



KODACHI

RÈGLE DU JEU

XII^e siècle, au Japon. La guerre de Genpei est terminée et vous avez enfin rangé votre épée Kodachi. Vous aspiriez à une vie paisible, mais encore une fois, les grandes Familles dirigeantes vont faire appel à vos talents pour imposer leur pouvoir. Furtivité ou force, ruse et intrigue... Choisissez les meilleures armes pour remplir les missions qui vous sont confiées.

Matériel :

4 séries de 12 cartes de départ :



Chaque série est identifiée par un symbole sur le côté de la carte pour les trier facilement (1 série par joueur).

60 cartes formant le paquet des Clans :



21 Émissaires
(à bords blancs)



17 Influences
(à bords violets)



22 Ninjas
(à bords gris)



1 Shuriken



4 Cartes de
rappel de règle



9 jetons
de Prestige

50 cartes formant le paquet des Gardes :



35 Gardes
(à bords marron)



15 Gardes d'élite
(à bords rouges)



1 Carte
1^{er} joueur /
1^{ère} joueuse

Mise en place :

1 Donnez à chaque joueur **une série de 12 cartes de départ** (10 cartes Dojo et 2 cartes Compétences Ninjas). Chaque série est identifiée par des symboles différents sur le côté pour faciliter le tri.

Mélangez vos 12 cartes et placez-les en pile face cachée devant vous.

Piochez 6 cartes qui constituent votre main de départ.

À moins de 4 joueurs, la ou les séries de départ restantes sont remises dans la boîte.

2 Le joueur le plus calme prend le **Shuriken** et la **carte 1^{er} joueur/1^{ère} joueuse**. Il/Elle commencera la partie. Puis donnez au **2^e joueur**, dans le sens horaire, 1 carte Garde avec un éventail (dans le bandeau en haut à gauche), qu'il place face visible devant lui (c'est un trésor de départ). Donnez au **3^e joueur** un garde avec un parchemin et au **4^e joueur** un garde avec un vase.

3 Mélangez ensemble les cartes **Gardes** (marron) restantes et les cartes **Gardes d'élite** (rouges) et placez ce paquet au centre de la table, face cachée. C'est le **paquet des Gardes**.

4 Mélangez les cartes **Émissaires**, **Influences** et **Ninjas** et placez-les en une pile, face cachée, au centre de la table. C'est le **paquet des Clans**.

5 Empilez les jetons de Prestige par couleurs et dans l'ordre croissant avec la valeur 2 en haut de la pile, la valeur 4 au milieu et la valeur 5 en dessous.

Exemple de mise en place pour 2 joueurs :



Déroulement du jeu :

Le premier joueur commence la partie, puis on joue dans le sens horaire.

À votre tour, vous jouez les 3 phases suivantes :

(A) **Attaquez les Clans** (Stop ou encore).

(B) **Rempportez des récompenses**.

(C) **Gardez 4 trésors au maximum et reconstituez une main de 6 cartes**.
Puis passez le Shuriken au joueur à votre gauche.

LE JEU SE TERMINE QUAND :

Un joueur gagne un 4^e jeton de Prestige ou prend le dernier jeton de Prestige. Continuez la partie jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le joueur avec le plus de points remporte la victoire !

(A) ATTAQUEZ LES CLANS.

Au début de votre tour, révéléz la **première carte du paquet des Clans**, ainsi que la **première du paquet des Gardes**.

Placez-les, face visible, pour former une colonne.



Prenez connaissance des 2 cartes puis :

A.1 - Déclarez si vous souhaitez :

Attaquer en Force - OU - Attaquer Furtivement.

ATTAQUE EN FORCE : Vous devrez atteindre une valeur de combat strictement **supérieure** à la valeur d'un garde.

ATTAQUE FURTIVE : Vous devrez atteindre une valeur de combat strictement **inférieure** à la valeur d'un garde.

Dans les 2 cas, **l'égalité ne vous donne pas la victoire !**

Après avoir choisi, posez le **Shuriken** devant vous, du côté approprié :



Attention : le mode d'attaque choisi pour le 1^{er} garde détermine votre type de combat pour tous les gardes que vous allez affronter durant ce tour !

Exemple : Le garde est de valeur 5.

David peut choisir la Force ou la Furtivité.

S'il choisit la Force, il doit obtenir une valeur de combat strictement supérieure à 5.

S'il opte pour la Furtivité, il doit obtenir une valeur de combat strictement inférieure à 5.

Après avoir décidé, il devra combattre les gardes suivants avec la même stratégie.



A.2 - Jouez une seule carte Dojo :

Vous devez jouer UNE SEULE carte Dojo pour combattre un garde.



Exemple : David déclare attaquer Furtivement et joue une carte Dojo de valeur 4, inférieure à la valeur du garde.

Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Compétences :

En plus de votre carte Dojo, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Compétences, avant ou après votre carte Dojo, pour vous aider à combattre un garde.

Cartes Compétences : ce sont les 2 cartes Ninjas de votre paquet de départ plus toutes les cartes Clans que vous achèterez durant la partie (en phase B) et qui seront intégrées à votre paquet.

Les cartes Compétences ont des effets spéciaux représentés par des icônes en haut à gauche de ces cartes. S'il y a plusieurs effets sur une carte, vous devez utiliser tous les effets (si possible) du haut vers le bas.



Toutes les Compétences sont décrites en détail, avec des exemples, en page 12 (dernière page).

Exemple : Antoine attaque Furtivement et doit donc jouer une carte inférieure à la valeur du garde (2). Sa carte Dojo la plus basse est un 2 et l'égalité ne permet pas de le battre.

Il joue donc une carte Compétence Ninja pour soustraire 1 à sa carte Dojo et ainsi battre le garde.



Exemple : Julian attaque en Force. Il doit jouer une carte Dojo de valeur supérieure à celle du garde (2). Mais il ne lui reste qu'une carte Dojo de valeur 1... Il joue alors une Compétence Ninja : la valeur de sa carte Dojo est augmentée de 1 et il pioche une nouvelle carte de son paquet. Chanceux, il pioche un Ninja qui lui permet d'augmenter encore de 2 sa valeur de combat et pioche en plus une nouvelle carte. Avec une valeur de combat totale de 4, il remporte ce combat !



Exemple : Mélanie attaque en mode Furtif. Elle doit jouer une carte inférieure à la valeur du garde (3). Sa carte Dojo restante est de valeur 5. Elle décide de jouer une Compétence Ninja qui lui permet de piocher 3 cartes. Une des cartes piochées est un nouveau Ninja qui lui permet de changer son mode d'attaque ! Elle la joue pour retourner le Shuriken et passer en Force et peut maintenant jouer sa carte de valeur 5 pour remporter le combat.



Attention ! Certaines cartes Compétences peuvent être jouées comme des cartes Dojo. Il n'est alors pas nécessaire de jouer une carte Dojo de base.

Exemple : David est en mode Furtif. Il doit jouer une carte Dojo plus petite que la valeur du garde (4). Il joue sa carte Compétence Ninja comme une carte Dojo de valeur 3 et bat le garde.



RÉSULTAT DE L'ATTAQUE :

RÉUSSITE ! LE GARDE EST VAINCU. - STOP OU ENCORE ? -

Félicitations ! Mais pour l'instant vous ne gagnez aucune récompense... Vous devez maintenant décider si vous continuez d'attaquer pour tenter de gagner plus de récompenses (au risque de tomber sur plus fort que vous et ne rien remporter) ou si vous arrêtez l'attaque pour collecter vos récompenses.

Attention : Nous vous rappelons que le mode d'attaque (Force ou Furtif) a été décidé au premier garde et que vous ne pouvez pas en changer durant le tour !

ENCORE ! Vous attaquez un nouveau garde :

Retournez un nouveau Garde à droite du précédent ainsi qu'une nouvelle carte Clan à droite de la précédente (pour former une nouvelle colonne Garde-Clan).

Puis recommencez la phase A.2 avec ce nouveau garde et les cartes qu'il vous reste en main.

Ou

STOP ! Vous collectez vos récompenses :

En phase B, vous pourrez remporter un nombre maximum de récompenses égal au nombre de gardes vaincus moins 1 (minimum 1 récompense).

Puis vos adversaires pourront collecter au maximum 1 récompense chacun.

DÉFAITE ! LE GARDE VOUS BAT.

- VOUS RENTREZ LES MAINS VIDES -

Vous êtes incapable de battre le garde...
Votre tour s'arrête immédiatement.

Vous ne remportez aucune récompense en phase B, mais vos adversaires pourront quand même collecter au maximum 1 récompense chacun !

Les gardes d'élite :

Les gardes d'élite (rouges) sont plus puissants que les gardes réguliers (marron), mais ils offrent souvent de meilleures récompenses s'ils sont vaincus. Prenez cela en considération lorsque vous décidez de continuer ou stopper une attaque.



Exemple : La prochaine carte qui sera retournée est un garde d'élite !

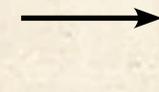
• Certains gardes d'élite présentent 2 valeurs différentes :

En mode Furtif, vous devez battre la plus basse valeur.
En mode Force, vous devez battre la plus haute valeur.

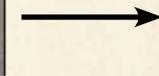
Exemple : La valeur de ce garde d'élite est de 2 contre le mode Furtif et de 4 contre la Force.

Comme Mélanie attaque en Force, elle doit dépasser 4.

Elle joue alors une carte Dojo de valeur 5 et gagne le combat.



Exemple : La valeur de ce garde d'élite est de 0 contre une attaque Furtive et de 3 contre la Force. Comme Antoine attaque en mode Furtif, il doit atteindre une valeur inférieure à 0. Il joue une carte Dojo de valeur 1 et un Ninja (-2) pour une valeur de combat totale de -1, battant ainsi ce garde. Sa carte Ninja lui permet également de piocher une carte.



• Certaines cartes d'élite ont 2 gardes :

Vous devez vaincre les 2 dans l'ordre (de gauche à droite) pour battre cette carte.

Exemple : Il y a 2 gardes sur cette carte d'élite.

Le premier de valeur 3 et le second de valeur 5. Mélanie attaque en Furtivité. Elle joue une carte Émissaire (Dojo de valeur 3) et un Ninja (-1), ce qui donne 2, pour combattre le 1^{er} garde de valeur 3. Son Ninja lui permet également de piocher une carte. Puis elle joue une carte Dojo de valeur 4 qui suffit pour battre le 2^e garde. Par ailleurs, comme elle a réussi à vaincre cette carte Garde en utilisant un émissaire dans le combat, elle gagne un jeton de Prestige correspondant (voir page 11).



Puis



Exemple de défaite :

Julian attaque en Force. Il vient déjà de vaincre 2 gardes et dit « Encore ! ».

Il fait alors face à un garde d'élite de valeur 6 !
Il n'y a pas d'issue, il ne peut remporter le combat avec les cartes qui lui restent en main...



(B) REMPORTEZ DES RÉCOMPENSES.

Après avoir décidé de stopper l'attaque, vous pouvez collecter **un nombre maximum de récompenses égal au nombre de gardes vaincus moins 1** (minimum 1 récompense).

Si vous avez vaincu 1 ou 2 garde(s), collectez 1 récompense. Pour 3 gardes, 2 récompenses. Pour 4 gardes, 3 récompenses et ainsi de suite...

Si vous avez subi une **défaite, vous ne collectez pas de récompense !**

Puis, **chacun de vos adversaires, en sens horaire, peut collecter 1 récompense** (que vous ayez stoppé l'attaque ou subi une défaite). Il peut ne pas y avoir assez de cartes restantes pour tous vos adversaires. Seuls les premiers pourront alors se servir.

Collecter une récompense : pour chaque récompense, vous pouvez récupérer une carte parmi les **gardes vaincus** ou les **cartes Clans exposées**.

• **Les cartes Gardes vaincus sont gratuites, ce sont les trésors.**

La nature du trésor est décrite par l'icône en haut à gauche.

Lorsque vous prenez un trésor, **placez-le face visible devant vous.**

Vous pouvez conserver un trésor ou l'utiliser immédiatement durant le tour.

Note : les cartes d'élite avec 2 gardes ne comptent que pour une seule récompense.



La nature du trésor est indiquée en haut à gauche.

• **Les cartes Clans doivent être achetées avec des trésors** (voir page 9).

Vous devez payer le coût en bas d'une carte Clan avec des trésors que vous avez collectés. Une fois cette carte achetée, ajoutez-la **directement à votre main**, c'est désormais une **Compétence de votre jeu**.

Placez les trésors dépensés dans la défausse des gardes.



La Compétence acquise est indiquée en haut à gauche.

Le coût est indiqué en bas.

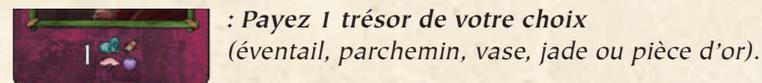
Les trésors :



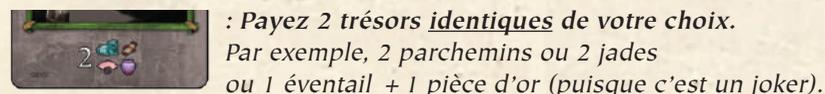
Il existe 5 sortes de trésors qui permettent d'acheter les cartes Clans. Du moins rare au plus rare : l'éventail, le parchemin, le vase, le jade et la pièce d'or.
La pièce d'or est un joker qui peut remplacer n'importe quel trésor.

• Comment acheter les cartes Clans :

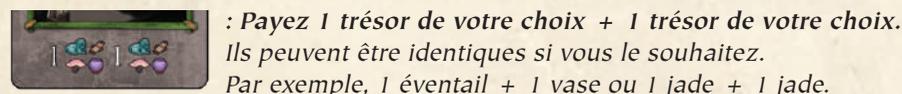
Voici comment lire le coût d'achat des cartes Clans.



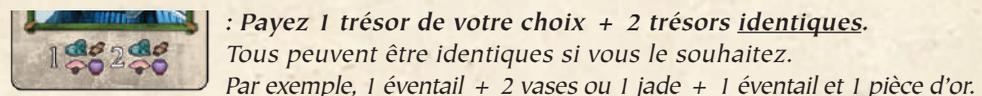
: Payez 1 trésor de votre choix (éventail, parchemin, vase, jade ou pièce d'or).



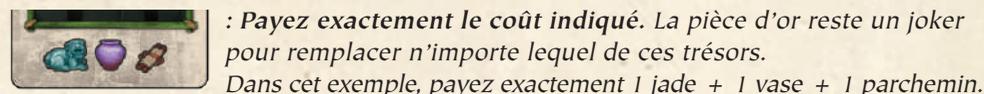
: Payez 2 trésors **identiques** de votre choix. Par exemple, 2 parchemins ou 2 jades ou 1 éventail + 1 pièce d'or (puisque c'est un joker).



: Payez 1 trésor de votre choix + 1 trésor de votre choix. Ils peuvent être identiques si vous le souhaitez. Par exemple, 1 éventail + 1 vase ou 1 jade + 1 jade.



: Payez 1 trésor de votre choix + 2 trésors **identiques**. Tous peuvent être identiques si vous le souhaitez. Par exemple, 1 éventail + 2 vases ou 1 jade + 1 éventail et 1 pièce d'or.



: Payez **exactement le coût indiqué**. La pièce d'or reste un joker pour remplacer n'importe lequel de ces trésors. Dans cet exemple, payez exactement 1 jade + 1 vase + 1 parchemin.

IMPORTANT : Vous pouvez avoir **plus de 6 cartes en main** après avoir acheté une carte Clan. Votre main ne retombe à 6 cartes qu'à la fin de votre propre tour (voir page 10).

Exemple de collecte de récompenses :



Les cartes Clans doivent être achetées avec des trésors.

Les gardes vaincus sont collectés gratuitement. Ce sont des trésors.

David a vaincu 4 gardes et décide de stopper son attaque. Il peut donc collecter 3 récompenses (4-1). Il a conservé un éventail d'un tour précédent. Il le dépense pour acheter la carte Influence ① qu'il rajoute à sa main. Puis il prend gratuitement 1 vase comme trésor ② et le dépense immédiatement pour acheter la carte Ninja ③ qu'il rajoute aussi à sa main.

Les autres joueurs, dans l'ordre du tour, vont maintenant pouvoir collecter 1 récompense chacun, parmi les 5 cartes restantes.

(C) GARDEZ 4 TRÉSORS AU MAXIMUM ET RECONSTITUEZ UNE MAIN DE 6 CARTES.

Défaussez les gardes vaincus restant sur la table (ceux qui n'ont pas été pris comme trésors durant ce tour) dans une défausse des gardes.

Défaussez les cartes Clans restant sur la table (celles qui n'ont pas été achetées durant ce tour) dans une défausse des clans.

Conservez 4 trésors au maximum devant vous !

Si vous en avez trop, défaussez le surplus comme vous le souhaitez.



Exemple : À la fin de son tour, David a 6 trésors posés devant lui. Il doit en défausser 2 pour n'en garder que 4. Il décide de défausser un éventail et un parchemin.

Complétez votre main à 6 cartes :

- Défaussez les cartes Dojo ou Compétences jouées durant votre tour.
- Vous pouvez aussi défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez.
- Si vous avez plus de 6 cartes en main, vous êtes obligé d'en défausser pour retomber à 6 cartes.

Puis piochez des cartes de votre paquet pour compléter votre main à 6 cartes (si nécessaire).

À tout moment, si un paquet est vide (le vôtre, celui des Gardes ou celui des Clans) et que vous devez y piocher une carte : Remélangez la défausse correspondante et reconstituez le paquet.

Donnez le Shuriken à votre voisin de gauche, qui commence alors son tour.

FIN DE PARTIE : LES ÉMISSAIRES.



Les émissaires : ils peuvent être joués comme des cartes Dojo. Si vous **gagnez un combat** contre un garde avec un émissaire, vous **gagnez immédiatement le jeton de Prestige de cette couleur** au sommet de la pile, s'il en reste. *Dans l'exemple à droite, cet émissaire est une carte Dojo de valeur 2 et permet de gagner un jeton de Prestige bleu.*

La fin de partie est déclenchée quand un joueur gagne un **4^e jeton de Prestige** ou prend **le dernier jeton de Prestige** encore disponible sur la table. Continuez la partie jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Note : vous continuez à collecter 1 récompense à la fin du tour de vos adversaires même si la fin de partie a été déclenchée.

SCORE ET VICTOIRE :

Les joueurs additionnent les points suivants :

• Trésors non dépensés :

Chaque trésor non dépensé rapporte **1 point**, quelle que soit sa nature (éventail, parchemin, vase, jade ou pièce d'or).

• Jetons de Prestige (gagnés grâce aux émissaires) :

Chaque jeton de Prestige gagné par un de vos émissaires rapporte le **nombre de points inscrits** dessus.



• Cartes Émissaires et Ninjas :

Les cartes Émissaires et Ninjas dans votre paquet vous rapportent **les points inscrits dans le bandeau** en haut à droite.



• Cartes Influences :

Chaque carte Influence que vous achetez permet de gagner **des points de façon spéciale**, en fonction du bandeau en haut à droite :

Émissaire : rapporte 1 point par carte Émissaire (blanche) dans votre paquet.

Ninja : rapporte 1 point par carte Ninja (grise) dans votre paquet, y compris vos 2 Ninjas de départ.

Influence : rapporte 1 point par carte Influence (violette) dans votre paquet, y compris celle-ci.

Pouvoir : rapporte 6 points si vous êtes le seul joueur à posséder ce type de carte Influence, 4 points si vous êtes 2 joueurs à en posséder et 2 points au-delà.

Le joueur avec le plus de points remporte la victoire !

En cas d'égalité, le joueur parmi les ex aequo avec le plus d'émissaires gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui possède le plus de jetons de Prestige parmi les égalités remporte la partie.

Exemple de score :



Valeur des 2 Émissaires : $4 + 5 = 9$ points.
David possède 2 cartes Influences sur le nombre d'émissaires :

2 cartes Influences x 2 Émissaires = 4 points.



Valeur des 3 Ninjas : $2 + 0 + 0 = 2$ points.

David possède 1 carte Influence sur le nombre de Ninjas :
1 carte Influence x 3 Ninjas = 3 points.



David possède 2 cartes Influences de Pouvoir. Malheureusement il n'est pas le seul à en posséder, car Mélanie en possède aussi une...

Chaque carte rapporte donc 4 points à David : 2 cartes x 4 points = 8 points.



David possède 2 cartes Influences sur le nombre d'Influences (il possède au total 7 cartes Influences) :

2 cartes x 7 Influences = 14 points.



Ses 3 trésors non dépensés lui rapportent 3 points.

Ses jetons de Prestige totalisent 8 points.

Score total : $9 + 4 + 2 + 3 + 8 + 14 + 3 + 8 = 51$ points !

Cartes Compétences (achetées dans les cartes Clans) :



Cartes Influences : elles peuvent être jouées comme des cartes Dojo de la valeur inscrite en haut à gauche. Ces cartes permettent aussi de gagner des points en fin de partie en fonction du type de cartes que vous avez collectionnées dans votre jeu (voir page 11).



Émissaires : ils peuvent être joués comme une carte Dojo de la valeur inscrite en haut à gauche. Si un combat est gagné en jouant un émissaire, vous gagnez aussi, s'il en reste, le jeton de Prestige du haut de la pile de la couleur correspondante (celui qui vaut actuellement le moins de points). Cela peut aussi déclencher la fin de partie (voir page 11).

COMMENT LIRE LES COMPÉTENCES NINJAS :



: Carte DOJO de valeur 3
- **OU** - MODIFIEZ votre valeur de combat de + ou - 1 (Carte Ninja de départ).



: Carte DOJO de valeur 0
- **PUIS** - PIOCHEZ 1 carte.



: MODIFIEZ votre valeur de combat de + 2
- **PUIS** - PIOCHEZ 1 carte.



: MODIFIEZ votre valeur de combat de + ou - 1
- **PUIS** - PIOCHEZ 1 carte.



: PIOCHEZ 3 cartes.



: Carte DOJO de valeur 1
- **OU** - Carte DOJO de valeur 5.



: Carte DOJO de valeur 3
- **PUIS** - donne UNE PIÈCE D'OR pendant les achats, si la carte a été jouée en combat.



: RETOURNEZ LE SHURIKEN pour changer de mode d'attaque (de Force à Furtif ou inversement).



: Les cartes Émissaires ou Ninjas rapportent par ailleurs en fin de partie les points inscrits dans le bandeau rouge.