

争米

LES GUERRES
DU RIZ



REGLES

Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

INTRODUCTION

Rice Wars est un jeu de stratégie et d'économie pour 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans. La durée de la partie dépend du nombre de joueurs et du type du plateau choisi et varie entre 60 à 150 minutes.

Les joueurs jouent chacun le rôle d'un *Daimyo*, chef d'une famille japonaise du XVIème siècle, à qui l'empereur a assigné de travailler ensemble pour aménager l'îlot Tokuno sur la côte de l'île de Kyushu. Le meilleur administrateur de tous les *Daimyo* prendra la possession de Tokuno, c'est le caprice de leur monarque.

La tâche de chaque joueur est de contrôler les terres réparties de la meilleure manière possible. Il enverra des paysans aux champs et surveillera leur travail, il commandera à ses soldats *Ashigaru* d'attaquer les champs des adversaires ou de défendre les siens. Chaque conseiller proposera sa connaissance et son expérience pour un prix approprié, alors qu'un *Ronin* recruté pourra défier un autre *daimyo* dans un duel à mort.

Rice Wars est un jeu qui demande pensée stratégique et rivalité, un jeu dans lequel des alliances sont créées seulement pour être rapidement rompues peu après. Immergez-vous dans le monde du Japon féodal et lutez pour la victoire !

Le jeu contient un plateau double face qui permet de contrôler le temps jeu, le côté de base () pour des parties rapides de 2 à 4 joueurs, alors que le côté épique () laisse 3 à 5 joueurs apprécier une lutte plus longue et plus disputée.

Pour une partie à deux joueurs nous proposons d'utiliser le scénario supplémentaire à la fin de cette règle. Notre site officiel (www.kuzniagier.pl) va être mis à jour avec de nouveaux scénarios.

BUT DU JEU

Votre objet est d'acquérir autant de champs de riz que possible et de les peupler avec vos paysans. Le gagnant est le joueur avec le plus de champs à la fin de la partie.

COMPOSANTS

- Plateau de jeu double face
- 144 jetons (120 paysans, 17 *Ashigaru*, 5 *Ronin*, 1 jeton de manche et 1 jeton gouverneur)
- Paquet de 55 cartes
- 26 marqueurs en bois (10 marqueurs passe, 10 marqueurs service, 5 palais de Daimyo, 1 marqueur de phase)
- 8 cartes conseiller
- 5 cartes Daimyo
- Billets de banque de 1, 2 et 5 *Ryo*
- 2 aides double face
- Livret de règles

Au cas où des éléments seraient absents, contactez-nous svp par courriel (michal@kuzniagier.com), nous vous fourniront les pièces manquantes dès que possible.

PLATEAU DOUBLE FACE



Le plateau a deux côtés jouables, le côté de base () pour des parties rapides de 2 à 4 joueurs, le côté épique () laisse 3 à 5 joueurs apprécier une lutte plus longue et plus disputée.

Les deux côtés diffèrent dans le nombre de champs de riz (le côté de base en a 37, le côté épique 59) et le nombre de manches ( - 7,  - 8)

Les éléments essentiels du plateau pour la partie sont les suivants :

CHAMPS DE RIZ

La partie la plus importante du plateau, c'est où les joueurs envoient leurs paysans pour cultiver le riz et pour générer des revenus. Le joueur qui possède le plus de champs à la fin de la partie est le gagnant. Le champ central rapporte 2 *ryo* du côté  (3 du côté ).

Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

MANCHES

Du côté droit du plateau un dragon tient un parchemin avec les manches de jeu. A chaque manche correspond un icône spécifique qui représente les conditions spéciales de la manche (voir "Vue d'ensemble du jeu" page 7).

PHASES

Les phases successives d'une manche sont décrites du côté gauche du plateau sur le rouleau rouge. Chaque phase est identifiée par un icône spécifique (voir "Vue d'ensemble du jeu" page 7).

CARTES DAIMYO

5 cartes *Daimyo*, une pour chaque joueur.

Pendant la partie chaque joueur la garde devant lui sur la table, plaçant tous les jetons et marqueurs dans les secteurs appropriés, voir le diagramme.



JETONS

Avant de commencer la première partie vous devez dépuncher soigneusement toutes les pièces des feuilles.

JETONS PAYSANS

120 jetons paysans en 5 couleurs, 24 pour chaque joueur. Pendant la partie les joueurs placent leurs paysans sur le plateau de sorte qu'ils puissent cultiver le riz et générer des revenus.



JETONS ASHIGARU

17 jetons *Ashigaru*, pendant la partie chaque *Daimyo* (joueur) recrute des *Ashigaru* (soldats d'infanterie) pour lutter contre ses adversaires pour les champs de riz. Les jetons sont double face, un côté **actif** pour un *Ashigaru* prêt au combat et un côté **épuisé** (gris).



Ashigaru actif *Ashigaru* épuisé

JETONS RONIN

5 jetons *Ronin*, pendant la partie chaque *Daimyo* (joueur) recrute des *Ronin* (samouraï sans maître) qui peuvent lutter pour les champs de riz ou se battre en duel avec d'autres *Daimyo*. Les jetons sont double face, un côté **actif** pour un *Ronin* prêt au combat et un côté **épuisé** (gris).



Ronin actif *Ronin* épuisé

JETON DE MANCHE

Placé sur le plateau pour indiquer la manche en cours.



Jeton de manche Jeton gouverneur

JETON GOUVERNEUR

Indique le joueur qui est actuellement le gouverneur, c'est-à-dire le joueur qui pilote la manche. Il doit être placé dans le secteur approprié de la carte *Daimyo*.

Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

MARQUEURS

MARQUEURS DE PALAIS DE *DAIMYO*

5 marqueurs en bois en 5 couleurs, un pour chaque joueur. Ils représentent les palais habités par les *Daimyos*. Au début de la partie chaque joueur place le sien sur une des cases appropriées du plateau (voir le "Préparation de la partie" page 5).



MARQUEURS PASSE

10 marqueurs en bois en 5 couleurs, 2 pour chaque joueur. Ils sont placés dans le secteur appropriés de la carte *Daimyo*. Leur fonction est d'indiquer l'action "passe" (voir "Vue d'ensemble du jeu" page 7).



MARQUEURS SERVICE

10 marqueurs en bois en 5 couleurs, 2 pour chaque joueur. Leur fonction est d'indiquer les services que les joueurs peuvent espérer des conseillers (voir "Vue d'ensemble du jeu" page 7).



MARQUEUR DE PHASE

Placé sur le plateau pour indiquer la phase en cours de la manche.



PAQUET DE CARTES

Le paquet de 55 cartes contient deux types de cartes : Action (40) et réponse (15).

Chaque carte peut être jouée de deux manières différentes :

- En utilisant sa règle (quelques cartes comprennent un nombre spécifique de ryo qui doit être payé pour que l'effet de la carte ait lieu), les symboles sont expliqués dans l'aide double face.
- En utilisant son bonus de force dans un combat ou un duel (dans le coin en bas à gauche de chaque carte se trouve un nombre de 0 à 2 qui peut être ajouté au résultat).

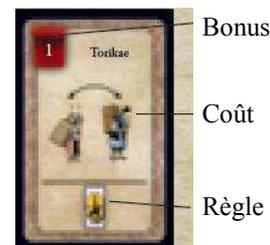
Les cartes doivent être tenues en main de telle manière que les adversaires voient seulement leur nombre, pas leur contenu.

Aucun joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main.

Note : Quand l'effet d'une carte contredit la règle, la règle de la carte remplace la règle du jeu.

CARTES ACTION

45 cartes avec un fond marron, elles ne sont jouées que comme actions (voir "Vue d'ensemble du jeu" page 7 et l'aide double face).



Cartes Action

CARTES REPONSE

15 cartes avec un fond gris, elles sont jouées avec des conditions spéciales indépendamment des actions (voir l'aide double face).



Cartes réponse

Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

CARTES CONSEILLER

8 cartes conseiller qui apparaissent au cours de la partie, dans la 3ème phase de certaines manches (voir "Vue d'ensemble du jeu" page 7). Pendant la phase d'enchères, les joueurs peuvent acheter leurs services qui peuvent les aider à gagner la partie.

Nom du conseiller
Entretien (seulement quelques conseillers)
Portrait du conseiller
Règle du service (voir l'aide double face)
Secteur des marqueurs service



BILLETS DE BANQUE RYO

La devise du jeu, le *ryo*, est représentée par des billets de banque de trois valeurs (1, 2 et 5). C'est en *ryo* que vos revenus et dépenses sont effectués. Les billets de banque doivent être conservés face cachée sur la table de sorte que les adversaires ne puissent voir ni leurs nombre ni leurs valeurs.



AIDE DOUBLE FACE

2 feuilles avec la description des cartes action, des cartes réponse et des services que les conseillers proposent.

PREPARATION DE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer :

1. Prenez tous les éléments dans la boîte.
2. Choisissez le côté du plateau sur lequel vous allez jouer. Dans le cas d'une partie à **deux joueurs** vous jouez toujours du côté , selon le scénario supplémentaire fourni à la fin de cette règle (*Un voisin ennuyeux*) ou un autre disponible sur le site officiel de notre maison d'édition. A cinq joueurs vous avez besoin du côté . A **trois** ou **quatre** joueurs vous pouvez choisir un côté ou l'autre mais le côté garantit une partie beaucoup plus longue.
3. Posez le plateau avec la face choisie visible. Placez le jeton de manche sur la case "1" du côté droit du plateau et le marqueur de phase sur la case "1" du côté gauche du plateau.
4. Chaque joueur choisit ou pioche une carte *Daimyo* et la met face visible devant lui sur la table.
5. Chaque joueur prend les jetons paysans (24), le marqueur de palais, les deux marqueurs passe et les deux marqueurs service de la couleur de son *Daimyo*. Placez les marqueurs passe et les marqueurs service dans les secteurs appropriés des cartes *Daimyo* (voir "Composants" page 2).
6. Mélangez les cartes et donnez deux cartes à chaque joueur. Mettez le reste des cartes en une pioche face cachée à côté du plateau.
7. Mélangez les cartes conseiller et mettez-les en une pioche face cachée à côté du plateau.
8. Divisez les billets de banque *ryo* en trois piles selon leur valeur et placez-les près du plateau. Ces trois piles constitueront votre **réserve** d'argent pendant la partie.
9. Mettez les jetons *Ashigaru* (17) et les jetons *Ronin* (5) près du plateau.
10. Choisissez aléatoirement le joueur qui va être le **gouverneur**, il place le jeton gouverneur sur sa carte *Daimyo*.

Puis chaque joueur, en commençant par le gouverneur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre :

11. Place deux () ou trois () jetons paysans sur sa carte *Daimyo*.
12. Place son palais sur le plateau selon les règles suivantes :
 - Le palais ne peut être situé que sur le bord du plateau (sur une case identifiée par un icône palais).
 - Il toujours doit y avoir au moins 2 cases vides entre les palais.
 - Une fois que chaque joueur a placé son palais, le gouverneur peut changer l'emplacement de son palais selon les règles mentionnées ci-dessus.



Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

13. Place un de ses paysans sur le plateau selon les règles (voir "Règles de placement des paysans sur le plateau"). Une fois que chacun a placé son premier paysan, il place un deuxième paysan (et un troisième si vous jouez du côté ).



Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Le jeu est divisé en manches successives (7 du côté , 8 du côté ) , chaque manche est divisée en phases jouées par chaque joueur l'un après l'autre. Le **gouverneur** est responsable du déroulement de la partie. Quelques manches sont influencées par un principe spécial :



Pendant cette manche, chaque joueur reçoit 3 *ryo* additionnels pendant la phase de revenus.

La phase conseiller n'a lieu que pendant cette manche.

Pendant cette manche, chaque joueur reçoit une carte additionnelle pendant la phase de pioche de cartes.

Pendant cette manche, chaque attaquant a un bonus de +1 à sa force pendant un combat.

Phases :



Revenus

Recrutement

Conseiller (seulement pendant les manches identifiées par le symbole )

Actions

Pioche de cartes

1. REVENUS

Le **gouverneur** compte le revenu de chaque joueur (en commençant par lui-même) et paye l'argent dû à partir de la réserve :

- **Palais**. Les artisans du palais rapportent un revenu de 2 *ryo*.
- **Paysans**. Chaque paysan travaillant dans un champ à côté du palais, directement ou indirectement grâce à d'autres paysans du même joueur, rapporte un revenu de 1 *ryo*. Si un paysan travaille sur le champ sacré, le revenu est alors de 2 *ryo*  ou 3 *ryo* .

Si un paysan travaille dans un champ qui n'est pas connecté au palais (il en est séparé par exemple par des paysans d'autres joueurs), il ne rapporte aucun revenu.



Le joueur noir reçoit 7 *ryo*.

2. RECRUTEMENT

Chaque joueur, en commençant par le gouverneur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, peut recruter les hommes suivants : un **paysan** (coût : 1 *ryo*), un **Ashigaru** (coût : 2 *ryo*), un **Ronin** (coût : 4 *ryo*). Ils sont placés dans les secteurs inoccupés appropriés de la carte *Daimyo*.

Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

Pendant cette phase chaque joueur doit également payer les hommes recrutés lors des manches précédentes : **Ashigaru** (entretien : 2 *ryo*), **Ronin** (entretien : 4 *ryo*) et conseillers (le coût indiqué sur la carte). Il n'y a **aucune** obligation de payer. Les hommes non payés quittent le *Daimyo*. Vous devez enlever les jetons *Ronin* et/ou les jetons *Ashigaru* non payés ainsi que le marqueur service de la carte conseiller non payé. Chaque homme recruté est considéré comme **actif**.

Les **paysans** recrutés lors des manches précédentes n'ont pas à être payés (même s'ils sont restés sur la carte *Daimyo*).



Exemple : Adalbert achète deux paysans pour 2 ryo (1+1), puis il lui paye 4 ryo 4 pour les deux Ashigaru (2+2) et 1 ryo au conseiller Youhei. Il n'a plus d'argent, il ne peut ainsi pas payer 4 ryo pour le Ronin, il doit défausser son jeton.

3. CONSEILLER

Cette phase a lieu deux fois pendant la partie, seulement pendant les manches identifiées par le symbole  . Les joueurs peuvent acheter des services des conseillers aux enchères.

Le **gouverneur** pioche trois cartes conseiller (deux dans le cas d'une partie à deux ou trois joueurs) et les place face visible près du plateau. Si des cartes conseiller d'une manche précédente sont toujours sur la table, vous devez enlever les marqueurs service qui s'y trouveraient encore et remettre les cartes dans la boîte (elles ne seront plus utilisées pendant cette partie).

Les enchères commencent maintenant. Le gouverneur détermine l'ordre dans lequel les conseillers vont être mis aux enchères. Il choisit le premier conseiller. Chaque joueur cache dans sa main le nombre de *ryo* qu'il veut dépenser pour ce conseiller. Au signal du gouverneur, chaque joueur révèle le nombre de *ryo* qu'il avait caché. Participer aux enchères est facultatif.

Le joueur (il peut y en avoir plusieurs) ayant enchéri le plus paye l'argent à la réserve et place un de ses marqueurs service sur un icône avec deux éventails de la carte conseiller. Le joueur (il peut y en avoir plusieurs) ayant enchéri le deuxième montant le plus élevé paye également l'argent à la réserve et place un de ses marqueurs service sur un icône avec un éventail de la carte conseiller.

Les autres joueurs ne payent pas d'argent à la réserve mais n'acquièrent aucun service non plus. Si personne n'a enchéri d'argent pour un conseiller, la carte est remise dans la boîte (elle ne sera plus utilisée pendant cette partie).

Puis, avec le même ensemble de règles, les joueurs enchérissent pour les services du prochain conseiller pioché.

Note : Un joueur ne peut acquérir des services que de 2 conseillers maximum à la fois.

Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles



Exemple : Adalbert est le gouverneur, il décide que la Geisha sera le premier conseiller aux enchères. Au signal d'Adalbert chaque joueur montre l'argent enchéri pour le conseiller, Agatha a enchéri 1 ryo, Michael 2 ryo, Alex 2 ryo et Adalbert n'a rien enchéri. Michael et Alex acquièrent deux services chacun et Agatha en acquiert un. Ils payent l'argent enchéri dans la réserve. Adalbert ne va pas tirer bénéfice des services de la Geisha.

4. ACTIONS

C'est la partie la plus complexe de la manche pendant laquelle chaque joueur effectue des actions.

En commençant par le **gouverneur** et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur exécute **l'un après l'autre** une action et **une seule** :

- **Placer un paysan sur un champ.** Voir "Règles de placement des paysans sur le plateau" page 6.
- **Jouer une carte action.** Le joueur joue une carte de main et la résout immédiatement. La carte est alors défaussée (à moins que la règle de la carte dise autre chose). Vous devez payer un certain nombre de *ryo* pour utiliser quelques cartes.
- **Combat.** Voir "Combat" page 9.
- **Duel.** Voir "Duel" page 11.
- **Utiliser le service d'un conseiller.** Le joueur utilise le service (voir l'aide double face). Si le joueur avait reçu deux services pendant les enchères, le marqueur service est déplacé sur la case avec un éventail. S'il ne pouvait plus utiliser qu'un service, le marqueur est retourné sur la carte *Daimyo*. **Chaque joueur ne peut utiliser le service de chaque conseiller qu'une fois par manche.**
- **Passer.** Après avoir choisi cette action, le joueur défausse un marqueur passe et ne fait rien d'autre (il attend les actions de ses adversaires), le prochain joueur peut maintenant effectuer son action. Quand un joueur défausse le deuxième marqueur, il ne peut plus que passer pendant cette manche.

Un joueur peut exécuter plusieurs fois ces actions et dans l'ordre de son choix. Un joueur qui a défaussé ses deux marqueurs passe **ne peut plus effectuer aucune action** (à part passer), il peut seulement se défendre dans un combat et jouer des cartes réponse.

La phase d'action est terminée quand chaque joueur a passé (même s'ils pouvaient encore effectuer d'autres actions).

COMBAT

L'action "combat" vous permet d'enlever un paysan d'un adversaire d'un champ du plateau. Le joueur avec la plus grande force gagne le combat.

S'il y a un *Ashigaru* **actif** ou un *Ronin* **actif** sur la carte *Daimyo* d'un joueur, le joueur peut en utiliser un ou plusieurs pour attaquer le paysan d'un adversaire sur **n'importe quel champ** du plateau. Les palais ne peuvent pas être attaqués.



Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

Chaque combat comprend les étapes suivantes :

1. **Choix du champ à attaquer.** Le joueur choisit le paysan d'un adversaire qui sera attaqué.
2. **Choix des attaquants.** Le joueur indique les jetons des attaquants. Une attaque peut être initiée par un seul *Ashigaru* ou un seul *Ronin* comme par un groupe constitué de plusieurs *Ashigaru* ou plusieurs *Ashigaru* et un *Ronin*. **Tous les jetons choisis sont retournés du côté épuisé.** La force de tous les attaquants est additionnée (pendant une manche , les attaquants reçoivent un bonus de +1 à leur force globale).
3. **Choix des défenseurs.** Le joueur dont le paysan est attaqué décide s'il laisse le paysan défendre le champ lui-même ou s'il envoie un ou plusieurs *Ashigaru* actifs et/ou un *Ronin* actif pour l'aider à défendre (ils deviennent **épuisés**, le joueur retourne les jetons utilisés). La force de tous les défenseurs est additionnée.
4. **Modification du résultat du combat.** Chaque joueur participant au combat peut jouer des cartes face cachée pour recevoir un bonus de force (ils ignorent les règles des cartes) ou utiliser les services appropriés des conseillers pour modifier le résultat du combat. Chaque joueur joue une carte ou utilise les services **un à la fois** en commençant par l'attaquant. Si un joueur décide de ne pas jouer de carte ou d'utiliser de service, son adversaire peut jouer encore une fois, soit une carte soit utiliser un service. Ensuite, les cartes jouées sont révélées. Chaque joueur totalise ses bonus de force .

Si les joueurs ont joué la carte de "Kyuujo" (voir l'aide double face), il est temps de décider s'ils veulent utiliser la règle de cette carte. L'attaquant décide en premier s'il veut payer pour la carte jouée.

5. **Détermination du gagnant.** Le joueur avec la plus haute force gagne. En cas d'égalité chaque joueur (en commençant par l'attaquant) révèle la carte supérieure de la pioche et ajoute son bonus à sa force (on ne peut pas utiliser la règle de la carte). Un combat doit avoir un gagnant, les joueurs révèlent des cartes jusqu'à ce qu'un gagnant soit connu. Si les joueurs ont joué la carte "Shouri" (voir l'aide double face), il est temps de décider s'ils veulent utiliser la règle de cette carte. L'attaquant décide en premier s'il veut payer pour la carte jouée. Toutes les cartes qui ont été utilisées pendant le combat sont défaussées.

6. Résultat du combat

- Si l'attaquant gagne, mais que seulement des *Ashigaru* l'ont aidé pendant le combat, le paysan de l'adversaire est retiré du champ (le jeton est remis dans le stock approprié). Le joueur peut **immédiatement** y placer un de ses paysans à condition que ce placement soit conforme aux règles de placement des paysans sur les champs (voir "Règles de placement des paysans sur le plateau" page 6).
 - Si l'attaquant gagne et qu'un *Ronin* l'a aidé, le paysan est alors forcé de travailler pour le nouveau maître. Le jeton paysan du défenseur est défaussé et l'attaquant le remplace par un de ses propres jetons paysan (il est pris de l'extérieur de la carte *Daimyo* et **indépendamment** des règles de placement des paysans sur les champs).
 - Si le défenseur gagne, son paysan reste sur le champ.
7. **Pioche de cartes.** Chacun des deux joueurs (peu importe le nombre de cartes qu'il a joué) pioche une carte en commençant par l'attaquant.



Exemple : La partie a lieu du côté  et c'est la 6ème manche (l'attaquant ajoute un bonus de +1 à sa force). Agatha décide d'attaquer le champ de Michael avec ses deux Ashigaru actifs.



Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

Pour le moment sa force totale égale 5 (2 pour chacun des deux Ashigaru et 1 en raison de l'effet de la manche). Michael décide d'utiliser son seul Ashigaru actif pour défendre son champ. Pour le moment sa force totale égale 3 (1 pour le paysan et 2 pour l'Ashigaru). La prochaine étape pour chaque joueur est de jouer des cartes ou d'utiliser des services un par un. Agatha utilise le service du conseiller Soujutsu no shishou (un bonus de +2 à la force de son Ashigaru). Michael joue une carte face cachée. Agatha joue une carte face cachée. Michael utilise le service du conseiller Youhei et pioche une carte face cachée. Agatha décide de ne plus modifier le résultat du combat. Michael joue une carte supplémentaire. Maintenant toutes les cartes sont révélées et leur force est additionnée. Agatha révèle une carte avec un bonus de 0, sa force totale égale ainsi 7 (5+2). Les cartes de Michael lui apportent un bonus de 4 (1+1+2) sa force totale égale ainsi aussi 7 (3+4). Cependant, une des cartes qu'il a jouées était "Shouri". Michael paye 1 ryo et gagne le combat. Son paysan reste sur le champ. Tous les Ashigaru qui ont participé au combat sont **épuisés**.

DUEL

Seul un **Ronin actif** peut défier un **Daimyo** en duel. Le duel a lieu seulement entre un **Ronin** et un **Daimyo** (un **Daimyo** ne peut pas défier un autre **Daimyo** ou un **Ronin**).

Le joueur dont le **Ronin** défie un autre **Daimyo** l'annonce et retourne le jeton **Ronin** du côté **épuisé**.

Un **Daimyo** peut refuser de se battre en duel contre un **Ronin**, dans ce cas il doit choisir **deux** de ses paysans travaillant aux champs et les donner au joueur dont le **Ronin** l'a défié (si le **Daimyo** n'a qu'un paysan, il n'en abandonne qu'un). Deux jetons paysans du joueur défié sont défaussés et deux jetons paysans du joueur ayant lancé le défi sont pris de l'**extérieur** de la carte **Daimyo** et mis à leur place (indépendamment des règles de placement des paysans sur les champs).

Si le **Daimyo** accepte le défi, le duel doit suivre ces règles :

1. **Modification du résultat de duel.** Chaque joueur participant au duel peut jouer des cartes de sa main face cachée pour recevoir un bonus de force (ils ignorent les règles des cartes) ou utiliser le service du conseiller *Iaijutsu no shishou* pour modifier le résultat du duel. Chaque joueur joue une carte ou utilise le service **un à la fois** en commençant par l'attaquant. Si un joueur décide de ne pas jouer de carte ou d'utiliser le service, son adversaire peut jouer encore une fois, soit une carte soit utiliser le service. Ensuite, les cartes jouées sont révélées. Chaque joueur totalise ses bonus de force .

Si les joueurs ont joué la carte " Yuuki " (voir l'aide double face), il est temps de décider s'ils veulent utiliser la règle de cette carte. L'attaquant décide en premier s'il veut payer pour la carte jouée.

Toutes les cartes qui ont été utilisées dans le duel sont défaussées.

2. **Détermination du gagnant.** Le joueur avec la plus haute force gagne. **En cas d'égalité les deux joueurs sont considérés comme perdants.**

3. **Résultats du duel.**

- Si le **Daimyo** perd, il doit choisir **quatre** de ses paysans et les enlever du plateau. S'il en a moins, il doit les enlever tous.
 - Si le **Ronin** perd, son jeton doit être remis dans la réserve.
4. **Pioche de cartes.** Le joueur qui a défié pioche deux cartes et le joueur défié trois.

5. PIOCHE DE CARTES

Le **gouverneur** distribue 2 cartes à chaque joueur.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main, si un joueur en a déjà 4, il reçoit 1 carte.

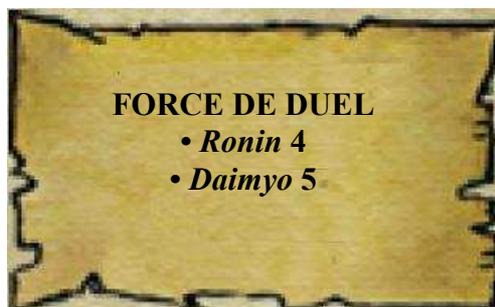
Chaque joueur retourne ses jetons **Ashigaru** et son jeton **Ronin épuisés** du côté **actif** et remet ses jetons passe dans le secteur approprié de sa carte **Daimyo**.

Le **gouverneur** donne alors le jeton **gouverneur** au joueur à sa gauche et avance le marqueur de manche. Une nouvelle manche commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée après la phase action de la 7ème manche du côté  et dans le 8ème manche du côté .

Le joueur avec le plus de paysans sur des champs de riz gagne (même les champs déconnectés du palais comptent). En cas d'égalité les possessions des joueurs ex-æquo sont comparées. Ils ajoutent leur **ryo** et le coût de recrutement de leurs hommes (**Ronin**, **Ashigaru**, paysans). Le joueur le plus riche gagne. S'il y a encore égalité, tous les joueurs encore ex-æquo gagnent.



Rice Wars (Les guerres du riz) – Règles

UN VOISIN ENNUYEUX

UN SCENARIO A DEUX JOUEURS POUR *RICE WARS*

Sauf contre-indication, les règles du jeu de base s'appliquent. Les règles présentées ci-dessous sont seulement les changements nécessaires pour ce scénario spécifique.

BUT DU JEU

Ce scénario a été créé pour 2 joueurs qui lutteront l'un contre l'autre et contre un adversaire non joueur (joueur neutre).

Le gagnant est le joueur qui a le plus de champs de riz à la fin de la partie. Note : le joueur neutre peut également gagner !

PREPARATION DE LA PARTIE

Ce scénario est joué du côté . La mise en place est la même que pour une partie à trois joueurs.

Le joueur neutre ne peut pas devenir gouverneur.

Chaque joueur place son palais selon les règles de base du jeu. Le placement du palais du joueur neutre est de la responsabilité du gouverneur, le gouverneur ne peut cependant pas déplacer son palais après.

Le joueur neutre reçoit deux paysans, le premier est placé sur le plateau par le gouverneur et le deuxième par l'autre joueur.

Un groupe de 9 paysans nécessaires pour la suite de la partie doit être placé près de la carte *Daimyo* du joueur neutre.

Le joueur neutre ne reçoit aucune carte action.

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

A l'exception des exemples suivants, la partie est jouée comme dans la version de base de jeu :

1. REVENUS

Le joueur neutre n'a aucun *ryo* et n'est pas affecté par les règles liées à l'argent, ainsi il ne collecte aucun revenu.

2. RECRUTEMENT

A chaque tour le joueur neutre reçoit 3 paysans à placer sur le plateau (ils sont pris du groupe de 9 paysans créé avant la partie).

A chaque tour le joueur neutre reçoit 1 *Ashigaru*, cependant il ne peut pas en avoir plus de deux à la fois ! Il ne peut pas recruter de *Ronin*.

Le joueur neutre ne paye pas ses hommes. Pendant cette phase tous ses *Ashigaru* deviennent automatiquement **actifs**.

3. CONSEILLER

Le joueur neutre ne participe pas aux enchères.

4. ACTIONS

La partie continue selon les règles de base. Le joueur neutre n'effectue aucune action. Quand c'est à lui de jouer, un de ses paysans est placé sur le plateau par le gouverneur. Lors de sa deuxième action le paysan suivant est placé par l'autre joueur et lors de sa troisième action, c'est de nouveau le gouverneur qui place le dernier paysan.

COMBAT

Le joueur neutre ne peut pas attaquer mais il défend son champ avec un de ses *Ashigaru* **actif** à chaque fois qu'il est attaqué. Une seule carte de combat est toujours piochée pour lui. Il utilise uniquement le bonus (pas la règle de la carte).

DUEL

Le joueur neutre ne peut pas être défié en duel.

5. PIOCHE DE CARTES

Le joueur neutre ne reçoit aucune carte action et n'est pas affecté par les règles liées aux cartes.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la phase actions du 7ème tour. Si le joueur neutre a le plus de paysans sur les champs à la fin de la partie ou si la partie se termine sur une égalité, les autres joueurs perdent.