

KENJIN

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Guidés par leur soif de pouvoir ou leur désir d'installer une paix durable, les grands Seigneurs du Japon féodal se livrent une guerre sans merci. Vous êtes l'un d'entre eux et votre frontière est menacée. Saurez-vous diriger vos troupes et lire les desseins de l'ennemi pour prendre le contrôle du Champ de bataille et mener vos Samourais à la victoire ?

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un des clans parmi les 4 disponibles :

- ▶ Clan **Kamiwashī** (blanc)
- ▶ Clan **Jozu** (bleu)
- ▶ Clan **Yaseī** (vert)
- ▶ Clan **Hondo** (rouge)

Le joueur prend la carte représentant son Seigneur à cheval ainsi que les 12 cartes de même cou-

MATÉRIEL

- ▶ 52 cartes Armée
- ▶ 10 tuiles Champ de bataille
- ▶ 1 livret de règles



leur qui composent son armée. Il se munit aussi d'une fiche aide de jeu.

POUR 2 JOUEURS EXPERTS OU 3 ET 4 JOUEURS DÉBUTANTS

Prenez les 10 cartes Champ de bataille et séparez-les en deux piles, faces cachées : **les Champs de bataille à 4 points de victoire**, et **les Champs de bataille à 6 points de victoire**. Placez de manière aléatoire les Champs de bataille en respectant le schéma suivant le nombre de joueurs. Les Champs de bataille qui ne seront pas placés sont écartés et ne seront pas joués.

La valeur sur la borne en bas à droite des Champs de bataille indique la valeur en points de victoire de ceux-ci. Les parties à 4





joueurs peuvent se jouer en équipe. Il est conseillé de jouer à 2 ou 3 Seigneurs pour la première partie.

POUR 3 ET 4 JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

La disposition des Champs de bataille est identique, mais les joueurs vont pouvoir choisir les Champs de bataille sur lesquels ils vont se battre.

Placez au centre de la table un nombre de Champs de bataille à 4 points équivalent au nombre de joueurs plus un.

Chaque joueur, en commençant par le joueur le plus âgé puis dans l'ordre des aiguilles d'une montre, choisit 1 Champ de bataille et le place entre lui et le joueur à sa gauche.

Placez ensuite au centre de la table un nombre de Champs de bataille à 6 points équivalent au nombre de joueurs plus un. Chaque joueur, en commençant par le dernier joueur à avoir choisi le Champ de bataille à 4 points, puis dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, choisit 1 Champ de bataille et le place entre lui et le joueur à sa droite. Les Champs de bataille supplémentaires sont écartés et ne seront pas joués.

Chaque joueur se trouve donc avec deux Champs de bataille entre lui et chacun de ses voisins, un qu'il a choisi et l'autre choisi par ses voisins.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence, puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu se déroule en deux phases :

- Déploiement des armées
- Résolution des Combats

DÉPLOIEMENT DES ARMÉES

Vous avez deux catégories de cartes Armée, les cartes Unité Régulière et les cartes Unité Secrète :

- **Les cartes Unité Régulière** (👁️), s'engagent face visible et leur Capacité spéciale, lorsqu'elles en ont une, est activée au moment où elles sont jouées (voir descriptif des cartes).
- **Les cartes Unité Secrète** (❓), s'engagent face cachée. Elles sont révélées à la fin de la partie lors de la Résolution des Combats. Leur Capacité spéciale est activée pendant cette deuxième phase.

Attention : si une Capacité spéciale ne peut pas être activée, aucun effet n'est appliqué. Si vous pouvez, vous devez activer l'effet.

À votre tour, choisissez 2 de vos cartes Armée et engagez-les de votre côté sur un ou deux Champs de bataille. Au dernier tour de jeu, vous n'aurez plus qu'une seule carte Armée à engager.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez engager sur votre côté d'un Champ de bataille.



Si vous avez déjà placé une carte sur un Champ de bataille, placez la suivante sur la dernière posée en la décalant afin que chaque joueur puisse savoir le nombre de cartes Armée par Champ de bataille et leur valeur lorsqu'elles sont jouées face visible.

Vous pouvez toujours regarder vos cartes Unité Secrète, mais en les replaçant impérativement dans l'ordre où elles étaient.

Lorsque tous les joueurs ont posé leur dernière carte, passez à la phase de Résolution des Combats.

Cas particulier:

- Si vous engagez votre Seigneur en dernier, vous perdez 5 points de victoire pour avoir agi comme un lâche (voir descriptif des cartes) .
- Si durant la partie, ou au moment du calcul des points, les joueurs s'aperçoivent qu'une carte Armée a été jouée face cachée au lieu de face visible, cette carte est immédiatement retirée de la partie.

RÉSOLUTION DES COMBATS

Dès que le **dernier joueur** a engagé sa dernière carte, vous passez à la phase de Résolution des Combats. Vous allez résoudre les Champs de bataille les uns après les autres.

Avant toute chose vérifiez si un joueur a agi comme un lâche en engageant son Seigneur en dernier. Si c'est le cas il perd 5 points de victoire à la fin de la partie.

Si vous jouez avec le camp de ravitaillement, vous devez commencer par celui-ci. Sinon, choisissez le premier Champ de bataille et résolvez le combat avant de passer au suivant.

Pour chaque combat, vous devez d'abord vérifier l'effet du Champ de bataille. Certains se résolvent avant le combat, d'autres pendant et d'autres encore après.

AU DÉBUT DU COMBAT

Avant de résoudre le combat, révéléz toutes les cartes encore face cachée, et appliquez les Capacités spéciales des cartes Unité Secrète. Éliminez les cartes Armée éventuellement détruites avant de calculer la Puissance des armées.

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR DU COMBAT

Chaque joueur calcule et additionne la Puissance de ses cartes engagées sur le Champ de bataille plus d'éventuels bonus accordés par ses cartes ou par les Champs de bataille.



EXEMPLE DE RÉSOLUTION DE COMBAT

L'Archer du clan Hondo élimine le Samouraï adverse.

La Puissance de l'armée du clan hondo est de 6 contre 5 pour le clan Kamiwashi, le clan Hondo remporte le Tori et gagne 4 points de victoire.

Le joueur dont l'armée est la plus puissante remporte le combat sur ce Champ de bataille.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes engagées qui l'emporte. Si les joueurs à égalité ont engagé autant de cartes, personne ne remporte le combat.

Le perdant du combat retire toutes ses cartes du Champ de bataille laissant le vainqueur seul sur le Champ de bataille conquis.

FIN DE PARTIE

- ▶ Chaque joueur additionne les points de victoire de tous les Champs de bataille conquis, auxquels il ajoute 1 point de victoire pour chaque Champ de bataille conquis où il a engagé au moins un Paysan, et 3 points de victoire si son Seigneur a survécu sur un Champ de bataille conquis.
- ▶ Un joueur qui a engagé son Seigneur lors de la dernière phase de Déploiement perd 5 points de victoire.

Le joueur qui obtient le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a conquis le plus de Champs de bataille qui l'emporte.

VARIANTE PAR EQUIPE

À 4 JOUEURS

La partie à quatre joueurs se déroule de la même manière qu'à 2 et 3 joueurs. Les joueurs d'une même équipe se placent à l'opposé l'un de l'autre. Ils peuvent se parler durant la partie.



LES CARTES ARMÉE

LES CARTES UNITÉ RÉGULIÈRE



- L'ÉCLAIREUR (X1)

Capacité spéciale :

révélez (retournez face visible) une carte Armée de l'adversaire située sur le même Champ de bataille où vous envoyez l'Éclaireur. Ne changez pas l'ordre des cartes. La Capacité spéciale de la carte révélée ne se déclenchera qu'à la phase de Résolution des Combats.



- LE SHUGENJA (X1)

Capacité spéciale :

regardez secrètement une carte Unité Secrète d'un autre joueur sur n'importe quel Champ de bataille. Remettez-la ensuite face cachée sans changer l'ordre des cartes.



- LE GÉNÉRAL (X1)

Capacité spéciale :

choisissez une de vos cartes Unité Secrète face cachée du Champ de bataille où vous placez le Général et déplacez-la vers un autre de vos Champs de bataille. La carte déplacée est posée en dernière position sur la pile. Si vous avez au moins une carte face cachée sur le Champ de bataille où vous placez le Général, vous êtes obligé d'en déplacer une.



- L'ASSASSIN (X1)

Capacité spéciale :

L'Assassin se joue d'une manière particulière, il remplace une carte face cachée d'un autre joueur sur n'importe quel Champ de bataille même si vous n'y êtes pas engagé. Retirez la carte éliminée sans la dévoiler, puis engagez l'Assassin à sa place. Prenez secrètement connaissance de la carte éliminée et conservez-la face cachée jusqu'à la fin de la partie. Vous n'avez pas le droit de la montrer mais vous pouvez donner des indications, même fausses. La Puissance de l'Assassin s'ajoutera à la Puissance totale de l'armée de l'adversaire sur ce Champ de bataille.



- L'ASHIGARU (X1)

Capacité spéciale :

aucune.





DESSCRIPTIF DES CARTES ARMÉE

UNITÉ RÉGULIÈRE / SECRÈTE

Votre cartes qui ont l'œil doivent être jouées face visible, celles avec le point d'interrogation, face cachée.

PUISSANCE DE L'UNITÉ

Ajoutez la Puissance de toutes vos cartes sur un Champ de bataille pour connaître la Puissance totale de votre armée.



TYPE D'UNITÉ DE LA CARTE

CAPACITÉ SPÉCIALE

Effet de la carte lorsqu'elle est mise en jeu si c'est une Unité Régulière ou lors de la Résolution des Combats si c'est une Unité Secrète.

LES CARTES UNITÉ SECRÈTE ?

- LE SEIGNEUR (X1)

la Puissance du Seigneur est de 2, plus 1 point par carte que vous engagez après lui sur le même Champ de bataille.



Capacité spéciale :

si vous gagnez le combat sur un Champ de bataille dans lequel le Seigneur est engagé, vous gagnez 3 points de victoire supplémentaires.

Rappel : si votre Seigneur est la carte que vous engagez en dernier pendant le déploiement des armées, vous perdez 5 points de victoire pour avoir agi comme un lâche.

- LE PAYSAN (X4)

Capacité spéciale :

si vous gagnez un combat sur un Champ de bataille en y ayant engagé au moins 1 Paysan, gagnez 1 point de victoire supplémentaire.



Même s'il y a plusieurs Paysans vous ne gagnez qu'1 seul point de victoire.

- LA BRUTE (X1)

Capacité spéciale : aucune.



- L'ARCHER (X1)

Capacité spéciale :

l'Archer élimine le Samouraï adverse s'il est présent sur ce Champ de bataille. Retirez-le avant la Résolution des Combats. Cette Capacité spéciale s'active avant la Capacité spéciale du Samouraï.



- LE SAMOURAÏ (X1)

Capacité spéciale :

le Samouraï élimine tous les Paysans, la Brute et l'Ashigaru qui sont présents sur ce Champ de bataille. Retirez-les avant la Résolution des Combats. Cette Capacité spéciale s'active après la Capacité spéciale de l'Archer.



LES CHAMPS DE BATAILLE

LES CHAMPS DE BATAILLE DONT L'EFFET EST ACTIF PENDANT LA PHASE DE DÉPLOIEMENT OU SE DÉCLENCHE AVANT LE COMBAT

• LA PASSE - 6 PV

Chaque joueur ne peut engager que 3 cartes au maximum sur ce Champ de bataille.



• LE SANCTUAIRE - 6 PV

Révélez les cartes, activez leurs Capacités spéciales, et ensuite chaque joueur doit détruire une de ses cartes avec la plus faible Puissance.

Si'il y a plusieurs cartes de même valeur, le joueur choisit la carte qu'il détruit.



CHAMPS DE BATAILLE DONT L'EFFET SE DÉCLENCHE PENDANT LE COMBAT

• LE PORT - 4 PV

Avant de révéler les cartes Armée, chaque joueur ajoute 1 point à la Puissance de son armée par carte face visible qu'il possède sur ce Champ de bataille.



• LA RIZIÈRE - 4 PV

Sur ce Champ de bataille la Puissance des Paysans est de 1 au lieu de 0.



• LE VILLAGE - 4 PV

Sur ce Champ de bataille les cartes Armée dont la Puissance est de 1 ont une Puissance de 2.



• LE PALAIS - 6 PV

Le joueur qui aura engagé le plus de cartes sur ce Champ de bataille subit une pénalité de -2 sur la Puissance de son armée. Si les deux joueurs ont engagé autant de cartes, personne ne subit la pénalité.



- LE TEMPLE D'OR - 6 PV

Révélez et activez les Capacités spéciales des cartes Unité Secrète. Si la Puissance de l'armée du vainqueur n'est pas au moins de 4, personne ne remporte ce Champ de bataille et vous éliminez les cartes de tous les joueurs.



- LA FORTERESSE - 6 PV

Révélez et activez les Capacités spéciales des cartes Unité Secrète. Si l'armée du vainqueur n'a pas au moins 3 cartes engagées, personne ne remporte ce Champ de bataille et vous éliminez les cartes de tous les joueurs.



CHAMPS DE BATAILLE DONT L'EFFET SE DÉCLENCHE APRÈS LE COMBAT

- LE CAMP DE RAVITAILLEMENT - 4 PV

Attention :
le Camp de ravitaillement se résout avant tous les autres Champs de bataille.

Le joueur qui remporte ce Champ de bataille choisit immédiatement

DESRIPTIF DES CARTES CHAMP DE BATAILLE

EFFET DU CHAMP
DE BATAILLE



POINTS DE
VICTOIRE

deux Champs de bataille distincts. Son armée sur ces Champs de bataille bénéficiera d'un bonus de 1 à sa Puissance. À quatre joueurs, le joueur peut choisir des Champs de bataille de son allié pour qu'il bénéficie du bonus.



- LE TORII - 4 PV+

Le nombre de points de victoire que fait gagner ce Champ de bataille est de 4 plus 1 par Champ de bataille remporté par le joueur.





LEXIQUE

Éliminer : retirer la carte du Champ de bataille, elle est mise de côté et ne peut pas être ajoutée à un autre Champ de bataille. Elle n'est pas comptabilisée dans la Puissance de l'armée et sa Capacité spéciale ne peut plus être activée.

Engager : poser une carte sur son côté d'un Champ de bataille (sauf l'Assassin qui est posé sur le côté de l'adversaire).



QUESTIONS REPONSES

Est-ce que je peux poser un Assassin sur la Passe alors que mon adversaire à déjà 3 cartes ?

OUI, l'effet de l'Assassin est immédiat. La carte est d'abord éliminée, puis l'Assassin est engagé à sa place.



Est-ce que je peux poser un Général sur la Passe alors que j'ai déjà 3 cartes ?

NON, je dois d'abord poser le Général pour pouvoir activer sa Capacité spéciale, or il n'y a plus de place.



Est-ce qu'un adversaire peut gagner un Champ de bataille où son armée n'est composée que de mon Assassin ?

OUI, une fois joué, l'Assassin fait partie de l'armée de l'adversaire.

Est-ce qu'un adversaire peut gagner un Champ de bataille où son armée n'est composée que d'un Paysan ?

OUI, s'il n'y a pas de carte engagée chez son adversaire. Les deux armées ont une Puissance de 0, et c'est donc celle qui a le plus de cartes qui remporte la victoire, en l'occurrence le Paysan.





CRÉDITS

- **Auteur :** Nicolas Sato
- **Développement des règles :** Nicolas Sato, Antoine Davrou, Guillaume Gille-Naves et Rodolphe Gilbert
- **Illustrations :** Biboun
- **Directeur de publication :** Antoine Davrou
- **Conception graphique et packaging :** Origames
- **Direction artistique :** ORI GAMES.fr Igor Polouchine
- **Distribution :** IELLO, 9 avenue des Erables, Lot 341, 54180 Heillecourt, France.

- **Remerciements de l'auteur :** Un grand merci à Masumi Sato, Naomi et Miona Roumier, Matthieu Lanvin, Stéphane Petitdémange, David Vial, Anthony Pentecote et Kevin Guellaff ainsi qu'à tous les testeurs des associations Pl'asso jeux, Dés pions et Cie et Épinal JCC.
- **Remerciements de l'éditeur :** "Arigato gozaimasu" Matthieu Lanvin, pour m'avoir fait rencontrer Nicolas et Masumi Sato.

Un jeu édité par **SUPERLUDE**
26, Ermitage de Sénart
91330 Yerres – FRANCE

©2015 SUPERLUDE

Suivez-nous sur : www.superlude.fr et
Fabriqué en Chine/Made in China.

