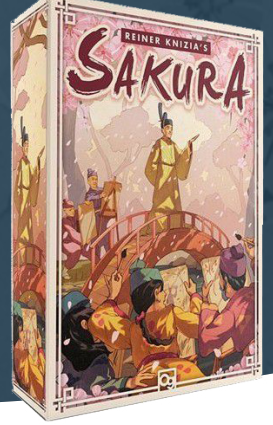




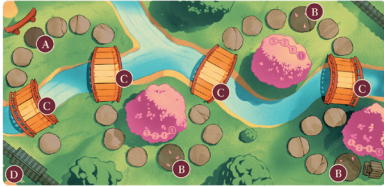
SAKURA

(OSPREY GAMES- ORIGAMES)

VOUS INCARNEZ UN PEINTRE DE LA COUR. À CHAQUE PRINTEMPS, POUR CÉLÉBRER LES CERISIERS EN FLEUR, L'EMPEREUR S'OFFRE UNE PROMENADE. UN MOMENT UNIQUE POUR VOUS RAPPROCHER AU PLUS PRÈS ET LE PEINDRE SOUS LE MEILLEUR ANGLE. MAIS GARE AUX AUTRES PEINTRES QUI S'ACTIVENT AUTOUR DE L'EMPEREUR, CAR UN FAUX PAS ET VOUS POURRIEZ LE BOUSCULER, CE QUI SERAIT IMPARDONNABLE.



1 / MISE EN PLACE



- Placez *l'Empereur* sur la troisième case (A) en partant du début du parcours.
- Chaque joueur choisit un pion *Peintre* et reçoit les 5 jetons correspondants à sa couleur.
- Placez les pions de chaque joueur à l'entrée du parcours (D), en bas à gauche du plateau.
- Formez un tas avec les jetons restants à côté du plateau.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur et formez une pioche avec les cartes restantes.
- À 2 joueurs, prenez en plus un pion *Peintre neutre*.

2 / TOUR DE JEU



- Les joueurs déplacent *l'Empereur* et leur *Peintre* à l'aide de cartes. Lorsque *l'Empereur* arrive près d'un Cerisier, un décompte a lieu récompensant les Peintres les mieux placés.

DÉPLACEMENTS

- À chaque tour, tous les joueurs choisissent **secrètement** une carte et la révèlent **simultanément**.
- En commençant par la carte de la **plus petite valeur** (indiquée en bas à gauche), chacun effectue ses déplacements.
- Les **actions** de chaque carte sont résolues dans l'ordre suivant :

1) LES ÉVÈNEMENTS (ICÔNE EN HAUT À GAUCHE DE LA CARTE) :

- Déplacements concernant *l'Empereur* :



- Avancez ou reculez *l'Empereur* selon l'indication mentionnée dans la **case jaune**.
- Si *l'Empereur* recule sur une case où se trouve un *Peintre*, ce dernier est **déshonoré** car il a perturbé le mouvement de *l'Empereur*. Il recule de 3 cases sans prendre en compte les cases occupées par les adversaires. Il **perd** également un de ses **jetons** s'il en possède.

- Déplacements concernant certains peintres :



- 2 Reculez le *Peintre* le plus proche de *l'Empereur* de 2 cases.
- +2 Avancez le *Peintre* le plus éloigné de *l'Empereur* de 2 cases.

2) LES ACTIONS DU PEINTRE :

Lors de vos déplacements, si vous passez par la case où se trouve *l'Empereur*, vous êtes **déshonoré**. Vous devez arrêter votre mouvement puis **reculer de 3 cases** ainsi que **défausser** un de vos **jetons**.

- +1 Avancez votre *Peintre* selon le chiffre indiqué.
- +2 Avancez **ou** reculez selon le chiffre indiqué.
- ⚠ Dépassez le prochain *Peintre adverse* en vous plaçant sur la case devant lui. S'il n'y a pas de *Peintre* devant vous, vous ne vous déplacez pas.
- +1 Comptez le nombre de *Peintres entre vous et l'Empereur*. Avancez d'autant de cases. S'il n'y a pas de *Peintre* devant vous, vous ne vous déplacez pas.



- À noter que les joueurs qui se trouvent à la porte d'entrée sont tous au même niveau. Les effets qui ciblent les premiers et derniers joueurs sont donc ici sans effet.

À la fin de chaque tour, tous les joueurs piochent une nouvelle carte.

DÉCOMPTE

- Lorsque le pion *Empereur* se déplace sur une **case Sakura** (case foncée près d'un cerisier) pour la 1ère fois, son déplacement s'arrête et un **décompte** a lieu. Il n'y a qu'un seul décompte pour chaque case *Sakura*.
- Le joueur qui a déplacé *l'Empereur* peut encore effectuer son **déplacement** indiqué sur la carte en jeu. Les autres joueurs **défaussent** leur carte mise en jeu même s'ils ne l'ont pas résolue ce tour-ci.
- En fonction de leur **proximité** avec *l'Empereur*, les joueurs reçoivent des **jetons** :
 - 3 jetons pour le *Peintre* le **plus proche**. 4 jetons sur la **dernière** case *Sakura*.
 - 2 jetons pour le **second**.
 - 1 jeton pour le **troisième**. 1 jeton pour le quatrième dans une partie à 5/6 joueurs.
- Une fois le décompte fait, positionnez les jetons *Peintre* **côte à côte** de façon former une **file continue**. Placez le pion en seconde position sur la case juste derrière le pion en première position et ainsi de suite. **L'ordre** des jetons sur le parcours doit être respecté.
- Les joueurs entament un **nouveau tour** après avoir **pioché** une nouvelle carte.



3 / FIN DE PARTIE

- La partie prend fin immédiatement après le décompte de la dernière case *Sakura*.
- Le joueur avec le plus de jetons gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus proche de *l'Empereur* l'emporte.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr