

Takamatsu

Un conflit imbriqué et tactique de Andréa, Harald, Klemens et Martin

En l'année 1600, Tokugawa Ieyasu devint le souverain du Japon et il relocalisa la capitale de Kyoto à Edo (aujourd'hui Tokyo). Pour calmer le pays, les Daimyos rivaux devaient rester à Edo pendant la moitié de l'année et ils étaient ensuite intégrés à la machinerie gouvernementale. De plus, le Shogun leur assigna de nouvelles fonctions (« Han »).

La légende veut que le Han de Takamatsu fût assigné par le biais d'une compétition. Les Daimyos en lice dirigeaient leur samouraïs à travers le palais en respectant quelques règles simples, utilisant aussi les samouraïs des autres Daimyos pour leur propre compte. Une compétition complexe et avec des surprises inattendues.

Contenu

1 plateau de jeu (constitué par 6 éléments carrés)

1 livret de règles et 5 cartes « Règles de déplacement »

10 pagodes, 2 de chaque couleur (5 couleurs : bleu, noir, violet, rouge et jaune)

35 Samouraïs, 7 de chaque couleur (bleu, noir, violet, rouge et jaune)

18 cartes Shogun (13 x valeurs visibles, 5x valeurs cachées)

But du jeu

Le joueur endosse le rôle d'un Daimyo et il envoie ses samouraïs dans le palais. Au cas où un samouraï atteint la chambre de son Daimyo (sa couleur), il reçoit une récompense et il peut avancer sa pagode de la façon correspondante. **Le joueur qui atteint les 20 points en premier remportera la partie** et il recevra le Han de Takamatsu.

P2

Mise en Place

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments du jeu correspondants.

Le nombre de samouraïs dépend du nombre de joueur (on n'a pas besoin du reste) :

■ **5 Joueurs** : 5 samouraïs

■ **4 joueurs** : 6 samouraïs

■ **3 joueurs** : 7 samouraïs

■ **2 joueurs** : Chaque joueur prend 5 samouraïs dans deux couleurs ainsi que les 4 pagodes correspondantes.

Les samouraïs sont placés dans le palais, dans les pièces de leur couleur : **3 samouraïs** dans la pièce appropriée (de leur couleur) sur l'extérieur, **le reste** dans la pièce correspondante à l'intérieur. Une pagode est placée dans la zone de départ de la piste de score dans le jardin, l'autre reste à côté du joueur pour indiquer la couleur de celui-ci.

On mélange les cartes de Shogun et on prépare une pioche face cachée. Les 5 premières cartes sont disposées à côté du plateau de jeu. Les cartes qui ont des **valeurs visibles** (→) sont retournées face visible, celles qui ont des **valeurs cachées** (>) restent face cachée.

P3

Tour de Jeu

Le joueur qui a récemment été le plus près du Japon, devient le premier joueur. Les autres joueurs joueront à sa suite dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour **choisit un samouraï ou plus d'une pièce et il les avance**. Le samouraï se déplace toujours dans le sens horaire dans le palais, des flèches indiquent le sens à suivre.

Tous les samouraïs se déplacent avec la même amplitude : ils partent d'une pièce et arrivent ensemble dans une autre pièce. C'est au joueur de décider combien de samouraïs il veut prendre, cependant il doit tenir compte des règles suivantes :

■ Le joueur doit déplacer au moins **un de ses samouraïs**.

■ S'il y a **des samouraïs d'autres joueurs** dans la pièce, **il doit déplacer au moins un** d'entre eux. C'est à lui de décider s'il déplace plus de 2 samouraïs – un des siens et un d'un autre joueur.

■ **Une pièce avec 1 ou 2 samouraïs peut être vidée**. S'il y a **plus de 2 samouraïs**, la **pièce ne peut pas être vidée, on doit laisser au moins 1 samouraï dedans**. Le choix de quels samouraïs partent et lesquels restent – les siens et/ou ceux des autres joueurs – appartient au joueur.

Les samouraïs sont avancés, alors que le **nombre de samouraïs choisi indique l'amplitude du déplacement**. Si le joueur a choisi 3 samouraïs, il doit les avancer de 3 pièces ; 5 samouraïs signifient un déplacement de 5 pièces.

Exception : Si le samouraï part de la pièce « +1 », le joueur **peut** – c'est volontaire – déplacer le samouraï d'une pièce supplémentaire. En partant de la pièce « +2 », il peut avancer le samouraï d'1 ou 2 pièces de plus.

Exemple : Que peut faire le joueur rouge ?

Présent dans la pièce Actions possibles

- *Étant donné qu'il y a moins de 3 samouraïs, le joueur peut vider la pièce. Il peut déplacer 1 de ses samouraïs d'1 pièce, ou les deux de 2 pièces.*

- *Une seule possibilité : les deux samouraïs doivent être déplacés de 2 pièces (règle : au moins 1 des siens et 1 d'un autre joueur).*

- *Avec 3 samouraïs ou plus, la pièce ne peut pas être vidée, il doit rester au moins 1 samouraï derrière. Rouge a donc deux possibilités : il choisit son propre samouraï (il est obligé) et en plus le bleu ou le jaune et il avance les deux de 2 pièces.*

- *Rouge peut choisir 5 déplacements différents dont les conditions sont remplies (un de ses samouraïs, et un samouraï doit rester derrière).*

- *Les samouraïs sont dans la pièce +2 : le joueur doit déplacer son samouraï rouge plus un jaune, mais il peut les avancer de 2, 3 ou 4 pièces.*

Évaluation

Si un samouraï atteint une pièce de sa couleur – le déplacement doit s'arrêter ici, y passer seulement n'est pas suffisant – **le joueur reçoit la carte du Shogun (voir ci-contre) la plus en haut parmi celles disposées à côté du plateau**. Au cas où plusieurs samouraïs atteindraient une pièce, les **joueurs reçoivent les cartes en fonction**. Dès qu'une carte Shogun a été prise, les autres cartes sont avancées vers le haut. On pioche une nouvelle carte qu'on place à l'endroit disponible. Au cas où la pioche serait épuisée, les cartes Shogun utilisées sont remélangées pour former une nouvelle pioche.

Attention : seules les cartes aux valeurs visibles sont retournées !

Seuls les joueurs dont les samouraïs atteignent des pièces de leur couleur reçoivent des cartes. Si 5 samouraïs entrent dans la pièce rouge – 2 jaunes et 3 rouges – le joueur rouge reçoit 3 cartes. Cela n'a pas d'importance de savoir quel joueur a déplacé les samouraïs. Le joueur rouge reçoit aussi des cartes, si un autre joueur a déplacé ses samouraïs

Pour les cartes avec **des valeurs visibles** on déplace la pagode du nombre indiqué. Si la carte montre un -2 la pagode est reculée (si possible). Les cartes Shogun utilisées sont mises dans la pile de défausse.

Pour les cartes avec **des valeurs cachées**, elles sont toujours gardées secrètes par le joueur. Le joueur peut décider du moment pendant lequel il veut activer les cartes (une ou toutes) pour déplacer sa pagode. C'est fait pour atteindre le but et remporter la partie.

Fin de la partie

Si une pagode atteint le **but (20 points)**, la manche en cours est terminée, et donc tous les joueurs ont eu le même nombre de tours. Maintenant on retourne toutes les cartes Shogun à valeurs **cachées**.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

Modifications pour les parties à 2 joueurs

Lorsque vous avez des samouraïs des autres joueurs dans la pièce choisie, la règle veut que vous preniez au moins un des autres samouraïs. A 2 joueurs, cela signifie : **s'il y a un samouraï de l'autre joueur dans la pièce, on doit déplacer l'un d'entre eux.**

***Exemple :** C'est au tour de Bleu/Jaune : dans la pièce il y a des samouraïs bleus, jaunes et verts. Le joueur doit choisir en plus d'un de ses propres samouraïs de prendre au moins un vert, mais il peut choisir librement de faire autrement. S'il n'y a pas de samouraïs de l'autre joueur dans la pièce, mais deux des couleurs du joueur, il doit prendre au moins 1 de chaque couleur.*

Le joueur ne doit pas déplacer ses couleurs chacune leur tour. Bleu/jaune peut déplacer de manière répétée le seul samouraï bleu.

Si une pagode atteint le but, la manche en cours est terminée. Les joueurs comptent alors les points de leurs pagodes et les points des cartes à valeurs cachées pour déterminer le vainqueur.

Conception du jeu : Martin Schlegel

Illustrations : Andrea Kattinig and Klemens Franz | atelier198

Editeur : Harald Mücke © Mücke Spiele 2014

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant