono du Sabre et placez-le dans votre emplacement Sashimono.
5. Si votre Projet pour le Shōgun n'est pas achevé, placez de 0 à 2 ressources dessus, correspondant à celles du Sabre que vous avez livré.

SCORE POUR LE SABRE

1. Score de base, calculé comme suit :
SABRE NORMAL : les points indiqués sur la tuile Sabre, plus les points accordés par la **carte Marché n°3**, si vous la jouez.
SHŌGUN NO KATANA : la somme totale des valeurs des ressources placées dessus.
2. 1 point s'il y a un Bois décoré sur le Sabre
3. 2 points s'il y a un Acier décoré sur le Sabre
4. 3 points s'il y a un Galuchal décoré sur le Sabre
5. 4 points s'il y a une Laque décorée sur le Sabre
6. Points accordés par le tour en cours