

P1

Shadows in Kyoto

Livret de règles
Français

P2

APERÇU

En 1867, le dernier gouvernement militaire féodal japonais, Edo Bakufu, rendait le pouvoir à l'empereur Meiji ; cependant, Oniwaban, un groupe d'espions sous couverture, était toujours employé par le gouvernement militaire, protégeant secrètement le Shogun et collectant des renseignements précieux. Ils étaient souvent déguisés et avaient formé leur quartier général près de la célèbre rue de Kyoto, Hanamikoji. En 1878, avec l'aide de plusieurs agents féminins qualifiés, Oniwaban assassina la secrétaire d'État de l'époque, menaçant gravement le gouvernement Meiji.

Frustré par l'existence de l'Oniwaban, le gouvernement Meiji créa sa propre agence de renseignements. Cette agence (combinaison du financement gouvernemental et de la technologie avancée de la révolution industrielle occidentale telle que des armes électriques paralysantes, des systèmes de défense antimissiles et des appareils d'écoute secrète sans fil) bouleversa le jeu en paralysant lourdement l'Oniwaban.

La lutte dura plusieurs décennies jusqu'à la dépression économique dont le Japon souffrit après la Première Guerre mondiale en 1927. L'instabilité s'était accrue et l'Oniwaban devint plus actif que jamais. Après des mois d'enquête secrète, le principal responsable du dossier pour toutes les technologies avancées fut finalement démasqué. En même temps, l'emplacement du quartier général d'Oniwaban fut également découvert par le gouvernement.

Chaque partie ayant appris des renseignements et technologies possédés par l'autre, le conflit touche à sa fin, mais qui sera le vainqueur? Vous seul pouvez décider...

BUT DU JEU

- En tant que commandant de l'Oniwaban ou du gouvernement Meiji, les joueurs doivent commander leurs agents pour enquêter dans Hanamikoji, en recueillant secrètement des renseignements clés de l'adversaire et tout en protégeant leurs propres agents qui possèdent des renseignements de la plus haute importance.

- Grâce à leurs déplacements, aux affrontements et à une bonne tactique, les joueurs ont 3 moyens différents de l'emporter :

- 1) Capturez 2 agents ennemis qui possèdent de véritables renseignements (**[real intelligence symbol]**).

- 2) Laissez votre adversaire capturer 3 de vos agents qui possèdent des faux renseignements (sans **[real intelligence symbol]**)

- 3) Réussissez à faire évader une de vos agents qui possède de véritables renseignements.

P3

CONTENU

- 1 plateau de jeu

- 50 cartes Site
(25 pour chaque joueur)

- 16 cartes Tactique

(8 pour chaque joueur)

- 6 cartes Équipement
(3 pour chaque joueur. Voir page 15 : Règles avancées Partie 2.)

- 2 cartes Aide de jeu

- 7 cartes Charisme
(3 pour chaque joueur. Voir page 12 : Règles avancées Partie 1.)

- 12 pions Agent
(6 pour chaque joueur)

- 12 autocollants Agent
(6 pour chaque joueur)

Remarque : avant votre première partie, retirez délicatement les autocollants et placez-les sur les pions Agent de la couleur correspondante. Chaque pion Agent n'a qu'un seul autocollant sur lui.

P4

ÉLÉMENTS DU JEU

• Plateau de jeu

*Territoire Oniwaban
(fond vert foncé)*

Quartier Général Oniwaban

Site normal

Site neutre

Symbole de départ

Prison

*Territoire du gouvernement
(fond doré)*

*Quartier général du
gouvernement*

• Pions Agent

VRAI renseignement

FAUX renseignement

Puissance : 3 > 2 > 1 > 0, mais 0 > 3

L'autocollant sur le pion Agent représente son identité. Son identité comprend sa puissance et le type de renseignement qu'il transporte.

• Cartes Site

Types de site

Temple (rouge)

Maison (vert)

Marché (Jaune)

Château (bleu)

Joker (compte comme n'importe quel Site)

• Cartes Tactique

La plupart des cartes Tactique fournit au joueur un effet immédiat qui ne peut être utilisé qu'une fois, puis elles sont placées dans la défausse.

Les cartes Tactique avec le type "secret" sont placées devant les joueurs, et ne sont mises dans la défausse qu'une fois que leur effet a été résolu.

P5

MISE EN PLACE

1. Un joueur doit choisir de représenter Oniwaban, et l'autre doit choisir d'être le Gouvernement. Les joueurs doivent s'asseoir l'un en face de l'autre. Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table, avec le joueur Oniwaban face au territoire Oniwaban (fond vert foncé) et le joueur du Gouvernement face au territoire du Gouvernement (fond doré).

2. Chaque joueur prend les 25 cartes Site et les 8 cartes Tactique de sa couleur. Chaque joueur mélange séparément ses propres cartes face cachée pour former une pioche de cartes Site et une pioche de cartes Tactique.

3. Chaque joueur prend les 4 premières cartes sa pile de cartes Site et 2 cartes de sa pile de cartes Tactique pour former sa main de départ. Les joueurs doivent garder secrètes les cartes qu'ils ont en main.

4. Après avoir regardé sa main de départ, chaque joueur prend les 6 **pions Agent** de sa couleur et les place sur les sites avec les symboles de départ (●) de son territoire. Chaque site ne peut contenir que 1 seul pion Agent, avec le côté de l'autocollant face à son propriétaire, pour que seul le propriétaire connaisse son identité.

Remarque : Pendant la partie, les joueurs ne sont pas autorisés à voir l'identité des pions Agent de l'adversaire.

5. Placez les 2 cartes Aide de jeu à côté du plateau de jeu. Le joueur Oniwaban commence la partie.

Défausse

Défausse

P6

PRINCIPES DU JEU

- En commençant par le joueur Oniwaban, les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce qu'une des conditions de victoire soit remplie.

- Pendant son tour, le joueur doit effectuer les actions suivantes dans l'ordre (toutes les actions sont obligatoires) :

1) Jouer une carte

A) Si une carte Site est jouée, le joueur actif déplace un de ses agents sur le site correspondant (*voir page 7 : Déplacer*).

B) Si une carte Tactique est jouée, il suffit de suivre les instructions de la carte (*voir page 10 : Description des cartes tactiques*).

Remarque 1 : Après avoir exécuté les instructions, placez la carte Tactique utilisée face visible à côté du plateau dans la défausse (*voir page 5: Mise en place*), en formant une nouvelle pile si nécessaire.

Remarque 2 : Les joueurs peuvent regarder leur propre pile de défausse à tout moment pendant la partie, mais ils ne peuvent pas regarder dans la pile de défausse du joueur adverse.

2) Reprendre des cartes jusqu'à en avoir 6

Le joueur actif pioche jusqu'à avoir 6 cartes en main. Il peut choisir de prendre dans la pile des cartes Tactique et/ou dans la pile des cartes Site. Le tour se termine c'est alors au joueur adverse de jouer.

Remarque 1 : Une fois qu'une pile est épuisée, le joueur actif **ne peut plus** prendre de cartes de cette pile.

Remarque 2 : Si la pile des cartes Tactique et la pile des cartes Site sont toutes les deux épuisées, le joueur actif **ne pourra plus** piocher de cartes pour refaire sa main.

Remarque 3 : Les joueurs peuvent arranger leur main comme bon leur semble. Par exemple, même si la main de départ est composée de 4 cartes Site et 2 cartes Tactique, les joueurs peuvent choisir de changer leur main en 3 cartes Site et 3 cartes Tactique pendant cette étape, en fonction de leur stratégie.

Main du joueur

Joue une carte

Nouvelle main du joueur

P7

DÉPLACER

• Sauf indication contraire sur les cartes Tactique, les cartes Charisme ou Équipement, les joueurs doivent respecter les règles suivantes quand ils déplacent leurs agents :

- 1) L'agent doit être déplacé sur le site de **la même couleur** que la carte Site jouée.
- 2) L'agent doit toujours **avancer**, soit **directement**, soit **en diagonale** vers la gauche ou la droite. L'agent ne peut pas se déplacer de côté ou revenir en arrière.
- 3) L'agent ne peut se déplacer que de **1 seule case**.
- 4) Chaque joueur ne peut avoir que 1 seul agent sur chaque site.

1) L'agent peut se déplacer (→) sur la maison (vert) ou sur le marché (jaune).

2) L'agent ne peut pas se déplacer (X) sur le marché (jaune), le temple (rouge) ou le quartier général parce qu'il ne peut pas se déplacer de côté ou revenir en arrière.

3) L'agent ne peut pas se déplacer (X) sur le Temple (rouge), car il ne peut se déplacer que de 1 seule case.

4) L'agent ne peut pas se déplacer (X) vers le site neutre, car chaque joueur ne peut avoir que 1 seul agent sur chaque site.

TYPE DE SITE

- Site normal (,,,) : jouez la carte Site du type correspondant pour pouvoir y entrer.
- Site neutre () : jouez n'importe quelle carte Site pour y entrer.
- Quartier Général d'Oniwaban () : jouez n'importe quelle carte Site pour y entrer. Ne peuvent entrer que des agents contrôlés par le joueur Oniwaban.
- Quartier général du gouvernement () : jouez n'importe quelle carte Site pour y entrer. Ne peuvent entrer que des agents contrôlés par le joueur du Gouvernement.

P8

AFFRONTEMENT

• Si un agent entre dans un site où se trouve un agent ennemi, un **affrontement** a lieu. L'agent qui entre sur le site est considéré comme l'**agresseur**, et l'agent déjà présent sur le site est le **défenseur**. Résolez l'affrontement en suivant les étapes ci-dessous :

1) Révélez l'identité du **défenseur**.

2) L'agresseur compare **secrètement** la puissance des deux agents (*voir page 4 : Pions Agent. Puissance : 3 > 2 > 1 > 0, mais 0 > 3*).

A) Si la puissance de l'agresseur l'emporte sur la puissance du défenseur, ou si les

deux valeurs sont les mêmes, l'agresseur gagne :

L'agresseur doit capturer le défenseur, en retirant l'agent défenseur et en le plaçant sur la case prison correspondante sur le côté de l'agresseur (*voir page 4 : Plateau de jeu*).

B) Si la puissance du défenseur est supérieure à celle de l'agresseur, le défenseur gagne : Le pion Agent du défenseur reste sur le site d'origine avec son identité révélée. Le pion Agent de l'agresseur bat en retraite sur la case d'où il venait.

Remarque : lors de la comparaison des puissances des pions Agent, l'agresseur ne peut pas mentir sur sa puissance. Après la résolution de l'affrontement, le défenseur peut demander au joueur agresseur de vérifier si l'affrontement a été résolu correctement et honnêtement.

Le joueur du Gouvernement est l'agresseur, et le joueur Oniwaban est le défenseur :

1) *Le joueur du Gouvernement révèle l'identité du défenseur, montrant une puissance de 2.*

2) *Le joueur du gouvernement la compare à la puissance de l'agent agresseur qui est également de 2. L'agresseur gagne et le pion Agent défenseur est placé sur la prison du côté du joueur du Gouvernement.*

P9

FIN DE LA PARTIE

• La partie se termine immédiatement quand l'une des conditions suivantes est remplie :

1) **Un camp a capturé 2 des agents adverses** qui possèdent de **vrais renseignements** (**[real intelligence symbol]**).

2) Un camp a réussi à faire capturer au joueur adverse **3 agents** qui possèdent de **faux renseignements** (sans **[real intelligence symbol]**).

3) Un agent possédant un vrai renseignement (**[real intelligence symbol]**) termine son tour sur le territoire de l'adversaire, l'une des cinq cases les plus proches de l'adversaire (les cases avec la couleur de fond adverse).

Remarque : si un agent entre sur l'un des sites de départ de l'adversaire, le joueur actif doit immédiatement déclarer s'il a gagné ou pas. Sinon, il n'a pas besoin de révéler l'identité de l'agent.

Le Gouvernement l'emporte

Oniwaban l'emporte

Oniwaban l'emporte

• **Le joueur qui remplit en premier une des 3 conditions énumérées ci-dessus gagne !**

• **Cas particulier 1** : Dans de rares cas, il est possible pour un des camp d'atteindre la deuxième condition tandis que l'autre camp atteint la troisième condition. Dans ce cas, le joueur qui remplit la troisième condition gagne la partie.

• **Cas particulier 2** : Dans de rares cas, si un joueur ne peut pas jouer pendant son tour, il perd immédiatement la partie.

• Nous vous suggérons de jouer au meilleur des 3 parties, avec les joueurs qui changent de camp entre le Gouvernement et l'Oniwaban après la première partie. Si une troisième partie est nécessaire, les joueurs peuvent choisir de jouer chaque camp comme d'habitude, ou utiliser tout autre méthode pour choisir au hasard.

P10

DESCRIPTION DES CARTES TACTIQUE

Défendre / Immédiat / 2x

Déplacez 1 de vos agents de 1 case à gauche, à droite, directement vers l'arrière, en diagonale vers la gauche ou en diagonale vers la droite.

Remarque : Un conflit peut être déclenché à la suite de ce déplacement, résolvez-le comme d'habitude.

Tunnel / Immédiat / 2x

Déplacez 1 de vos agents horizontalement vers n'importe quelle case de la même rangée. Vous ne pouvez pas "sauter par-dessus" un autre agent (un agent adverse ou un des vôtres).

Remarque : Un conflit peut être déclenché à la suite de ce déplacement, résolvez-le comme d'habitude.

Charge / Immédiat / 1x

Déplacez 1 de vos agents d'une case directement vers l'avant ou en avançant en diagonale vers la gauche ou la droite. Ensuite, reculez 1 des agents de votre adversaire de 1 case directement vers l'arrière ou en diagonale vers la droite ou vers la gauche.

Remarque : Un conflit peut être déclenché à la suite de ce déplacement, résolvez-le comme d'habitude.

Échange / Immédiat / 1x

Prenez 2 de vos agents qui sont sur la même ligne ou colonne et choisissez secrètement sous la table d'échanger ou non leur position. Ne laissez pas votre adversaire savoir si vous les échangez ou pas ! Replacez les deux agents sur le plateau de jeu sur les positions concernées après avoir choisi.

Remarque : Si l'un des deux agents a été révélé avant que vous ne jouiez cette carte, leurs identités sont à nouveau cachées après l'échange, même si vous ne les avez pas du tout échangés. Replacez le pion sur le plateau de jeu pour que leurs identités soient face à vous.

P11

Appât / Secret / 2x

Placez cette carte face visible devant vous, et **marquez** un site.

(Marquer : Choisissez une carte Site non-joker dans votre main et placez-la face cachée sous cette carte Tactique, cette carte est maintenant marquée.)

Lorsqu'un agent ennemi entre dans un site du même type que la carte Site marquée, vous **pouvez** révéler la carte Site marquée pour immédiatement repousser l'agent ennemi à (au plus) 2 cases de vous. Pour chaque case passée de cette façon, choisissez de le pousser directement vers l'arrière ou en diagonale vers la gauche ou vers la droite. La case finale sur laquelle le pion arrive ne doit contenir aucun agent. Défaussez la carte Site marquée et cette carte Tactique après coup.

Remarque : Si l'agent ennemi provoque un affrontement, résolvez le avant d'activer l'effet d'appât.

Remarque : En repoussant l'agent ennemi, il peut passer par d'autres agents. Il n'y aura pas d'affrontement.

CRÉDITS

Auteur : Wei-Min Ling

Illustration : Maisherly Chan

Producteur : Wei-Min Ling

Conception graphique : EmperorS4

Idée originale : Yung-Ying Ding

Conception du Logo : Sesame Chen

Traduction anglaise : Gordon Tsai

Relecture : Lorna Wong

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

L'auteur souhaite remercier tous les testeurs du jeu. Remerciements particuliers à : ma famille, Maisherly Chan, Yung-Ying Ding, Chau-Hsin Chou, Eros Lin, Eason Chen, et tous les membres de Taiwan Boardgame Design.

© 2017 EmperorS4 Technology Co. Ltd.

Tous droits réservés.

16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua S. Rd., Da'an Dist.,

Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

Tel: +886-2-2732-6972

Email : BoardgameLove@bgl.com.tw

Site web : www.Emperors4.com

P12

RÈGLES AVANCÉES PARTIE I : CHARISME

- Une fois que les joueurs se sont familiarisés avec le jeu, nous vous recommandons d'essayer ces règles avancées.
- Les cartes Charisme offrent aux joueurs un **effet continu et fort tout au long de la partie**.
- Les cartes Charisme changent souvent les règles du jeu. Si l'effet sur la carte est en contradiction avec les règles de base du jeu, la carte est prioritaire.

Mise en place du jeu Charisme

• Après l'étape 4 de la mise en place (*voir page 5 : Mise en place*), chaque joueur prend les 3 cartes Charisme appartenant à son camp et en choisit 1 qu'il place devant lui.

Une fois que les deux joueurs ont choisi une carte Charisme, remettez les cartes ignorées dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées dans la partie.

- Si vous utilisez la carte Charisme neutre, le joueur du Gouvernement choisit d'abord et peut conserver la carte neutre au lieu d'une carte Charisme du Gouvernement, ou bien il la passe au joueur Oniwaban qui peut alors la choisir. Un joueur qui utilise la carte Charisme neutre ne choisira pas une autre carte Charisme de son camp.

DESCRIPTION DES CARTES CHARISME

• Oniwaban

Nom de code : Tomoyo / 1x

Quand vous piochez pour avoir à nouveau 6 cartes en main : pour chaque carte que vous avez besoin de piocher, piochez 2 cartes à la place (vous pouvez piocher dans une ou l'autre des piles de cartes Tactique ou Site) et choisissez-en une que vous prenez en main et remettez l'autre sous la pile correspondante.

P13

Nom de code : Anju / 1x

Lorsque vous utilisez une carte tactique qui exige que vous marquez une carte Site : vous pouvez marquer 2 cartes Site au lieu de 1. Chaque carte Site marquée sera résolue séparément.

Remarque : Si vous marquez 2 cartes du même Site, vous ne pouvez en utiliser qu'une à la fois.

Nom de code : Yoko / 1x

Lors du déplacement de vos agents : si la case sur laquelle vous essayez de vous déplacer contient un de vos propres agents, vous pouvez à la place sauter par-dessus l'agent pour arriver sur la case suivante dans la même direction.

Remarque 1 : cette capacité est facultative.

Remarque 2 : si vous choisissez d'utiliser cette capacité, jouez la carte Site qui correspond au type de case sur lequel vous venez d'entrer au lieu des cases occupées par les agents par-dessus lesquels vous avez sauté.

Remarque 3 : vous ne pouvez pas sauter par-dessus plus de 1 agent de cette façon.

Remarque 4 : si la case sur laquelle vous venez d'entrer contient un agent ennemi, résolvez l'affrontement comme d'habitude.

• **Gouvernement**

Nom de code : Ayane / 1x

Quand vous jouez une carte pour le tour : si la carte que vous avez jouée est une carte Site (à l'exception d'une carte Site joker), vous pouvez reprendre cette carte en main au lieu de la placer dans la défausse.

P14

Nom de code : Chiharu / 1x

Lorsque vous déplacez votre agent : vous pouvez entrer dans le quartier général de l'adversaire.

Lorsque votre adversaire déplace ses agents : il ne peut pas entrer sur un site neutre de votre territoire.

Nom de code : Iroha / 1x

Quand l'adversaire attaque un de vos agents : révélez aussi l'identité de l'agresseur.

• **Neutre**

Nom de code : Ruri / 1x

Mise en place du jeu : Choisissez une carte Site non-joker de votre pioche de cartes Site et placez-la sur cette carte.

Lorsque votre adversaire déplace ses agents : votre adversaire ne peut pas entrer sur un site occupé par l'un de vos propres agents et qui correspond au Site sur cette carte.

P15

RÈGLES AVANCÉES PARTIE II : ÉQUIPEMENT

• Les équipements peuvent être utilisés individuellement ou combinés avec des cartes Charisme pour une toute nouvelle expérience du jeu. Nous vous suggérons fortement d'essayer les deux règles avancées une fois que vous vous êtes familiarisés avec le jeu.

• Lorsque vous perdez un agent important, l'équipement spécial laissé par l'agent vous donnera un énorme avantage et vous permettra de renverser la vapeur.

• Les cartes Équipement changent souvent les règles du jeu. Si l'effet sur la carte est en contradiction avec les règles de base du jeu, la carte est prioritaire.

Mise en place du jeu : Équipement

• Après l'étape 4 de la mise en place (*voir page 5 : Mise en place*), chaque joueur prend les 3 Équipements appartenant à son camp et les place avec le dos (gris) devant lui.

Activer les cartes Équipement

• Pendant la partie, quand l'un de vos agents avec l'identité 3 (vrai), 3 (faux), 2 (vrai) ou 0

(faux) (voir page 4 : Pions Agent) est capturé par l'adversaire et emprisonné (avec le symbole ★), vous pouvez retourner une de vos cartes Équipement face visible. Vous pouvez maintenant utiliser sa capacité.

- Chaque carte Équipement ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant toute la partie. Une fois utilisées, les cartes sont remises dans la boîte de jeu.

Description des cartes Équipement

• Oniwaban

Machine à écrire / 1x

Pendant votre tour : Choisissez une carte dans votre défausse et reprenez-la en main.

P16

Médicaments / 1x

Pendant votre tour : choisissez un des agents de votre adversaire. Pendant le tour suivant, votre adversaire doit déplacer l'agent choisi. S'il ne peut pas le faire, votre adversaire doit révéler sa main pour en montrer la raison. Il poursuit ensuite son tour comme d'habitude.

Pistolet de poche / 1x

Quand l'adversaire attaque un de vos agents : devinez l'identité de l'agresseur (y compris sa puissance et le type de renseignement qu'il transporte) et révélez son identité. Si votre supposition est correcte, placez cet agent dans la prison de votre territoire. Sinon, continuer à résoudre l'affrontement comme d'habitude et cet agent reste révélé.

• Gouvernement

Écoute sans fil / 1x

Pendant votre tour : Choisissez un des agents de votre adversaire et révélez immédiatement son identité.

Arme paralysante / 1x

Pendant votre tour : Choisissez un des agents de votre adversaire. Pendant le tour suivant, votre adversaire ne peut pas déplacer le pion Agent choisi. Si votre adversaire ne peut pas jouer de cartes de sa main, il perd immédiatement la partie.

Éventail pare-balles / 1x

Quand vous gagnez un affrontement en tant qu'agresseur : déplacez immédiatement l'agent victorieux en jouant à nouveau une carte Tactique ou une carte Site.