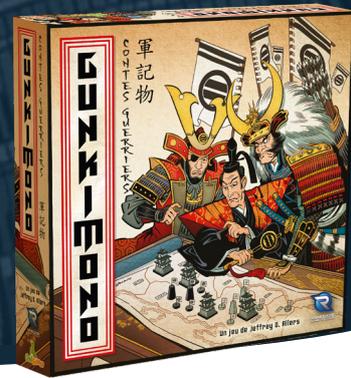




GUNKIMONO

(ORIGAMES - RENEGADE FRANCE)

DANS LES CONTES GUERRIERS JAPONAIS, LES DAIMYOS METTENT EN PLACE LEUR STRATÉGIE DE COMBAT. INCARNEZ CES SEIGNEURS DE LA GUERRE À LA CONQUÊTE DE NOUVEAUX TERRITOIRES ET TENTEZ DE PÉRENNISER CES NOUVELLES TERRES EN CONSTRUISANT DES FORTERESSES.



1 / MISE EN PLACE



- **TUILES BANNIÈRE :**

- Mélangez les tuiles *Bannière* en 3 piles distinctes (*Dragon/Grue/Lotus*).
- En haut de la *Piste d'Honneur*, repérez la rangée où vous déposerez les tuiles *Bannière* selon le nombre de joueur. Sur chacune des 5 cases de cette rangée, déposez une pile de 3 tuiles *Bannière* face cachée, posées les unes sur les autres (*Lotus* puis *Grue* puis *Dragon*). À 2 joueurs, ne pas utiliser les tuiles *Lotus*.

- **GRANDE TUILE ARMÉE :**

- Formez des piles face cachée avec les 60 grandes tuiles *Armée* mélangées. Enlevez 10/20 tuiles à 3/4 joueurs.
- Piochez 5 grandes tuiles *Armée* au hasard et mélangez-les avec la *tuile Fin de Partie*. Mettez cette pile de côté et déposez dessus la *tuile Annonce de Fin de partie*.
- Formez une pioche visible composée de 3 grandes tuiles *Armée*.

- **CHAQUE JOUEUR REÇOIT :**

- Une *tuile Daimyos* à sa couleur, valeur 100 vers le bas.
- Un *pion Daimyos* qu'il place sur la case 0 de la piste *Point de Victoire*.
- Ses 5 *marqueurs d'Honneur* (casques) qu'il place en bas de chaque colonne de la piste *d'Honneur*.
- Selon le nombre de joueur, déposez vos *forteresses* sur les 2 bons emplacements, à gauche de la piste *d'Honneur*.
- 3 grandes tuiles *Armées* face cachée + 5 petites tuiles *Armée*.

2 / TOUR DE JEU



Chaque tour se compose de 4 phases :

1) **PLACER UNE TUILE ARMÉE**

- Placez une de vos 3 grandes ou 5 petites tuiles *Armée* sur le plateau de jeu en respectant les 2 points suivants :

- Aucune *Unité* sur la tuile posée ne doit recouvrir une unité de la même couleur.
- Les deux *Unités* sur lesquelles vous posez votre grande tuile *Armée*, doivent être sur un même niveau.

- Vous pouvez aussi utiliser une de vos petite tuile *Armée* EN SOUTIEN. Posez alors celle-ci face cachée pour mettre à niveau les tuiles qui vont recevoir votre future grande tuile. Lors d'un soutien, les 2 tuiles (petite et grande) se jouent à la suite dans le même tour.



2) **MARQUEZ VOS POINTS**

Chaque grande tuile comprend 2 unités différentes. Pour chaque unité présente sur la tuile posée, vous pouvez marquer au choix des points de Victoire ou des points d'Honneur.

- **LES POINTS VICTOIRE :**

- Le nombre d'*Unités* de la même couleur, connectées entre elles composent une *Formation*.
- Si sur votre tuile, une de vos 2 *Unités* touche une *Formation* de couleur identique, vous marquez 1 point par unité qui compose cette *Formation*. Avancez votre pion *Daimyos* sur la piste *Points de Victoire*.
- Si sur votre tuile, vous ne touchez pas d'autre unité de la même couleur, vous comptez quand même l'*Unité* présente sur votre tuile, soit 1 point.

- **LES POINTS D'HONNEUR :**

- Vous marquez autant de points *d'Honneur* que de *symbole Forteresse* présents sur l'*Unité* de la grande tuile *Armée* posée.
- Montez votre marqueur *d'Honneur*, dans la couleur de l'*Unité* concernée, d'autant de case que de symboles *Forteresse* illustrés.

- 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



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

La Forteresse : Une fois que vos 5 marqueurs ont atteint la ligne où se situe une *Forteresse*, vous la remportez.



- Déposez immédiatement votre *Forteresse* sur une *Formation* de votre choix, sauf si celle-ci comprend déjà une *Forteresse*. Vous en avez maintenant le contrôle.
- On ne peut poser plus d'une *Forteresse* par tour. Le cas échéant, posez la seconde le tour suivant après la phase 3.
- La *Formation* protégée d'une *Forteresse* ne compte plus pour les décomptes de points de victoire.
- La case où se trouve la *Forteresse* ne peut plus recevoir de tuiles. Par contre, la *Formation* où se trouve votre *Forteresse* peut être agrandie par la pose d'une nouvelle tuile. **Attention** : L'unité qui permet d'agrandir votre *Formation* ne peut pas recevoir de Points de Victoire, elle doit uniquement marquer des Points d'Honneur.

Par contre elle comptera en Phase 3 (Évaluez vos Forteresses).

- L'adversaire peut diminuer la *Formation* concernée en y posant une tuile.
- Si deux adversaires possèdent deux *Formations* d'un même type, on ne peut pas déposer de tuile entre elles pour les réunir.

3) ÉVALUEZ VOS FORTERESSES

- En plus des points précédemment récoltés avec votre tuile, vous marquez des *Points de Victoire* avec votre *Forteresse*.
- Marquez 1 point pour chaque unité présente dans une *Formation* protégée par une de vos *Forteresses*.

4) COMPLÉTEZ VOTRE MAIN

- Complétez votre main de grandes tuiles *Armée* de façon à en avoir 3. Piochez parmi les 3 tuiles visibles ou sur le dessus d'une des pioches.

3 / FIN DE PARTIE



- Quand toutes les Grandes tuiles *Armée* ont été piochées, entamez la pile *Fin de partie* en retirant la tuile *Annonce fin de partie*.
- Le joueur qui pioche la tuile *Fin de partie* déclenche la fin de partie :
 - Il joue sa tuile et les joueurs suivants continuent jusqu'au premier joueur (non inclus).
 - Il s'arrête immédiatement s'il est le dernier joueur du tour.
- Les joueurs retournent leurs tuiles *Bannière* gagnées et comptent le nombre de points à rajouter sur la piste *Points de Victoire*.
- Le joueur avec le plus de points victoire, remporte la partie.