

Le Château Blanc Duel



Après le débarquement fortuit des Portugais sur l'île de Tanegashima en 1543, le Japon entama de vastes échanges culturels et commerciaux avec l'Occident, notamment avec les marchands portugais et les missionnaires jésuites. Cette période, connue sous le nom de « l'époque du commerce Nanban », dura un siècle environ et transforma profondément la politique, l'économie et plus globalement la société japonaise.

Le commerce avec le Portugal permit au Japon d'importer des produits exotiques tels que la soie chinoise, le sucre, le tabac, la poudre à canon et les premiers mousquets. En échange, le pays exporta de grandes quantités d'argent, provenant notamment des mines d'Iwami Ginzan, en destination de la Chine et de l'Europe. Ce flux commercial renforça le pouvoir des daimyos, dans un contexte marqué par des rivalités internes constantes aussi bien sur le plan économique que politique.

Le château de Himeji, symbole du pouvoir féodal, fut au centre de ces luttes. Contrôlé à l'origine par Oda Nobunaga, qui unifia une grande partie du Japon, puis renforcé par Toyotomi Hideyoshi, ce château devint un centre stratégique pour les clans féodaux en quête d'influence. Pour améliorer les fortifications de l'édifice, de nombreux daimyos utilisèrent les ressources accumulées grâce au commerce extérieur et aux avancées technologiques, renforçant d'autant plus le prestige et les capacités militaires du château.

Dans Le Château Blanc Duel, deux clans s'opposent et jouent de leur influence au sein de la cour du Héron blanc. Le clan cumulant le plus de points à la fin de la partie sortira grand vainqueur de cet affrontement.

MATÉRIEL



12 CARTES ARME (VERTES)
(cartes Influence)



12 CARTES DRAPEAU (BLEUES)
(cartes Influence)



12 CARTES ORIGAMI (ROSES)
(cartes Influence)



15 CARTES LANTERNE



**6 CARTES RESSOURCE
DE DÉPART**



6 TUILES ACTION



**4 TUILES TERRAIN
D'ENTRAÎNEMENT NOVICE**



**4 TUILES TERRAIN
D'ENTRAÎNEMENT ÉLITE**



20 PIÈCES DE 1 YEN



20 SCEAUX DAIMYO



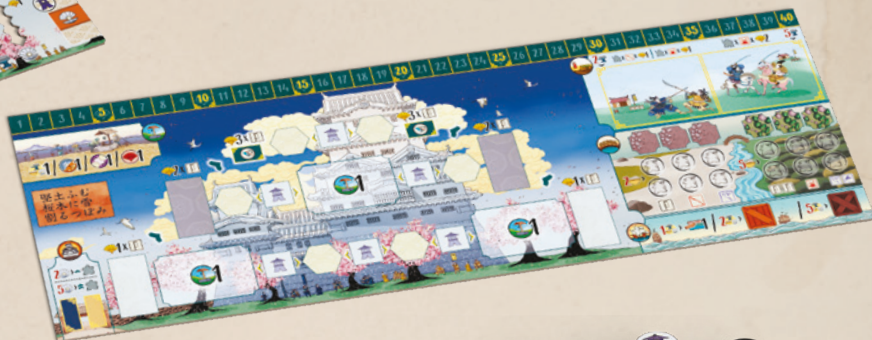
**2 TUILES POINTS DE CLAN
+40/+80**



6 TUILES ASCENSION SOCIALE



**2 PLATEAUX
DOMAINE PERSONNEL**



1 PLATEAU PRINCIPAL



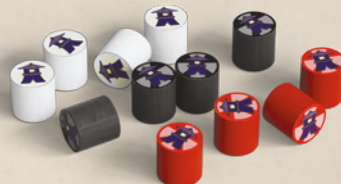
**8 TUILES
JARDIN**



**4 JETONS
ÉCHANGE**



**6 TUILES
MARCHANDISE**
(3 marchandises communes
et 3 marchandises de luxe)



12 PIONS LANTERNE
(4 de chacune des 3 couleurs)



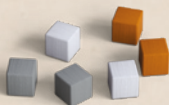
**1 MARQUEUR
PREMIER JOUEUR**



6 TUILES LIEU



16 SCEAUX CLAN
(8 pour chaque joueur)



6 MARQUEURS RESSOURCE
(3 pour chaque joueur :
nourriture, fer et nacre)



2 MARQUEURS ÉVENTAIL
(1 pour chaque joueur)



2 PIONS COURTISAN
(1 pour chaque joueur)

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU CHÂTEAU :

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table, à portée des deux joueurs.
- 2 Regroupez toutes les cartes Influence, mélangez-les et divisez-les en 3 paquets de 12 cartes chacun. Placez chaque paquet sur l'un des 3 emplacements du château, en vous assurant que la face indiquant un coût est visible.
- * 3 Mélangez séparément chaque pile de tuiles Terrain d'entraînement, puis placez aléatoirement 1 tuile de chaque type sur les emplacements correspondants du plateau principal : 1 terrain d'entraînement Novice sur l'emplacement de gauche et 1 terrain d'entraînement Élite sur celui de droite. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- 4 Mélangez les cartes Lanterne. Révéléz-en 3 au hasard et placez-les en une rangée à côté du paquet Lanterne.
- * 5 Placez aléatoirement les 6 tuiles Action sur leurs emplacements du château.
- * 6 Placez aléatoirement les 6 tuiles Lieu sur leurs emplacements du château.
- * 7 Mélangez les tuiles Ascension sociale et placez-en 2 de chaque côté du château, en prenant soin de **faire correspondre la couleur des tuiles à celle des emplacements du plateau** (clair/foncé). Rangez les 2 tuiles restantes dans la boîte.
- * 8 Mélangez les tuiles Jardin. Prenez-en 3 au hasard et placez-les, face Galets visible, sur les emplacements Jardin minéral, à gauche, puis faites de même pour placer, face Plantes visible, 3 tuiles sur les emplacements Jardin végétal, à droite. Rangez les 2 tuiles restantes dans la boîte.
- 9 Mélangez séparément chaque pile de tuiles Marchandise, et placez-les, face visible (montrant leur récompense), sur les emplacements correspondants du plateau principal : les marchandises communes sur l'emplacement de gauche et les marchandises de luxe sur celui de droite.
- 10 Placez les pions Courtisan de chaque joueur aux portes du château.
- 11 Formez une réserve commune contenant les pièces, les sceaux Daimyo et les jetons Échange.

MISE EN PLACE DES JOUEURS :

Chaque joueur reçoit :

- 12 1 plateau Domaine personnel.
- 13 3 marqueurs Ressource (1 de chaque couleur), qu'il place sur les cases 0 de son plateau Domaine.
- 14 8 sceaux Clan.



- ensuite cette carte face cachée et la place à droite de son domaine personnel, dans la zone Lanterne correspondante (voir page 8). Le premier joueur fait de même en choisissant l'une des deux cartes restantes. Rangez la dernière carte dans la boîte.

Pour votre première partie, ignorez les étapes marquées d'un astérisque et placez les tuiles indiquées sur cette illustration.



CONCEPTS CLÉS

POINTS DE CLAN ET CONDITIONS DE VICTOIRE :

Une fois la partie terminée, le joueur ayant fait avancer son marqueur Éventail le plus loin sur la piste Points de clan est déclaré vainqueur. Lorsque vous gagnez des éventails rouges, avancez immédiatement votre marqueur Éventail du nombre de cases correspondant. Les éventails dorés, eux, ne sont comptabilisés qu'en fin de partie.



À tout moment, si un joueur dépasse 40 points de clan, il prend une tuile +40 et la place à côté de son plateau Domaine. S'il dépasse à nouveau les 40 points, il retourne cette tuile face +80 visible.

GAGNER ET PAYER DES PIÈCES OU DES SCEAUX DAIMYO :

Lorsqu'un chiffre noir est associé à une icône, vous **gagnez** une quantité de pièces, de sceaux Daimyo, de points de clan, de ressources, etc., égale à ce chiffre.



Lorsqu'un chiffre rouge est associé à une icône, il indique le montant que vous devez **payer**. Les pièces et les sceaux Daimyo dépensés sont remis dans la réserve commune.



Gagnez 2 sceaux Daimyo



Payez 1 pièce pour effectuer l'action Courtisan en payant 1 nacre de moins

Lorsque vous gagnez des pièces ou des sceaux Daimyo, placez-les dans la réserve de votre plateau Domaine. Vous ne pouvez jamais cumuler un total de plus de 10 pièces et/ou sceaux Daimyo. Si votre réserve est déjà pleine, vous pouvez défausser un élément de votre choix afin de faire de la place pour un autre.



GAGNER ET PAYER DES RESSOURCES :

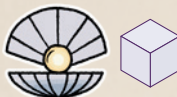
Chacune des trois ressources est associée à une piste sur votre plateau Domaine, dont les valeurs vont de 0 à 7. Lorsque vous gagnez une ressource, montez le cube sur la piste correspondante. Lorsque vous dépensez une ressource, descendez le cube. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 unités d'une ressource (toute ressource supplémentaire est perdue) et vous ne pouvez jamais dépenser plus de ressources que vous n'en avez.



FER



NOURRITURE

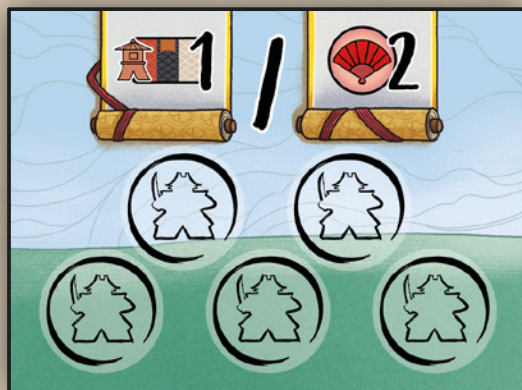


NACRE



À n'importe quel moment durant la partie, vous pouvez dépenser 2 sceaux Daimyo pour gagner 1 ressource de votre choix. Cette option vous est rappelée sur votre plateau Domaine.

Une barre oblique indique que vous devez choisir entre plusieurs options. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur doit choisir entre gagner 1 carte Lanterne de son choix ou gagner 2 points de clan.



CARTES LANTERNE



Les lanternes des jardins du château de Himeji éclairent délicatement les allées, créant une atmosphère magique qui reflète l'élégance et la sérénité de la cour.

Les cartes Lanterne disponibles tout au long de la partie peuvent être de trois couleurs différentes et sont tirées aléatoirement. Lorsque vous **gagnez** une carte Lanterne, placez-la près de votre plateau Domaine, dans la zone Lanterne de sa couleur. Superposez la carte sur les cartes déjà présentes, en la décalant légèrement afin de laisser visibles les récompenses octroyées par chacune des cartes.



Lorsque vous **activez** une Lanterne, vous gagnez toutes les récompenses de la zone Lanterne correspondante.



Vous gagnez une carte Lanterne blanche dont la récompense vous octroie 1 sceau Daimyo. Vous la placez donc dans votre zone Lanterne blanche en prenant soin de laisser visible la récompense précédente (du fer). Plus tard dans la partie, lorsque cette Lanterne sera activée, vous gagnerez 1 nacre, 1 fer et 1 sceau Daimyo.

ACHETER DES CARTES INFLUENCE



Les clans s'affrontent dans une lutte diplomatique complexe, où chaque mot et chaque décision stratégique sont essentiels pour s'attirer les faveurs du Daimyo.



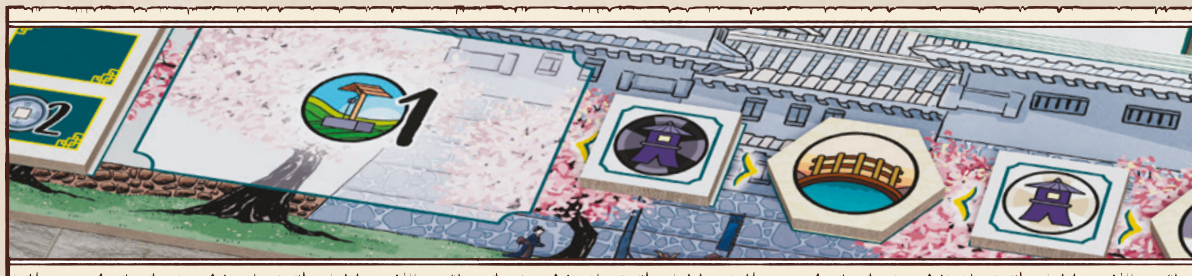
- A** Coût d'achat de la carte.
- B** Action octroyée lors de l'achat.
- C** Indication des icônes présentes au verso

L'une des actions principales du jeu consiste à acheter et collectionner des cartes Influence. Lorsque vous achetez l'une de ces cartes, procédez ainsi :

- 1 Payez le coût en pièces et/ou en sceaux Daimyo indiqué sur la carte.
- 2 Placez la carte à gauche de votre plateau Domaine, dans la zone correspondante.
- 3 Effectuez les actions indiquées sur le parchemin de cette carte. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer une action, ignorez simplement cette étape. Ignorer une action Parchemin **ne vous permet pas** de gagner l'un des bénéfices du puits (voir page 13).

Chaque carte Influence indique une ou plusieurs icônes à son verso. Ces icônes peuvent rapporter des points de clan lors du décompte final **si la carte est améliorée** au cours de la partie (voir page 18). Tant qu'elles ne sont pas améliorées, les cartes Influence restent sur la face indiquant leur coût. Une fois la carte retournée grâce à une action d'amélioration, les icônes indiquées à son verso pourront être comptabilisées lors du décompte final (voir page 20).

Si un paquet de cartes Influence est épuisé, vous pourrez recevoir **1** bénéfice du puits comme alternative à l'achat d'une carte, comme indiqué sur l'emplacement désormais vacant.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se divise en 2 manches, au cours desquelles chaque joueur va jouer 6 tours. Ces deux manches sont appelées l' **ALLER** et le **RETOUR**. La résolution des actions diffère légèrement entre ces deux manches.

À la fin de l' **ALLER**, les joueurs résolvent une phase d'**entretien** qui consiste à transmettre le marqueur Premier joueur : son nouveau propriétaire le place à côté de son domaine avec le symbole de son clan visible. À l'issue du **RETOUR**, les joueurs procèdent au décompte final.

Tour d'un joueur

Chaque manche débute par le tour du premier joueur. À son tour, chaque joueur résout les 4 étapes suivantes, dans l'ordre :

- 1 UTILISER UN JETON ÉCHANGE (FACULTATIF)
- 2 DÉPLACER UN PION LANTERNE : PLACER OU REPRENDRE UN PION
- 3 GAGNER LES RÉCOMPENSES DE LANTERNE
- 4 EFFECTUER 2 ACTIONS

1 UTILISER UN JETON ÉCHANGE (FACULTATIF)



Vous avez la possibilité, mais uniquement à ce moment et **une seule fois par tour**, de défausser 1 jeton Échange pour intervertir la position de 2 tuiles Action du château.



Pour échanger de place deux tuiles Action, vous devez au préalable dépenser 1 jeton Échange. Vous pouvez alors intervertir leurs positions sur le plateau Château : chaque tuile est placée à la place de l'autre.

2 DÉPLACER UN PION LANTERNE



PLACEMENT DES PIONS LORS DE L' 'ALLER'

Au cours de la première manche, les joueurs jouent l'un après l'autre en déplaçant à chaque tour 1 des pions Lanterne de leur plateau Domaine vers le plateau principal.

Pour déplacer un pion Lanterne d'une de vos zones Lanterne vers une tuile Lieu du château, vous devez respecter les contraintes suivantes :

- **Si le lieu ne contient aucun pion**, vous ne pouvez pas y placer un pion ayant la même couleur que celle de la lanterne imprimée sur la tuile Lieu.
- **Si le lieu contient au moins un pion**, vous ne pouvez pas y placer un pion ayant la même couleur que celle d'un des autres pions déjà présents sur ce lieu.

Ainsi, un maximum de 3 pions peuvent être empilés sur chaque lieu : un de chacune des 3 couleurs.



Le joueur jaune veut placer un pion corail. Sur l'illustration ci-contre, il ne peut pas le placer sur l'emplacement **A**, car il est de la même couleur que la tuile Lieu. Il pourrait en revanche le placer sur l'emplacement **B**, car la tuile Lieu est noire et peut donc recevoir des pions blancs ou corail. Il ne peut pas le placer sur l'emplacement **C**, car un pion de cette couleur y est déjà présent. Il pourrait par contre le placer sur l'emplacement **D**, car aucun pion corail n'y est présent.

REPRISE DES PIONS LORS DU 'RETOUR'

Au cours de la seconde manche, les joueurs jouent l'un après l'autre en prenant 1 pion Lanterne au sommet d'une pile du plateau principal pour le placer sur leur domaine (sans tenir compte du joueur qui a placé ce pion lors de l' 'ALLER') :

- Vous devez placer le pion dans la zone Lanterne de votre plateau correspondant à la couleur du pion.
- Il n'y a pas de limite d'empilement sur votre plateau Domaine. Vous pouvez donc cumuler jusqu'à 4 pions Lanterne d'une même couleur sur votre domaine.

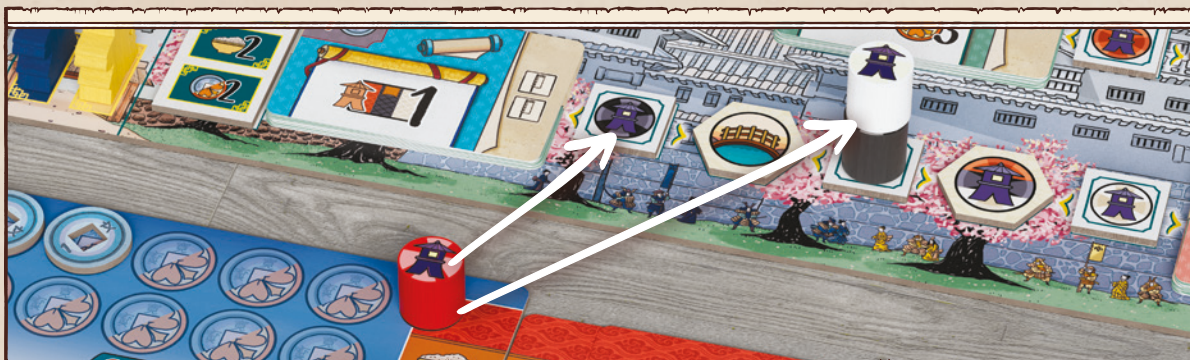


Le joueur bleu veut reprendre un pion noir. Il prend donc le pion noir du château et le place sur la zone Lanterne noire de son domaine.

3 GAGNER LES RÉCOMPENSES DE LANTERNE



Après avoir placé un pion Lanterne, vous activez la lanterne de votre domaine **dont la couleur correspond à celle de la lanterne recouverte par le pion**, que le pion ait été placé sur une tuile Lieu, sur un pion, ou sur votre plateau Domaine. En activant une lanterne, vous gagnez l'intégralité des récompenses de la zone activée.



Lors de l' **ALLER** , placer un pion Lanterne corail sur le lieu de gauche vous ferait activer votre lanterne noire, alors que placer ce pion sur le lieu de droite vous ferait activer votre lanterne blanche.



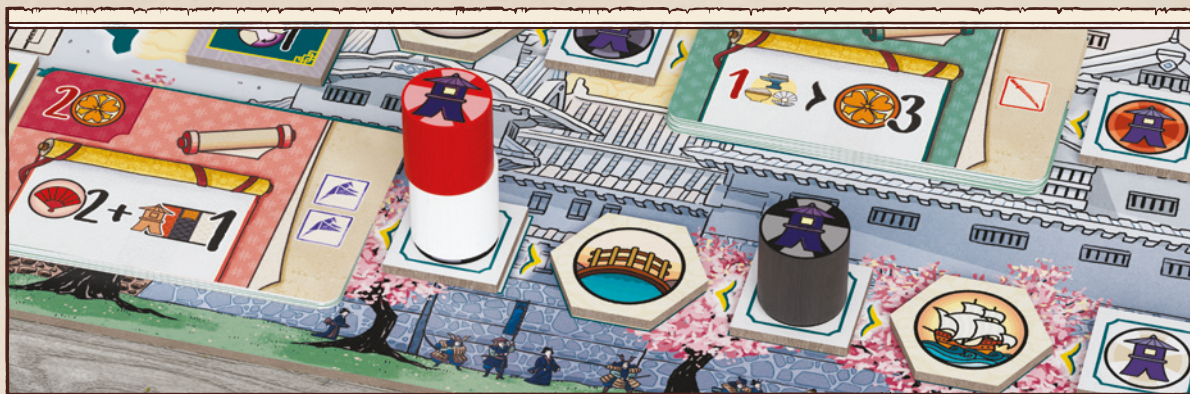
Lors du **RETOUR** , récupérer un pion Lanterne noir vous fait activer votre lanterne noire, vous octroyant donc 1 fer, 1 nourriture et 1 sceau Daimyo.



Après avoir récupéré vos récompenses, effectuez les 2 actions adjacentes au lieu sur lequel **vous avez placé ou récupéré** le pion Lanterne. S'il s'agit d'une carte Influence, vous pouvez l'acheter (voir page 9). S'il s'agit d'une tuile Action, vous pouvez résoudre son effet (voir page 15). Vous pouvez effectuer ces actions dans l'ordre de votre choix, mais vous devez résoudre entièrement chaque action avant d'effectuer l'autre.

Si vous ne souhaitez ou ne pouvez pas réaliser l'une de ces actions, vous pouvez à la place gagner l'un des bénéfices du puits pour chaque action à laquelle vous avez renoncé (voir page 19).

Rappel : l'achat d'une carte Influence vous octroie une action Parchemin. Si vous achetez une carte Influence, mais que vous ne réalisez pas l'action Parchemin, **vous ne gagnez pas l'un des bénéfices du puits**. Vous gagnez l'un des bénéfices du puits uniquement si vous refusez au préalable d'acheter la carte Influence.



Le lieu sur lequel le pion corail a été placé permet à gauche d'acheter la carte Origami (carte Influence rose) en payant 2 sceaux Daimyo et à droite d'effectuer l'action Jardin. Le pion noir, quant à lui, permet d'effectuer l'action Jardin et l'action Commerce.



Exemple d'un tour complet



Le joueur jaune a décidé de placer l'un de ses pions Lanterne noirs **A** sur le lieu lui permettant d'effectuer l'action Lanterne et d'acheter 1 carte Origami **B**. Il place son pion sur ce lieu et, en recouvrant un pion corail **C**, active sa Lanterne corail : il gagne 1 nourriture, 2 pièces et 1 point de clan. Après avoir décidé d'acheter la carte Origami **D** en payant 2 sceaux Daimyo, il gagne la récompense indiquée par le parchemin : 2 points de clan **01** et 1 carte Lanterne.

Il choisit la carte Lanterne noire permettant de gagner 1 point de clan **02** et l'ajoute à sa zone Lanterne noire. Sa seconde action, qui est l'action Lanterne **E**, lui permet d'activer 1 de ses 3 lanternes : il choisit la noire et gagne donc 1 fer, 1 nourriture, 1 sceau Daimyo et 1 point de clan.

ENTRETIEN :



Une fois que les deux joueurs ont joué 6 tours chacun lors de l'**ALLER**, l'ordre du tour est inversé et ils débute le **RETOUR**.

Avant de commencer le **RETOUR**, le premier joueur donne le marqueur Premier joueur à son adversaire, qui le retourne afin que le symbole de son clan soit visible. Ainsi, le joueur ayant joué en deuxième lors de l'**ALLER** jouera en premier lors du **RETOUR** : il jouera donc deux tours consécutifs.

DÉTAILS DES ACTIONS



JARDIN



ENTRAÎNEMENT



COURTISAN



COMMERCE



LANTERNE



AMÉLIORATION



JARDIN

Payez respectivement 2 ou 5 nourritures pour placer 1 de vos sceaux Clan sur un emplacement vide du **jardin minéral** ou du **jardin végétal**. Vous gagnez la récompense indiquée par la tuile Jardin située **au-dessus de la colonne dans laquelle vous avez placé votre sceau**.

À la fin de la partie, chaque sceau Clan dans les jardins octroie également les icônes indiquées en **bas** de la colonne lors du décompte final (voir page 20).

Un même joueur **peut** occuper les deux emplacements d'une même colonne.



Le joueur jaune a payé 5 nourritures pour placer un sceau Clan dans le jardin végétal : il gagne immédiatement 3 points de clan. De plus, lors du décompte final, il recevra 1 icône Kabuto.



ENTRAÎNEMENT

Payez respectivement 2 ou 5 fers pour placer 1 de vos sceaux Clan sur un emplacement vide du **terrain d'entraînement Novice** ou du **terrain d'entraînement Élite**. Choisissez 1 des 2 récompenses indiquées sur la tuile sur laquelle vous avez placé votre sceau.

À la fin de la partie, les terrains d'entraînement octroient des multiplicateurs pour les icônes Katana et Kabuto que vous avez cumulées. Le terrain d'entraînement Novice de gauche multiplie les points des katanas et des kabutos, tandis que le terrain d'entraînement Élite ne bonifie que les kabutos, mais de manière plus significative.



Le joueur bleu a payé 2 fers pour placer son troisième sceau Clan sur le terrain d'entraînement Novice, à gauche : il gagne immédiatement 1 récompense et choisit une carte Lanterne. À la fin de la partie, chaque katana du joueur bleu vaudra 3 points de clan (1 pour chacun de ses sceaux) et chacun de ses kabutos vaudra 5 points de clan (1 pour chaque sceau de gauche et 2 pour le sceau de droite).



COURTISAN

Payez respectivement 2 ou 5 nacres pour monter votre pion Courtisan de 1 ou 2 cases sur le **chemin de l'ascension sociale**. Chaque chemin de l'ascension sociale se compose de 2 tuiles Ascension sociale situées d'un même côté du château et de la case au-dessus d'elles imprimée sur le plateau. Si c'est la première fois de la partie que cette action est effectuée, vous choisissez 1 des 2 chemins (donc 1 des 2 côtés du château), que vous suivrez pour le reste de la partie. L'autre joueur devra choisir l'autre chemin la première fois qu'il déplacera son pion Courtisan.



Le joueur jaune paie 2 nacres pour progresser de 1 case. Il choisit le chemin de gauche et gagne immédiatement 1 carte Lanterne de son choix.

Au fur et à mesure de votre ascension sociale, vous atteindrez des cases indiquant différentes récompenses. Vous gagnez la récompense indiquée dans chaque case sur laquelle s'arrête votre pion Courtisan. Si vous montez de 2 cases d'un coup, vous ne gagnez pas de récompense pour la case que vous traversez sans vous y arrêter.



Le joueur bleu paie 5 nacres pour monter de 2 cases. Comme le chemin de gauche est déjà occupé, il doit prendre celui de droite. Il ne gagne pas les 2 pièces, car son pion Courtisan ne s'est pas arrêté sur cette case.



Plus tard, le joueur jaune paie également 5 nacres pour monter de 2 cases. Il ne gagne que la récompense lui permettant d'acheter une carte Influence (il ne gagne pas 2 points de clan).

Les chemins de l'ascension sociale sont divisés en trois niveaux. À la fin de la partie, vous gagnerez un certain nombre de points de clan égal au nombre de drapeaux que vous aurez collectés, multiplié par la valeur correspondant au niveau atteint par votre pion Courtisan (1, 2 ou 3).



COMMERCE

L'action Commerce vous permet d'échanger avec les Portugais (voir introduction). Lorsque vous effectuez l'action Commerce, choisissez 1 de ces options :

- **Payez 1 ressource de votre choix** pour acheter 1 carte Influence parmi celles au sommet des 3 paquets du plateau principal (payez le coût associé) et effectuer son action Parchemin (voir page 9).
- **Payez 2 ressources de votre choix** pour prendre la première tuile de la pile de marchandises communes.
- **Payez 5 ressources de votre choix** pour prendre la première tuile de la pile de marchandises de luxe.



Pour acheter la tuile Marchandise commune octroyant 1 grue blanche, le joueur jaune paie 1 fer et 1 nacre. Il place ensuite la tuile dans sa zone de jeu. S'il avait voulu obtenir la tuile Marchandise de luxe octroyant 2 grues blanches, il aurait dû payer un total de 5 ressources.

Si l'une des piles de marchandises est épuisée, l'option correspondante n'est plus disponible. À la fin de la partie, les marchandises que vous avez achetées vous octroient des icônes lors du décompte final (voir page 20).



LANTERNE

Activez 1 de vos 3 lanternes au choix et gagnez les récompenses visibles dans sa zone.



Le joueur décide d'activer sa lanterne blanche et gagne 1 nacre, 1 sceau Daimyo et 1 pièce.



AMÉLIORATION

Améliorez jusqu'à 2 cartes Influence dans votre domaine : choisissez 2 cartes Influence dans votre zone de jeu et retournez-les. Les icônes indiquées à leur verso seront comptabilisées lors du décompte final.



Le joueur bleu décide d'améliorer les cartes qui lui octroient 2 icônes Katana et 2 icônes Grue bleue.



PUITS

Le puits vous permet de gagner, au choix: 1 ressource (nourriture, fer ou nacre), 1 sceau Daimyo, 1 pièce, 1 jeton Échange ou 1 point de clan.



DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la manche du **RETOUR**, une fois que la dernière Lanterne a été récupérée du plateau principal et que le dernier joueur a fini son tour, procédez au décompte final.

Les joueurs comptabilisent maintenant les drapeaux, les katanas, les kabutos et les origamis qu'ils ont cumulés tout au long de la partie. Ces icônes se trouvent :

- sur les cartes Influence améliorées ;
- en dessous des sceaux Clan posés dans les jardins ;
- sur les marchandises achetées.

En plus des points collectés tout au long de la partie grâce aux éventails rouges, les joueurs gagnent également les points de clan suivants :

1

Ressources restantes :



- Pour chaque groupe de 5 pièces et/ou sceaux Daimyo en votre possession, gagnez 1 point de clan (arrondi à l'inférieur).
- Pour chaque ressource dont il vous reste entre 3 et 6 unités, gagnez 1 point de clan. S'il vous reste 7 unités d'une ressource, gagnez 2 points de clan.

2

Drapeaux Nobori :



- Un multiplicateur de 1, 2 ou 3 points de clan vous est attribué en fonction de l'étage du château atteint par votre pion Courtisan. Multipliez le nombre de vos drapeaux Nobori par le niveau de multiplicateur atteint et gagnez autant de points de clan que le résultat obtenu.

3

Katanas et Kabutos :



- **KATANAS :** Additionnez la valeur de vos sceaux Clan placés sur les terrains d'entraînement Novice, chaque sceau placé valant 1 point de clan. Multipliez le nombre de vos katanas par la valeur de vos sceaux Clan et gagnez autant de points que le résultat obtenu.
- **KABUTOS :** Additionnez la valeur de vos sceaux Clan placés sur les terrains d'entraînement : ceux placés sur un terrain d'entraînement Novice valent 1 point de clan et ceux placés sur un terrain d'entraînement Élite en valent 2. Multipliez le nombre de vos kabutos par la valeur de vos sceaux Clan et gagnez autant de points que le résultat obtenu.

4

Origamis :



- Multipliez le nombre de vos grues bleues par le nombre de vos grues blanches et gagnez autant de points de clan que le résultat obtenu.

Le joueur qui a obtenu le plus de points de clan est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a placé le plus de sceaux Clan l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur dont le pion Courtisan a le plus progressé sur le chemin de l'ascension sociale l'emporte. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.



La partie vient de se terminer. En plus des 6 points de clan qu'il a cumulés au cours de celle-ci, le joueur jaune gagne :

- 6 drapeaux Nobori A x 2 points chacun B = 12 points
- 5 grues bleues H x 5 grues blanches I J = 25 points
- 2 katanas C x 2 points chacun D = 4 points
- 1 point pour ses 3 pièces et 2 sceaux Daimyo restants K
- 2 kabutos E F x 4 points chacun G = 8 points
- 1 point pour ses 3 nacres restantes L

SCORE FINAL = 57 POINTS DE CLAN

ANNEXE



Gagnez toutes les récompenses visibles de 1 de vos lanternes au choix (voir page 8).



Effectuez l'action Jardin en payant 1 nourriture de moins (voir page 15).



Gagnez toutes les récompenses visibles de votre lanterne corail.



Effectuez l'action Entraînement en payant 1 fer de moins (voir page 16).



Gagnez toutes les récompenses visibles de votre lanterne noire.



Effectuez l'action Courtisan en payant 1 nacre de moins (voir page 16).



Gagnez toutes les récompenses visibles de votre lanterne blanche.



Effectuez l'action Commerce en payant 1 ressource de moins (voir page 17).



Gagnez 1 des cartes Lanterne visibles dans la rangée. Révélez immédiatement une carte de la pioche pour la remplacer. S'il n'y a aucune carte dans la rangée, cette action est sans effet.



Améliorez le nombre indiqué de cartes Influence présentes dans votre domaine en les retournant.



Gagnez 1 carte Lanterne (comme ci-dessus), puis activez votre lanterne de la même couleur (y compris la nouvelle carte). S'il n'y a aucune carte dans la rangée, cette action est sans effet.



Choisissez et gagnez **un** des bénéfices du puits. Si l'icône indique un nombre, vous pouvez activer le puits autant de fois qu'indiqué (vous pouvez choisir un bénéfice identique ou différent).



Gagnez le nombre de points de clan indiqué.



Gagnez 1 jeton Échange et placez-le sur votre plateau Domaine. Vous ne pouvez jamais en avoir plus de 2 en même temps.



Gagnez la quantité de nourriture indiquée (max. 7 – toute quantité au-delà est ignorée).



Gagnez de la réserve commune la quantité de sceaux Daimyo indiquée et placez-les dans votre réserve (voir page 6).



Gagnez la quantité de fer indiquée (max. 7 – toute quantité au-delà est ignorée).



Gagnez de la réserve commune la quantité de pièces indiquée et placez-les dans votre réserve (voir page 6).



Gagnez la quantité de nacre indiquée (max. 7 – toute quantité au-delà est ignorée).



Gagnez de la réserve commune la quantité de pièces et/ou sceaux Daimyo indiquée et placez-les dans votre réserve (voir page 6).



Gagnez 1 ressource de votre choix. Si l'icône indique un nombre, vous pouvez choisir des ressources identiques ou différentes jusqu'à atteindre le total indiqué.



Payez le nombre indiqué de pièces et/ou sceaux Daimyo, dans la combinaison de votre choix.



Achetez la première carte Influence de l'un des 3 paquets (payez le coût associé) et effectuez son action (voir page 9).



Prenez la première carte Influence de l'un des 3 paquets (sans payer son coût) et effectuez son action (voir page 9).

RÉSUMÉ D'UN TOUR

1 (FACULTATIF) UTILISER UN JETON ÉCHANGE (page 10)



Vous avez la possibilité, mais uniquement à ce moment et une seule fois par tour, de défausser 1 jeton Échange pour intervertir la position de deux tuiles Action du château.

2 DÉPLACER UN PION LANTERNE : PLACER OU REPRENDRE UN PION (page 11)



ALLER

Au cours de la première manche, les joueurs jouent l'un après l'autre en déplaçant à chaque tour 1 des pions Lanterne de leur plateau Domaine vers le plateau principal.

RETOUR

Au cours de la seconde manche, les joueurs jouent l'un après l'autre en prenant 1 pion Lanterne au sommet d'une pile du plateau principal pour le placer dans leur domaine.

3 GAGNER LES RÉCOMPENSES DE LANTERNE (page 12)



Gagnez les récompenses visibles dans la zone Lanterne de votre domaine **dont la couleur correspond à celle de la lanterne recouverte.**

4 EFFECTUER 2 ACTIONS (page 13)



Effectuez les 2 actions adjacentes au lieu sur lequel vous avez placé ou récupéré le pion Lanterne (tuiles Action ou cartes Influence). Si vous ne souhaitez ou ne pouvez pas réaliser l'une de ces actions, vous pouvez à la place gagner l'un des bénéfices du puits pour chaque action à laquelle vous avez renoncé.

Crédits

Auteurs : Sheila Santos et Israel Cendrero

Éditeur : David Esbri

Conseiller culturel : Nobuaki Takerube

Graphisme et mise en page : Meeple Foundry

Chef de projet de la version française : Guillaume Dejonghe

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Robin Leplumey

Graphisme version française : Claire Wach

Illustrateur : Joan Guardiet

Rendus 3D : David González



www.devirgames.com



iello.fr

Remerciements des auteurs

Nous tenons à remercier Fabio d'avoir été le plus adorable bébé au monde et de nous avoir laissés créer ce jeu ; tous les testeurs qui ont collectionné des sandales, ajouté des éventails colorés, réparé des vases et même contemplé le vol des hérons sur la piste de score ; toute l'équipe de Devir et notamment David, Samu et Joan d'être encore et toujours la meilleure équipe avec laquelle travailler. Et bien entendu, nous remercions tous les joueurs qui reviennent arpenter, avec nous, le château de Himeji.