

Jeu de Eric M.Lang
Art d'Adriansmith



RIKISIA



Sommaire

INTRODUCTION	02
Objectif	02
MATERIEL	03
CONCEPTS DE BASE	05
Le Plateau	05
Tableau de Clan	06
Les Figurines	06
Les Cartes Saison	07
L'Honneur	07
La Négociation	08
MISE EN PLACE	08
Préparer Votre Clan	08
Préparer les Kamis	09
Préparer les Decks Saison	09
Derniers préparatifs	09
JOUER LES SAISONS	10
MISE EN PLACE SAISONNIERE	10
Préparer la Guerre	10
Placer les Cartes Saison	11
Revenu saisonnier	11
Retour des Otages	11
CEREMONIE DU THE	11
Conséquences d'une Alliance	12
PHASE POLITIQUE	13
Tour de Mandats	13
Recruit	14
Marshal	15
Train	16
Harvest	17
Betray	18
Tour de Kami	19
PHASE DE GUERRE	20
Résolution des Batailles	22
Seppuku	22
Take Hostage	22
Hire Ronin	23
Battle Outcome	23
Imperial Poets	23
War Reparations	24
FIN DE SAISON	25
L'HIVER - FIN DU JEU	25
LES CLANS	26
CREDITS	27
RESUME DES REGLES	28

INTRODUCTION

Les grands et oubliés Kamis sont revenus du monde souterrain, mécontents de la politique du nouveau Shōgun de l'Empire.

Au printemps de cette nouvelle grande année, les Kami ont réunis leurs clans sacrés pour une ultime quête : réunifier les terres du Japon et raviver les anciennes traditions.

Cependant, chaque clan reste attaché à ses propres traditions, sa propre vision du grand Empire et cherche à l'imposer dans une guerre diplomatique sans merci dans les huit provinces de l'Empire

Des alliances doivent être forgées, les trahisons sont inévitables, l'honneur est glorifié et bafoué.

Des mandats politiques doivent être exécutés, des guerres destructrices doivent être livrées, mais ne seront gagnées que par d'immenses compétences et d'astucieuses négociations.

Un seul clan sera vainqueur à la fin de l'hiver.

Vous, honorable Shōgun, allez diriger l'un de ces Clans. Aurez-vous assez d'honneur, de vertu, d'esprit et de maîtrise du combat pour être à la hauteur de cette quête ?



OBJECTIF

Rising Sun est un jeu de plateau pour 3 à 5 joueurs qui prend place dans un Japon féodal fantastique. Les joueurs doivent diriger leur clan vers la victoire en accumulant des Points de Victoire durant trois saisons. Les joueurs vont forger et rompre des alliances, choisir des actions politiques, vénérer les dieux, étendre leurs clans dans tout le Japon. Les points de victoire peuvent être gagnés de diverses façons (victoire dans la bataille, récoltes fructueuses, vertus...). Quand l'hiver sera arrivé, le joueur avec le plus de point de victoire deviendra le maître de l'Empire du Soleil Levant.

MATERIELS



5 Ecrans de Clan



1 Plateau de jeu



7 Tuiles Temple



10 Tuiles Mandat Politique



21 Cartes Saison de base (7 par saison)



5 Tuiles Politique/Guerre



24 Jeton Province en guerre (8 par saison)



15 Cartes saisons Teapot Set (5 par saison)

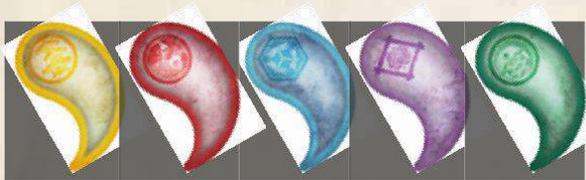


15 Cartes saisons Horseman Set (5 par saison)



15 Cartes saisons Archway Set (5 par saison)

RISING SUN-3



5 Jetons Alliance



20 Forteresses
(4 par Clan)



20 Jetons Ronin



8 Jetons Indication de Guerre



65 Pièces d'or



10 Marqueurs de Clan
(2 par Clan)



10 Figurines Clan Bonsai
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figurines Clan Koi
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figurines Clan Lotus
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figurines Clan Dragonfly (Libellule)
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



10 Figurines Clan Turtle (Tortue)
(6 Bushi, 3 Shinto, 1 Daimyo)



8 Figurines Monstre



5 Grosses Bases Monstre (1 per)



15 Bases blanches Shinto

5 Bases noires Daimyo



15 Grandes Bases Monstre (3 par Clan)

4-LIVRET DE REGLES

CONCEPTS DE BASE

Le Plateau de Jeu

Carte

Elle représente le Japon où l'essentiel des conflits ont lieu

Piste d'Honneur

Emplacements utilisés pour indiquer le rang d'honneur de chaque clan. Un Clan avec son marqueur situé plus haut qu'un autre possède plus d'honneur.

Symbole de la cérémonie du Thé

Chaque saison commence avec une Cérémonie du Thé où sont forgées les alliances.

Piste Politique

Emplacements et symboles indiquant les événements durant chaque Phase Politique.

Provinces

La carte est divisée en 8 provinces délimitées par des frontières colorées. Les provinces peuvent être occupées par n'importe quel nombre de Forteresses et de Figurines.

Routes maritimes

Ces lignes connectent certaines Provinces de la carte. Les personnages peuvent franchir ces routes pour passer d'une province à une autre, comme si elles étaient adjacentes.

Récompenses

Chaque province a un hexagone rattaché à elle indiquant les récompenses qu'elle offre lorsque la récolte est jouée. Cela peut être une combinaison de points de victoire, de pièces d'or et de renforts Ronin.

Frontières

Lorsque deux provinces sont adjacentes, la frontière est marquée par un partage des deux couleurs. Les personnages peuvent franchir ces frontières pour passer d'une province à une autre.

Emplacements Indication de Guerre

Chaque province a un emplacement Indication de Guerre qui rappelle où et quand la guerre aura lieu.

Emplacement des Mandats Politique

Durant leur tour, les joueurs vont placer leur mandat politique dans ces Emplacements de gauche à droite.

Emplacements des Temples

Au début du jeu, 4 tuiles de temples sont tirées aléatoirement et placées sur ces emplacements. Elles représentent les temples où les Shintos peuvent aller pour prier les Kamis.

Symbole du tour des Kamis

Quand la piste Politique atteint l'un de ces symboles, un tour des Kamis a lieu. Chaque Temple est résolu de gauche à droite.

Symbole de la Phase de Guerre

Quand le nombre de mandat atteint ce symbole, la phase politique laisse place à la phase de guerre.

Piste des Points de Victoire

Elle sert à indiquer les Points de Victoire de chaque clan. Si un clan atteint ou dépasse les 50 points de victoires, son marqueur est ramené au début de la piste.

Emplacement des Provinces en Guerre

Au début de chaque saison, les joueurs mettent en place aléatoirement un nombre défini de tuiles de Province en guerre, qui représente les provinces où il y aura une guerre.

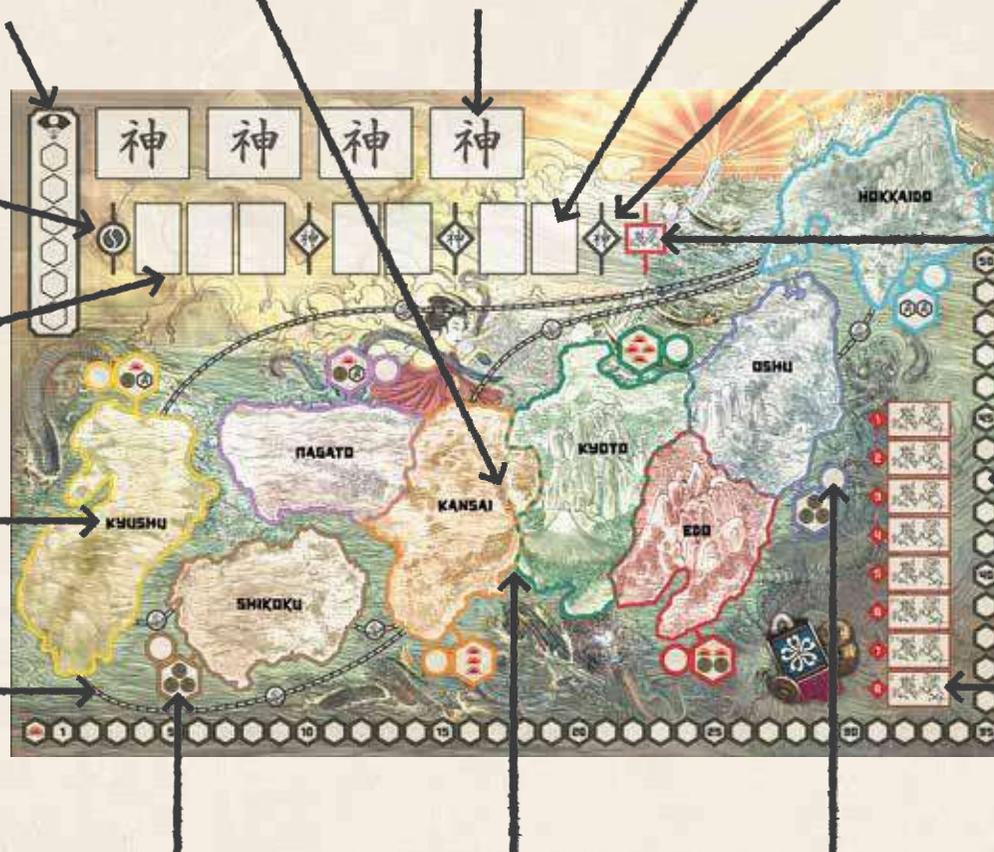


Tableau de Clan

Chaque clan possède son propre tableau qui contient toutes les informations spécifiques. Gardez en tête que rien ne doit être gardé secret derrière le tableau durant la Phase Politique. Durant la Phase de Guerre, seules les enchères sont cachées derrière le tableau.

Capacité du Clan

Chaque clan possède une capacité unique qu'il utilise durant la partie.

Rang d'honneur de départ

Indique la position du clan sur la piste d'honneur à la mise en place de la partie.



Revenu saisonnier

Les joueurs commencent chaque saison avec le nombre de pièces d'or indiqué sur leur tableau.

Province de départ

Chaque clan débute la partie avec un Daimyo, un Bushi et une Forteresse dans sa province de départ.

Figurines du Clan

Rappel des particularités de chacun des personnages du clan.

Bonus de Fin de Jeu

Un rappel des points de victoire gagnés en fonction du nombre de tuiles de Province en guerre collectées par le clan.

Les Figurines

Chaque clan possède 10 Figurines : 1 Daimyo, 3 Shinto et 6 Bushis. Ils sont conservés dans la réserve, proche de votre tableau de clan, quand ils ne sont pas utilisés, et y reviennent s'ils sont tués.

Toutes les Figurines ont une force de 1, sauf si spécifié autrement.

Pour distinguer facilement les différentes figurines du Clan, fixez une base noire sur tous les Daimyo et blanche sur tous les Shinto.



Bushi – Ce sont vos fantassins. Ils ne possèdent pas de capacités spéciales. Chaque clan possède 2 types de figurines, qui sont exactement pareil en termes de jeu.



Shinto – Ce sont vos guerriers spirituels, capables de se battre comme des bushis mais possédant la capacité spéciale, lors de leur recrutement, d'aller dans un temple pour vénérer les Kamis au lieu de se battre.



Daimyo – C'est le commandant de vos forces et votre personnage le plus fiable. Il ne peut ni être pris en otage ni échangé lors d'une trahison. Il est également immunisé aux capacités des Monstres qui peuvent tuer des figurines.



Monstres – Ces créatures légendaires peuvent être ajoutées à votre clan grâce à une action *Train*. Quand ils sont acquis, les monstres peuvent être immédiatement invoqué dans l'une de vos Forteresse, et appartiennent à votre clan jusqu'à la fin de la partie. S'ils sont tués, ils retournent dans votre réserve. Il n'y a pas de limite au nombre de monstre qu'un clan peut posséder. Chaque monstre possède une capacité unique décrite sur sa carte de saison (*les monstres possèdent une force de 1, sauf si spécifié autrement*).

Les Cartes Saison

Les cartes Saison sont divisées en 3 saisons : Printemps, Eté et Automne, qui donnent différentes capacités au Clan qui les acquièrent.



Les cartes Saison de base n'ont pas de symbole spécifique au dos et sont jouées à chaque partie.



Les autres Set de cartes Saison ont un symbole spécifique au dos. A chaque partie, les joueurs choisissent (ou prennent au hasard) un et un seul Set de cartes Saison et les ajoutent aux cartes de base.

Type
Indique le type de la carte.



Coût
Indique le coût à payer en pièces d'or pour acquérir la carte.

Capacité
Chaque Carte Saison donne au joueur une capacité indiquée ici.

Les types de cartes sont :



◀ **Amélioration** (verte) – Ces cartes améliorent votre clan, en donnant des capacités spéciales aux personnages ou au clan.



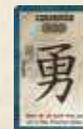
▶ **Vertu** (bleue) – Ces cartes permettent de gagner des points de victoire supplémentaires ou d'autres avantages lorsque certaines conditions sont remplies.

◀ **Monstre** (marron) – Ces cartes donnent à votre clan une nouvelle figurine avec une capacité unique.

Renforcement (rouge) – Ces cartes donnent des avantages au commencement de la phase de guerre..



◀ **Mérite** (bleue claire) – Ces cartes donnent des points de victoires supplémentaires lorsque certaines conditions sont remplies en fin de la partie.



L'Honneur

L'honneur est un élément important dans Rising Sun. Posséder un honneur élevé offre de nombreux avantages, alors qu'avoir un honneur faible fragilise face aux plus sombres éléments de ce monde. Mais surtout, l'honneur est la clé de tous les conflits.

La piste d'honneur (👤) est utilisée pour comparer l'honneur d'un clan par rapport à un autre. Le clan avec le marqueur le plus haut possède l'honneur le plus élevé, et le clan le plus bas possède l'honneur le plus faible. Si un marqueur de clan est au-dessus d'un autre clan, il a plus d'honneur que cet autre clan. De même, quand un jeton de clan est en dessous d'un autre clan, il a moins d'honneur que cet autre clan.

L'aspect le plus important de l'Honneur est :

En cas d'égalité, le clan avec le plus d'honneur gagne.

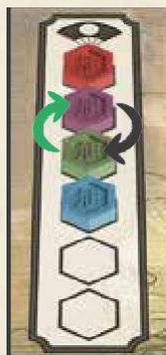
Cela compte pour tous les types d'égalités, que cela soit en comparant la Force des figurines lors d'une récolte, durant la guerre, dans un Temple pendant un tour de Kami ou en comparant les enchères des avantages de guerre. Lorsque des joueurs sont à égalité, vérifiez leur positionnement respectif sur la piste d'honneur. Celui avec le plus haut gagne le conflit.

S'il y a un conflit au moment de l'exécution d'une capacité, le joueur avec un Honneur supérieure décide de l'ordre de résolution.

GAGNER ET PERDRE DE L'HONNEUR

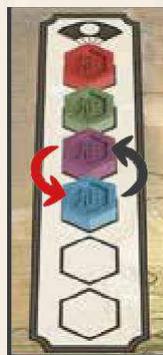
Plusieurs actions peuvent faire gagner ou perdre de l'honneur à un clan. L'honneur est toujours relatif, et il ne peut pas y avoir deux clans occupant le même emplacement sur la piste d'honneur.

Chaque fois qu'un clan gagne de l'honneur, montez son marqueur d'un cran sur la piste d'honneur, décalant le ou les autres marqueurs de clan en dessous. Si un clan est déjà à la plus haute position, gagner de l'honneur n'a aucun effet pour lui.



◀ **EXEMPLE:** Le Clan **TURTLE** gagne de l'honneur donc son marqueur monte d'un cran, tandis que celui du Clan **LOTUS** descend d'un cran.

Chaque fois qu'un clan perd de l'honneur, descendez son marqueur d'un cran sur la piste d'honneur, décalant le ou les autres marqueurs de clan au-dessus. Si un clan est déjà à la plus basse position, perdre de l'honneur n'a aucun effet pour lui.



▶ **EXEMPLE:** Le Clan **LOTUS** perd de l'honneur, donc son marqueur descend d'un cran, tandis que celui des **DRAGONFLY** monte d'un cran.

La Négociation

Dans Rising Sun, les joueurs sont vivement encouragés à utiliser la diplomatie, la négociation et même la corruption pour atteindre leur but..

Les joueurs peuvent s'accorder sur n'importe quel point du jeu, à n'importe quel moment, que cela soit avec leurs alliés ou leurs ennemis.

“Je n’envahirai pas Kyoto cette saison si tu restes hors de Hokkaido.”

“Dans cette bataille, si tu me laisse recruter des ronins, je te permettrais de prendre un otage.”

Gardez à l'esprit cependant que ces accords ne sont pas contractuels. Les joueurs sont libres de rompre leurs promesses à n'importe quel moment, et de faire face aux conséquences par rapport aux autres joueurs (perte de confiance).

Les accords peuvent être faits en secret sans que les autres ne les entendent. Corruption ou échanges amicaux ne peuvent avoir lieu que pendant la Cérémonie du Thé et la Phase Politique. Aucun échange de ressource ne peut avoir lieu durant la Phase de Guerre. Les joueurs sont libres d'offrir pièces d'or et Jetons Ronin de leur réserve à d'autres joueurs.

“Je t’offre 2 pièces d’or si tu deviens mon allié pour la saison.”

“Si tu joues un mandat Harvest maintenant, je te donne la moitié des ronins que je toucherais lors de cette récolte.”

8 - LIVRET DE REGLES

MISE EN PLACE

Préparer votre Clan

- 1 – Chaque joueur choisi un clan, récupère et pose devant lui le **Tableau de Clan** associé, une **Tuile Politique/Guerre** sur la face Politique.

Tout le matériel des Clans non sélectionnés retourne dans la Boite du jeu.

Placement autour de la table

Il est important que tous les joueurs s'assoient autour de la table dans le sens inverse de la piste d'honneur. Le joueur ayant l'honneur le plus faible va s'installer en premier, le joueur au-dessus de lui sur la piste d'honneur s'installe à sa gauche, et ainsi de suite. Le jeu se déroulant dans le sens horaire, les joueurs joueront par honneur croissant.

Note : le placement et l'ordre des tours est figé pour le reste de la partie.

EXEMPLE: à 5 joueurs le placement autour de la table dans le sens horaire sera **KOI**, **LOTUS**, **TURTLE**, **DRAGONFLY**, et **BONSAI**.

- 2 – Placez un **marqueur de Clan** sur le premier emplacement () de la **Piste de Points de Victoire**.
- 3 – Placez un **Marqueur de Clan** sur la **Piste d'Honneur**. Sa position dépend de l'Honneur de départ de votre clan, inscrit sur le Tableau de Clan. Le joueur avec le chiffre le plus bas se positionne tout en haut de la piste d'honneur, le joueur suivant en dessous, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait son marqueur de clan sur la piste. Il ne peut pas y avoir d'emplacement vide entre les marqueurs de clans, donc pour une partie à 3, 4 et 5 joueurs il y aura des emplacements inutilisés.
Exemple: à 5 joueurs, l'ordre sur la piste d'Honneur au départ sera du plus haut au plus bas : **KOI**, **LOTUS**, **TURTLE**, **DRAGONFLY**, et **BONSAI**.
- 4 – Récupérez vos **Figurines (1 Daimyo, 3 Shintos et 6 Bushis** de la même couleur que son clan) et assurez-vous que le Daimyo ait une base noire et les Shintos, une base blanche. Placez-les dans votre réserve (proche de votre tableau, à la vue des autres joueurs).
- 5 – Récupérez les **bases** de la couleur de votre clan, qui seront utilisées lors de l'acquisition de Monstres.
- 6 – Récupérez vos **4 Fortresses** et votre jeton d'alliance de clan et placez-les dans votre réserve.
- 7 – **Province de départ :** Chaque joueur place son Daimyo, un Bushi et une Forteresse sur sa province de départ indiquée sur le Tableau de Clan (qui possède la même couleur que celle du clan).

Préparer les Kamis

- 8 – Mélangez les 7 **Tuiles de Temple** puis tirez et placez aléatoirement 4 d'entre elles sur les emplacements de Temple, de la gauche vers la droite. *Pour une première partie, utiliser dans cet ordre : Amaterasu, Fujin, Hachiman, et Tsukuyomi.* Les 3 tuiles restantes retournent dans la boîte du jeu.

Préparer les Decks Saison

- 9 – Prenez les **cartes Saison de base** et placez-les face cachée à côté du plateau, créant 3 Decks séparés: Printemps, Été, et Automne.

Les joueurs doivent s'accorder sur le set de carte supplémentaire à utiliser dans la partie. La boîte de base de Rising Sun en possède 3 : Archway, Horseman ou Teapot, chacun apportant une expérience de jeu différente. Pour une première partie, utilisez le set Archway. Ajoutez et mélangez les 5 cartes du set avec les 7 cartes de bases pour chaque saison.

A la fin, trois paquets de 12 cartes doivent être formés pour chaque saison. Le reste des cartes retournent dans la boîte de base.

Derniers préparatifs

- 10 – Séparez les **Tuiles Province en Guerre** suivant leur nombre, I, II et III, mélangez les et disposez les près du Deck de cartes de Saison correspondant (I pour le printemps, II pour l'été et III pour l'automne).

- 11 – Placez tous les **Jetons Indication de Guerre** à côté du plateau.

- 12 – Mélangez les **10 Tuiles Mandat Politique** face cachées et placez-les en pile à côté du plateau.

- 13 – Placez toutes les **figurines Monstres** à côté du plateau, à portée de tous les joueurs

- 14 – Placez toutes les **Pièces d'or** et les **Jetons Ronins** à côté du plateau, à portée de tous les joueurs

IMPORTANT: A l'inverse des autres composants, Pièces et Ronin sont considérés comme illimités, s'il vient à en manquer, utiliser des substituts.



JOUER LES SAISONS

Une partie de Rising Sun est jouée à travers quatre rounds, appelés saison. Les trois premières, le Printemps, l'Été et l'Automne se jouent de manière similaire. Quand l'Hiver vient, le jeu arrive à sa fin. Plus rien n'arrive, et alors que les terres se couvrent peu à peu de neige, les joueurs calculent leur score final pour déterminer le vainqueur.

Les Phases de chaque Saison:

- 1) Mise en place saisonnière
- 2) Cérémonie du Thé
- 3) Phase Politique
- 4) Phase de guerre
- 5) Fin de Saison



Après que les alliances se soient forgés, chaque Saison est divisé en 2 phases principales : en premier, une **Phase Politique**, où les joueurs jouent leurs Mandats Politique et vénèrent les Kamis afin de préparer leurs Clans, et positionner leurs forces sur le Plateau. En second, une **Phase de Guerre**, où les batailles pour les Provinces à conquérir sont résolues.

MISE EN PLACE SAISONNIERE

Au début de chaque saison, ces étapes sont effectuées dans l'ordre ci-dessous :

Préparer la guerre

Prenez et placez aléatoirement les **Tuiles de Provinces en Guerre** pour la saison jouée (I-Printemps, II-Été, III-Automne) face visible sur les emplacements des Provinces en Guerre. Le nombre de tuiles doit être égal au nombre de joueurs +2. *Exemple : pour une partie à quatre joueurs, placez à chaque saisons, 6 tuiles de Provinces en Guerre.*

Placez sur les emplacements Indication de Guerre, les jetons correspondants pour rappeler au joueur dans quelles provinces auront lieu les guerres et dans quel ordre. Les jetons inutilisés retournent dans la boîte de base.



EXEMPLE: Au Printemps, à 4 joueurs, 6 Jétons Provinces en Guerre sont pris au hasard.

Préparer les Cartes Saison

S'il reste des cartes de Saison de la saison précédente, retirez ces cartes de la partie.

Prenez le deck de cartes de Saison correspondant, et placez chaque carte face visible et à la vue de tous les joueurs.

Des cartes identiques peuvent être mises les unes sur les autres pour que les joueurs puissent voir combien d'exemplaires sont en jeu.



EXAMPLE: Voici les cartes du Printemps utilisant le set Teapot.

Revenu Saisonnier

Les joueurs ne doivent avoir aucune pièce restante de la saison précédente. Chaque joueur touche un nombre de pièces d'or égal au revenu saisonnier indiqué sur son tableau de clan.

Retour des otages

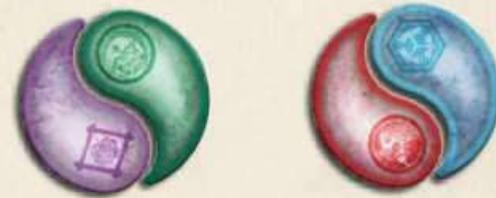
Si au début d'une saison un joueur possède un ou plusieurs otages, il les rend à leur propriétaires, et touche **une pièce d'or** de la réserve commune **par otage** ainsi rendu.

CEREMONIE DU THE

Une fois la mise en place terminée, chaque saison débute par une cérémonie du thé, durant laquelle les joueurs peuvent négocier leurs alliances pour la saison. Toute alliance de la saison précédente est rompue, et chaque joueur récupère son jeton d'alliance.

Etre dans une alliance peut être un avantage important, donnant des bonus et un certain degré de sécurité. Cependant, les alliances peuvent être restrictives, et gênées vos plans. Il est important de choisir avec sagesse avec qui vous vous alliez, de déterminer à quel point vous avez besoin de cette alliance et ce qu'elle peut vous rapporter durant la saison.

Les alliances sont forgées entre deux joueurs seulement, qui doivent être tous les deux d'accord sur cet arrangement. Quand une alliance est formée, les deux joueurs lient leur jeton d'alliance, formant un cercle complet, et le place à la vue de tous les joueurs (il est recommandé de les disposer en haut du plateau). Les alliances vont durer jusqu'à la fin de la saison (à moins qu'une trahison ne la brise) et aucune autre alliance ne peut être créée durant la phase politique et la phase de guerre.



EXAMPLE: Les joueurs LOTUS et TURTLE décident de former une Alliance, tandis que les joueurs DRAGONFLY et KOI en forment une autre.

Suivant le nombre de joueurs, et après que les alliances aient été forgées à l'issue de la cérémonie du thé, un ou plusieurs joueurs peuvent se retrouver sans alliés. Bien qu'un joueur sans allié perde l'opportunité d'obtenir des bonus, il gagne en indépendance.

Gardez à l'esprit que même si des alliances sont mutuellement bénéfiques, *Rising Sun* est un jeu où un seul joueur sera déclaré vainqueur. Ainsi, les alliances et accords entre les joueurs ont toujours pour but de vous aider personnellement sur le long terme.

Astuces pour négocier

La cérémonie du thé est une excellente opportunité d'éprouver vos talents de négociateur. Forger l'alliance la plus favorable peut être très bénéfique. Il peut être intéressant que votre allié ne revendique pas les mêmes provinces que vous. Ses capacités peuvent vous renforcer. Si une alliance ne semble pas bénéfique pour un autre joueur, offrir un pot de vin peut toujours aider à faire pencher la balance de votre côté.

Conséquences d'une alliance

- Les alliés bénéficient mutuellement des avantages d'un Mandat Politique joué durant la Phase Politique (voir page 13).
- Les alliés ne se combattent pas s'ils sont les seuls présents dans une province durant la Phase de Guerre. La victoire revient automatiquement au joueur ayant le plus de force dans la province (voir page 21).
- Dans une bataille impliquant deux alliés et d'autres joueurs, si l'un des deux alliés est victorieux alors l'autre joueur ne perdra aucune force à la fin de la bataille (voir page 23).
- Les alliés ne sont pas considérés comme ennemis pour les effets des cartes de Saison.
- Si un joueur allié joue le Mandat Politique *Betray*, l'alliance est rompue et ce joueur perd de l'honneur (voir page 18).
- Dans l'éventualité rare que la partie se termine sur une égalité, si les deux joueurs sont alliés, ils partagent la victoire.

PHASE POLITIQUE

Durant la Phase Politique, les joueurs vont chacun leur tour sélectionner et jouer des Mandats Politiques afin de préparer leur clan et de positionner leur troupe.

Comme montré sur la Piste Politique du plateau, la Phase Politique de chaque saison suit ces étapes:

- 3 Tours de Mandat
- un Tour de Kami
- 2 Tours de Mandat
- un Tour de Kami
- 2 Tours de Mandat
- un Tour de Kami
- début de la Phase de Guerre

Tour des Mandats

Au début de la partie, le joueur avec le plus d'honneur récupère la pile de Tuiles Mandats Politiques et est le premier à en jouer un.

Pour les saisons suivantes, c'est au joueur après le dernier à avoir joué un mandat politique lors de la précédente saison qui va commencer (déposez la pile de tuile près de ce joueur avant la Phase Guerre pour s'en rappeler plus facilement).



Durant un tour de Mandat, le joueur en possession des tuiles pioche les 4 premières et les regarde secrètement. Il en choisit une et repose les trois autres sur le dessus de la pile, sans mélanger. Il place ensuite le mandat choisi sur la piste Politique, au emplacement disponible (de la gauche vers la droite).

EXEMPLE: Le joueur actif décide de jouer Recruit, et replace les autres cartes face cachées sur le paquet des Mandats.

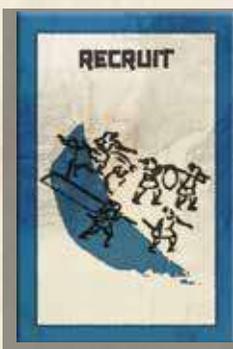
Le mandat choisi est joué par tous les joueurs dans le sens horaire, en commençant par le joueur à gauche de celui qui l'a sélectionné. Le joueur qui a choisi le Mandat sera donc le dernier à le jouer (excepté pour le Mandat *Train*, voir page 16). Les effets de chaque Mandat sont rappelés sur la Tuile Politique/Guerre. A part pour le mandat *Betray*, chaque mandat est composé de deux parties : une partie commune à **tous les joueurs**, dont chacun bénéficie et une partie bonus dont seuls le **joueur actif et son allié** peuvent bénéficier.



Une fois que le mandat actif est terminé, le joueur passe, face cachée, le paquet des Mandats au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau joueur actif et commence un nouveau tour des Mandats (à moins qu'un tour de Kami ne doive être joué, voir page 19).

Explorons chacun des 5 Mandats Politiques qu'un joueur peut sélectionner.

EXEMPLE: Le joueur actif pioche 4 tuiles du paquet des Mandats.



RECRUIT (Recruiter)

Le Mandat *Recruit* autorise les joueurs à placer de nouvelles figurines sur le Plateau renforçant leur armée. Le joueur qui choisit ce Mandat place ses figurines en dernier attendant de voir ce que font ses adversaires.

TOUS LES JOUEURS

Chaque joueur peut invoquer une Figurine qu'il a en réserve dans chaque région où est située une de ses forteresses. Exemple : Si un joueur possède 3

Forteresses, il peut invoquer 3 Figurines de n'importe quel type dans les régions où elles sont situées. Un joueur peut avoir plus d'une Forteresse dans la même province, dans ce cas le nombre de Figurine invoquée est égal au nombre de Forteresses dans la province. Il n'y a pas de limite au nombre de Figurines qui peuvent peupler une province. Si le joueur ne possède plus de Figurine en réserve, il ne peut plus en invoquer.

LE JOUEUR ACTIF ET SON ALLIE

Le joueur actif et son allié ont pour avantage de pouvoir invoquer une Figurine de plus, dans une province où ils ont déjà invoqués une Figurine.

Astuces pour négocier

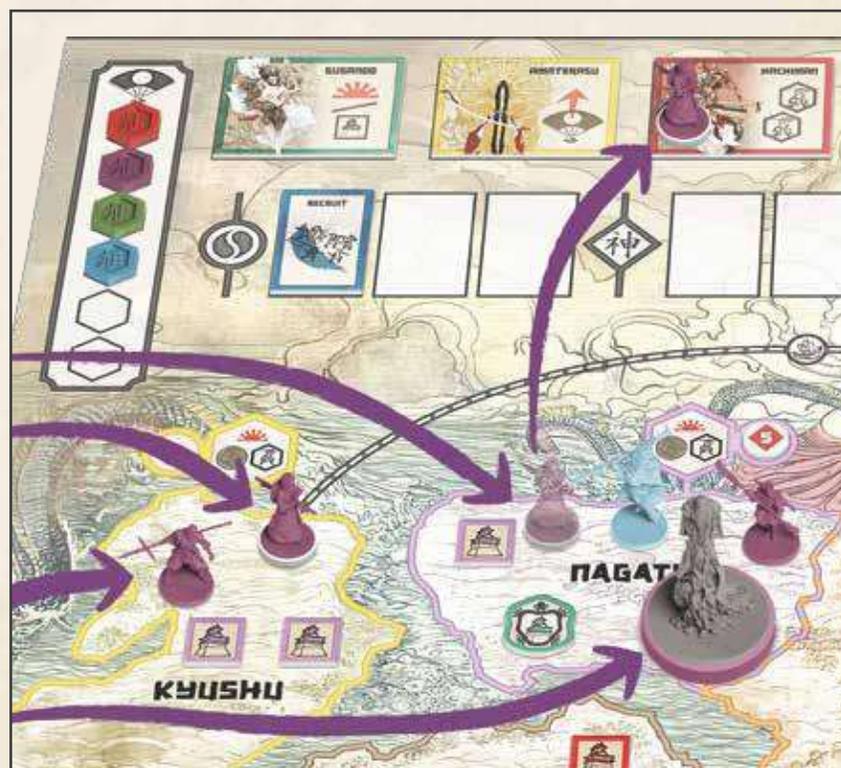
Recruter alors que vous avez plus de Forteresses que vos adversaires implique que vous allez mettre en jeu plus de Figurines. Cela vaut le coup de suggérer ce Mandat à un autre joueur.

Quand un Shinto est placé dans un Temple, il va y rester durant toute la saison. Il serait préférable de négocier d'abord avec votre allié qui va vénérer quel Kami, pour ne pas perdre inutilement un Shinto.

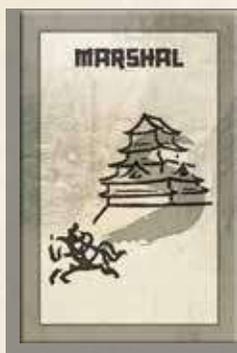


INVOQUER UN SHINTO

Quand un guerrier Shinto est invoqué, et seulement à ce moment-là, le joueur peut décider de le laisser sur la province, comme un Bushi, ou de l'envoyer grimper les montagnes sacrées et d'aller prier dans l'un des Temple de Kami. S'il opte pour le deuxième choix, le joueur place le Shinto sur l'une des quatre Tuiles de Temple. Il n'y a pas de limites au nombre de Shintos et/ou Monstres sur une Tuile de Temple. Un Shinto dans un Temple n'est pas considéré comme étant sur la carte. Il ne peut plus être déplacé sur la carte ou dans un autre Temple.



EXEMPLE: Le clan LOTUS joue le mandat RECRUIT. Comme il possède 3 Forteresses (2 à Kyushu et 1 à Nagato), il peut invoquer un total de 4 Figurines (3 pour les Forteresses et 1 lié au bonus du Mandat). Il décide d'invoquer un Bushi et un Shinto dans les Forteresses de Kyushu, un Shinto dans la Forteresse de Nagato et d'utiliser son bonus pour invoquer le Monstre Yurei dans Nagato. Ensuite, il envoie le Shinto de Nagato prier dans le Temple de Hachiman.



MARSHAL (Déployer)

Le Mandat *Marshal* permet aux joueurs de déplacer leurs personnages sur toute la carte selon leur stratégie. Il permet aussi la construction de Fortresses qui seront des points de recrutement. Le joueur qui choisit ce Mandat déplace ses figurines après tous ses adversaires.

TOUS LES JOUEURS

Chaque joueur peut déplacer chacune de ses Figurines dans une **province adjacente**, soit en franchissant une frontière, soit en empruntant une voie maritime. Chaque joueur peut déplacer tous ses Figurines, ou un certain nombre, voire aucune. Mais chaque Figurine ne peut se déplacer qu'**une seule** fois pour chaque Mandat Marshall.

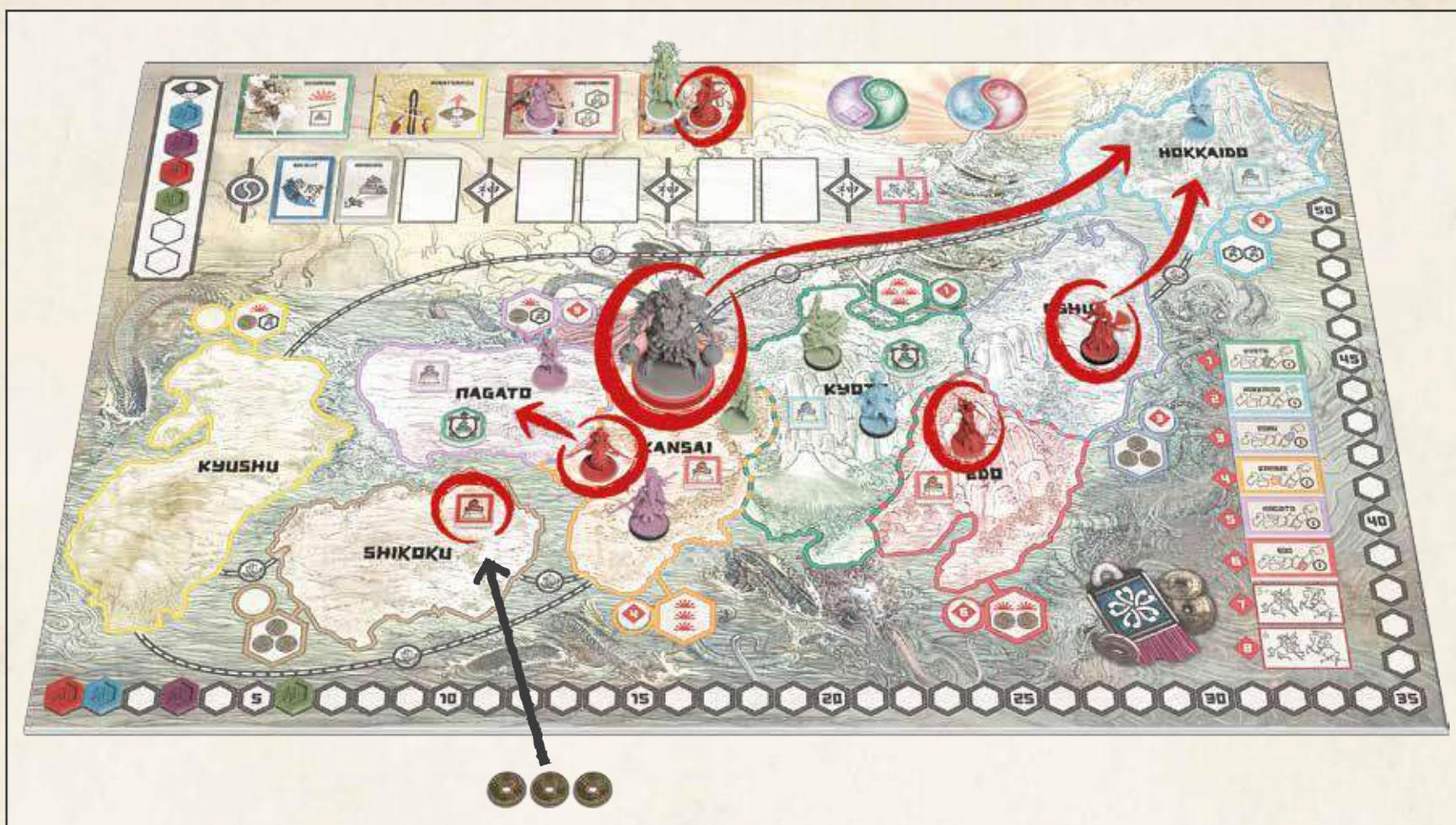
Astuces pour négocier

C'est un gros avantage de gagner une bataille sans avoir besoin de se battre. Quand vous déplacez vos personnages, essayez de vous entendre avec les autres joueurs afin de remporter une province sans opposition adverse durant la Phase de Guerre.

LE JOUEUR ACTIF ET SON ALLIE

Ils peuvent dépenser 3 pièces d'or pour construire une nouvelle Forteresse sur n'importe quelle province de la carte. Un joueur faisant cela rend 3 Pièces d'or à la réserve commune, prend l'une de ses Fortresses et la place dans n'importe quelle province de son choix. Cette province n'a pas besoin d'être adjacente à une province où il a déjà une Forteresse. Il n'y a pas de limite au nombre de Fortresses présentes dans une province.

Si un joueur a déjà placé ses 4 Fortresses, il ne peut plus en placer de nouvelle.



EXEMPLE: Le joueur **DRAGONFLY** joue le Mandat Marshal, il l'exécutera en dernier. C'est au tour du joueur **KOI** d'effectuer les actions du Mandat. Il déplace un Bushi de Kansai vers Nagato, en franchissant une frontière. Il déplace son Oni de Sang et son Daimyo vers Hokkaido, en utilisant les routes maritimes. Il décide de ne pas déplacer son Bushi situé à Edo, et

n'a pas le droit de déplacer son Shinto présent au Temple de Raijin. Enfin comme il est allié au clan **DRAGONFLY**, qui a sélectionné ce mandat, il choisit d'utiliser le bonus du mandat et de payer 3 pièces d'or pour construire une Forteresse à Shikoku



TRAIN (Entraîner)

Le Mandat *Train* permet aux joueurs d'acquérir de nouvelles cartes Saison pour leur clan, apportant de nouvelles capacités ou ajoutant des Monstres dans leur rang.

IMPORTANT: A l'inverse des autres Mandats, le joueur qui choisit ce Mandat commence en **PREMIER**, pour avoir le meilleur choix sur les cartes disponibles.

TOUS LES JOUEURS

Chaque joueur peut acquérir une carte Saison et une seule disponible, en payant son coût en or. Le joueur choisit la carte qu'il souhaite et rend à la réserve commune le nombre de pièces d'or indiqué sur le haut de la carte (si rien n'est indiqué, la carte est gratuite). Le joueur place alors sa nouvelle carte à côté de son Tableau de Clan, au vue de tous les joueurs. A partir de ce moment-là, la capacité de la carte prend effet.

IMPORTANT: Un joueur peut acheter plusieurs copies d'une même carte Saison. Dans ce cas, leurs capacités se cumulent.

LE JOUEUR ACTIF ET SON ALLIE

Ils paient 1 pièce d'or de moins lors de l'achat d'une carte de saison (avec un minimum de 0). Ils ne peuvent cependant acheter qu'une seule carte de saison, comme tous les joueurs.



EXEMPLE: Le joueur **TURTLE** joue le Mandat *Train* et est le premier à pouvoir choisir une carte Saison. Il choisit la carte de Monstre **Oni des crânes**, qui coûte 2 pièces d'or. Comme c'est le clan à avoir joué ce Mandat, le bonus lui donne une réduction de 1 pièce. Il paie la pièce d'or nécessaire et place la carte à côté de son tableau de clan.

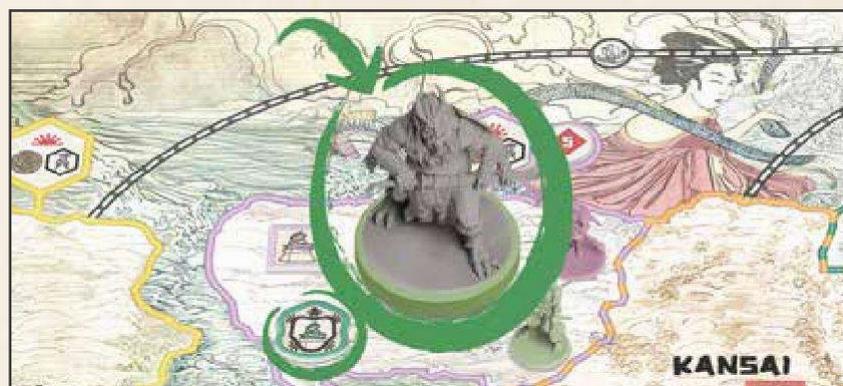
Astuces pour négocier

Si un adversaire est trop pauvre pour pouvoir acheter une carte Saison. Lui proposer de couvrir sa dépense pour l'achat de la carte peut être un moyen de pression sur lui.

ACQUERIR UN MONSTRE

Quand un joueur achète une carte de Monstre, il prend non seulement la carte mais aussi sa Figurine associé sur laquelle il place une base de la couleur de son clan. Il peut immédiatement l'invoquer dans une province où il possède une Forteresse.

Désormais, le monstre fait partie de son clan, et possède une Force de 1 sauf indication spécifique. Si il est tué, il retourne dans la réserve du joueur et pourra être de nouveau invoqué, comme n'importe quelle Figurine. Malgré le nombre de socle restreint, il n'y a pas de limite au nombre de monstre qu'un clan peut posséder.



Le joueur **TURTLE** attache une base verte à la figurine du Monstre, et décide de l'invoquer à Nagato, où il possède une Forteresse.





HARVEST (Récolter)

Le Mandat *Harvest* permet aux joueurs de gagner quelques pièces d'or et parfois de récupérer les récompenses offertes par les provinces qu'il contrôle.

TOUS LES JOUEURS

Chaque joueur gagne 1 Pièce d'or.

LE JOUEUR ACTIF ET SON ALLIÉ

Ils peuvent récupérer les récompenses de chaque région où ils sont militairement plus forts.

Vérifiez chaque province et comparez la force des clans qui y sont. Le joueur actif et son allié ne touchent la récompense des régions que où ils ont le plus de force (ou le plus d'honneur en cas d'égalité).

Astuces pour négocier

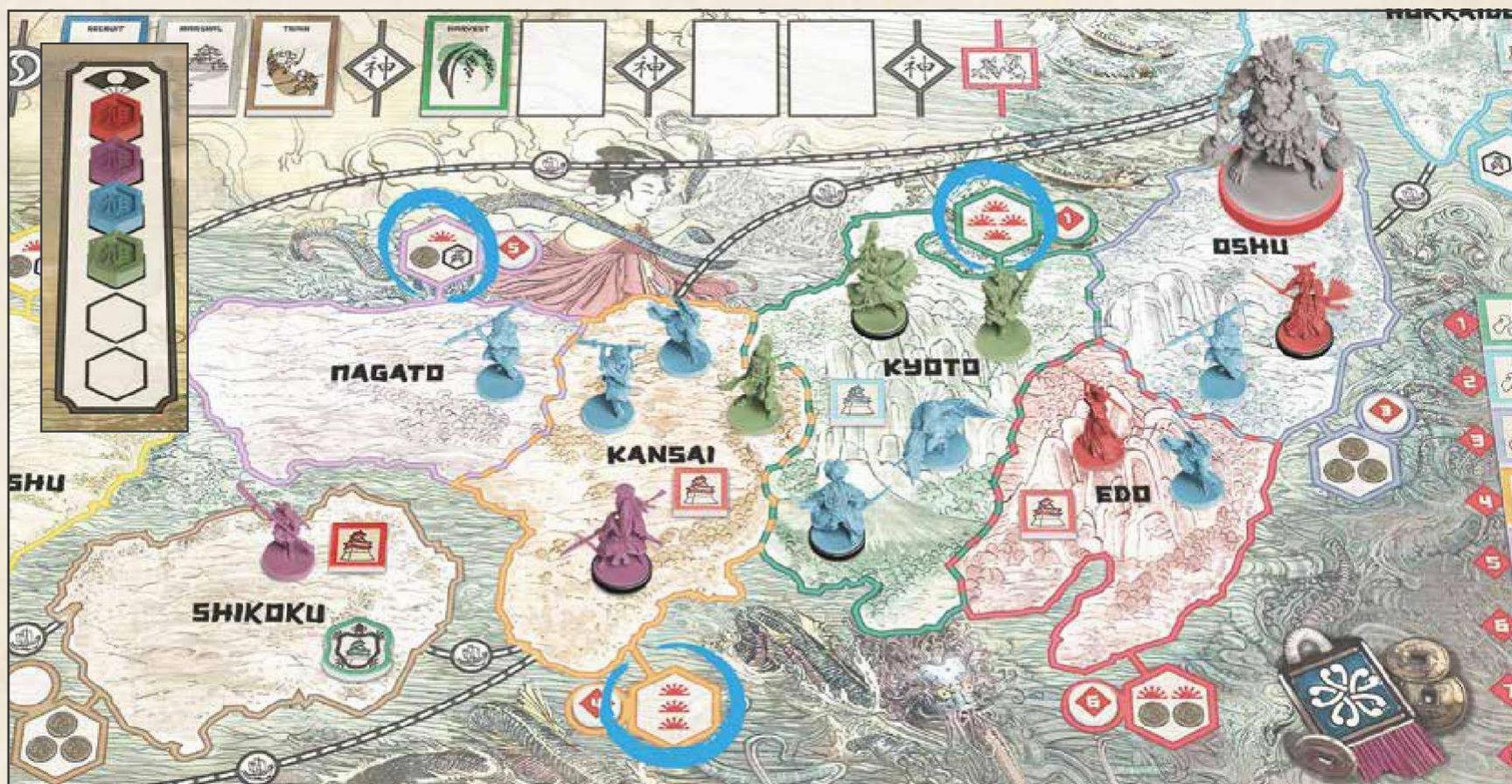
Dans la récolte, tout est une question de timing. Si vous êtes en situation de tirer le meilleur bénéfice des provinces, cela peut valoir le coup de promettre quelques pièces d'or et/ou Ronins de cette récolte pour récompenser votre allié s'il joue le mandat de récolte sur le champ.

Les récompenses offertes par les provinces s'opposent être :

Point de Victoire – Déplacez votre Marqueur de Clan d'un cran sur la Piste des Point de Victoire.

Pièce – Prenez 1 Pièce d'or de la réserve commune.

Ronin – Prenez 1 jeton Ronin de la réserve commune.



EXEMPLE: Le joueur **DRAGONFLY** joue le Mandat Harvest et gagne automatiquement une Pièce d'or. Ensuite, pour bénéficier du bonus, il vérifie toutes les provinces dans lesquelles ses troupes sont présentes:

Nagato – Il est seul présent dans cette province donc il gagne 1 pièce d'or et 1 jeton Ronin.

Kansai – Il a 2 de Force, tandis que **LOTUS** et **TURTLE** ont seulement 1 de Force chacun. **DRAGONFLY** gagne 3 PV.

Kyoto – Il a 2 de Force, tandis que **TURTLE** a aussi 2 de Force. Comme **DRAGONFLY** a plus d'Honneur que **TURTLE**, il gagne encore 4 PV.

Edo – **DRAGONFLY** et **KOI** ont tous deux 1 de Force. Comme **KOI** a plus d'Honneur, **DRAGONFLY** ne gagne aucune récompense à Edo.

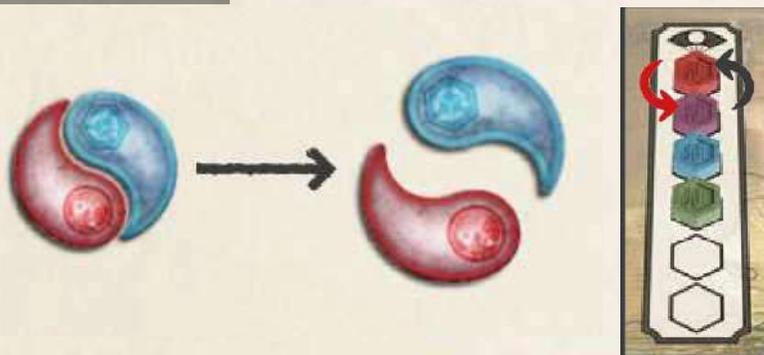
Oshu – **KOI** a 2 de Force, tandis que **DRAGONFLY** n'en a que 1, et donc ne gagne aucune récompense.



BETRAY (Trahir)

A l'inverse des autres Mandats, **Betray** bénéficie **seulement** au joueur actif, pillant ses adversaires mais rompant de manière irréparable toute alliance. C'est un Mandat puissant mais dangereux qui ne doit pas être joué à la légère.

Si le joueur actif est dans une alliance, cette alliance est rompue, et il perd de l'Honneur. Si le joueur actif n'était dans aucune alliance, il ne perd pas d'Honneur.



EXEMPLE: Le joueur **KOI** joue un Mandat Betray. Son Alliance avec **DRAGONFLY** est immédiatement rompue, et il perd de l'Honneur.

Quand il joue Betray, le joueur retire 2 Figurines appartenant à 2 joueurs différents, et remplace ces Figurines par 2 du même type de son clan. Vous ne pouvez pas remplacer 2 Figurines du même joueur, remplacer une Figurine d'un autre joueur par une des vôtres déjà présent sur la carte, remplacer une Figurine d'un autre joueur par une des vôtres mais de type différent ou remplacer une Figurine d'un autre joueur alors que vous n'avez plus le Figurine en réserve. Le remplacement se joue sur les types : Bushi, Shinto et Monstre (même s'ils ne possèdent pas le même nom, ils sont tous de même type). Les Figurines remplacées rendues à leurs propriétaires ne sont pas considérées comme ayant été tuées. Si un joueur a brisé une alliance, il n'est pas forcé de remplacer un personnage de son ancien allié contre un des siens.

Les Daimyos sont immunisés contre Betray.

Les Shintos dans les Temples ne sont pas affectés par Betray.

Les joueurs ne peuvent pas remplacer une figurine s'ils n'en ont pas une du même type en réserve.

Il n'est pas possible d'envoyer un Shinto prier au Temple directement après un remplacement.

Astuces pour négocier

Même dans la trahison, il y a moyen de négocier. Vous avez le pouvoir de choisir quelle figurine retirer du Plateau. Alors qui est prêt à marchander pour être épargné ?



EXEMPLE: Le joueur **KOI** joue un Mandat Betray et remplace l'Oni des crânes du Clan **TURTLE** par son Monstre Komainu pris dans sa réserve, et un Bushi du Clan **DRAGONFLY** par un de ses Bushis de sa réserve.



Tour de Kami

Après qu'un tour de Mandat ai été joué, si l'étape suivante de la piste de Mandats montre un symbole de tour de kami, alors la phase politique est brièvement interrompue pour résoudre un tour spécial, durant lequel les clans qui ont envoyé leurs Shintos vénérer les Kamis vont pouvoir être récompensés.

Durant un tour de Kami, les joueurs appliquent les effets de chaque Tuile de Temple, en commençant par la première à gauche et en continuant par la droite. Dans chaque Temple, les joueurs comparent leurs Forces. Seul le clan avec le plus de Force gagne la faveur du Kami. Comme toujours, en cas d'égalité c'est le joueur avec le plus d'honneur qui gagne. Si un Temple n'a aucun Shinto, on passe au Temple suivant sans résoudre celui-ci.

Chaque Kami offre une capacité unique au joueur ayant le plus de Force. Ces capacités sont activées immédiatement, avant de passer au Temple suivant.



Déesse du Soleil, **Amaterasu** permet à son adorateur favori de placer son marqueur de clan au plus haut niveau sur la Piste d'Honneur, quelque soit sa position antérieure.

IMPORTANT: *Cela peut changer l'avantage des égalités lors de la résolution des Temple à droite de celui d'Amaterasu.*



Dieu du Vent, **Fujin** permet à son adorateur favori d'effectuer 2 déplacements avec ses Figurines sur la carte. Le joueur peut soit déplacer deux Figurines une fois, soit de déplacer une seule Figurine deux fois. Tout comme lors d'un Mandat Marshal, la Figurine peut passer d'une province à une autre en traversant une frontière ou en empruntant une voie maritime.



Dieu du Tonnerre, **Raijin** permet à son adorateur favori d'invoquer 1 Bushi, pris dans sa réserve et de le placer dans **n'importe quelle** Province du Plateau, même s'il n'y a pas de Forteresse.



Dieu de la Mer, **Ryujin** permet à son adorateur favori to acquire a Season card from those available next to the board, paying its full Coincost just like in a Train Mandate.



Dieu de la Guerre, **Hachiman** permet à son adorateur favori de gagner 2 Jetons Ronin prises dans la réserve commune



Dieu des Tempêtes, **Susanoo** permet à son adorateur favori de gagner un nombre de Points de Victoire égal au nombre de Forteresse qu'il possède sur la carte.



Dieu de la Lune, **Tsukuyomi** permet à son adorateur favori de gagner 2 pièces d'or prises dans la réserve commune.



EXEMPLE : Tour de Kami, les Temples sont résolus de gauche à droite :
Susano – **DRAGONFLY** et **KOI** ont 1 de Force chacun. Comme **KOI** a plus d'Honneur, il obtient 2 PV (car il possède 2 Forteresses sur le Plateau).
Amaterasu – **DRAGONFLY** est le seul dans ce Temple, il place son marqueur tout en haut de la Piste d'Honneur.
Hachiman – **DRAGONFLY** et **LOTUS** ont 1 de Force chacun. Cependant, **DRAGONFLY** est maintenant au sommet de la Piste d'Honneur, il obtient 2 Jetons Ronin.
Rajin – **TURTLE** a une Force de plus que **KOI**, il obtient d'invoquer un Bushi dans n'importe quelle Province.

Une fois que les quatre Temples ont été résolus, la Phase Politique continue avec le joueur à la gauche de celui qui a joué le dernier Mandat. Cependant, si c'était le troisième tour de Kami de la saison, la Phase Politique se termine, et la phase de guerre débute.

PHASE DE GUERRE

Durant la phase de guerre, chaque clan va se battre sur plusieurs provinces convoitées. Gagner une bataille revient à gagner des Points de Victoire supplémentaires, et en particulier si vous arrivez à conquérir une variété de différentes provinces. Cependant, les joueurs opportunistes peuvent aussi récupérer de nombreux bénéfices des batailles qu'ils perdent, le tout est d'arriver à maîtriser l'art de la guerre.

Au début de chaque phase de guerre, les joueurs doivent retourner leur tuile Politique/Guerre sur le côté Guerre et les cartes Saisons rouges qu'un joueur a acquises sont résolues. En cas de conflits de capacité entre plusieurs joueurs, débutez par le joueur avec le moins d'Honneur puis continuez par Honneur croissant.

Chaque saison, la guerre n'aura lieu que dans les provinces dont les Tuiles de Provinces en Guerre auront été tirées durant la mise en place de la saison. Comme ce tirage est aléatoire, à chaque saison les guerres peuvent avoir lieu dans différentes provinces et dans un ordre différent.

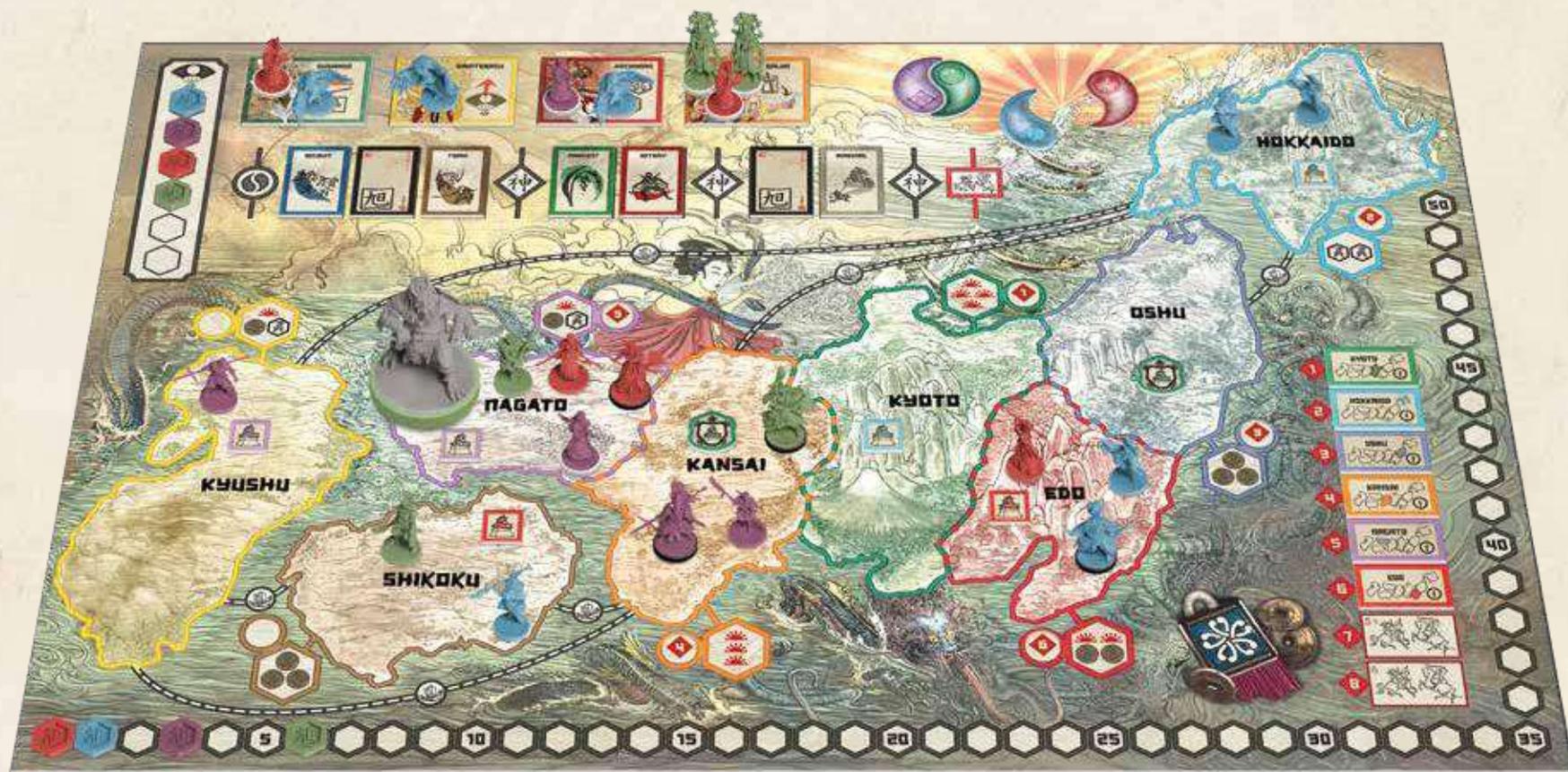
IMPORTANT: Durant cette phase de guerre, les joueurs ne peuvent pas se donner librement des pièces ou des jetons Ronin dans le cadre d'une négociation.

En commençant par la province n°1, puis par ordre croissant, la guerre est résolue dans chaque province de la manière suivante :

- Si personne n'a de Force dans la province, il ne se passe rien et personne ne récupère la Tuile de Province en Guerre.
- Si un seul joueur possède un ou des personnages dans la province, il récupère la Tuile de Province en Guerre et la place près de son Tableau de Clan.
- Si deux joueurs alliés possèdent quelques Forces dans une province, il n'y a pas de guerre. Le joueur avec le plus de Force récupère la Tuile de Province en Guerre et la place près de son Tableau de Clan. En cas d'égalité, le Clan avec le plus d'honneur remporte la Tuile.
- Si au moins deux joueurs non alliés sont dans la même province, une bataille à lieu pour déterminer celui qui remporte la Tuile (voir chapitre suivant).

EXEMPLE: Le Printemps touchant à sa fin, la Phase de Guerre a lieu, et les conflits sont résolus dans l'ordre suivant :

- 1) Kyoto – Personne n'est présent dans cette Province, la Tuile est défaussée
- 2) Hokkaido – **DRAGONFLY** est le seul présent dans cette Province, il obtient la Tuile.
- 3) Oshu – Personne n'a de Figurine dans cette province, cependant la capacité spéciale du Clan **TURTLE** donne une Force de 1 à sa Forteresse. **TURTLE** obtient la Tuile.
- 4) Kansai – **TURTLE** et **LOTUS** ont chacun 2 de Force. Comme ils sont alliés, il n'y a pas de bataille. **LOTUS** ayant le plus d'Honneur, il obtient la Tuile.
- 5) Nagato – **TURTLE**, **LOTUS** et **KOI** ont 1 de Force chacun. **TURTLE** et **LOTUS** sont alliés mais pas **KOI**, une bataille va avoir lieu entre les trois clans ! (Voir l'exemple du chapitre suivant)
- 6) Edo – **KOI** et **DRAGONFLY** ont 1 de Force chacun et ne sont pas alliés. Une bataille va avoir lieu !





Résolution des batailles

Les batailles n'ont lieu que dans les provinces où il y a au moins deux clans présents et qui ne sont pas Alliés. Les batailles impliquent tous les joueurs qui ont des Figurines dans la Province concernée. Quand une bataille a lieu, chaque joueur impliqué va pouvoir utiliser ses pièces d'or pour essayer de gagner des avantages de guerre. Cela peut non seulement changer les forces en présence, mais aussi apporter d'autres bénéfices.

Avant qu'une bataille ne démarre, tous les joueurs doivent énoncer clairement la quantité de pièces d'or et de Jetons Ronin dont ils disposent, et doit répondre honnêtement quand un autre joueur lui demande combien ils en possèdent.

Ensuite, la bataille commence ! Tous les joueurs impliqués prennent leurs pièces d'or et les répartissent derrière leur tableau de clan, sur les Avantages proposés par leur Tuile de Guerre. Cette étape est effectuée simultanément et en secret. Les joueurs peuvent miser autant de pièces d'or par Avantage qu'ils le souhaitent (même zéro). Chaque pièce d'or qui n'est pas utilisée pour des Avantages de Guerre est déposée derrière le tableau de clan, toujours en secret, mais clairement disposée pour montrer qu'elle n'est pas utilisée lors de cette bataille.

Une fois que les joueurs ont terminé leurs mises, ils lèvent tous en même temps leur tableau de Clan et révèle leur mise.

Les pièces d'or mises de côté retournent dans la réserve de leur propriétaire. Ensuite, les joueurs comparent les mises sur chacun des Avantages de Guerre en commençant par celui de gauche (*Seppuku*) et en continuant vers la droite. L'Avantage de Guerre est remporté par le joueur ayant mis le plus de pièces d'or. Comme toujours, en cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus d'honneur qui remporte l'Avantage. Si aucun joueur n'a mis sur un Avantage, rien ne se passe et on passe à l'Avantage suivant.

Le joueur qui a remporté l'Avantage de Guerre est autorisé à l'utiliser. Il peut aussi décider de ne pas l'utiliser, dans le cas où il l'aura juste empêché un autre joueur de se l'approprier.

Garder à l'esprit que les avantages sont résolus immédiatement et de gauche à droite, aussi l'action de chaque avantage peut avoir un effet sur le suivant.



SEPPUKU

Il n'y a rien de plus honorable qu'un sacrifice plutôt qu'une défaite humiliante.

Le joueur qui gagne l'Avantage Seppuku peut choisir de tuer toutes les Figurines de la Province. Il obtient, alors, un Point de Victoire et d'Honneur par Figurine tuée de cette manière. (*Note : cela peut changer le bénéfice de l'Honneur pour les égalités suivantes.*)

Toutes les Figurines doivent mourir lors d'un Seppuku, un joueur ne peut décider d'en épargner certaines. Notez qu'un joueur est toujours dans la bataille même s'il perd toutes ses Figurines dans la Province.



TAKE HOSTAGE (Prise d'Otages)

Prendre un otage peut être suffisant pour changer l'issue d'une bataille et éviter les effusions de sang.

Le joueur qui gagne l'Avantage Take Hostage peut capturer une Figurine adverse (même celle d'un allié). La Figurine choisie est retirée de la Province et placée à côté du Tableau de Clan du joueur qui a gagné l'Avantage. Cette Figurine sera rendue à la mise en place de la saison suivante. Cette Figurine n'est pas tué, elle est simplement capturée.

Le joueur qui capture un otage vole 1 Point de Victoire au Clan propriétaire de la Figurine capturée. Retirez un Point de Victoire de ce Clan et augmentez d'un Point de Victoire le Clan qui a pris l'otage. Si le Clan qui s'est fait capturé n'avait pas de point de victoire, le joueur qui a pris l'otage n'en reçoit pas.

IMPORTANT: Les Daimyos sont immunisés contre Take Hostage et ne peuvent être la cible de cette Avantage de Guerre.



HIRE RONIN (Renforts Ronins)

Une armée de mercenaires Ronins à vos côtés peut faire la différence en combat, si vous avez assez d'argent pour vous assurer de leur loyauté.

Le joueur qui gagne l'Avantage Hire Ronin peut choisir d'ajouter ses jetons Ronin dans la province. Pour chaque jeton utilisé, le clan gagne +1 en force pour déterminer la bataille. Gardez à l'esprit que les Jeton Ronin ne sont pas utilisés et remis dans le stock commun après la bataille, mais retournent dans la réserve du joueur qui peut les utiliser de nouveau pour les batailles suivantes.

Si un joueur n'a pas de jetons Ronin et a gagné Hire Ronin, il n'augmente pas la Force à son clan, mais a empêché un autre joueur de pouvoir utiliser cet Avantage.

ISSUE DE LA BATAILLE

L'issue de la bataille est déterminée avant l'activation du dernier Avantage de Guerre : *Imperial Poets*. Les joueurs comparent leur Force dans la Province. Ce nombre a pu changer par les sacrifices du Seppuku, la prise d'otage ou les renforts Ronins.

Le clan avec le plus de Force remporte la bataille. Il prend alors la Tuile de Province en Guerre correspondant à la Province (et à la saison). En cas d'égalité, comme toujours, c'est le joueur avec le plus d'Honneur qui obtient la Tuile.

Ensuite, toutes les Figurines appartenant au(x) clan(s) perdant(s) sont immédiatement tuées. Cependant, si un joueur est allié au vainqueur, ses Figurines ne sont pas tuées et restent sur le Plateau.

NOTE: Si, à la fin d'une Bataille, aucun joueur n'a de Force dans la Province, le joueur ayant l'Honneur le plus élevé gagne.



IMPERIAL POETS (Poètes Impériaux)

Que vous perdiez ou gagniez une bataille, la vraie victoire est de transmettre les poèmes épiques composés en l'honneur des soldats tombés au combat.

Le joueur qui gagne l'Avantage Imperial Poets obtient un nombre de Point de Victoire égal au nombre de Figurines tuées au cours de la bataille, et ce peu importe à quel clan elles appartenaient ou la façon dont elles ont été tuées (Seppuku, Capacité d'un monstre, Issue de la bataille).

Afin de pouvoir faire le décompte plus facilement, conservez les Figurines tuées à part jusqu'à ce que cet avantage ait été utilisé.

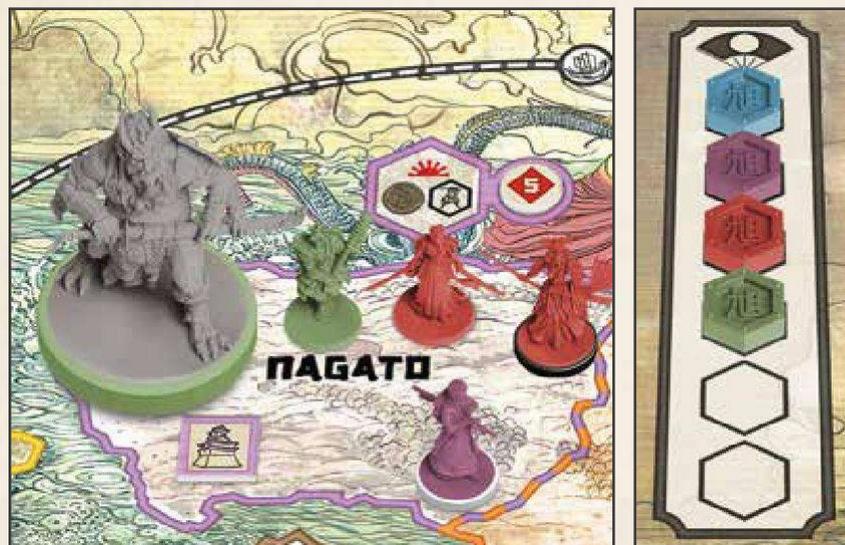


REPARATIONS DE GUERRE

La bataille terminée, tous les perdants doivent défausser dans la réserve commune les Pièces d'or mises sur les Avantages de Guerre.

Le vainqueur, en revanche, doit redistribuer équitablement toutes ses Pièces mises aux perdants. Ces Pièces serviront dans les batailles suivantes. Si le nombre de Pièces d'or ne peut pas être réparti équitablement, le vainqueur décide à qui il donne les pièces en excès.

On passe ensuite à la Province suivante et ce jusqu'à ce que des batailles aient lieu dans toutes celles piochées. Alors, la Phase de Guerre prend fin.



EXEMPLE : Une bataille a lieu à Nagato entre **TURTLE**, **KOI** et **LOTUS**. **TURTLE** et **LOTUS** sont alliés.

TURTLE a 4 de Force (1 de son Bushi et 3 de son Oni des Crânes) mais l'Honneur le plus faible. Il a aussi 4 Pièces d'or et 1 Ronin.

KOI a 2 de Force (1 de son Bushi et 1 de son Daimyo). Il a aussi 8 Pièces d'or et 2 Ronins.

LOTUS a 1 de Force de son Shinto. Il a aussi 6 Pièces d'or et 3 Ronins.

Astuces pour négocier

Même dans le chaos d'une bataille il est toujours possible de négocier. Si les joueurs ne peuvent plus s'échanger de ressources durant la Phase de Guerre, ils peuvent néanmoins conclure des accords pour optimiser leurs chances de réussites. Par exemple, des alliés peuvent se liguer contre un ennemi et répartir leurs mises pour ne pas se disputer les mêmes. Mais jusqu'où peut-on accorder sa confiance ...

Les 3 joueurs misent secrètement, derrière leur Ecran de Clan, leurs Pièces d'or sur la Tuile Guerre. Une fois terminées, ces mises sont révélées :



SEPPUKU – **LOTUS** gagne Seppuku et décide de sacrifier son Shinto, pour gagner 1 PV et surtout 1 d'Honneur.

TAKE HOSTAGE – **TURTLE** et **LOTUS** sont à égalité avec 3 Pièces d'or. Comme **LOTUS** a l'Honneur le plus élevé, il gagne et décide de prendre l'Oni des Crânes de **TURTLE** en Otage (même s'ils sont alliés).

HIRE RONIN – **LOTUS** bat **KOI** (2 Pièces d'or contre 1) et ajoute ses 3 Jetons Ronin gagnant ainsi 3 de Force.



ISSUE DE LA BATAILLE - **TURTLE** n'a plus que 1 de Force, **KOI** conserve ses 2 de Force et **LOTUS** a 3 de Force grâce à ses Ronins. **LOTUS** gagne donc la bataille et prend la Tuile Province de Nagato. Les 2 Figurines de **KOI** sont tuées. Pas celle de **TURTLE** car allié avec le vainqueur **LOTUS**.

IMPERIAL POETS – Les 3 pièces d'or de **KOI** gagnent contre la seule pièce de **TURTLE**. **KOI** obtient alors 1 PV pour chaque Figurine tuée dans la bataille, soit 3 PV (1 pour le Shinto de **LOTUS** sacrifié par Seppuku, et 2 pour ses propres Figurines tuées à l'Issue de la bataille).

REPARATIONS DE GUERRE – **TURTLE** et **KOI** défaussent toutes leurs Pièces mises (KOI conserve ses 4 pièces d'or non mises dans cette bataille). **LOTUS** distribue ses 6 Pièces mises aux perdants de cette bataille soit 3 Pièces à **TURTLE** et 3 à **KOI**.

FIN DE SAISON

Une fois la phase de guerre terminée, un nettoyage a lieu avant la mise en place de la saison suivante :

Défaussez Pièces d'or et Jetons Ronin - Tous les joueurs retournent à la réserve commune toutes leurs pièces d'or et Jetons Ronin restants. Leur réserve sera reconstituée au début de la saison suivante.

Retour des Shintos - Toutes les figurines placées sur les Tuiles Temple retournent dans la réserve de leur Clan. Ils pourront être renvoyés si besoin à la prochaine saison. Notez que les autres Figurines restent en place entre les saisons.

Retour des Mandats Politiques - Récupérez tous les Mandats Politiques sur le plateau et mélangez-les avec ceux inutilisés pour reformer une nouvelle pile de Mandats. Cette pile doit être donnée au joueur à gauche du dernier à avoir joué un Mandat lors de cette saison.

La mise en place de la saison suivante peut être maintenant effectuée.

L'HIVER FIN DU JEU

Le début de la saison d'Hiver signifie l'arrivée de la fin du jeu. La paix s'installe en même temps que les premiers flocons couvrent de neige les landes, et le Nouvel Empereur resplendit sous la protection des Kamis.

La seule mise en place qui a lieu lors de l'Hiver est le retour des otages dans le cas où des joueurs possèdent des cartes Saison qui déclenchent ce retour.

Les joueurs gagnent les Points de Victoire supplémentaires suivants :

Carte Saison Mérite – ces cartes Saison donnent des Point de Victoire seulement en Hiver et sous certaines conditions.

Tuiles Province en Guerre – Chaque Tuile Province en Guerre obtenue par un joueur lui rapporte le nombre de Point de Victoire indiqué dessus qui dépend de la saison où elle a été gagnée :

Printemps ① = 1 Point de Victoire

Eté ② = 2 Points de Victoire

Automne ③ = 3 Points de Victoire

Bonus de Province en Guerre – Les joueurs obtiennent aussi un bonus selon le nombre de Tuiles de différentes provinces qu'ils possèdent. Une même province possédée plusieurs fois par un même joueur ne compte que pour une seule :

NOMBRE DE TUILE PROVINCE EN GUERRE DIFFERENTE	BONUS DE POINTS DE VICTOIRE
3-4	10 PV
5-6	20 PV
7-8	30 PV

Si un joueur dépasse la limite de PV de 50, ramenez son marqueur sur 1 et retournez le pour se rappeler qu'il a franchi les 50. Une fois tous les Points de Victoire comptabilisés, le joueur avec le plus de Points est déclaré Vainqueur !

En cas d'égalité, c'est le clan avec l'Honneur le plus élevé qui gagne ! Dans le très rare cas où deux alliés se partagent la première place, ils partagent la victoire !

LES CLANS

Chaque clan dans Rising Sun possède une capacité unique qui les différencie les uns des autres.

CLAN KOI



Tourbillons des Courants – Souples et imprévisibles, le Clan Koi est capable d'utiliser les pièces d'or comme s'il s'agissait de Renforts Ronin. Au début de la phase de guerre, le joueur Koi repose dans la réserve générale ses jetons Ronin et récupère autant de pièces d'or.

Quand le Clan Koi gagne l'Avantage *Hire Ronin*, toutes ses pièces d'or en réserve comptent comme des jetons Ronin, ajoutant autant de Force utile dans la province.

CLAN BONSAI



Bonté Sacré – Toujours en pleine croissance et verdoyant, le Clan Bonsai n'a que de très peu de Pièces d'or quand ils achètent des ressources.

Le coût de tout ce qu'il achète est limité à 1 pièce d'or que ce soit des cartes Saison ou des Forteresses. Ce qui coûte 2 pièces ou plus, ne coûte que 1 Pièce. Ce qui coûte 0 reste gratuit.

Au cas où le Clan bénéficie d'une ristourne tel que le bonus du Mandat *Train*, celui-ci est appliqué après la capacité du Clan, réduisant le coût à 0.

CLAN DRAGONFLY



Ailes de la Légèreté – Le Clan Dragonfly peut littéralement voler sur toute la carte, apparaissant n'importe où sans restriction.

Quand le Clan Dragonfly invoque des Figurines, il peut les placer dans n'importe quelle province, qu'elle ait ou non une Forteresse. Le nombre de Figurines invoquées avec le Mandat *Recruit* dépend toujours du nombre de Forteresses en jeu.

Quand le Clan Dragonfly déplace ses Figurines, il peut les déposer sur n'importe quelle province de la carte, sans avoir à franchir de frontière ou à traverser de voies maritimes.

CLAN TURTLE



Coquille de l'Éternel – Le Clan Turtle bâtit ses Forteresses sur les carapaces de tortues légendaires. Ces forteresses indestructibles sont capables de se mouvoir sur la carte et peuvent même rejoindre les forces dans le combat.

Quand le Clan Turtle déplace ses Figurines, il peut choisir de déplacer ses Forteresses de la même manière que n'importe quel autre Figurine du Clan.

Chaque Forteresse Tortue a une Force de 1 let est comptabilisé durant un Mandat *Harvest* ou une bataille. Cependant, ces Forteresses ne peuvent pas être tuées, prises en otage ou remplacées lors d'un Mandat *Betray*.

CLAN LOTUS



Dicté le Flux – Le Clan Lotus est à même d'infléchir sur la Politique en remplaçant n'importe quel Mandat qu'ils jouent par celui de son choix.

Durant leur tour de Mandats, le Clan Lotus sélectionne un des 4 Mandats Politique piochés et le place face cachée sur la piste des Mandats, sans le montrer aux autres joueurs puis décide quel Mandat Politique il veut jouer à la place (*Recruit, Marshal, Train, Harvest* ou *Betray*)

GAME DESIGN: Eric M. Lang

ART: Adrian Smith

PRODUCTION: Thiago Aranha

LEAD GRAPHIC DESIGNER: Mathieu Harlaut

GRAPHIC DESIGN: Louise Combal, Marc Brouillon

KANJI ART: Mario Kamiya

MINIATURES DIRECTING: Mike McVey

SCULPTING: Arnaud Boudoiron, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Yannick's Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Edgar Ramos, Jose Roig, Edgar Skomorowski, Remy Tremblay

GAME BOARD ART: Nicolas Fructus

DEVELOPMENT: Fel Barros (lead), Alexandru Olteanu, Marco Portugal, Michael Shinall, Fabio Tola, Leo Almeida

RULES: Thiago Aranha

TRADUCTION FRANCAISE : Buldozebre

PLAYTESTING: Alan Teare, Alfredo Alencar, Andrew Moore, Anthony Walker, Bogdan Tudose, Brett Lavoie, Bruno Meira, Caio da Quinta, Carolina Negrão, Caryl Tan, Cauê Llop, Chris M. Cormier, Christopher Chung, Cindy Mohareb, Daniel Carvalheiro, Daniel Silva, Danilo Sparapani, Daryl Andrews, Dave Schokking, Dhruv Mayank, Diego de Moraes, Douglas McQuiggan, Ed Gass-Donnelly, Edson Tirelli, Eduardo Buffardi, Eduardo Cunha Vilela, Eitan Grinspun, Elizabeth Malette, Eric McQuiggan, Erica Hayes-Bouyouiris, Errol Elumir, Fabul Henrique, Flavio Oota, George Zywiell, Graydon Armstrong, Guilherme Goulart, Gustavo Hendrigo, Humberto Mendes, Isadora Leite, James Taylor, James Wilkinson, Jamie Maltman, Jeff Ridpath, Jennifer Neilly, João José Goes, John Lloyd, John Radic, Jonathan George, Jorin B., Justin Edward, Justin Knott, Justin Mohareb, Kenneth Antonio, Laurie Cheung, Leslie Cheung, Livia Sparapani, Lucas Martini, Luiz Alvarez, Luiz Kalagar, Luiza Pirajá, Marc Goudge, Mark Whiting, Mateen Mahboubi, Matthew Tee, Maurício Torselli, Max Hansen, Michael Chang, Mike Barnett, Mike White, Mikhail Honoridez, Mischa Auerbach-Ziogas, Mitch Schroeder, Mitchell McCulloch, Mydia Amélia, Nabeel Hussain, Nahuel Clerico, Nancy Vuong, Nick Switzer, Nick Walker, Norm Weir, P. Orbis Proszynski, Patricia Gil, Paulo Cercere, Paulo Shinji, Peter C. Hayward, Peter Jung, Peter Lipson, Renato Bardela, Rodrigo Esper, Rodrigo Sonnesso, Rory O'Connor, Sascha Matzkin, Sean Jacquemain, Sergio Roma, Sharon Lam, Sinthuja Kanesh, Sonja Lang, Tiffany Ann, Travis Provick, Trevor Douglas, Victor Ferreira Soares, Yuwal Grinspun

PUBLISHER: David Preti

© 2017 CMON Productions Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. The Guillotine Games logo is a trademark of Guillotine Games Ltd. Rising Sun, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



RESUME DES REGLES

MISE EN PLACE

- Choisir un Set de Cartes Saison à rajouter à celle de base.
- Piocher 4 Tuiles Temple.
- Positionner les Marqueurs de Clan sur la Piste d'Honneur comme indiqué sur chaque Ecran de Clan.
- Les joueurs commencent avec 1 Daimyo, 1 Bushi et 1 Forteresse dans leur Province de départ.

CHAQUE SAISON

MISE EN PLACE SAISONNIERE

- Placer les Tuiles de Province en Guerre et les Jetons Indication de Guerre correspondants
- Placer le set spécifique de Cartes Saison près du Plateau.
- Donner à chaque joueur son revenu saisonnier.

TEA CEREMONY

Négocier pour former de nouvelles alliances.

PHASE POLITIQUE

TOUR DES MANDATS

Les Mandats sont résolus dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. Chaque Mandat offre une capacité commune à tous les joueurs et un bonus au joueur actif et son allié :

• RECRUIT

Commun : Invoquer une Figurine pour chaque Forteresse du joueur. Un Shinto invoqué peut être envoyé prier à un Temple.

Bonus : Invoquer une Figurine supplémentaire.

• MARSHAL

Commun : Déplacer chaque Figurine du joueur en traversant une Frontière ou empruntant une route maritime.

Bonus : Construire une Forteresse pour 3 Pièces d'or.

• TRAIN – Le joueur actif joue ce Mandat en premier.

Commun : Acheter une seule carte Saison en payant son coût.

Bonus : Payer une Pièce de moins.

• HARVEST

Commun : Gagner 1 Pièce d'or.

Bonus : Récolter les récompenses des Provinces où vous avez la supériorité militaire.

• BETRAY

Joueur actif uniquement : Remplacer 2 Figurines adverses sur la Carte (de joueurs différents) par les vôtres de même type. Si vous étiez dans une alliance, elle est brisée et vous perdez de l'Honneur.

CHAQUE SAISON (SUITE)

TOUR DE KAMI

Résoudre les Temples de la gauche vers la droite. Le joueur avec le plus de Force gagne la faveur du Kami.

PHASE DE GUERRE

Résoudre les batailles dans les Provinces selon l'ordre des Jetons.

- Province vide – Défausser a Tuile.
- Un seul joueur – Il gagne la Tuile.
- Deux joueurs alliés – Le joueur avec le plus d'Honneur gagne la Tuile.
- Au moins deux joueurs non alliés – Bataille.

RESOLUTION D'UNE BATAILLE

Les joueurs misent secrètement sur les différents Avantages de Guerre. De l'Avantage de gauche vers celui de droite, les joueurs remportant la mise d'un Avantage choisissent de l'exécuter ou pas :

SEPPUKU: Tuer toutes ses Figurines. Gagner 1 PV et 1 d'Honneur par Figurine tuée.

TAKE HOSTAGE: Prendre 1 otage. Voler 1 PV à l'adversaire.

HIRE RONIN: Ajouter vos Jetons Ronin à vos Forces.

ISSUE DE BATAILLE : Le joueur avec le plus de Force gagne la Tuile, tuant toutes les Figurines adverses (sauf celle de son allié).

IMPERIAL POETS: Gagner 1 PV par Figurine tuée.

Les perdants défaussent leurs Pièces mises. Le vainqueur redistribue ses Pièces mises équitablement entre les perdants.

FIN DE SAISON

- Défausser toutes les pièces d'or et les jetons Ronin.
- Retourner les Shinto des Temples dans leur réserve.
- Remélanger les Mandats Politique.

HIVER – FIN DU JEU

Retourner les otages, puis ajouter les PV supplémentaires des cartes Saison Mérite, Tuiles de Province en Guerre et leur Bonus (comme indiqué sur l'Ecran de Clan).

Le vainqueur est celui qui a le plus de PV. En cas d'égalité entre allié, la victoire est partagée.

AUTRES REGLES

Honneur – Quand il y a égalité, le joueur avec le plus d'Honneur gagne. En cas de conflit dans le timing d'une capacité, c'est le joueur ayant le plus d'Honneur qui décide l'ordre de jeu.

Négociation – Durant la cérémonie du Thé et la Phase Politique, les joueurs peuvent négocier Pièces d'or et Jetons Ronin. Rien n'oblige un joueur à respecter ses engagements.