

Joraku



En avant vers Kyoto!

Le shogunat Ashikaga est en déclin. Le Japon est divisé et dirigé par des chefs de guerre féodaux, les Daimyos. Vous êtes l'un d'eux, combattant pour prendre le pouvoir et unifier le Japon.

Joraku signifie « aller à Kyoto ». C'est un mot de japonais ancien, utilisé avant la période Edo, plus particulièrement pendant la période Sengoku. Joraku se réfère à l'action des Daimyos en marche vers Kyoto avec leurs armées, afin de « protéger le Shogun et l'Empereur des autres seigneurs rebelles », mais en fait régner à leur place.

En route vers Kyoto! Prenez la tête de votre armée et vainquez tous les Daimyos sur votre chemin! En marche! À la victoire! En marche! Kachidoki!

Aperçu du jeu

Joraku est un jeu de contrôle de zones à base de cartes. Trompez vos adversaires en jouant des cartes tactiques, utilisez vos loyaux Samourais pour prendre le contrôle de zones et gagnez en prestige. Seul le Daimyo avec la plus haute réputation pourra diriger le Japon!

Liste du matériel :

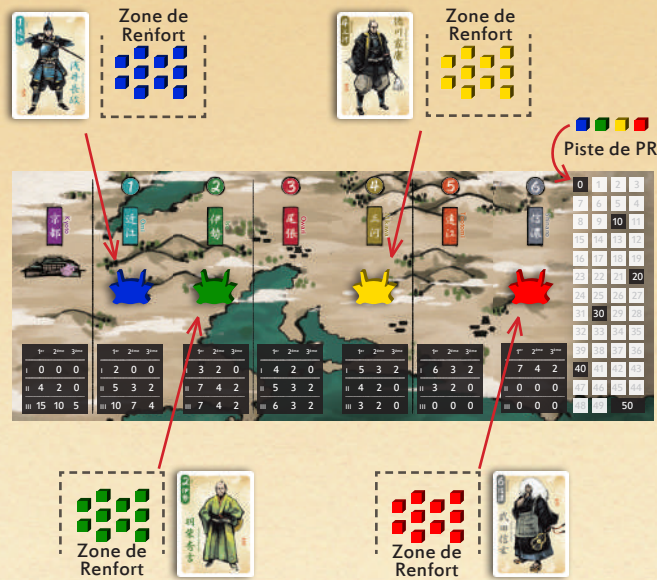
- 4 pions Daimyo
- 44 pions Samourai
- 6 cartes Daimyo
- 21 cartes d'Escarmouche
- 1 carte Kachidoki
- 6 cartes de variantes
- 4 cartes de résumé
- 4 plateaux de jeu
- 1 feuille de règles



Mise en place du jeu

- Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte de résumé, le pion Daimyo et tous les pions Samourai de cette couleur puis rassemble les cubes à côté de sa carte Daimyo en une zone de renfort pour ses Samourais.
- Placez les plateaux de jeu les uns à côté des autres, dans l'ordre numérique, pour former le plateau comme indiqué sur l'illustration de Mise en place.
- Mélangez toutes les cartes Daimyo et distribuez-en une face visible à chaque joueur.
- Le joueur avec la carte Daimyo de plus haute valeur prend la carte Kachidoki.
- Placez votre pion Daimyo sur le plateau, dans la zone qui a la même valeur que votre carte Daimyo.
- Placez un de vos pions Samourai sur l'espace 0 de la Piste de Points de Réputation (PR).
- Le joueur avec la carte Kachidoki devient le premier joueur. Commencez la partie!

Illustration de mise en place



Aperçu d'un round

Une partie est constituée de trois tours. Chaque tour se décompose en trois phases : Recrutement, Escarmouche et Prestige. Pendant la phase de Recrutement, vous piocherez de nouvelles cartes. Et pendant la phase d'Escarmouche, vous jouerez des cartes pour déplacer vos troupes. À la fin de cette phase d'Escarmouche, vous gagnerez des PR selon la position du Daimyo vainqueur. Puis pour chaque zone, séparément, à la fin du tour.

Phase de Recrutement

1. Mélangez toutes les cartes d'Escarmouche et distribuez-en le nombre suivant à chacun selon le nombre de joueurs :

- 3 Joueurs :** Distribuez 6 cartes à chaque joueur.
- 4 Joueurs :** Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

Placez toutes les cartes d'Escarmouche restantes de côté, face cachée. Ne les regardez pas, elles ne seront pas utilisées pendant ce tour.

2. Tous les joueurs regardent les cartes dans leur main, en choisissent deux et les passent face cachée simultanément au joueur à leur gauche. Après que tous les joueurs ont pris leurs cartes, allez à la Phase d'Escarmouche.

Phase d'Escarmouche

1. En commençant par le premier joueur puis en sens horaire, chaque joueur joue 1 carte d'Escarmouche de sa main et en applique immédiatement les effets : ajouter des Samourais sur le plateau ou dépenser des points d'action de la valeur de la carte.

2. Quand vous jouez une carte, vous devez suivre les règles suivantes :

- Le premier joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main face visible sur la table.
- En commençant par le deuxième joueur, les joueurs doivent jouer une carte de la même couleur que la carte jouée par le premier joueur, si possible.
- Vous ne pouvez jouer une carte d'une couleur différente que si vous n'avez pas de carte de la même couleur en main.

3. Après que tous les joueurs ont joué une carte d'escarmouche, déterminez le vainqueur de cette Escarmouche :

- La carte Ninja l'emporte si un joueur a joué un 6.

ii. Le joueur ayant joué la carte de plus haute valeur l'emporte, quelle que soit sa couleur.

iii. S'il y a une égalité, le joueur ayant joué la dernière carte à égalité l'emporte.

iv. Le vainqueur prend la carte Kachidoki et devient premier joueur pour la prochaine Escarmouche. Les joueurs qui sont dans la zone où se situe le pion Daimyo du vainqueur gagnent des Points de Réputation (PR) selon la carte Kachidoki que le vainqueur vient de récupérer.

4. Répétez les étapes 1 à 3 de la Phase d'Escarmouche jusqu'à ce que toutes les cartes en mains soient jouées. Après que tous les joueurs ont vidé leur main, allez à la Phase de Prestige.

Exemple d'escarmouche #1 : (Les cartes sont jouées de gauche à droite) : la carte de plus haute valeur l'emporte.



Exemple d'escarmouche #2 : le Ninja gagne puisqu'un 6 a été joué.



Phase de Prestige

En commençant par la zone #6 (Shinano) et en avançant vers Kyoto, les joueurs comparent leur influence dans chaque zone et gagnent, à chaque fois, des PR selon leur rang.

Chaque pion Daimyo compte pour 2 points d'influence ; chaque pion Samourai compte pour 1 point d'influence. En cas d'égalité, les joueurs concernés reçoivent les points du prochain rang inférieur à la place - propulsant les joueurs suivants d'un rang plus bas également, si c'est possible.

Les joueurs gagnent des PR selon la table de décompte de chaque zone. Les PR gagnés seront différents à chaque tour. Utilisez la ligne correspondant au tour en cours pour déterminer combien de PR vous gagnez dans chaque zone et avancez votre pion Samourai sur la piste des PR pour indiquer votre nouveau total.

Le joueur avec le plus d'influence dans une zone gagne la valeur "1^{ère}", le deuxième gagne la valeur "2^{ème}", le troisième gagne la valeur "3^{ème}" et les joueurs suivants rien pour cette zone. Après que chaque zone a été décomptée, commencez le tour suivant. Tous les pions restent sur le plateau, ne les déplacez pas ou ne les remettez pas dans votre réserve.

Fin de partie

La partie se termine après trois tours. Le joueur avec le plus de PR gagne. Dans le cas d'une égalité, le joueur avec la carte Daimyo de plus haute valeur gagne.

Voir le dos de ce feuillet pour le reste des règles et des exemples.

Règles supplémentaires et exemples

Résolution des cartes d'Escarmouche

Quand vous jouez une carte d'Escarmouche pendant la phase d'Escarmouche, vous devez résoudre son effet immédiatement. Selon son type, elle aura un effet différent :

Ninja : Prenez 0 à 3 pions Samouraï de votre réserve et placez-les dans n'importe quelle(s) zone(s) sur la carte. Ceci peut inclure Kyoto.

Numéro 1 à 6 : Choisissez l'effet A ou B :

A. Prenez 0 à 3 pions Samouraï de votre réserve et placez-les tous dans la zone avec le même numéro que la carte jouée.

B. Gagnez des points d'actions (PA) du même nombre que la carte et utilisez-les immédiatement. Voir la table ci-dessous pour savoir comment les dépenser. Vous ne pouvez pas stocker des PA inutilisés pour un usage ultérieur.

Coût	Effet
2 PA	Déplacez votre pion Daimyo dans une zone adjacente.
1 PA	Déplacez un de vos pions Samouraï dans une zone adjacente.
1 PA	Retirez un pion Samouraï appartenant à un adversaire de la zone où votre pion Daimyo se situe. Renvoyez-le dans sa réserve.

Suite des exemples d'Escarmouches

Exemple d'escarmouche #3 :

la dernière carte jouée gagne une égalité.



Exemple d'escarmouche #4 :

aucun 6 n'a été joué, la carte de plus forte valeur gagne.



Exemple de déroulement d'une escarmouche

(Les cartes jouées sont résolues immédiatement)

Jaune joue un "Ninja" : il prend 3 pions Samouraï de sa réserve et en place 1 à Kyoto et 2 dans la zone #3 Owari.



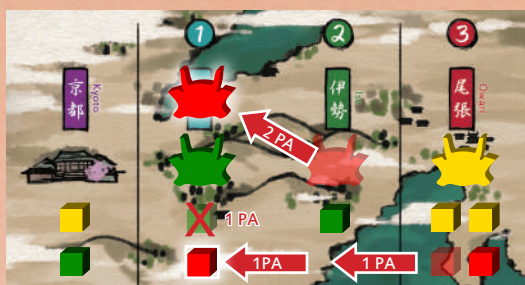
Vert joue un "Ninja" :

Elle prend 3 pions Samouraï de sa réserve et en place 1 à Kyoto, 1 dans la zone #1 Omi et 1 dans la zone #2 Ise.



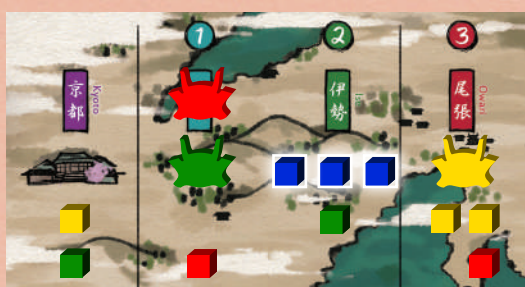
Rouge joue un "5" :

Elle décide d'utiliser sa carte pour 5 PA. Elle déplace son Daimyo d'une zone pour 2 PA et retire un Samouraï vert pour 1 PA. Enfin elle déplace un Samouraï rouge deux fois pour 2 PA.



Bleu joue un "2" :

Il décide d'utiliser sa carte pour le placement. Il prend 3 pions Samouraï de sa réserve et les place tous dans la zone #2 Ise. L'escarmouche se termine et le gagnant est Rouge. Elle prend la carte Kachidoki et gagne 3 PR, puisqu'elle est au 1^{er} rang dans la zone où son Daimyo se trouve. Vert gagne aussi 2 PR pour être 2^{ème}.



Résolution de la carte Kachidoki

Quand vous recevez la carte Kachidoki, vérifiez immédiatement le niveau d'influence de tous les joueurs dans la zone où se situe votre pion Daimyo. Chaque pion Daimyo compte pour 2 points d'influence ; chaque pion Samouraï compte pour 1 point d'influence.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés recevront les points du niveau inférieur et les joueurs suivants descendront également d'un niveau, si possible. Enfin, tous les joueurs dans cette zone gagnent des PR selon ce tableau de score (également imprimé sur la carte Kachidoki).

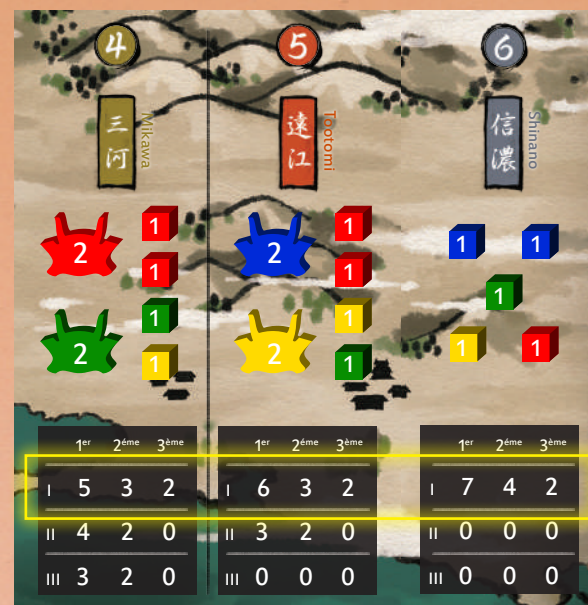
Niveau	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
PR	3	2	1

Exemple de Kachidoki :

Si Rouge gagne l'escarmouche ci-dessous, c'est la zone #4 Mikawa, où se trouve son pion Daimyo, qui est évaluée. Rouge est 1^{ère} et, selon la carte Kachidoki, gagne 3 points. Vert est 2^{ème} et gagne 2 points, et Jaune, 3^{ème}, gagne 1 point.



Exemples de décomptes



(Ceci est le premier tour de la partie, la première ligne du tableau de décompte est donc utilisée.)

Zone 6 Shinano :

Bleu a 2 points d'influence et Rouge, Jaune et Vert ont 1 point. Bleu gagne 7 PR pour être 1^{er}, mais les autres sont à égalité à la QUATRIÈME place, ils ne gagnent donc pas de PR dans cette zone.

Zone 5 Totomi :

Bleu a 2 points d'influence, Rouge 2, Jaune 3 et Vert 1. Jaune est 1^{er} et gagne 6 PR. Bleu et Rouge sont à égalité à la TROISIÈME place, ils gagnent donc tous les deux 2 PR. Vert est 4^{ème} et ne gagne pas de PR.

Zone 4 Mikawa :

Rouge a 4 points d'influence, Vert 3 et Jaune 1. Rouge est donc 1^{er} et gagne 5 PR, Vert est 2^{ème} et gagne 3 PR et Jaune gagne 2 PR.

Modes de jeu avancés

Six cartes de variantes de règles sont incluses dans la boîte. Vous pouvez les utiliser pour jouer une partie avancée, mais les joueurs devraient jouer au moins une partie sans elles.

Piochez deux cartes de variantes de règles au hasard pendant la mise en place et placez-les à côté du plateau pour que tous les joueurs puissent les voir. Les règles sur ces cartes supplantent celles de ce livret de règles. Ces variations subtiles changeront grandement le rythme du jeu et les joueurs devront adopter de nouvelles stratégies à chaque fois qu'ils joueront.

Crédits

Créateur : Iori Tsukinami (月並いおり)

Illustrateur : Nariko (ナリコ)

Création graphique : Katie Welch

Traduction version française : Arnaud Moyon

Éditeurs : Nuts! Publishing

Tasty Minstrel Games LLC

Moaideas Game Design

