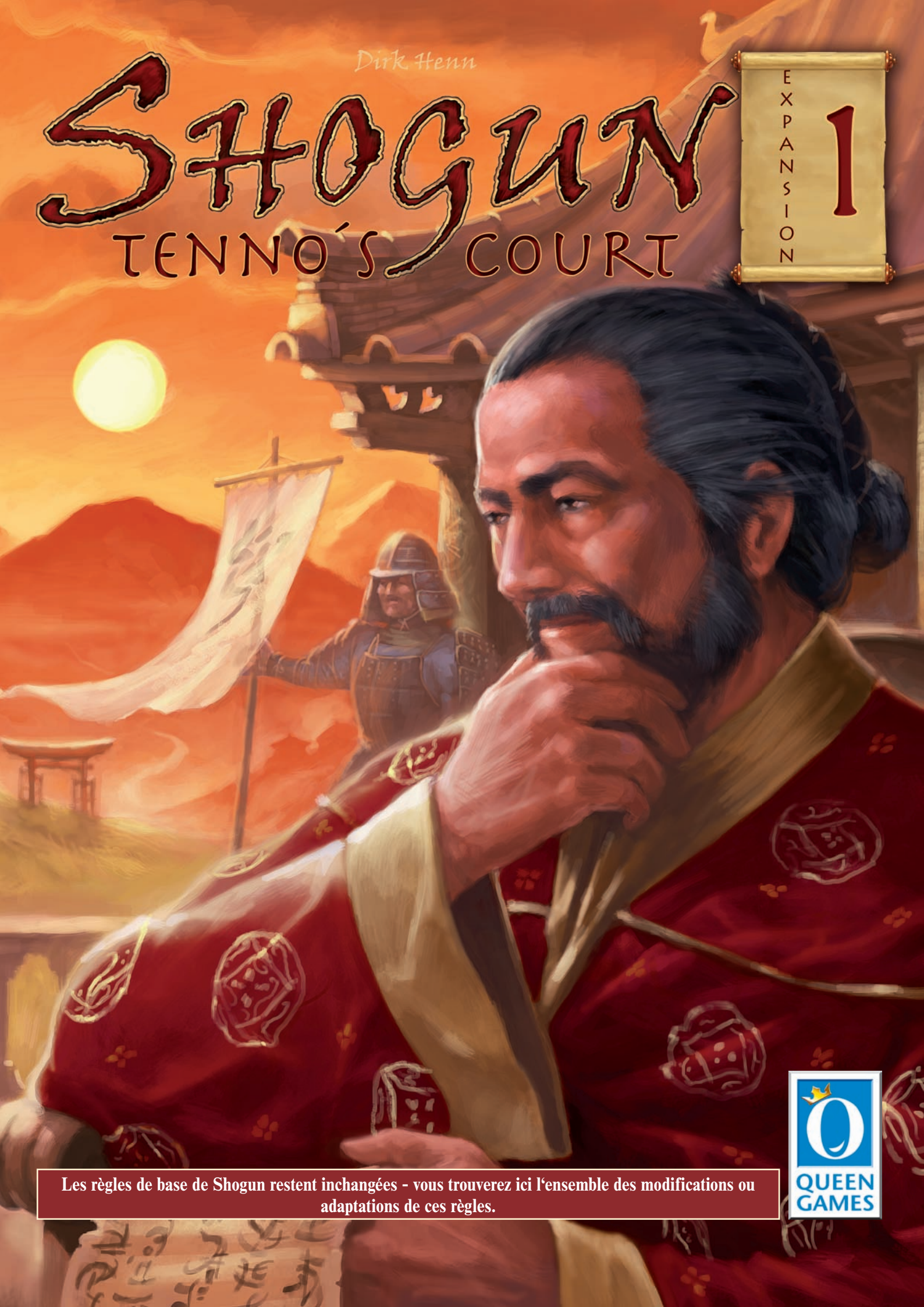
Dirk Henn

SHOGUN

TENNO´S COURT

EXPANSION 1



Les règles de base de Shogun restent inchangées - vous trouverez ici l'ensemble des modifications ou adaptations de ces règles.

QUEEN GAMES

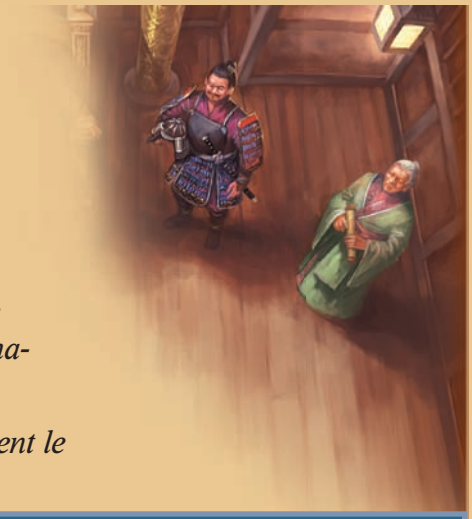
Un jeu de Dirk Henn pour 3 à 5 joueurs. A partir de 12 ans.

Le Japon durant la période Sengoku.

Les Shogun combattent toujours pour la répartition des provinces de l'empire, et les révoltes paysannes comme les famines ne facilitent pas le règne.

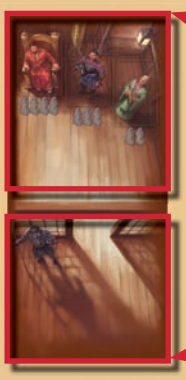
C'est justement le Tenno privé de son pouvoir qui pourrait maintenant faire pencher la balance en faveur de l'un ou de l'autre souverain: des cadeaux de grande valeur et de forts privilèges attendent celui qui usera d'adresse diplomatique et parviendra à s'assurer les faveurs du Tenno.

Mais prudence: celui qui s'efforcera trop d'obtenir ses faveurs perdra facilement le contrôle de ses propres armées...



Matériel de jeu

- **1 cour impériale** – à l'étage inférieur se trouve la salle de réception, où les officiers de cour demandent l'admission à la salle d'audience, qui se trouve à l'étage supérieur.
  Dans la salle d'audience, il y a de la place en plus pour 3 cartes faveur.



La salle d'audience avec la place pour 3 cartes faveur.

Sur les emplacements des cartes sont indiqués 4, 3 ou 2 officiers de cour.

La salle de réception.

- **5 tableaux complémentaires** – ceux-ci ajoutent aux tableaux personnels du jeu de base 3 nouvelles possibilités d'actions.

Sur le tableau complémentaire sont dessinées 3 cases où poser des cartes, les champs d'action.

- **35 officiers de cour en bois** – 7 par couleur.
  Les officiers de cour peuvent être placés dans la cour impériale pour acquérir des cartes faveur.

- **21 cartes faveur** – offrent à leur possesseur un avantage particulier à chaque fois. Chaque carte faveur est en plus pourvue d'un chiffre en bas.

  Les cartes faveurs sont expliquées plus en détails page 6!

Recto et verso des cartes faveur.

- **15 cartes tour de combat** – pour la transformation d'armées en officiers de cour.
- **1 règle du jeu**

Recto et verso des cartes tour de combat

A cette extension est joint un nouveau jeu de cartes province et de cartes coffre. Veuillez remplacer les cartes du jeu de base par le nouveau jeu de cartes lorsque vous jouez avec cette extension.

Préparation du jeu

L'organisation du jeu de base reste la même.

Placer la **cour impériale** à droite ou à gauche du plateau de jeu.

Chaque joueur obtient en plus du matériel du jeu de base:

- **1 tableau complémentaire**
- **7 officiers de cour** de sa couleur ainsi que
- **3 cartes tour de combat**

Les joueurs posent le tableau complémentaire à côté de leur tableau personnel puis mettent en place les officiers de cour et les cartes tour de combat. Reposer les cartes tour de combat et les officiers de cour non utilisés (partie à moins de 5 joueurs) dans la boîte.

Lorsque la tour de combat est remplie, chaque joueur obtient **pour chacune de ses armées sortie dans la soucoupe un officier de cour** qu'il prend de **sa** réserve pour le poser dans la salle de réception de la cour impériale. Les armées retournent dans la réserve des joueurs.

Mélanger les **cartes faveur** et les poser face cachée à côté du plateau de jeu.

Suite au remplissage de la tour de combat, les armées suivantes tombent dans la soucoupe : 2 armées vertes de paysans, 2 armées bleues de Jean, 2 armées rouges de Guillaume et 1 armée violette d'Anissa. Jean et Guillaume placent chacun 2 de leurs officiers de cour dans la salle de réception et Anissa en place 1. Les joueurs enlèvent les armées de la soucoupe de la tour de combat et les reposent dans leur réserve.

Déroulement du jeu

Le déroulement habituel du jeu est complété par **2 étapes supplémentaires** dans les rounds **printemps, été et automne.** Le round intermédiaire **(hiver)** reste **inchangé.**

Les deux étapes supplémentaires:

- **Poser les cartes faveur**
- **Effectuer des actions à la cour impériale**

La planification des actions du tableau complémentaire s'ajoute à l'étape « **planifier ses propres actions et faire une offre** » s'étend à.

Le moment auquel ces étapes doivent être effectuées dans le jeu est indiqué ci-contre.

- *Poser les cartes action sur le plateau*
- *Poser les cartes spéciales sur le plateau*
- **Poser les cartes faveur sur le plateau**
- **Planifier des actions sur les tableaux personnel et complémentaire, faire une offre**
- *Tirer un événement*
- *Déterminer l'ordre du jeu*
- **Accomplir les actions dans la cour impériale**
- *Accomplir les actions*

Les étapes supplémentaires en détail

Poser les cartes faveur sur le plateau

Tirer les trois premières cartes faveur du tas et les poser **face visible** sur les emplacements prévus pour les cartes dans la salle d'audience de la cour impériale.

Poser la carte avec le **plus grand** chiffre sur la case avec **quatre** officiers de cour, la carte avec le chiffre **intermédiaire** sur la case avec **trois** officiers de cour et celle avec le **plus petit** chiffre sur la seule case encore **libre.**

Placer la carte faveur avec le chiffre 10 sur la seule case avec 4 officiers de cour, celle avec le chiffre 8 sur la case avec 3 officiers et celles avec le chiffre 2 sur la case avec 2 officiers de cour.

Planifier les actions des tableaux personnel et complémentaire, faire une offre.

Quand les joueurs planifient leur actions sur le tableau personnel, les actions du tableau complémentaire sont planifiées en même temps et en secret.

Chaque case action du tableau complémentaire **doit** dans la mesure du possible, être occupée par **1 carte.**

Les 3 cases action du tableau complémentaire permettent de transformer des **armées en officiers de cour** et de les envoyer à la cour impériale. On peut transformer 1, 2 ou 3 armées.

En fonction des cartes posées par les joueurs, ils peuvent accomplir différentes actions dans l'étape « **accomplir les actions à la cour impériale** ».

Cartes province

Si un joueur a posé une carte province sur une case action, il enlève **aussitôt de la province** choisie autant de ses **propres** armées que nécessaire. Puis il prend le nombre correspondant d'officiers de cour et les place dans la salle de réception de la cour impériale. Il repose les armées dans sa réserve.

Il faut toujours qu'il reste **au moins une armée** dans la province choisie.

Les cartes tour de combat

Si une **carte tour de combat*** se trouve sur une des cases du tableau complémentaire, le joueur enlève **de la soucoupe de la tour de combat (prudemment!)** autant de ses **propres armées** que nécessaire. Il place ici aussi le nombre correspondant d'officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale et repose les armées dans sa réserve.

Cartes coffre

Si un joueur ne veut ou ne peut **pas** transformer d'armée en officier de cour, il pose une carte coffre sur le plateau. Il n'accomplit **pas d'action.** On ne tient alors **pas** compte des **coffres** sur les cartes coffre.

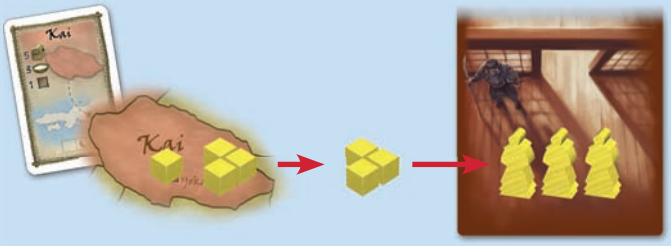
Si une action ne peut **pas** être accomplie **entièrement** (par exemple parce qu'il n'y a pas assez d'armées dans la province/la soucoupe de la tour de combat ou si la réserve d'officiers de cour ne suffit pas), alors elle ne peut pas être réalisée.

Les 3 cases action du tableau complémentaire:

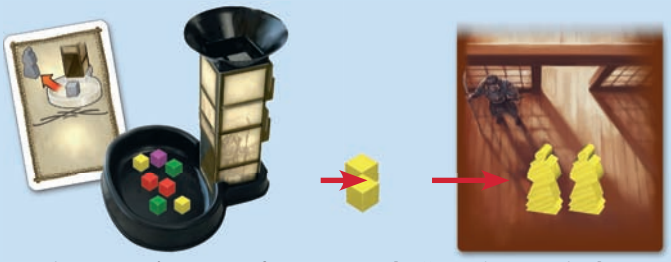
Transformer 1 armée — *Transformer 2 armées* — *Transformer 3 armées*

Pour chaque armée désignée, un officier de cour peut être envoyé.

Attention: Les cartes doivent être posées de travers sur le tableau complémentaire.



Barbara a posé la carte province „Kai" sur son tableau complémentaire. Comme elle a choisi la case action „transformer 3 armées", elle enlève 3 armées de Kai et pose à leur place 3 officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale. Elle n'a donc plus qu'une armée à Kai.



Sur la case action „transformer 2 armées", Barbara a placé une carte tour de combat. Elle enlève 2 armées de la soucoupe tour de combat et pose à leur place 2 de ses officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale.

Une carte tour de combat posée sur le tableau personnel (jeu de base) a le même effet qu'une carte coffre: l'action n'est* **pas *accomplie.*

Une carte tour de combat posée sur la case d'offre est **à utiliser comme une carte coffre „0".**

Barbara a placé une carte coffre sur sa troisième case d'action. Elle n'accomplit aucune action pour cette case.

Accomplir des actions à la cour impériale

Après avoir déterminé le nouvel ordre de jeu, la réalisation des actions commence à la cour impériale. Les actions de la cour sont alors effectuées avant que les actions du jeu de base ne soit effectuées.

Les actions à la cour impériale se divisent en **deux parties:**

1. Retourner les cartes et envoyer des officiers de cour.

Les joueurs retournent maintenant dans l'ordre du jeu et, **l'un après l'autre,** toutes leurs cartes sur le tableau complémentaire et accomplissent, comme décrit, les actions.

Le premier joueur commence. Il retourne **d'abord** la carte sur la case **„transformer 3 armées"** et l'accomplit. Puis suit la case „transformer 2 armées" et pour finir la case **„transformer 1 armée".** Lorsqu'il a accompli toutes ses actions, c'est le tour du joueur suivant.

La première partie se termine lorsque tous les joueurs ont accompli les actions de leur tableau complémentaire. La deuxième partie débute ensuite:

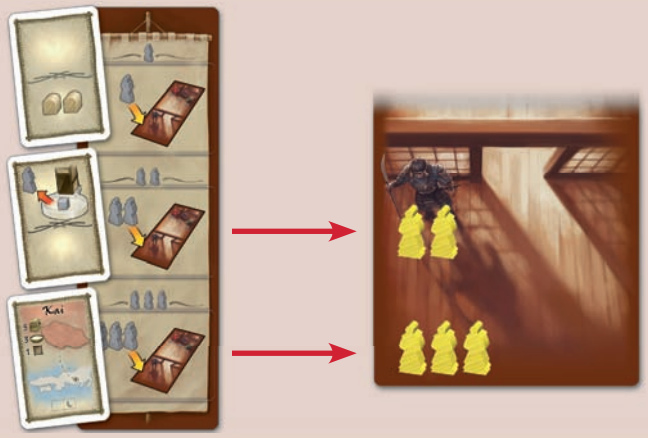
2. Utiliser les faveurs de la cour

Le joueur qui a **le plus** d'officiers de cour dans la **salle de réception** de la cour impériale a le droit de briguer **en premier** les faveurs de l'empereur. Tous les autres suivent selon le nombre de leurs officiers de cour (en cas d'égalité, c'est l'ordre de jeu du jeu de base qui prévaut).

Le joueur dont c'est le tour déplace **tous** ses officiers de cour de la salle de réception vers la salle d'audience. Maintenant il a le droit de solliciter les faveurs de l'empereur, c'est-à-dire qu'il peut choisir une des cartes faveur exposées, mais il n'y est pas obligé. S'il choisit une carte du tableau, il repose dans sa réserve autant de ses officiers dans sa réserve qu'indiqué sur la case sous la carte.

Il doit utiliser, dans la mesure du possible, immédiatement la faveur de la carte. Celle-ci est retirée du jeu. Lorsque toutes les cartes faveur exposées ont été prises, la partie 2 se termine.

Lorsque tous les joueurs ont accompli leurs actions à la cour impériale, tous les officiers de cour qui se trouvent encore dans la salle d'audience sont déplacés dans la salle de réception. Toutes les cartes faveur encore exposées sont enlevées du tableau et retirées du jeu. Puis on continue le tour comme d'habitude



Sur le tableau personnel de Barbara se trouve une carte coffre, une carte tour de combat et une carte province. Elle peut envoyer en tout 5 officiers de cour dans la salle de réception.

Comme Barbara (jaune) a envoyé le plus d'officiers de cour, elle a le droit de commencer. Elle déplace tous les officiers de cour de la salle de réception vers la salle d'audience et choisit la carte avec le chiffre 8. Elle retire la carte et les 3 officiers de cour nécessaires du tableau. Enfin, elle appplique l'effet de la carte. C'est ensuite à Guillaume (rouge) de jouer. Il a le deuxième plus grand nombre d'officiers de cour et les déplace dans la salle d'audience. Il choisit la carte avec le chiffre 2, retire les officiers de cour nécessaires et applique l'effet de la carte.

Jean et Anissa ont le même nombre d'officiers de cour dans la salle de réception. Cependant comme Jean se trouve avant Anissa dans l'ordre du jeu de base, il peut déplacer des officiers de cour bleus vers la salle d'audience. Mais il ne peut pas prendre la carte avec le chiffre 10, il n'a pas assez d'officiers de cour.

C'est alors à Anissa de déplacer ses officiers vers la salle d'audience, même si elle ne peut pas acquérir de carte faveur.

Fin du jeu

La fin du jeu et les conditions de victoire restent les mêmes que celles du jeu de base.

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Les cartes faveur

En principe, les cartes faveur doivent être utilisées immédiatement.
Les chiffres 4, 10, 11 et 18 sont des exceptions.

Chiffre 1:

La carte événement de ce tour peut être supprimée immédiatement. L'événement n'aura pas lieu.

Cependant le joueur peut aussi laisser la carte événement.

Chiffre 4:

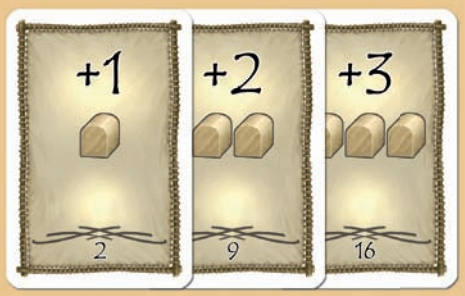
On peut enlever un marqueur de trouble d'une province choisie.

Si le joueur ne possède pas de province où se trouverait un marqueur de trouble, il peut garder la carte et l'utiliser pour se défendre du prochain marqueur de trouble. Ensuite, on la retire du jeu.

Chiffre 12:

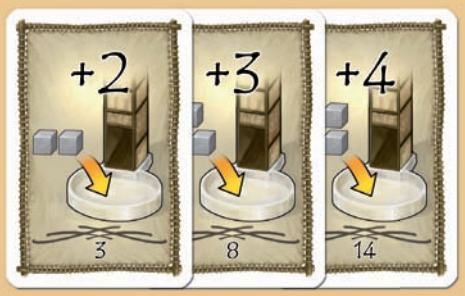
On peut placer gratuitement 3 armées dans une province personnelle ou une province neutre.

Si le joueur occupe une province neutre, il prend la carte province correspondante sans combattre.



Chiffres 2, 9, 16:

Le nombre de coffres indiqué peut tout de suite être retiré et placé dans la réserve personnelle.



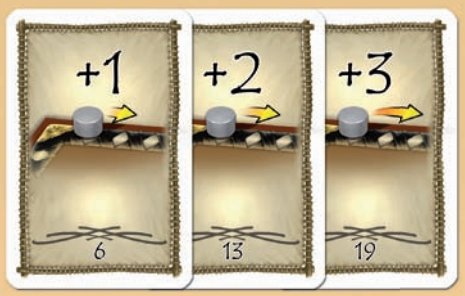
Chiffres 3, 8, 14:

Le joueur ajoute (prudemment) depuis sa réserve personnelle

le nombre indiqué d'armées dans la soucoupe de la tour de combat.

Chiffres 5, 15, 20:

La quantité de riz indiquée est immédiatement attribuée au joueur. Son marqueur de riz est augmenté de la quantité de nourriture indiquée.

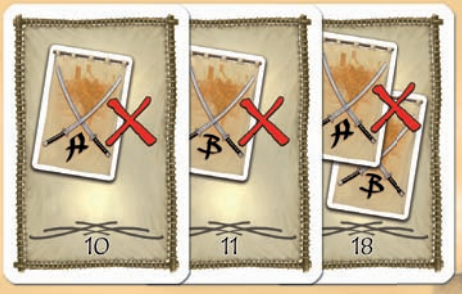


Chiffres 6, 13, 19:

Le nombre de points victoire indiqué est tout de suite accordé au joueur. Il avance son pion d'autant de cases qu'indiqué sur l'échelle des points victoire.

Chiffres 7, 17, 21:

Le bâtiment représenté peut être immédiatement construit gratuitement dans une des provinces du joueur, selon les règles de construction déjà connues.



Chiffres 10, 11, 18:

Dans ce round, le joueur ne peut pas être attaqué lors de l'action « combat/mouvement A/B », ou « A » + « B ».

A la fin du round, on sort la carte du jeu.