



Règles Françaises

BU
SHI
DO
DER WEG
DES
KRIEGER'S

Bushido – Règles



Bushido – Le chemin du guerrier

Japon 1565, la période des Sengoku. Une période de bouleversement social et politique, de malaises et de conflits presque constants. Le dernier shogun du clan d'Ashikaga est faible et indéterminé. Si le Japon veut rester fort, l'Empereur doit nommer un nouveau shogun dans les 12 mois suivants....

Bienvenue à Bushido et à un nouveau concept de jeu. Bushido est un jeu de conquête et il se différencie des autres jeux traditionnels de conquête de plusieurs manières. Bushido, qui se traduit littéralement par " Le chemin du guerrier", était un code de conduite tacite et un mode de vie pour les guerriers de l'ancien Japon féodal. Parmi certaines des nombreuses valeurs confirmées du Bushido, la tradition, la fidélité et plus particulièrement l'honneur étaient primordiaux. C'est pour cet honneur que les joueurs luttent plutôt que juste conquérir autant de terres que possible bien que la conquête soit un moyen de gagner de l'honneur.

Bushido est également un jeu de rôles où les joueurs prennent les rôles de seigneurs territoriaux et d'autres personnages historiques de la période. Il se différencie encore de la plupart des autres jeux du même genre car ici, le personnage actif, le Daimyo, délèguera pendant son tour tous les autres rôles aux joueurs restants pour la durée de son tour. Choisissez sagement car les effets de ceci peuvent vous aider ou potentiellement vous nuire dans votre quête d'honneur et de victoire. Ceci nous amène également à un autre mécanisme unique que Bushido utilise, le joueur Daimyo ne conquerra réellement rien lui-même. A la place et sur son tour, il assignera cette fonction à un autre joueur de son choix, à savoir le joueur Samourai.

Quand quelqu'un est le Daimyo actif, il recevra l'honneur provincial (honneur du Daimyo) et d'autres avantages quand des provinces seront conquises pour lui par le joueur Samourai. Un joueur Samourai qui gagne des batailles pour le Daimyo actif recevra le l'honneur du Samourai et cet honneur pourra être converti en honneur du Daimyo ultérieurement en organisant une cérémonie du thé. Le premier joueur à acquérir 50 points d'honneur du Daimyo sera appelé Shogun par l'Empereur et déclaré vainqueur. Si aucun joueur n'acquiert 50 points d'honneur du Daimyo, la partie finira après 12 mois et le joueur avec le marqueur de Daimyo le plus avancé sera le gagnant du jeu.

Bushido – Règles

Vue d'ensemble des composants

1 règle du jeu

1 sac opaque - Utilisé pour piocher les tuiles de soutien notamment les katanas, une fois utilisées elles retournent immédiatement dans le sac.

1 résumé de combat

5 écrans (1 par couleur) - Utilisé pour cacher vos katanas, vos autres tuiles et vos disques tactiques.

1 plateau de jeu – Chaque action des joueurs qui cause différentes évaluations pendant la partie (tel qu'un gain ou une perte de troupes, d'honneur ou de revenu) seront enregistrées sur cette carte stylisée du Japon avec le marqueur de couleur de chaque joueur. Les mois de l'année de jeu seront également enregistrés ici.



Piste des revenus :

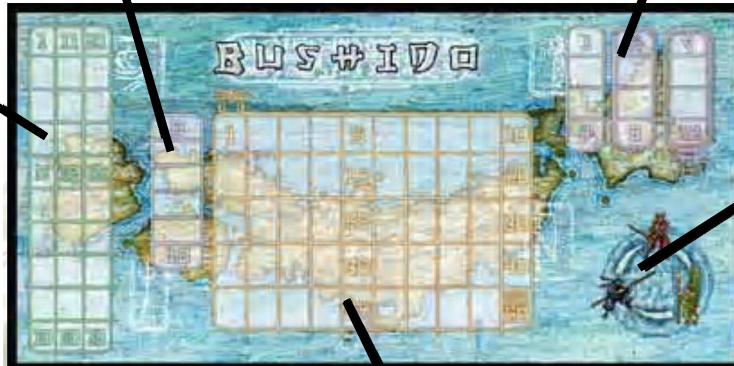
C'est le nombre total de katanas dessiné sur toutes les provinces possédées par les joueurs. Quand un joueur est le Daimyo actif, c'est le nombre de tuiles de soutien qu'il peut secrètement tirer du sac au début de son tour.

Piste du shogun :

Ce sont les 12 mois de l'année qui composent la partie et un regard rapide montre temps maximum restant jusqu'à ce qu'un nouveau shogun doive être nommé. Est également indiqué, par le nombre de lignes autour des colonnes, le nombre actuellement possible de tuiles de soutien disponibles pour les joueurs si le Sensei le permet dans la phase "Aux Armes".

Piste des troupes :

C'est le nombre total de koku (bols de riz) dessiné sur toutes les provinces possédées par les joueurs. Quand vous renforcez vos terres, c'est le nombre maximum de troupes qu'un joueur peut avoir dans toutes les provinces qu'il possède.



Triangle tactique :

Bataille, duel et embuscade. Les 3 tactiques principales de combat qui peuvent être choisies par les joueurs pendant un combat et leurs forces relatives.

Tableau indicateur du Bushido :

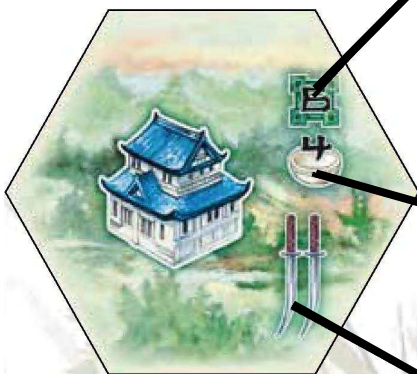
Votre honneur du Daimyo et votre honneur du Samouraï seront enregistrés ici avec 2 marqueurs différents. Le joueur avec 50 honneur du Daimyo ou le joueur avec l'honneur du Daimyo le plus élevé après 12 mois gagne la partie.

Bushido – Règles

32 tuiles province



Honneur provincial :
Quantité d'honneur gagnée en possédant la province ou en la conquérant. Le cumul est indiqué sur le tableau indicateur du Bushido avec le marqueur de Daimyo du joueur.



Puissance économique (katana) de la province :
Quantité de revenu (appui) que cette province peut fournir. Le cumul est indiqué sur la piste des revenus avec un marqueur de la couleur du joueur.

Remarque :
Seuls les cités et les temples possèdent des symboles de renfort.

5 cartes personnages



1 Daimyo :
Le joueur actif est toujours le Daimyo. Chaque tour (mois) dans le sens des aiguilles d'une montre un nouveau joueur est nommé Daimyo. Le Daimyo assignera les cartes personnages restantes aux autres joueurs de son choix. Choisissez sagement et apprenez à différencier l'ami et l'ennemi !



1 Samouraï :
Le joueur Samouraï est le seigneur de guerre désigné des troupes du Daimyo et il les conduira au combat en utilisant son propre soutien (tuiles katana) dans le combat qui représentera la puissance d'attaque des troupes. Le Samouraï choisira également la tactique des troupes et ces choses combinées décideront ensuite de la victoire ou la défaite. S'il gagne le combat, il gagnera potentiellement beaucoup d'honneur Samouraï mais une défaite pourrait signifier qu'il pourrait facilement cesser d'exister !



1 Bushi :
Le joueur Bushi est toujours le défenseur dans la bataille et doit utiliser son propre soutien (tuiles katana) et ses propres disques tactique. Il essaiera toujours de gagner la bataille car la défaite pourrait signifier la perte de sa province.

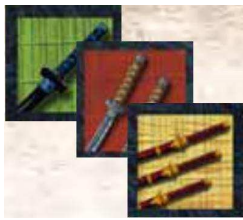


1 Sensei :
Le joueur Sensei peut choisir de modifier l'équilibre des forces en utilisant des intrigues (avec des tuiles) et peut également conseiller le Daimyo. Traditionnellement, Le Sensei contrôle également le combat pour s'assurer que les procédures correctes sont suivies et est également responsable d'autres tâches diverses (appel d'une audience avec l'Empereur, etc.).



1 Hatamoto : (seulement à 5 joueurs)
Le joueur Hatamoto peut causer une révolte dans les provinces avec l'aide des Ronins. Quand une telle révolte est réussie ceci crée un territoire neutre. Il est le fauteur de troubles !

Bushido – Règles



102 tuiles Katana

Elles représentent le potentiel de combat de vos troupes et peuvent causer des effets additionnels selon le disque tactique utilisé. Il y a 3 forces différentes qui sont indiquées par le nombre de katanas dessiné sur la tuile (1, 2 ou 3).

Elles peuvent parfois être utilisées pour autre chose que le combat, par exemple le Daimyo peut acheter 1 point d'honneur du Daimyo pour chaque tuile katana de force 3 qu'il dépense pendant son tour.

32 tuiles effet

Elles sont le plus souvent jouées dans la phase Sensei du jeu. Ce qui suit est une courte description de toutes les options disponibles et de leurs utilisations :



6 Chanoyu - Cérémonie du thé :

Voilà comment vous transférez votre honneur du Samouraï durement gagné au combat en honneur du Daimyo (points de victoire, PV). Un autre joueur doit être invité si vous voulez organiser une cérémonie du thé et vous devez avoir au moins 5 points d'honneur du Samouraï à utiliser comme paiement. Si l'invitation est acceptée, le joueur invité gagne immédiatement 5 points d'honneur du Samouraï comme invité qui sont payés par son hôte. L'hôte peut alors convertir de manière permanente autant d'honneur du Samouraï qui lui reste en honneur du Daimyo au taux de 2 pour 1 (par exemple 20 honneur du Samouraï deviendrait 10 honneur du Daimyo). Ceci est considéré comme un retrait du Samouraï de votre clan et un nouveau guerrier prendra sa place pour essayer d'acquérir autant d'honneur que possible pour votre clan.



4 Geisha - Amuseuse :

Fortement distrait par l'amuseuse, le Daimyo doit maintenant abandonner sa campagne de conquêtes pour ce tour quand cet effet a lieu. Le marqueur shogun NE se déplace pas vers le prochain mois dans ce cas et il n'y aura aucun combat car le tour en cours se termine immédiatement. Toutes les cartes rôle sont alors données au prochain Daimyo et il commence son tour par la phase I du même mois.



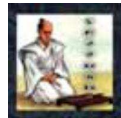
4 Shinobi - Espion :

Jouer l'espion permet à un joueur de regarder derrière l'écran de n'importe quel autre joueur et d'étudier tous ses soutiens et ses disques tactique cachés pendant 1 minute. Notez que le joueur qui regarde ne peut pas partager cette information avec un autre joueur et ne peut pas écrire ce qu'il a vu. L'espion peut être extrêmement utile, particulièrement quand vous prévoyez une attaque ou vous attendez à une attaque. Connaissez vos ennemis !



15 Ronins - Samouraï sans Maître :

Les Ronins sont des unités armées par soulèvement qui mettent en danger le contrôle d'une province et déstabilisent la situation politique. Un Ronin ne peut jamais être placé sur la forteresse d'un clan. Pour chaque Ronin joué, vous affaiblissez vos adversaires, soit ils sont maintenant plus vulnérables soit ils doivent renforcer leurs troupes dans cette province ce qui les affaiblit ailleurs. Ceci peut également égaliser les troupes d'un joueur qui ne pourront pas conquérir de province adjacente !



6 Seppuku - Suicide rituel :

Un Samouraï n'accomplissant pas la tâche qui lui a été donnée par son Daimyo peut être sommé de commettre un Seppuku par un Sensei voire un autre joueur. Le Daimyo aura toujours le dernier mot en la matière et doit être d'accord avec la punition qui est dans ce cas la mort et la perte de tous ses points d'honneur du Samouraï ! Si vous avez acquis beaucoup d'honneur du Samouraï, vous devriez penser à organiser une cérémonie du thé, vous ne serez ainsi pas le premier choix comme victime pour une intrigue politique fomentée par les autres joueurs. Tandis que dans l'ancien Japon, le Seppuku était souvent une manière pour qu'un Samouraï reconstruite ou regagne de l'honneur perdu, il perdait la vie et ceci est simulé ici par la perte de tous ses points d'honneur (mais en restaurant l'honneur de son nom). Un nouveau Samouraï prend alors sa place dans l'espoir de réaliser un meilleur travail pour votre clan en se retirant paisiblement avec un honneur très élevé.

33 disques tactique

Tous les disques tactique seront mélangés face cachée et placés en 3 piles à côté du plateau de jeu. Les joueurs les piocheront secrètement et les placeront derrière leurs écrans. Ils se composent de :



13 disques tactique de bataille :

Le disque de bataille indique la force brutale de votre armée et sa taille fine, le joueur qui la joue ajoute toutes les troupes qu'il contrôle à son résultat total de combat. Si le joueur Daimyo donne à un Samouraï beaucoup de troupes dans la bataille ça peut générer un boost énorme si c'est combiné avec la tactique bataille. La bataille est la plus fréquente de tous les disques tactique, elle est plus puissante que l'embuscade mais plus faible que le duel.



10 disques tactique de duel :

Le duel signifie toutes les vertus de la tradition guerrière du Japon. Le duel est plus honorable que la bataille mais plus faible que l'embuscade.

Bushido – Règles



6 disques tactique d'embuscade :

L'embuscade est utilisée par les Ninjas qui utiliseront tous les moyens possibles pour atteindre leurs objectifs.

L'embuscade domine le duel mais est surpassée par la force fine de l'armée

dans la bataille.



2 disques tactique de traître :

Le traître (Zaku Shin) peut être utilisé par l'attaquant et/ou le défenseur et il gagne contre chaque autre tactique du jeu. Le traître ne peut être soumis que

par un autre traître, dans ce cas seul le nombre de katana utilisé décidera du résultat du combat. La plupart des gens conviendrait que le traître est la manière la moins honorable de gagner mais c'est souvent le gagnant qui fait l'histoire à sa manière.

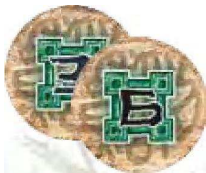


2 disques tactique de Kotau :

Le disque de Kotau n'est pas utilisé pendant le combat mais plutôt pour demander une audience à l'Empereur (phase 12). Une fois joué tu peux choisir entre modifier le marqueur shogun

(tours/mois) ou recevoir un soutien militaire additionnel sous la forme de 5 tuiles supplémentaires du sac.

Exception : Si un joueur a seulement un disque tactique de Kotau en main quand il s'engage dans un combat, il doit l'échanger immédiatement contre un disque tactique pioché aléatoirement qui sera utilisé à la place.



Jetons bonus 3 et 6 honneur : (1 de chaque par joueur)

Un joueur Daimyo peut placer un de ces jetons (ou les deux) dans une province qu'il essaye de conquérir pour ajouter de l'honneur supplémentaire au

Samourai si celui-ci réussit. Ils peuvent servir pour des provinces avec un honneur peu élevé (par exemple des montagnes ou des champs de riz) pour donner une incitation supplémentaire à l'attaque du Samourai. Chacun n'est utilisable qu'une seule fois et est ensuite défaussé, que la province ait été gagnée ou pas.



5 jetons campagne : (1 pour chaque joueur) (règle facultative !)

Une seule fois par partie, chaque joueur peut jouer ce jeton pour commencer une campagne additionnelle pendant son tour en tant que joueur Daimyo. Il

donne une deuxième phase d'attaque où l'attaquant et le défenseur peuvent être réattribués (ou laissés tels quels). A la place, le jeton campagne peut être utilisé une seule fois pour recruter des forces additionnelles d'élite qui seront vos 3 grands jetons troupe (voir ci-dessous).



33 jetons troupe par couleur :

Chaque joueur ne peut implanter qu'un maximum de 30 troupes par partie. Quand un joueur se renforce, il peut placer autant de troupes qu'il

souhaite dans n'importe laquelle de ses provinces tant qu'il a assez de koku (riz) pour alimenter toute l'armée. Notez que chaque joueur doit avoir au moins une troupe dans chaque province qu'il possède et il doit également équiper sa forteresse de clan avec au moins une troupe permanente (les forteresses ne sont jamais ni attaquées ni perdues).

Les 3 autres jetons troupe sont utilisés pour la piste d'honneur du Samourai, le koku et la piste des revenus sur le plateau de jeu.



3 grands jetons troupe par couleur : (Facultatif !)

Chacun de ces jetons représente 3 soldats chacun et ils peuvent être utilisés soit comme pièces de rechange pour les jetons troupe perdus ou pour des

s scénarios. En option, ils peuvent représenter les gardes du corps ou le personnel domestique de votre Daimyo. Il se pourrait que vous ayez un niveau de troupes très bas ou juste vouloir renforcer votre armée actuelle avant une attaque. Jouez votre jeton campagne au début de votre tour en tant que Daimyo pendant la phase 1 et vous recevrez 3 grands jetons troupe qui valent en tout 9 troupes (3x3=9). Vous pouvez placer ces nouvelles troupes en suivant les règles normales de placement et elles resteront en jeu soit jusqu'à ce qu'elles soient tuées soit quand vous deviendrez Daimyo à nouveau, dans ce cas elles se dirigeront vers votre cour et seront retirées de la partie. Chaque perte de ces jetons troupe qui ne peut pas être absorbée par des troupes normales de la même province tue le jeton. Une perte d'une troupe peut tuer un jeton troupe de valeur 3 s'il n'est pas protégé, ce qui pourrait simplement signifier qu'il aurait dû gagner le combat ou ne jamais venir (trop honteux !). Utilisez donc ces troupes d'élite soigneusement car elles sont précieuses et n'oubliez pas de les soutenir.

Remarque : Ces 9 troupes additionnelles ne sont pas limitées par votre koku total et ne comptent ainsi pas dans le total de troupes autorisé

Bushido – Règles



1 marqueur Shogun : (marqueur de tour)

Le marqueur shogun est utilisé pour enregistrer l'avancée de la partie sur la piste du Shogun. S'il quitte le 12^{ème} mois et se trouve sur le symbole Tori, la partie est terminée



5 jetons honneur du Daimyo : (1 pour chaque joueur)

Ces jetons enregistrent les points d'honneur du Daimyo pour chaque joueur sur le tableau indicateur du Bushido. Ils sont facilement distinguables

des jetons troupe car ils montrent un portrait du Daimyo et sont plus grands.

Préparation de la partie

Chaque joueur reçoit :

1 écran.

30 troupes.

3 jetons troupe pour enregistrer l'honneur du Samouraï, le revenu (katana) et les troupes (koku) sur le plateau de jeu.

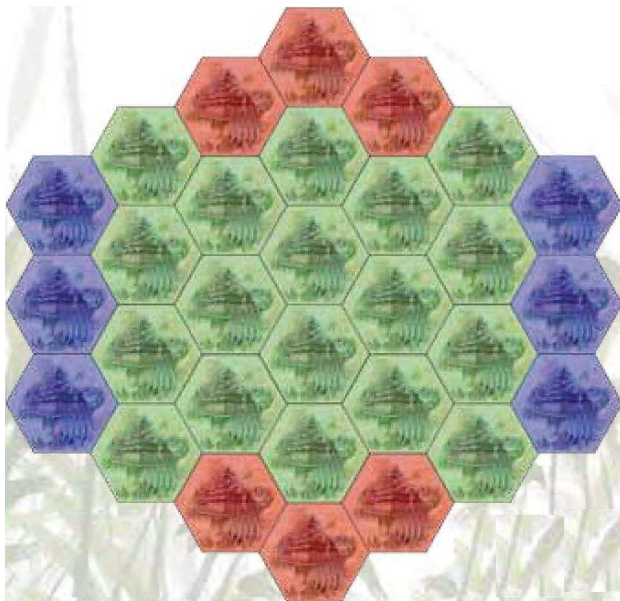
1 jeton honneur du Daimyo.

4 disques tactique : 1 embuscade, 1 duel, 1 bataille et 1 pioché au hasard.

1 jeton bonus 3 honneur.

1 jeton bonus 6 honneur.

1 jeton campagne (règle facultative).



Préparations additionnelles : Toutes les tuiles katana et autres sont placées dans le sac et mélangées. Les disques tactique inutilisés sont mélangés et placés face cachée dans 3 piles à côté du plateau de jeu.

Le plateau de jeu : En fonction du nombre de joueurs, un certain nombre de provinces est mélangée et placée face cachée (le verso [forteresse de clan] est visible) au milieu de l'aire de jeu selon les modèles montré ci-dessous.

Chaque joueur commence avec 6 provinces (1 forteresse de clan et 5 provinces) qui forme la base de sa puissance au début de la partie.

Préparation suggérée :

A 3 joueurs (18 provinces)

2 villes, 2 cités, 3 temples, 3 villages, 3 champs de riz et 5 montagnes.

Construisez le plateau de jeu en suivant la carte verte.

A 4 joueurs (24 provinces)

2 villes, 2 cités, 4 temples, 4 villages, 4 champs de riz et 8 montagnes.

Construisez le plateau de jeu en suivant la carte verte et la carte rouge.

A 5 joueurs (30 provinces)

2 villes, 2 cités, 5 temples, 5 villages, 5 champs de riz et 11 montagnes.

Construisez le plateau de jeu en suivant la carte verte, la carte rouge et la carte bleue.

Remarque :

Vous pouvez piocher les types de province au hasard OU modifier la quantité de certains types de terrain suivant votre préférence (par exemple en réduisant la quantité de koku disponible). Venez voir sur notre site Web www.gameheads.org où divers autres scénarios avec des cartes préconstruites sont disponibles.

Bushido – Règles




Distribution des provinces

Le joueur le plus âgé (comme dans l'ancien Japon) est le premier joueur et occupe une province de son choix avec un jeton troupe, ce sera sa forteresse de clan. En suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque autre joueur choisit maintenant une province libre et la retourne face visible. Il place maintenant une de ses troupes sur cette province et ce choix de provinces continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les provinces soient conquises. Il vous incombe de choisir un anneau de provinces dense autour de votre forteresse (le renforcement est plus facile plus tard si les provinces sont reliées) ou des provinces disséminées. Vos choix seront probablement influencés par la façon dont la carte se développe pendant cette phase. Il sera important de

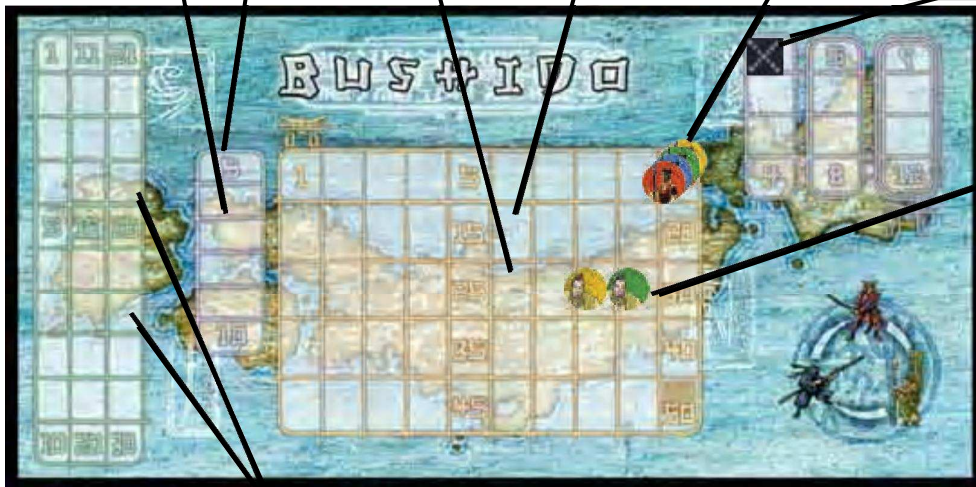
En commençant à nouveau par le premier joueur, chaque joueur choisit maintenant une province libre et la retourne face visible. Il place maintenant une de ses troupes sur cette province et ce choix de provinces continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les provinces soient conquises. Il vous incombe de choisir un anneau de provinces dense autour de votre forteresse (le renforcement est plus facile plus tard si les provinces sont reliées) ou des provinces disséminées. Vos choix seront probablement influencés par la façon dont la carte se développe pendant cette phase. Il sera important de

 Les katanas des provinces que vous contrôlez sont additionnés en incluant la forteresse de clan et enregistrés sur la piste des revenus (maximum 10). C'est votre revenu et le nombre de tuiles de soutien (katana et autre) que vous pouvez piocher du sac pendant la phase 1 quand vous êtes Daimyo. Notez qu'il y a une valeur minimum (votre forteresse de clan impénétrable a 5 katanas) et une valeur maximum ainsi aucun joueur ne sera jamais complètement hors jeu jusqu'à la toute fin !


L'honneur provincial est enregistré sur le tableau indicateur du Bushido comme honneur du Daimyo. Si deux joueurs ont le même niveau d'honneur du Daimyo, le dernier marqueur placé sera mis 1 case devant l'autre. Dans la hiérarchie de l'ancien Japon il y avait des règles simples au sujet de l'échelle sociale, vous escaladiez ou vous tombiez mais vous n'étiez jamais au même niveau qu'un autre.

 Les marqueurs de l'honneur du Samouraï sont placés sur la case 10 au début de la partie. C'est le seul moment où les guerriers peuvent avoir le même niveau d'honneur du Samouraï pendant la partie. Jetez maintenant un coup d'œil à vos Samourais semblables parce que quand la partie débute, il n'y aura bientôt plus aucune égalité ici ! Vous êtes supérieur aux autres mais ils devront l'apprendre, bien sûr !

Le marqueur shogun est placé sur le mois 1 pour le premier tour.



Exemple : Les joueurs jaune et vert ont tous les deux 28 honneur du Daimyo après avoir conquis les provinces au début de la partie. Jaune est le joueur le plus âgé et était donc le premier joueur ainsi vert met son marqueur d'honneur du Daimyo une case devant celui de jaune car il est le dernier à être arrivé.

 Le Koku (riz) est totalisé en incluant la forteresse de clan puis enregistré sur la piste des troupes. 30 troupes est le nombre maximum disponible même s'il y a plus de koku disponibles dans les provinces que vous contrôlez.

Bushido – Règles

considérer où les autres joueurs déploient leurs troupes et où les "grandes" provinces apparaissent.

Une fois que la dernière province est occupée, toutes les valeurs correspondantes des provinces (en commençant par le premier joueur) sont maintenant enregistrées pour chaque joueur sur le tableau indicateur. Commencez par l'honneur provincial en utilisant le marqueur d'honneur du Daimyo, puis le koku (riz) et enfin les revenus (katana).

Important :

Ni l'honneur des Samouraïs ni l'honneur des Daimyo ne peuvent coexister paisiblement dans la structure hiérarchique du Japon. Quand un Daimyo gagne de l'honneur et que son total est identique au total d'au moins un des autres joueurs, les marqueurs de Daimyo déjà placés seront sautés jusqu'à ce qu'il y ait à une case libre pour le marqueur de ce joueur. L'inverse est également vrai quand de l'honneur est perdu, le marqueur est placé dans ce cas sur la première case libre sous celles de ses concurrents. Les marqueurs de Samouraïs utilisent exactement les mêmes règles sauf au début de la partie quand tous les Samouraïs démarrent avec 10 points d'honneur. Soyez informés que de nombreuses tactiques existent autour de ceci et essayez d'utiliser ceci à votre avantage pour gagner plus ou faire perdre plus à vos adversaires. Naturellement, les autres prendront également ceci en compte, c'est donc de manière générale une bonne idée de garder un œil toujours attentif sur le tableau indicateur de l'honneur.

Remarques :

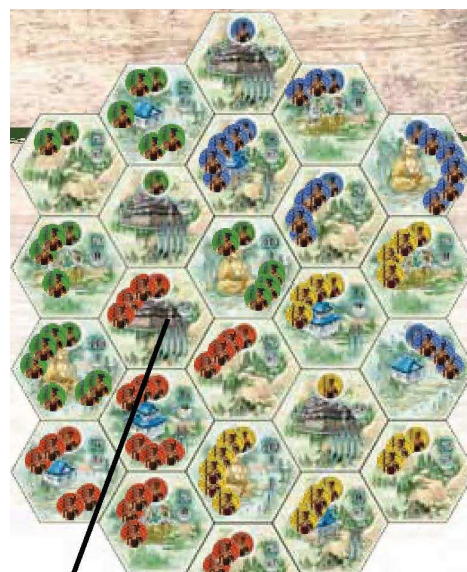
Les marqueurs d'honneur du Samouraï et du Daimyo peuvent occuper la même case. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur de Daimyo sur chaque case à tout moment.

Placement des troupes

Toutes les troupes restantes actuellement autorisées (selon le total koku du joueur) sont maintenant déployées sur toutes les provinces contrôlées en commençant par le premier joueur et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces troupes sont placées sur le plateau de jeu au choix du joueur et toutes les autres troupes inutilisées sont placées ouvertement devant votre écran.

Remarque :

Rappelez-vous que les forteresses de clan ne peuvent pas être ni conquises par l'ennemi ni déstabilisées par les Ronins.



Le joueur rouge a placé des troupes sur sa forteresse de clan menaçant le champ de riz adjacent du joueur vert.

Ainsi, bien qu'entasser des troupes dans la forteresse avec des troupes soit inutile, il doit toujours y avoir au moins 1 troupe.

Soutien de recrutement :

Pendant l'étape finale de la préparation de la partie, le premier joueur pioche 10 tuiles du sac et les place derrière son écran comme contingent de départ. En continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche une tuile de soutien de plus que le joueur précédent (le deuxième joueur pioche 11, le troisième 12, etc.)

Important :

Si à tout moment de la partie le sac de soutien est vide la loi de Mikado s'applique. Dans d'anciennes périodes un conte existait sur des Daimyos qui avaient pillé toutes les terres et stocké chaque richesse dans leurs châteaux et forteresses en laissant le pays à sang et mourant de faim. C'était un temps de grand besoin, un héros s'est alors réveillé des cendres forçant tous les Daimyos à se conformer à la nouvelle loi de l'Empereur. Ils ont dû rendre toutes les richesses aux personnes et aux terres.

Si le sac devient vide, tous les joueurs souffrent un impôt supplémentaire de l'Empereur (pour nourrir les terres) et doivent renvoyer immédiatement dans le sac toutes les tuiles de soutien qu'ils ont ! Le joueur à gauche du Daimyo actuel piochera des tuiles de soutien selon les règles initiales (premier joueur 10, deuxième 11, etc.) laissant le Daimyo actuel piocher en dernier, puis la partie continue normalement.

La préparation est maintenant terminée et le premier joueur commence la partie comme Daimyo actif. Il reçoit toutes les cartes personnage et commence son tour par la phase 1 du premier mois.

Bushido – Règles

Phases du tour

1. Nomination du Daimyo

- Toutes les cartes personnage sont données au joueur actif et il place la carte de Daimyo devant son écran.
- Le Daimyo pioche du sac le soutien correspondant à son jeton revenu.
- Défaussez tout les disques tactique non désirés de votre réserve puis piochez-en jusqu'à en avoir 4.
- Vérifiez le nombre de troupes sur le eau de jeu par rapport à votre jeton sur la piste des troupes (koku). Toutes les troupes en excès doivent être enlevées et le Daimyo choisit quelles provinces perdront ces troupes. Si le nombre de troupes sur le plateau de jeu est inférieur, des troupes additionnelles sont placées dans les provinces au choix du Daimyo (les nouvelles recrues deviennent disponibles).

Important !

Si à tout moment de la partie il reste 4 disques tactique ou moins dans les piles de pioche, ils doivent être immédiatement mélangés aux disques défaussés pour constituer 3 nouvelles piles.

2. Organiser une cérémonie du thé libre (aucune tuile nécessaire)

- Seul le Daimyo peut maintenant essayer d'organiser librement une cérémonie du thé en convertissant son honneur du Samouraï en points d'honneur du Daimyo à un taux de 2 pour 1 (il doit avoir au moins 5 honneur du Samouraï pour le faire).
- Il invite le joueur de son choix à le rejoindre et si le joueur accepte la cérémonie commence.
- Les 5 honneur du Samouraï sont alors transférés en guise de paiement du joueur Daimyo au joueur invité.
- Le joueur Daimyo décide alors quelle quantité de son honneur du Samouraï restant sera converti en points d'honneur du Daimyo. Pour chaque 2 honneur du Samouraï, il reçoit 1 point du Daimyo.

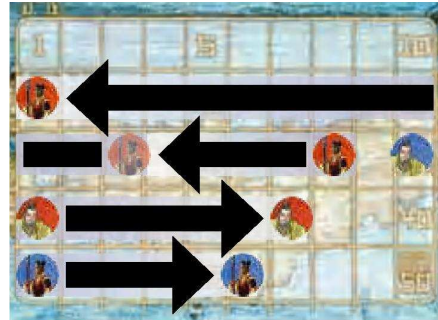
Remarque :

Le Daimyo n'a droit qu'à une tentative pour une cérémonie du thé libre, si le joueur invité refuse, le Daimyo perd son occasion et ne peut pas inviter un autre joueur ce tour-ci.

Refuser une invitation à une cérémonie du thé snobe le Daimyo et pour ce faire, le joueur invité perd 10 de son honneur du Samouraï (il paye pour l'équipe). La réputation du Daimyo est maintenant légèrement ternie et il perd 2 de ses points d'honneur du Daimyo ! Notez qu'un joueur invité à une cérémonie du thé qui possède moins de 10 honneur du Samouraï ne peut pas refuser l'invitation, son honneur est évidemment trop bas pour résister, il doit ainsi accepter !

Conseil :

Réfléchissez soigneusement à combien d'honneur du Samouraï vous convertissez en points d'honneur du Daimyo. Si vous laissez tomber votre honneur du Samouraï en dessous de 10, vous donnez au prochain joueur avec un honneur du Samouraï élevé une chance parfaite d'organiser une cérémonie du thé car vous ne pourrez pas refuser ! En fonction des scores actuels, ça peut être une décision critique dans la partie !



Exemple :

Le joueur rouge, actuellement Daimyo, a 28 honneur du Samouraï et 31 honneur du Daimyo. Le joueur rouge invite le joueur bleu à une cérémonie du thé et le joueur bleu accepte. Le jeton Samouraï du joueur bleu augmente de 5 et celui du joueur rouge diminue de 5, le faisant passer à 23. Le joueur rouge convertit alors 12 honneur du Samouraï en 6 points d'honneur du Daimyo. Rouge a maintenant 37 honneur du Daimyo et 11 honneur du Samouraï, ceci lui laisse assez d'honneur du Samouraï pour refuser plus tard une invitation à une cérémonie du thé s'il le souhaite.



3. Achat de points d'honneur du Daimyo

- Le Daimyo peut ouvrir son trésor et acheter 1 point d'honneur du Daimyo pour chaque groupe de trois tuiles 3-katana qu'il donne.
- Il peut acheter autant honneur du Daimyo qu'il le souhaite mais en une seule fois et seulement pendant cette phase.

Conseil :

En fonction de la position actuelle des jetons Daimyo des autres joueurs, l'achat d'un point pourrait vous faire avancer de 2 ou 3 points (règle de hiérarchie), la préparation est la clé !

4. Distribution des cartes personnage

- Le Daimyo distribue toujours les cartes personnage dans le même ordre :
- Le Samouraï (attaquant) est donné au joueur qui exécutera l'attaque avec les troupes du Daimyo pour conquérir une province pour le Daimyo.

Bushido – Règles



- Le Bushi (défenseur) est donné au joueur qui sera attaqué et il doit contrôler une province adjacente à une province du Daimyo pour être une cible légale. La province exacte ne sera indiquée qu'à la phase 7.

- Le Sensei est donné au joueur Bushi ou au joueur Samourai dans une partie à 3 joueurs. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, un joueur sans carte personnage reçoit le Sensei.

- L'Hatamoto est donné au dernier joueur sans carte personnage mais

uniquement dans une partie à 5 joueurs.

Chaque joueur ne reçoit qu'une carte personnage sauf dans une partie à 3 joueurs.

Remarque :

Une fois que les cartes personnage sont distribuées, elles ne peuvent plus être ni reprises ni échangées, pensez-y soigneusement avant de choisir !

Conseil :

Vous devez évaluer plusieurs choses avant de distribuer les rôles :

- Qui a un grand nombre de ressources disponibles (bon Samourai) et qui en a très peu (bon Bushi) ?
- Qui pourrait vous aider dans votre cause et disputer un bon combat pour la nouvelle province que vous désirez ?
- Qui pourrait vouloir la même province que vous et pourrait défausser le combat ? !



5. Le Sensei joue des tuiles (les autres peuvent suivre)

Avant que le Daimyo indique la province qui sera attaquée, le Sensei a la possibilité d'affecter le jeu en appelant ses soutiens cachés et en jouant le nombre de tuiles qu'il souhaite (limité uniquement par les tuiles actuellement à sa disposition). Il peut jouer :

- Tout nombre de Ronins : Il peut en placer autant qu'il le souhaite MAIS un

seul Ronin par province peut être déployé à la fois. Les autres joueurs peuvent potentiellement ajouter plus de Ronins à la même province après mais également un seul par province chacun (chaque autre joueur excepté le Daimyo doit utiliser dans cette phase la règle de la double tuile [voir ci-dessous] y compris le Hatamoto). Important ! N'oubliez pas de vérifier toutes les révoltes automatiques, ceci se produit quand le nombre de Ronins est supérieur ou égal au nombre de troupes (voir les détails à la page 15).

Règle de la double tuile :

Une fois que le Sensei a terminé de jouer ses tuiles ou passé sa chance de le faire, chaque autre joueur (sauf le Daimyo) a maintenant une chance de jouer également des tuiles cependant il doit dépenser deux tuiles pour obtenir le même effet qu'une tuile du Sensei (le joueur à gauche du Sensei joue en premier).

- Tout nombre de Shinobi : (il espionne derrière l'écran d'un autre joueur).

- Une Geisha : Ceci termine immédiatement le tour en cours et toutes les phases suivantes sont annulées (y compris le déplacement du marqueur Shogun). Si vous prévoyez de jouer une geisha, assurez-vous d'avoir terminé toutes vos autres actions d'abord !

- Un Chanoyu : Ceci fonctionne avec les mêmes règles que la cérémonie du thé libre du Daimyo mais ici le Sensei convertit son propre honneur du Samourai en honneur du Daimyo.

Important !

Le Daimyo ne peut jamais participer à cette phase pendant son tour, même avec la règle de la double tuile. La montagne ne se déplace jamais !

Chaque tuile jouée est remise dans le sac immédiatement à moins qu'elle reste sur le plateau de jeu (un Ronin n'est seulement remis dans le sac qu'après avoir été neutralisé par une révolte).

6. Phase de Hatamoto (à 5 joueurs)

- Le Hatamoto pioche 2 tuiles de soutien du sac.

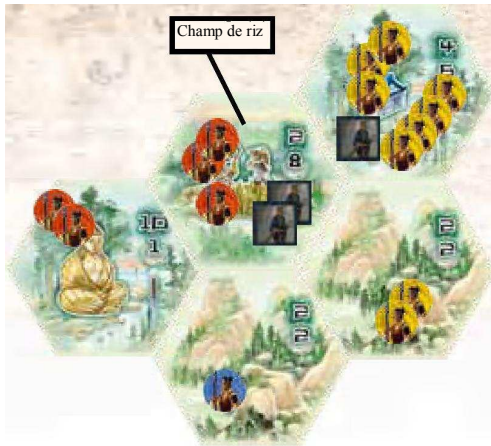
- Le Hatamoto peut maintenant placer des Ronins dans des provinces l'un après l'autre en suivant les mêmes règles que le Sensei, il doit dépenser une tuile par déploiement. N'oubliez pas de vérifier les révoltes automatiques.

- Le Hatamoto peut maintenant démarrer sa propre révolte spéciale mais seulement dans une des provinces du Daimyo actif.

Il doit y avoir au moins un Ronin dans la province cible et tout les Ronins dans cette province se joignent aux troupes du Hatamoto pour combattre les troupes du Daimyo. S'il gagne le combat, le Daimyo perd la province et elle devient une province neutre avec les Ronins survivants.

Le Hatamoto est un bon outil pour affaiblir un Daimyo fort, particulièrement s'il lui cause la perte potentiellement imprévue d'une province intéressante. Même lorsque le Daimyo parvient à nommer Hatamoto un joueur qui ne l'attaque pas, ce joueur reçoit toujours au moins deux tuiles de soutien additionnelles qui le rendent plus fort comme adversaire pour de futures hostilités.

Bushido – Règles



Révolte du Hatamoto :

Si le joueur Hatamoto choisit de déclencher une révolte, il devient temporairement l'attaquant (Samourai) et le Daimyo devient le défenseur (Bushi).

L'Hatamoto

utilise ses propres katanas et choisit sa propre tactique quand il combat le Daimyo. Le combat Hatamoto contre Daimyo suit les mêmes règles que le combat Samourai contre Bushi (voir le combat en phase 8) MAIS ni le joueur Hatamoto ni le joueur Daimyo ne recevra d'honneur du Samourai pour ce combat.

Remarque :

La révolte spéciale du Hatamoto est complètement facultative et c'est au choix du joueur Hatamoto d'en déclencher une ou pas. Notez qu'il en y a seulement une d'autorisée par tour et elle doit être dans une province contrôlée par le joueur Daimyo.

Exemple :

Le joueur rouge Daimyo et nomme le joueur jaune Hatamoto. Jaune décide de déclencher une révolte sur un champ de riz contrôlé par le Daimyo et qui a 2 Ronins dessus. Si Jaune réussit avec la révolte (tous les Ronins survivants restent dans la province nouvellement neutre) et comme il est le prochain Daimyo, il pourra pénétrer dans le champ de riz sans beaucoup d'effort ! Choisissez votre joueur Hatamoto soigneusement !

Remarque :

Si le nombre de Ronins égale ou dépasse le nombre de troupes régulières dans une province après le regroupement, il y a une révolte automatique (voir la page 15).

Exemple :

Jaune est Daimyo, Rouge est Samourai et Bleu est Bushi. Le Daimyo relocalise 4 troupes de son village vers sa propre région voisine de montagnes qui contiendra 6 troupes. Les 2 troupes de la cité ne peuvent pas être relocalisées parce qu'il n'y a aucune province adjacente contrôlée.

Désignation de la province cible :

Le Daimyo désigne maintenant une province adjacente du Bushi à attaquer. Il déplace le nombre de troupes qu'il veut dans cette province et demande le joueur samourai d'attaquer.

Remarque :

Une province ne peut jamais être abandonnée et l'attaque d'une forteresse de clan n'est pas non plus permise.

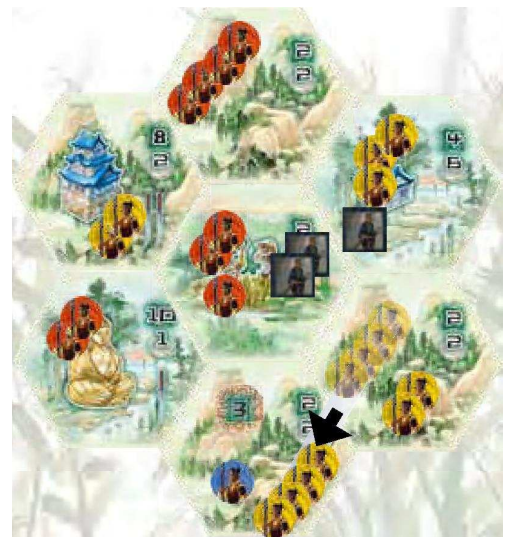
Honneur bonus :

Avant que le combat ne commence le Daimyo peut placer au moins un de ses jetons bonus (s'il en a encore) dans la province cible pour motiver le joueur Samourai. Si le Samourai gagne le combat il recevra cet honneur supplémentaire et son jeton Samourai sera ajusté en conséquence sur le tableau indicateur du Bushido. Quand un jeton bonus est offert, on le retire de la partie après le combat sans regarder qui a gagné et sans savoir si le Samourai en a tiré profit ou pas.



7. Relocalisation de mobilisation

Le Daimyo peut maintenant regrouper toutes ses troupes existantes. Les troupes qui sont dans des provinces reliées peuvent se déplacer librement cependant une troupe doit toujours rester dans chaque province. Les provinces isolées peuvent seulement être renforcées avec des troupes pendant votre phase de revenu (phase 1) si votre total de koku vous permet de recruter de nouvelles troupes. Des troupes ne peuvent jamais être retirées de provinces isolées sauf par une perte dans une bataille.



Bushido – Règles

Exemple :

Le joueur jaune, Daimyo, déplace 4 troupes de la montagne dans la montagne voisine du Bushi (joueur bleu). Le joueur Samourai (rouge) a maintenant la tâche honorable de conquérir la montagne pour le Daimyo en utilisant ses katana et ses disques tactique. Le Daimyo donne une incitation supplémentaire au Samourai à effectuer un bon combat en plaçant son jeton bonus de 3 honneur dans les montagnes.

Daimyo suffisant ou ambivalent :

Si le Daimyo ne peut pas ou ne veut pas attaquer, son tour finit immédiatement et toutes les phases suivantes sont annulées (y compris le déplacement du marqueur Shogun). Le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre devient maintenant le Daimyo actif et commence son tour par la phase 1.

Cas particulier :

Les provinces neutres ne peuvent pas être simplement réclamées, elles sont toujours conquises et comptent comme une attaque légitime bien qu'il n'y ait aucun combat réel. Dans ce cas particulier les cartes personnage ont été données pour rien, ni le Bushi ni le Samourai ne reçoit d'honneur du Samourai. Les valeurs de la province (koku, katana et honneur) sont alors transférées au joueur Daimyo et enregistrées sur le tableau indicateur. Les provinces neutres avec des Ronins les occupant peuvent également être conquises de cette façon en déplaçant au moins une troupe de plus qu'il n'y a de Ronins dans la province. Dans ce cas, les Ronins qui sont là restent dans la province, se cachent simplement dans les buissons et attendent leur heure !

8. Phase de combat Samourai et Bushi

Le Samourai et le Bushi combattent maintenant comme le Daimyo l'a ordonné.



Katana : Chacun des deux joueurs choisit un nombre de tuiles katana dans son trésor caché et le prépare dans une pile derrière son écran. Quand le Sensei en donne le signal, chacun des deux joueurs déplace sa pile devant son écran. Seule la tuile katana du dessus est face visible et c'est avec la taille réelle de la pile les seules informations que vous avez sur la force d'attaque totale.

Note : Combattez fair-play et essayez de mettre vos piles devant vos écrans en même temps.

Cas particulier :

Un joueur n'utilisant aucun katana du tout perd automatiquement le combat, pas d'épée pas de force ! Les disques tactique ne sont alors plus nécessaires et ne sont pas utilisés. Toutes les troupes du joueur renonçant à la bataille sont sacrifiées et retirées de la partie. Si les deux joueurs choisissent de n'utiliser aucun katana, le défenseur gagne l'égalité et toutes les troupes de l'attaquant sont sacrifiées et retirées de la partie.

Tactique :

Maintenant chacun des joueurs choisit un disque tactique de son trésor et ils le révèlent simultanément quand le Sensei en donne le signal. Les résultats sont maintenant calculés et comparés.

Le gagnant est le joueur avec le résultat le plus élevé après le décompte de tous les katanas et l'application des disques tactique. Dans le cas d'une égalité, l'attaquant est défait et les le défenseur gagne.

Remarque :

Si un joueur n'a aucun disque tactique il doit en piocher un au hasard dans les piles disponibles et l'utiliser immédiatement dans le combat. Si un disque tactique de Kotau est le seul à votre disposition derrière votre écran, il doit être immédiatement échangé contre un disque tactique pioché au hasard qui est alors utilisé pour le combat. Si un autre disque de Kotau apparaît, il sera également remplacé.

Important !

Le nombre de katanas décomptés pour la force d'attaque est le total de katanas dessinés sur toutes les tuiles katana utilisées. N'oubliez pas également d'ajouter le nombre de troupes que vous menez à votre total de katana pour obtenir votre force globale d'attaque SI vous avez utilisé la tactique de bataille. Ainsi lorsqu'un Daimyo mène un grand nombre de troupes dans la bataille, le Samourai pourrait envisager d'utiliser la tactique de bataille pour le boost supplémentaire... S'il veut gagner !

Bushido – Règles

Résultats possibles du combat



Duel contre Bataille :

Le total de katana pour le joueur de duel est doublé et le joueur de bataille ajoute ses troupes à son total de katana. Les résultats sont alors comparés ; la partie défaite perd la différence en troupes.



Bataille contre Embuscade :

Le joueur de bataille double d'abord sa quantité de katana puis ajoute ses troupes à ce total. Les résultats sont alors comparés, la partie défaite perd la différence en troupes. Une fois que c'est résolu, le joueur de bataille perd une troupe pour chaque deux tuiles 1-katana jouées par le joueur d'embuscade, ce sont les dommages supplémentaires causés par l'embuscade.



Embuscade contre Duel :

Le total de katana pour le joueur d'embuscade est doublé et les résultats sont alors comparés. La partie défaite perd la différence en troupes. Une fois que c'est résolu, le joueur de duel perd une troupe pour chaque deux tuiles 1-katana jouées par le joueur d'embuscade.



Duel contre Duel :

C'est un combat spécial "Enjeux élevés" où seuls les commandants des armées combattent et il n'y a en général aucune perte de troupes. Les totaux de Katana sont comparés et le joueur défait perd alors la moitié arrondie par excès (par exemple, pour 13 il perd 7) de son honneur du Samouraï que le vainqueur gagne ! Les troupes du joueur défait doivent maintenant faire retraite vers une province amicale voisine. Exception : Si la retraite n'est pas possible, les troupes se dispersent aux quatre vents et reviennent dans la réserve du joueur devant son écran. Dans ce cas, ces troupes ne sont pas comptées pour l'honneur du Samouraï du vainqueur.



Bataille contre Bataille :

Dans une bataille ouverte il y a de lourdes pertes des deux côtés. Les troupes sont ajoutées aux totaux de katana pour les deux côtés et les résultats sont alors comparés, le joueur défait perd toutes ses troupes. Le vainqueur de cette bataille brutale pourrait perdre des troupes. Il perd une troupe pour chaque tuile 3-katana jouée par le joueur défait. Si les deux côtés perdent toutes leurs troupes dans cette bataille, la province devient neutre et le défenseur doit ajuster le tableau indicateur pour cette perte.



Embuscade contre Embuscade :

Les totaux de Katana sont comparés et le joueur défait perd la différence en troupes. Une fois que c'est résolu, chaque joueur perd une troupe pour CHAQUE tuile 1-katana (effet spécial de la double embuscade) qui a été jouée par son adversaire, il s'agit également d'une bataille avec des pertes potentiellement lourdes. Si chacun des deux côtés ne conserve aucune troupe, la province devient neutre et le défenseur doit ajuster le tableau indicateur pour cette perte.



Traître contre tous les autres :

Le traître est presque toujours une calamité inattendue pour n'importe quel clan. Quand il est joué contre une autre tactique, il gagne dans tous les cas sans même comparer les katana, le joueur défait perd TOUTES ses troupes. Si le joueur perdant avait utilisé l'embuscade dans le combat, le vainqueur perd toujours une troupe pour chaque deux tuiles 1-katana jouées. Le traître est néanmoins très puissant et c'est là qu'un bon espion peut être vraiment utile.



Traître contre Traître :

Les totaux de Katana sont comparés et le joueur défait perd la différence en troupes.

Important !

Le combat est toujours victorieux pour le joueur avec la plus grande force dans la bataille (le total plus élevé de katana) après application des effets des disques tactique.

Résultats spéciaux de combat

- A chaque fois que la force d'attaque est inchangée après le disque tactique, défenseur gagne (Le Samouraï est défait).
- Dans le cas où il y a toujours des troupes défensesuses après un combat, les troupes appartenant au Daimyo doivent battre en retraite même lorsque le Samouraï est le vainqueur. La province n'est pas conquise mais le joueur Samouraï obtient toujours l'honneur du Samouraï de la bataille s'il a gagné.
- Dans le cas où les deux côtés perdent toutes leurs troupes, la province devient neutre et n'appartient à personne, pas même le gagnant du combat. L'ancien propriétaire de la province perd alors tous ses avantages sur le tableau indicateur (koku, revenu, honneur du Daimyo).
- Dans le cas où un Samouraï perd un combat mais tue toutes les troupes défensesuses avec un effet ultérieur (par exemple avec l'embuscade) et qu'il reste quelques troupes d'attaque, la province sera conquise pour le Daimyo. Le Daimyo reçoit tous les avantages de la province (que le défenseur perd) tandis que le joueur Samouraï ne reçoit presque aucun honneur pour sa défaite. Il reçoit seulement l'honneur du Samouraï pour toutes les troupes qu'il a défaits.

Bushido – Règles

- Si à tout moment le nombre de Ronins égale ou dépasse le nombre de troupes régulières dans une province après un combat, une révolte automatique a lieu (voir ci-dessous).

Toutes les tuiles katana utilisées sont remises dans le sac après un combat et tous les disques tactique utilisés sont mis dans une défausse face cachée à côté des piles de pioche. Rappelez-vous que si à tout moment il y a 4 disques tactique ou moins en stock, ils doivent immédiatement être mélangés avec les disques défaussés pour former 3 nouvelles piles.

Révoltes automatiques :

A tout moment pendant la partie, si le nombre de Ronins dans une province égale ou dépasse le nombre de troupes régulières, il y a une révolte automatique. Toutes les troupes sont alors immédiatement retirées ainsi qu'un nombre égal de Ronins et n'importe quel Ronin en excès reste dans la province. Celle-ci devient une province neutre et l'ancien propriétaire perd tous ses avantages sur le tableau indicateur.

9. Évaluation des résultats du combat

Evaluation du gain pour un Samouraï :

Le joueur Samouraï vainqueur reçoit les points d'honneur du Samouraï suivants :

- De l'honneur égal au nombre de troupes du Bushi défaites.
- De l'honneur égal au nombre de tuiles katana qu'il a utilisées dans la bataille (le nombre de tuiles qu'il a utilisées, pas les katanas dessinés sur les tuiles).
- Le bonus d'honneur (si joué par le Daimyo).
- De l'honneur égal à l'honneur provincial de la province conquise, ceci ne s'applique que quand toutes les troupes du Bushi sont défaites et que le Daimyo a toujours des troupes pour conquérir la province.

Quand un samouraï conquiert avec succès une province pour le joueur Daimyo actif, la province appartient maintenant au Daimyo et toutes les troupes victorieuses doivent rester là. Les valeurs de cette province sont alors transférées au joueur Daimyo tandis que le Bushi perd tous ces avantages. Toutes les valeurs sont ajustées sur le tableau indicateur dans les secteurs appropriés.

Remarque :

En dépit de la part du combat, le Bushi reçoit de l'honneur du Samouraï pour chaque troupe perdue par l'ennemi (par exemple chaque deux tuiles de 1-katana par embuscade ou pour chaque tuile 3-Katana jouées dans bataille contre bataille) mais ne reçoit aucun honneur pour la province, même si il parvient à la tenir.

Exemple :

- Le Samouraï attaque la montagne du Bushi avec les 4 troupes du Daimyo (jaune) et le Daimyo utilise un jeton bonus de 3 honneur pour ajouter de l'incitation supplémentaire.
- Le Samouraï joue deux 3-katanas et un 2-katanas et choisit la bataille. Le Bushi pare avec quatre 1-katana, un 2-katanas et un 3-katanas et choisit l'embuscade.
- Les résultats sont comparés et comme la tactique bataille double la force totale du katana du Samouraï, il maîtrise le Bushi et est victorieux (la bataille est deux fois plus forte que l'embuscade).
- Les totaux finaux sont le 20 katanas (8 doublés [16] plus 4 troupes) à 9 pour le Samouraï. Le Bushi devrait perdre 11 troupes mais comme il a seulement 3 troupes, il perd ces 3 troupes.
- Le Samouraï perd également des troupes parce que le Bushi a employé la tactique d'embuscade avec quatre 1-katana, ce qui a comme conséquence que le Bushi tue réellement 2 des troupes du Daimyo. Les 2 autres troupes de Daimyo conquièrent et annexent la province du Bushi.
- Le Samouraï reçoit en tout 11 honneur du Samouraï pour sa victoire dans la bataille (3 pour les troupes défaites de Bushi, 3 pour ses tuiles katana utilisées, 2 pour l'honneur provincial et 3 pour le bonus d'honneur).
- Le joueur Bushi reçoit 2 honneur du Samouraï pour défait 2 troupes ennemies.
- Le Bushi perd 2 points d'honneur du Daimyo (honneur provincial) et son total de troupes (koku) est également réduit de 2 sur le tableau indicateur. Naturellement le Daimyo gagne ces mêmes valeurs pour avoir pris le contrôle de cette nouvelle province.



Bushido – Règles

Evaluation du gain pour un Bushi :

Le Bushi vainqueur reçoit les points d'honneur du Samouraï suivants :

- De l'honneur égal à toutes les troupes d'attaque défaites.
- De l'honneur égal à la province non-conquise (honneur provincial) mais seulement si au moins une troupe défensive survit et reste dans la province, donc sous le contrôle du Bushi.

Exemple :

- Le samouraï attaque la montagne du Bushi avec les 4 troupes du Daimyo (jaune) et le Daimyo utilise un jeton bonus de 3 honneur pour ajouter de l'incitation supplémentaire.
- Le samouraï joue deux 3-katanas et un 2-katanas et choisit le duel. Le Bushi pare avec quatre 1-katana, un 2-katanas et un 3-katanas et choisit l'embuscade.
- Les résultats sont comparés et comme la tactique d'embuscade double l'effectif total du katana du Bushi, il maîtrise le Samouraï et est victorieux (l'embuscade est deux fois plus forte que le duel).
- Les totaux finaux sont de 18 à 8 pour le Bushi. Le Samouraï devrait perdre 10 troupes mais comme il en a seulement 4, il perd ces 4. Notez que ce sont réellement les troupes du Daimyo qui sont perdues.
- Le Bushi reçoit 6 honneur du Samouraï, 4 pour les troupes défaites plus 2 pour la province.
- Le bonus d'honneur placé par le joueur Daimyo est non pertinent pour le Bushi.
- Le Samouraï défait n'a défait aucune troupe et il ne reçoit donc aucun honneur. Il attend maintenant le verdict du Daimyo pour voir combien cette bataille honteuse va lui coûter.



Remarque :

En dépit de la perte du combat, le Samouraï reçoit toujours l'honneur du Samouraï pour chaque troupe perdue par l'ennemi (par exemple chaque deux tuiles de 1-katana par embuscade ou pour chaque tuile 3-Katanas jouée dans bataille contre bataille).

Remarque :

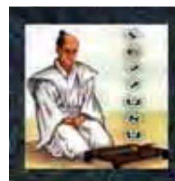
Le Samouraï défait (attaquant) reçoit des points d'honneur pour les troupes tuées avec l'embuscade (1-Katana) ou la bataille (3-Katanas) pour son jeton Samouraï.

10. Le Conseil du Sensei

A chaque fois qu'un Samouraï perd son combat, le Sensei peut considérer approprié de punir ce Samouraï incompetent même dans le cas où les troupes ont par la suite conquis la province (par exemple avec une embuscade). La punition suggérée peut être une perte de 2 à 10 points d'honneur du Samouraï (le Sensei choisit le montant) ou d'une demande de Seppuku instantané. D'abord il choisira s'il exige le Seppuku et s'il le fait il doit jouer une tuile de Seppuku. S'il ne peut pas ou choisit de ne pas le faire, chaque autre joueur (excepté le Daimyo) dans le sens des aiguilles d'une montre a maintenant la possibilité d'exiger le Seppuku en utilisant la règle de double tuile (2 tuiles de Seppuku requises). Si le Seppuku n'est pas exigé par l'un des joueurs, le Sensei peut maintenant proposer une perte de 2 à 10 points d'honneur du Samouraï.

Le Daimyo prendra toujours la décision finale d'accepter ou pas le conseil donné. Si le Daimyo suit le conseil du joueur Sensei, le Sensei reçoit 1 point d'honneur du Daimyo en remerciement pour son bon conseil. Le Sensei serait sage d'essayer de juger l'humeur du Daimyo avant de donner son conseil. Si le Daimyo n'accepte pas le conseil donné, il choisit alors de donner au Samouraï la punition alternative minimum de perdre 1 point d'honneur du Samouraï à la place. Notez que si le Daimyo accepte un conseil de Seppuku d'un joueur utilisant la règle de la double tuile, le joueur l'ayant recommandé ne reçoit aucun honneur.

Chaque tuile de Seppuku jouée est défaussée même si le Daimyo a décidé d'épargner la vie du Samouraï !



Important !

Même lorsque des tuiles de Seppuku sont jouées, le Daimyo décide en final si le Samouraï doit donner sa propre vie ou seulement subir la punition minimum (déduction de 1 point d'honneur du Samouraï). Un joueur Samouraï épargné de cette façon pourrait vous combattre et combattre vos causes un autre jour !

Bushido – Règles

Très important !

Un Samouraï condamné à commettre Seppuku perd sa vie et perd immédiatement tout son honneur du Samouraï (le jeton est placé à zéro qui est sur le symbole Tori au-dessus du numéro 1).

11. Aux Armes ! (ou temporisez)

Le malaise dans le pays se développe. Le Sensei évalue maintenant la situation et conseillera à tous les joueurs la mise à niveau de leur armurerie ou simplement temporisera. Si le Sensei choisit l'évolution, chaque joueur (en commençant par le Sensei) pioche 1, 2 ou 3 tuiles de soutien du sac selon la piste du Shogun (le nombre de lignes entourant la colonne du mois en cours). Si le Sensei décide de temporiser, aucun joueur ne reçoit de soutien additionnel.



Piste du Shogun

1-4 = 1 tuile de soutien
5-8 = 2 tuiles de soutien
9-12 = 3 tuiles de soutien

12. Kotau - Audience avec le Tenno (Empereur)

Dans cette phase, chaque joueur en commençant par le Sensei et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, a la possibilité de jouer un disque tactique de Kotau afin d'obtenir une audience de l'Empereur. Dès qu'un joueur a déclaré qu'il joue un disque tactique de Kotau, la possibilité est perdue pour tous les autres joueurs car il y a maximum une audience par tour. Quand un joueur utilise un disque tactique de Kotau, il le résout puis la phase 12 est terminée, ce qui termine également le tour du joueur actif.

Un joueur utilisant un disque tactique de Kotau choisit une des possibilités suivantes :

Apaisement de l'Empereur :

Le marqueur Shogun n'avance pas ce tour. C'est une bonne option si vous pensez que vous êtes loin derrière et si vous voulez que la partie dure plus longtemps pour vous donner une chance de remonter.

Augmentation des hostilités :

Le marqueur Shogun avance de 2 cases au lieu de 1. Une bonne option si vous pensez que vous êtes assez loin devant et voulez finir la partie dès que possible !

Plaidoirie pour un support militaire de l'Empereur :

Le joueur pioche 5 tuiles de soutien du sac. Le marqueur Shogun avance de 1 case comme d'habitude. Si aucun joueur n'utilise de disque tactique de Kotau, le marqueur Shogun se déplace de 1 case et le tour actuel est terminé.

Important !

Comme indiqué ci-dessus, on ne peut utiliser qu'un seul disque tactique de Kotau par tour. L'Empereur n'a pas assez de temps pour écouter plus d'un joueur par mois car il a beaucoup d'autres choses à faire (comme la chasse !).

Nouveau tour de jeu

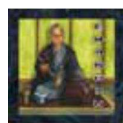
Si les conditions de fin de partie ne sont pas remplies, le joueur actif change maintenant dans le sens des aiguilles d'une montre et le nouveau Daimyo commence son tour (dans la phase 1 du nouveau mois). Si à tout moment pendant la partie un joueur possède 50 points d'honneur du Daimyo, il est immédiatement nommé Shogun par l'Empereur et gagne la partie. Si aucun joueur ne possède 50 honneur du Daimyo et que le marqueur Shogun quitte le 12^{ème} mois, la partie est terminée et le joueur avec l'honneur du Daimyo le plus élevé est nommé Shogun et gagne la partie.

Résumé des tuiles d'effet

Les tuiles d'effet sont la plupart du temps utilisées par le Sensei puisqu'il ne doit jouer qu'une tuile pour que l'effet se produise. Chaque autre joueur peut jouer des tuiles d'effet mais doit suivre la règle de la double tuile.

Exception 1 : Le Daimyo ne peut jouer aucune tuile d'effet pendant son tour.

Exception 2 : Le Hatamoto peut jouer des tuiles Ronin comme le Sensei mais pendant sa phase Hatamoto.



6 Chanoyo - Cérémonie du thé

Peut être exécuté par le Daimyo une fois par tour librement (aucune tuile requise). Chaque autre joueur doit jouer une tuile quand il est Sensei et deux tuiles s'il n'est

pas Sensei pendant la phase Sensei. Pendant une cérémonie du thé, l'honneur du Samouraï peut être transformé en honneur du Daimyo à condition que l'hôte ait au moins 5 honneur du Samouraï à transférer à l'invité. L'honneur du Samouraï restant peut alors être converti au taux de 2 pour 1 en honneur du Daimyo, le joueur hôte décide combien d'honneur il convertit.

Décliner une invitation à une cérémonie du thé snobe le Daimyo hôte et le joueur qui refuse perd 10 points d'honneur du Samouraï. La réputation du Daimyo est également affectée par ceci et il perd 2 points d'honneur du Daimyo.

Un joueur invité à une cérémonie du thé qui a moins de 10 honneur du Samouraï ne peut pas refuser l'invitation car son honneur est trop bas pour résister. Il devrait prendre toutes les mesures nécessaires afin d'améliorer sa réputation.

Bushido – Règles



4 Geisha – Amuseuse

Fortement distrait par l'amuseuse le Daimyo doit abandonner sa campagne de conquête pour ce tour. Il n'y a aucun combat et le tour finit immédiatement, le marqueur Shogun n'avance pas.

Conseil : Il peut être malin de conserver une de ces tuiles en secours !



4 Shinobi – Espion

Jouer l'espion permet à un joueur de regarder derrière l'écran de n'importe quel autre joueur et d'étudier toutes ses tuiles et disques tactique cachés pendant 1 minute.

Notez que le joueur qui regarde ne peut pas partager cette information avec un autre joueur et ne peut pas écrire ce qu'il a vu. Il est toujours utile de savoir ce que les autres joueurs cachent derrière leurs écrans, vous devez connaître vos ennemis et leurs arsenaux !



15 Ronin – Samouraï sans maître

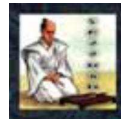
Les Ronins sont des unités armées qui, en se soulevant, mettent en danger le contrôle d'une province et déstabilisent la situation politique. Chaque joueur ne peut en jouer qu'un par province à la fois et ils ne peuvent jamais être placés sur une forteresse de clan. Chaque joueur (sauf le Daimyo) peut placer tout nombre de tuiles Ronins dans des provinces ennemies pendant la phase de Sensei (les autres utilisent la règle de la double tuile) ou, si vous êtes Hatamoto, également pendant la phase Hatamoto. Notez qu'un autre joueur peut placer un Ronin dans la même province qu'un joueur précédent pendant la même phase. Quand vous placez un Ronin, n'oubliez pas de prendre en compte que la province que vous choisissez pourrait être une de celles que vous voudrez peut-être conquérir à l'avenir !

Révolte automatique des Ronins :

A chaque fois qu'un Ronin est joué, que des troupes sont regroupées ou qu'un combat a eu lieu, le nombre de Ronins doit immédiatement être comparé au nombre de troupes. Si le nombre de Ronins égale ou dépasse le nombre de troupes, toutes les troupes sont retirées ainsi qu'un nombre égal de Ronin, tout Ronin en excès reste dans la province. Les troupes sont rendus au joueur et les Ronins retirés retournent dans le sac, la province est maintenant neutre et le défenseur doit ajuster sa perte sur le tableau indicateur.

Révolte spéciale du Hatamoto :

Le Hatamoto a l'option de conduire une révolte dans une province contrôlée par le Daimyo à condition qu'au moins un Ronin soit présent. Dans ce cas, les Ronins sont utilisées comme troupes par le Hatamoto et un combat a lieu entre le Daimyo et le Hatamoto, combat dans lequel aucun honneur ne sera gagné par l'un ou l'autre joueur.



6 Seppuku - Suicide rituel

Un samouraï qui perd un combat peut être sommé de commettre Seppuku. Si le Daimyo est d'accord, le samouraï perd sa vie et tous ses points d'honneur du

Samouraï sont perdus.

Bushido – Règles



Règles facultatives :

Variante du jeton campagne. Le jeton campagne permet au Daimyo de conduire une deuxième attaque dans un tour mais une seule fois par partie.

Le joueur Daimyo doit jouer son jeton au début de la phase 7 (Relocalisation de mobilisation) et il le place sur sa forteresse de clan afin que tous les joueurs le voient. Après ceci, le tour continue comme d'habitude jusqu'à la fin de la phase 10 après laquelle le tour revient alors en arrière jusqu'à la phase 4 avant de continuer jusqu'à la phase 11. Seules les phases suivantes sont jouées une deuxième fois :

Phase 4 - Distribution des cartes personnage

Le Daimyo récupère toutes les cartes personnage puis les redistribue à ceux qu'il souhaite (éventuellement les mêmes joueurs). Il devra attaquer une province adjacente pour que ce soit une attaque légale contre le Bushi.

Phases 5 et 6 sautées

Phase 7 – Relocalisation de mobilisation

Les troupes peuvent maintenant être regroupées et la prochaine province cible est choisie ainsi que les troupes que le Samouraï utilisera pour gagner cette province en combat. Vous pouvez jouer un ou deux de vos jetons bonus d'honneur sur cette province si vous les avez.

Phase 8 - Phase de combat Samouraï contre Bushi

Le Samouraï et le Bushi nouvellement désignés combattent comme d'habitude. Ils pourraient être les joueurs du combat précédent ou de nouveaux joueurs. Ceci dépend uniquement de vos objectifs en tant que Daimyo !

Les phases 9 et 10 sont effectuées sans changements

Et la partie reprend où elle avait cessé au début de la phase 11.

Le jeton campagne permet à chaque joueur (comme Daimyo actif) d'avoir une double attaque par partie. Le deuxième combat a lieu indépendamment du résultat du premier combat et que la première province ait été conquise ou pas. La deuxième province cible est choisie séparément après que le premier combat est complètement résolu (pendant la phase 10). Vous sélectionnez alors votre cible qui PEUT être la même province que celle de la première attaque, ayant échoué lors d'une tentative sur une province importante pourrait justifier une répétition de l'attaque.

Le jeton campagne a également une deuxième utilisation facultative si elle a été décidée par les joueurs. Au lieu d'une deuxième attaque, vous pouvez échanger le jeton contre vos 3 grands jetons troupe qui représentent des unités d'élite de valeur 3 troupes chacun (3x3=9 troupes totales). Elles représentent les gardes du corps ou le personnel domestique de votre Daimyo et resteront en jeu jusqu'à ce que soit elles soient tuées SOIT vous devenez Daimyo à nouveau auquel cas les troupes se dirigent vers votre cour. Si votre nombre de troupes est très bas ou si vous voulez renforcer votre armée courante pour une attaque, vous pouvez utiliser ces nouvelles troupes et les placer avec les règles normales de placement.

Remarque : Chaque unité combat comme trois troupes mais peut mourir à la place d'une troupe ! N'importe quelle perte infligée à ces troupes d'élite qui ne peuvent pas être absorbés par des troupes normales dans la même province tue le jeton ! Une perte d'une seule troupe pourrait tuer un jeton troupe de valeur 3 troupes s'il n'est pas protégé, simplement parce qu'il aurait dû gagner le combat ou ne jamais venir (trop honteux !). Utilisez ainsi ces troupes d'élite soigneusement car elles sont précieuses et rappelez-vous de les soutenir.

Remarque : Ces 9 troupes additionnelles ne sont pas limitées par votre limite de renfort totale due au koku.

Bushido – Règles

Résumé du tour - 12 étapes vers la victoire

1. Nomination du Daimyo

Le Daimyo reçoit toutes les cartes personnage et pioche du sac un nombre de tuiles égal à son marqueur de revenu. Il peut défausser autant de disques tactique qu'il le souhaite puis il en pioche jusqu'à en avoir 4. Les troupes sont comparées total de Koku et ajustées. Il peut maintenant utiliser un jeton de campagne s'il souhaite recruter (facultatif).

2. Organiser une cérémonie du thé libre (aucune tuile nécessaire)

Le Daimyo peut inviter un joueur à une cérémonie du thé libre (aucune tuile requise) mais une seule invitation peut être proposée même si sa première offre est refusée.

3. Achat de points d'honneur du Daimyo

Le Daimyo peut acheter des points d'honneur du Daimyo au taux de 1 point pour chaque groupe de trois tuiles 3-Katanas échangées.

4. Distribution des cartes personnage

Le Samourai, le Bushi, le Sensei et le Hatamoto (seulement à 5 joueurs) sont distribués par le Daimyo.

5. Le Sensei joue des tuiles (les autres peuvent suivre)

Le Sensei suivi de chaque autre joueur (règle de la double tuile, Daimyo exclu) peut jouer des tuiles d'effet.

6. Phase de Hatamoto

(seulement dans une partie à 5 joueurs)

Le Hatamoto pioche deux tuiles du sac, peut jouer des tuiles Ronins (une seule tuile requise et une seule par province) et peut également déclencher une révolte (et une seule) dans une des provinces du Daimyo.

7. Relocalisation de mobilisation

Le Daimyo regroupe ses troupes et décide quelle province sera attaquée, d'où il attaquera et combien de troupes seront utilisées pour l'attaque. Le Daimyo place des jetons bonus d'honneur dans la province cible s'il le souhaite. Il peut utiliser son jeton campagne (facultatif) pour une campagne supplémentaire.

8. Phase de combat Samourai et Bushi

Le Samourai et le Bushi se combattent en utilisant leurs tuiles katana et disques tactique.

9. Évaluation des résultats du combat

Les résultats sont comparés et le vainqueur est déterminé. La province peut changer de propriété et les valeurs sont ajustées en conséquence.

10. Le Conseil du Sensei

Quand un Samourai perd un combat, le Sensei suivi de chaque autre joueur (Daimyo exclu) peut suggérer un Seppuku. Si aucun Seppuku n'est suggéré, le Sensei peut maintenant recommander que le Samourai doive perdre de 2 à 10 honneur du Samourai. Le Daimyo peut choisir entre le conseil donné ou une punition minimale, la perte de un honneur du Samourai.

11. Aux Armes ! (ou temporel)

Le Sensei décide si chaque joueur piochera des tuiles de soutien du sac.

12. Kotau - Audience avec le Tenno (Empereur)

Kotau peut être joué pour soit influencer le marqueur Shogun (il ne bouge pas ou se déplace de deux mois) ou pour piocher 5 tuiles de soutien du sac. Un seul jeton Kotau peut être joué pendant cette phase. Si le marqueur Shogun n'a pas été influencé, il avance d'un mois comme d'habitude.

Bushido – le chemin du guerrier a pris un certain temps à être développé ainsi il pourrait également prendre un certain temps à un nouveau joueur pour trouver le vrai chemin du guerrier ! Amusez-vous à jouer à notre jeu mais rappelez-vous que c'est seulement un jeu auquel vous jouez avec vos amis, restez dans cette philosophie ! Nous vous souhaitons du bon temps.