

P2

Joraku

3 à 4 joueurs, durée : 40 à 60 minutes, auteur : Iori Tsukinami

Marchez sur Kyoto !

Le shogunat Ashikaga est sur le déclin.

Le Japon est divisé et dirigé par des seigneurs de guerre féodaux – les Daimyos. Vous êtes l'un d'entre eux. Vous combattez pour prendre le contrôle et pour unifier le Japon.

Joraku est un ancien mot japonais très utilisé avant la période Edo, qui signifie « Aller à Kyoto ». Plus spécifiquement pendant la période Sengoku, « Joraku » se rapporte à l'agissement des Daimyos qui faisaient marcher leurs armées sur Kyoto pour « protéger le Shogun et l'Empereur des autres seigneurs rebelles » et à la fin pour diriger à leur place. Marchez sur Kyoto ! Prenez le commandement de votre armée, mettez en échec tous les Daimyos qui se dressent sur votre chemin ! Poursuivez votre marche vers la victoire ! Allez ! Kachidoki !

Résumé du jeu

Joraku est un jeu de plis et de contrôle de zones. Soyez plus malin que vos adversaires en jouant tactiquement vos cartes, utilisez votre loyal samouraï pour tenter de contrôler des zones et ainsi vous construirez votre prestige. Seul le Daimyo qui aura la meilleure réputation et qui sera le plus dissuasif pourra diriger le Japon !

Contenu

1 carte du Japon (le plateau de jeu)
8 jetons Daimyo (2 de chaque couleur)
40 jetons samouraï (10 de chaque couleur)
6 cartes Daimyo
21 cartes affrontement
3 cartes Kachidoki (1 pour chaque langue)
18 cartes de variante (6 pour chaque langue)
12 cartes d'aide (4 pour chaque langue)
1 livret de règles (Anglais, Japonais, Chinois)

P3

Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les jetons Daimyo et samouraï de cette couleur.
- Mélangez toutes les cartes Daimyo, et distribuez-en une au hasard à chaque joueur.
- Le joueur qui a reçu la carte Daimyo avec le nombre le plus élevé, prend la carte Kachidoki.
- Placez un de vos jeton Daimyo sur la carte, dans la zone qui a le même nombre que celui sur votre carte Daimyo.
- Placez votre autre pion Daimyo sur la case 0 PR de la piste de score.
- Le joueur qui a la carte Kachidoki devient le premier joueur.
- La partie peut commencer.

Réserve
Réserve

Piste des Points de réputation (PR)

Réserve
Réserve

P4

Aperçu de la manche

La partie se déroule en trois manche. Chaque manche comporte trois phases :
Recrutement → Affrontement → Prestige.

Pendant la phase de recrutement vous piocherez de nouvelles cartes, et vous jouerez des cartes pour déplacer vos troupes pendant la phase d'affrontement. Les PR seront attribués pendant la phase de prestige de chaque manche.

Phase de recrutement

Cette phase se déroule de la manière suivante :

1. Mélangez toutes les cartes affrontement, et distribuez-en le nombre suivant à chaque joueur (selon le nombre de joueurs en jeu) :

3 joueurs : distribuez 6 cartes à chaque joueur.

4 joueurs : distribuez 5 cartes à chaque joueur.

Mettez de côté les cartes affrontement restantes. Ne les regardez pas. Elles ne seront pas utilisées pendant cette manche.

2. Tous les joueurs regardent les cartes de leur main, ils en choisissent deux qu'ils passent (tous en même temps), face cachée, au joueur à leur gauche.

Après que tous les joueurs ont pris leurs cartes, passez à la phase d'affrontement.

Phase d'affrontement

Cette phase se déroule de la manière suivante :

1. En commençant par le premier joueur, dans le sens horaire, chaque joueur joue une carte affrontement de sa main, et résout son effet **immédiatement**.

Veillez vous reporter à la page 6 pour plus de détails sur la résolution des cartes affrontement.

2. Lorsque vous jouez une carte, vous devez respecter les règles suivantes :

i. Le premier joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main.

ii. Si possible, le deuxième joueur doit jouer une carte de la même couleur que celle jouée par le premier joueur.

iii. Vous ne pouvez jouer une carte d'une autre couleur que si vous n'avez pas de carte de la première couleur jouée en main.

3. Lorsque tous les joueurs ont joué une carte affrontement, déterminez le vainqueur de l'affrontement :

i. Le joueur qui a joué la carte avec le chiffre le plus élevé, **sans tenir compte de la couleur**, l'emporte.

ii. La carte ninja l'emporte si un joueur a joué un 6.

iii. S'il y a égalité, le joueur qui a joué **la dernière carte l'emporte**.

iv. Le vainqueur prend la carte Kachidoki, il devient le premier joueur pour l'affrontement suivant et il reçoit des points de réputation (PR) bonus.

Veillez vous reporter à la page 7 pour les règles détaillées de la résolution de la carte Kachidoki.

4. Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Après que les joueurs ont joué toutes leurs cartes, passez à la phase de prestige.

Exemple de vainqueurs d'affrontement

Les cartes sont jouées de gauche à droite, dans l'ordre des joueurs.

Exemple 1 : La carte la plus forte remporte l'affrontement :

#1	#2	#3	#4
		Gagné	

Exemple 2 : La dernière carte jouée remporte l'égalité :

#1 #2 #3 #4
Gagné

Exemple 3 : Le ninja l'emporte si un 6 a été joué.

#1 #2 #3 #4
Gagné

Exemple 4 : Aucun 6 n'a été joué, la carte la plus forte l'emporte :

#1 #2 #3 #4
Gagné

P5

Phase de prestige

En partant de la zone #6 Shinano vers Kyoto, les joueurs comparent leur influence dans chaque zone, et ils gagnent des PR selon leur classement.

Chaque jeton Daimyo compte pour **2 points d'influence** ; chaque jeton samouraï compte pour **1 point d'influence**. En cas d'égalité, les joueurs seront à égalité pour le rang inférieur, ils marqueront donc les point du rang inférieur.

Les joueurs gagnent des PR selon le tableau de score de chaque zone. Les PR donnés dans chaque zone seront différents à chaque manche. Utilisez la rangée correspondant à la manche en cours pour gagner des PR, et avancez votre jeton Daimyo sur la piste de score.

Après que les PR ont été attribués pour chaque zone, passez à la manche suivante. **Tous les jetons restent sur la carte**, ne les déplacez pas, ni ne les remettez dans votre réserve.

Fin de la partie

La partie se termine après trois manches.

Le joueur qui a le plus de PR l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a le nombre le plus fort sur sa carte Daimyo l'emporte.

Utilisez la première rangée pour la première manche

Exemples de score :

Nous sommes dans la première manche de la partie, donc la première rangée de chaque tableau sera utilisée.

Zone 4 Mikawa :

Rouge a 4 points d'influence, vert en a 3, et jaune en a 1. Rouge est donc 1er et il marque 5 PR, vert est 2ème et il marque 3 PR, et enfin jaune marque 2 PR.

Zone 5 Tōtōmi :

Bleu a 2 points d'influence, rouge en a 2, jaune en a 3 et vert en a 1. Jaune est classé 1er, il gagne 6 PR. Bleu et rouge sont à égalité pour la 3ème place, ils marquent donc 2 PR. Vert est classé 4ème il ne marque donc pas de PR.

Zone 6 Shinano :

Bleu a 2 points d'influence, et rouge, jaune et vert ont 1 point d'influence. Bleu marque 7

PR car il est classé 1er, mais les autres ne marque pas de PR car ils sont tous à égalité pour la 4ème place dans cette zone.

P6

Résolution des cartes affrontement

Lorsque vous jouez une carte affrontement dans la phase d'affrontement, vous devez la résoudre immédiatement. Selon son type, vous réaliserez différentes actions :

Ninja : Prenez 0 à 3 jetons samouraï dans votre réserve, et placez-les sur des zones de la carte. Vous pouvez même en poser **sur Kyoto**.

Chiffres de 1 à 6 : Choisissez une des actions suivantes :

A. Prenez 0 à 3 jetons samouraï de votre réserve, et placez-les tous sur la zone de la carte qui correspond au chiffre de la carte jouée.

B. Gagnez des points d'action (PA) égaux au nombre inscrit sur la carte, et utilisez-les immédiatement. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour voir comment dépenser les PA. Vous ne pouvez pas conserver des PA inutilisés pour plus tard.

Coût	Effet
2 PA	Déplacez votre jeton Daimyo dans une zone adjacente.
1 PA	Déplacez un de vos jetons samouraï dans une zone adjacente.
1 PA	Retirez un jeton samouraï adverse de la zone où se trouve votre Daimyo. Remettez-le dans la réserve de son propriétaire.

Exemples de cartes affrontement jouées :

Les cartes sont résolues immédiatement après avoir été jouées.

Jaune joue un « Ninja » :

Il prend 3 jetons samouraï de sa réserve, et il en place 1 sur Kyoto et 2 dans sur la zone #3 Owari.

Vert joue un « Ninja » :

Elle prend 3 jetons samouraïs de sa réserve, elle en place 1 sur Kyoto, 1 dans la zone #1 Ōmi et 1 dans la zone #2 Ise.

Rouge joue un « 5 » :

Elle décide d'utiliser la carte pour gagner 5 PA.

Elle déplace son Daimyo d'1 zone pour 2 PA, et elle retire 1 samouraï pour 1 PA. Enfin, elle déplace deux fois un samouraï rouge pour 2 PA.

Bleu joue un « 2 » :

Il décide d'utiliser sa carte pour placer des samouraïs.

Il prend 3 jetons samouraïs dans sa réserve et il les place tous dans la zone #2 Ise.

L'affrontement est terminé, et le vainqueur est rouge. Elle prend la carte Kachidoki et elle marque 3 PR car elle est classée 1ère dans la zone où se trouve son Daimyo.

P7

Résolution de la carte Kachidoki

Lorsque vous recevez la carte Kachidoki, vérifiez immédiatement votre rang d'influence dans la zone où se trouve votre jeton Daimyo.

Chaque jeton Daimyo compte pour **2 points d'influence** et chaque samouraï compte pour **1 point d'influence**.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité marqueront les points du rang inférieur. Vous gagnez des PR selon le tableau de score ci-dessous. (Ce tableau est aussi imprimé sur la carte Kachidoki).

Rang	1er	2ème	3ème
PR	3	2	1

Exemples de points pour la carte Kachidoki :

Si rouge remporte l'affrontement ci-dessus, comme elle est 1ère dans la zone où se trouve son Daimyo, elle gagnera 3 PR lorsqu'elle recevra la carte Kachidoki.

Si vert l'emporte, comme elle est 2ème dans la zone où se trouve son Daimyo, elle marquera 2 PR.

Si bleu l'emporte comme il est à égalité pour la 3ème place pour la zone où se trouve son Daimyo, il marquera 1 PR.

Si jaune l'emporte, comme il est 1er dans la zone où se trouve son Daimyo, il marquera 3 PR.

Règles pour le jeu avancé

Six cartes de variante ont été ajoutées dans ce jeu. Pour pouvoir les utiliser lors d'une partie en jeu avancé, il faut en piocher deux d'entre elles au hasard pendant la mise en place. Placez-les ensuite à côté du plateau de jeu, pour que tous les joueurs puissent les voir. Les règles inscrites sur ces cartes sont prioritaires par rapport à celles du livret de règles.

Variante	Texte de la carte			
#1	Pendant la phase de prestige, si un joueur est classé 1er dans une zone où se trouve son jeton Daimyo, il marque des PR bonus qui sont égaux au nombre de la zone.			
#2	Lorsqu'il y a une égalité pour l'influence dans une zone, les joueurs marqueront des points pour le rang le plus haut et non plus pour le plus bas.			
#3	Lorsqu'un joueur reçoit la carte Kachidoki, utilisez ce tableau à la place de celui des règles habituelles :			
		1er	2ème	3ème
	PR	4	2	0
#4	Une fois par partie, lorsqu'un joueur déplace son pion Daimyo sur Kyoto, il marquera des PR qui seront égaux à la valeur de sa carte Daimyo.			
#5	Pendant la phase d'affrontement, à chaque fois qu'un joueur joue une carte qui est de la même couleur que celle jouée par le premier joueur, il marque 2 PR.			

#6	Déplacez votre Daimyo pour 1 PA seulement. 1 PA : Déplacez votre jeton Daimyo sur une zone adjacente de la carte.
-----------	--

Texte de la carte Kachidoki

	1er	2ème	3ème
PR	3	2	1

Le vainqueur de l'affrontement prend cette carte, il devient le prochain premier joueur, et il vérifie son influence pour marquer des PR en fonction du tableau inscrit ci-dessus.

Texte des cartes d'aide

Recto :

Aperçu de la manche	
Recrutement	Distribuez 5 (6) cartes à chaque joueur dans une partie à 4 (3) joueurs. <i>Ensuite, les joueurs passent simultanément 2 cartes au joueur sur leur gauche.</i>
Affrontement	1. Chaque joueur joue 1 carte et la résout. <i>Cela doit être une carte de la même couleur que celle du premier joueur si possible.</i> 2. Vérifiez qui remporte l'affrontement <i>La valeur la plus forte l'emporte et ce, sans tenir compte de la couleur.</i> <i>Le Ninja l'emporte si un 6 a été joué. La dernière carte jouée gagne en cas d'égalité.</i> 3. Donnez la carte Kachidoki au vainqueur, qui vérifie s'il marque des PR. <i>Il sera le premier joueur du prochain affrontement.</i> 4. Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.
Prestige	Classez l'influence des joueurs dans chaque zone et marquez des PR.

Verso :

Résolution des cartes affrontement	
Cartes	Effet / Actions
Ninja	Placez de 0 à 3 jetons samourais de votre réserve sur une zone de la carte. Ils peuvent être placés sur différentes zones.
Cartes 1 à 6	Choisissez une des actions suivantes : A. Placez de 0 à 3 jetons samourais de votre réserve sur la zone qui a le même nombre que celui inscrit sur la carte que vous avez jouée. B. Gagnez des PA qui seront égaux au nombre de la carte jouée et utilisez-les immédiatement :
	2 PA Déplacez votre jeton Daimyo sur une zone adjacente de la carte.
	1 PA Déplacez un de vos jetons samourais sur une zone adjacente de la carte.
	1 PA Retirez un jeton samourai adverse de la zone où se trouve votre Daimyo.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :