

Jeraku

SOLO



En avant vers Kyoto... mais seul contre tous!

Liste du matériel nécessaire :

4 pions Daimyo
44 pions Samouraï
6 cartes Daimyo
21 cartes d'Escarmouche
4 plateaux de jeu
Cette feuille de règles solo
Vous pouvez remettre le reste du matériel dans la boîte, il ne vous servira pas dans cette version.

Mise en place de la partie

1. Tirez au sort la place des quatre Daimyos comme dans la règle normale, à l'aide des cartes Daimyo.
2. Vous jouez obligatoirement le clan vert et vous affrontez les 3 autres clans.
3. La partie se déroule en trois tours comme une partie classique.
4. Comme pour une partie à plusieurs joueurs, placez un pion Samouraï de chaque couleur sur le 0 de la piste des Points de Réputation et commencez la partie.

Mise en place d'un tour

Au début de chaque tour, écartez 3 cartes, face cachée, sans les consulter. Les cartes écartées ne serviront pas pendant le tour et ne seront remélangées avec le reste du paquet qu'à la fin de ce tour. Chaque tour se découpe en 6 Escarmouches. Au cours de chaque Escarmouche, vous allez résoudre 3 cartes. À la fin d'un tour, 18 cartes auront donc été résolues. Lors d'un tour, vous jouez donc 6 Escarmouches puis une phase de Prestige, avant de passer au tour suivant.

Déroulement d'une Escarmouche

1. À chaque Escarmouche, posez devant vous deux cartes face visible et une carte face cachée. L'une des cartes face visible déterminera les actions de votre clan, et les deux autres cartes indiqueront les actions réalisées par les clans adverses.
2. Choisissez alors une des deux cartes face visible et jouez-la normalement, pour activer votre clan, à une exception près : vous ne placez qu'un seul cube sur Kyoto en jouant une carte Ninja ou sur la région 1 en jouant une carte 1. Vous ne pouvez jamais regarder la défausse, sauf la première carte du paquet, face visible.
3. Résolvez ensuite entièrement la carte face visible restante, puis la carte face cachée (en ne la révélant qu'au moment de la résoudre). Le clan activé est déterminé par la couleur de la carte (par exemple : une carte rouge active le clan rouge). La résolution de chacune de ces deux cartes se divise en deux points : l'activation d'un Samouraï puis l'activation d'un Daimyo.

PREMIÈRE PHASE DE L'ACTIVATION D'UN CLAN ADVERSE : SAMOURAÏ

Placez un Samouraï du clan activé dans la région du numéro de la carte.

S'il y a au moins un Samouraï d'un ou plusieurs autres clans dans cette région, éliminez un Samouraï adverse dans cet ordre de priorité :

1. Un Samouraï vous appartenant (vert, donc).
2. Un Samouraï du clan le plus en avance au score.
3. Un Samouraï du clan de la couleur avec le plus de points de présence dans la région.
4. Vous choisissez.

Exception : si un Daimyo se trouve dans la région, les Samouraïs de son clan bénéficient de sa protection et ils ne peuvent pas être détruits.

DEUXIÈME PHASE DE L'ACTIVATION D'UN CLAN ADVERSE : DAIMYO

Le Daimyo de ce clan est ensuite activé pour le mouvement :

1. S'il est en présence d'au moins un Samouraï d'un clan adverse, éliminez-en un en suivant les mêmes règles que l'attaque de Samouraï ci-dessus (y compris les règles de protection des Daimyos adverses) au lieu de le déplacer.
2. S'il n'y avait pas de Samouraï adverse ou s'ils sont tous protégés par leur Daimyo, le Daimyo activé se déplace d'une région dans la direction du cube posé lors de la 1^{re} phase.
3. S'il s'est déplacé, suivez la même procédure d'élimination d'un Samouraï dans sa région d'arrivée. S'il n'y a pas de Samouraï ou s'ils sont tous protégés, rien d'autre ne se passe.
4. **NE S'APPLIQUE QU'AU TROISIÈME TOUR** : si le Daimyo activé n'a pas éliminé de Samouraï et ne s'est pas déplacé (en clair, vous avez joué la carte de la région où il se trouve et il n'est pas possible d'éliminer de Samouraï), alors il se déplace vers Kyoto. De plus, si une carte 5 ou 6 devait faire entrer un Daimyo ennemi dans une de ces deux régions, il ne bouge pas (mais il élimine bien un Samouraï adverse, si présent dans la région du Daimyo. Il est bien activé).

Précision : si les deux cartes activant un clan adverse sont de la même couleur, activez bien deux fois le même clan en suivant cette procédure.

Phases de Prestige et Fin de partie

Pour les tours I et II, scorez normalement pour les 4 clans et commencez le tour suivant. À la fin du tour III, vous scorez également normalement, mais pour remporter la partie, votre score total doit être **supérieur à la somme des scores des clans en 2^e et 3^e position**. En cas d'égalité, le clan victorieux est celui ayant le plus de présence à Kyoto à la fin de la partie. En cas de nouvelle égalité, vous perdez la partie.

Variante Experte (à appliquer dès que vous maîtrisez le mode solo)

Le Daimyo vert protège toujours contre les attaques de Samouraïs, mais plus contre celles des autres Daimyos. En clair, vous perdez un Samouraï si un Daimyo adverse se déplace dans la région de votre Daimyo, si possible. Les autres Daimyos continuent de se protéger contre toutes les attaques adverses, même les vôtres. Vous êtes l'ennemi à abattre !

Jeraku

Duo



Suivez les règles du jeu de base avec les trois exceptions suivantes :

- Pendant la Phase de Recrutement, donnez 9 cartes à chaque joueur.
- Pendant la Phase d'Escarmouche, la carte Kachidoki ne fait pas gagner de points.
- La partie se termine après les 3 tours ou dès qu'un joueur atteint au moins 50 Points de Réputation.

Jeraku



Variante pour 2 joueurs 2vs2 pour 2 joueurs (ou 4 joueurs en équipe)

Cette variante à deux joueurs permet à chacun de contrôler deux armées. Quelques changements de règles s'appliquent pour cette variante :

Mise en place du jeu

1. Chaque joueur choisit deux couleurs et prend tous les pions Daimyo et Samouraï correspondants.
2. Séparez les cartes Daimyo en deux tas (1-3 et 4-6). Mélangez chaque tas et distribuez-en une carte de chaque à chacun des deux joueurs. Le joueur avec la carte Daimyo de plus haute valeur prend la carte Kachidoki.
3. Les joueurs attribuent chaque carte Daimyo à une de leurs armées et placent la carte devant les pions Daimyo et Samouraï correspondants.
4. Placez le pion Daimyo de chaque armée sur le plateau, dans la zone qui a la même valeur que sa carte Daimyo. Placez un Samouraï de chaque armée sur le 0 de la Piste de Points de Réputation.
5. Le joueur avec la carte Kachidoki devient le premier joueur.
6. Commencez la partie.

Phase de Recrutement

1. Mélangez toutes les cartes d'Escarmouche et défaussez-en 5 face cachée, sans les consulter. Elles ne seront pas utilisées lors de ce tour.
2. Distribuez 3 cartes à chacun des deux joueurs, qui placent ces cartes face cachée devant eux. Vous pouvez consulter vos propres cartes à tout moment.

- Distribuez 5 cartes à chacun des deux joueurs, qui doivent les garder dans leurs mains. Parmi ces 5 cartes, et simultanément, ils en choisissent 1 qu'ils posent devant eux, face cachée, puis passent les 4 cartes restantes à l'autre joueur. Ils en choisissent de nouveau 1, et ainsi de suite jusqu'à avoir choisi toutes les cartes.

Note : vous pouvez consulter les cartes que vous avez choisies précédemment, mais faites attention à ne pas les reprendre en main.

- Chaque joueur prend maintenant en main les 8 cartes qu'il aura pour la phase d'Escarmouche.

Phase d'Escarmouche

- Le joueur avec la carte Kachidoki commence et joue une carte d'Escarmouche pour l'armée de son Daimyo qui possède le plus de Points de Réputation (PR) sur la piste de score (en cas d'égalité, le joueur est libre de choisir). Il la résout normalement, puis l'autre joueur joue également une carte d'Escarmouche pour l'armée de son Daimyo qui possède le plus de PR sur la piste de score.
- Toujours en commençant par le joueur avec la carte Kachidoki, les joueurs jouent et résolvent une carte d'Escarmouche pour l'armée de leur autre Daimyo.
- Une fois que les 4 Daimyos ont joué une carte, déterminez le vainqueur de l'Escarmouche de manière normale. Le joueur qui contrôle le Daimyo vainqueur prend la carte Kachidoki.
- Attribuez les points de la carte Kachidoki en considérant chaque Daimyo comme une faction à part. Chaque Daimyo gagne donc des points indépendamment.
- Répétez les étapes 1 à 4 jusqu'à avoir joué toutes vos cartes en main.

Phase de Prestige

Lorsque vous comparez votre influence dans chaque zone, considérez chaque Daimyo comme appartenant à une faction indépendante. Chaque Daimyo gagne donc séparément des PR.

Fin de partie

La partie se termine à l'issue du troisième tour. Le joueur qui contrôle le Daimyo avec le plus de Points de Réputation l'emporte. En cas d'égalité, le joueur dont la somme des PR de ses deux Daimyos est la plus importante l'emporte. Si l'égalité subsiste, le joueur avec la carte Kachidoki gagne.

Jeu en équipe

4 joueurs peuvent jouer à cette variante. Dans ce cas, 2 équipes se forment et les 2 joueurs d'une équipe prennent chacun une couleur. Le reste des règles de cette variante s'applique normalement en remplaçant « joueur » par « équipe ». Si des choix sont à effectuer, les joueurs peuvent en discuter.

Jeraku



Variante pour 4 joueurs

Avant de débiter la partie, constituez 2 équipes de 2 joueurs. La partie se déroule de la même manière que d'habitude, excepté pour la Fin de Partie.

Fin de Partie

La partie se termine à l'issue du troisième tour. Chaque équipe additionne les Points de Réputation (PR) de ses membres et l'équipe avec le plus de PR remporte la victoire. Dans le cas d'une égalité, l'équipe avec le Daimyo qui possède le plus de PR l'emporte. Si l'égalité subsiste, l'équipe avec la carte Kachidoki l'emporte.

Jeraku



2 joueurs + joueur neutre

Cette variante à 2 joueurs propose de jouer avec un joueur neutre. Voici ce qu'il vous faut savoir pour jouer à cette variante :

Mise en place du jeu

- Mettez le jeu en place normalement pour les 2 joueurs.
- Choisissez une couleur inutilisée qui sera celle du joueur neutre. Prenez tous les Daimyo et Samouraïs de cette couleur et remettez les pions de la dernière couleur dans la boîte.
- Mettez le Daimyo neutre dans la zone 6. Placez ensuite 2 Samouraïs neutres dans chaque zone allant de la 1 à la 5 incluse.

Phase de Recrutement

- Mélangez toutes les cartes d'Escarmouche et défaussez-en 5 face cachée, sans les consulter. Elles ne seront pas utilisées lors de ce tour.
- Distribuez 8 cartes à chaque joueur. Regardez chacun les cartes que vous avez en main, puis choisissez-en 3 que vous donnez à votre adversaire (faites-le en même temps). Défaussez ensuite chacun une carte, face cachée.
- Au début des 2^e et 3^e tours, tous les pions du joueur neutre, son Daimyo et ses Samouraïs, se déplacent chacun d'une zone vers Kyoto. Les Samouraïs déjà présents à Kyoto restent sur place.

Phase d'Escarmouche

- Les joueurs possèdent 7 cartes pour la phase d'Escarmouche. Résolvez-les normalement et attribuez la carte Kachidoki comme dans une partie normale.
- Lorsque vous utilisez 1PA pour retirer un Samouraï du plateau, vous pouvez également prendre pour cible un Samouraï du joueur neutre. Toutefois, les Samouraïs neutres ne peuvent jamais être retirés du plateau. À la place, ils sont déplacés vers une autre zone, au choix du joueur qui effectue l'action, mais jamais une zone qui se situe derrière le Daimyo neutre.
- Lorsque vous résolvez la carte Kachidoki, prenez en compte le joueur neutre pour savoir qui est à quel rang, mais ne lui attribuez aucun PR.

Phase de Prestige

Lorsque vous comparez votre influence dans chaque zone, prenez le joueur neutre en compte pour l'attribution des rangs, mais ne lui attribuez aucun PR.

Fin de Partie

La partie se termine à l'issue du troisième tour. Le joueur avec le plus de PR remporte la victoire. En cas d'égalité, le joueur avec la carte Daimyo de plus forte valeur l'emporte.

Jeraku



Mode 5 joueurs (2 changements de règles)

- Vous avez besoin de matériel supplémentaire pour le cinquième joueur : 10 petits cubes noirs (8 mm) et 1 cube de taille moyenne noir (10 mm). Les petits cubes sont les Samouraïs du cinquième joueur. Le cube de taille moyenne est le Daimyo du cinquième joueur.
- Pendant la phase de recrutement, ne distribuez que 4 cartes à chaque joueur.

Crédits

Créateur : Iori Tsukinami (月並いおり)

Illustrateur : Nariko (ナリコ)

Création graphique : Katie Welch

Création module solo : Arnaud Moyon

Traduction version française : Arnaud Moyon et Yohann Hériot

Mise en page : Julia Brétéché

Relecteur : Guillaume Sandance

Éditeurs : Nuts! Publishing

Tasty Minstrel Games LLC

Moaideas Game Design

