

Traduction du  
Projet de règles  
non officiel  
avec l'accord de  
Archona Games

*Small*  
**Samurai**  
*Empires*

UNOFFICIAL  
DRAFT RULEBOOK  
IN FRENCH



*Milan Tazewski*

Draft rulebook (French)



# Overview and components

Small Samurai Empires est un jeu de stratégie de programmation d'action de de contrôle, pour 2-4 joueurs.

Dans ce jeu les joueurs jouent le rôle de Daïmio - dirigeants des grandes maisons Japonaises dans le but de conquérir le japon et de devenir l'empereur le plus puissant de l'histoire. Pour de faire, les joueurs recruterons des armées de samouraïs, les déplaceront d'une province à l'autre, gagneront des ressources pour améliorer certaines actions, attaquerons des armées ennemies pour s'emparer des provinces et construiront des chateaux pour renforcer leur position dans les provinces.

Les joueurs marqueront des points pour chaque province qu'ils contrôlent à la fin de chaque époque, et à la fin de la partie en fonction de la valeur finale de la dernière époque. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie devient l'empereur du japon.



# Setup

1. Tous les joueurs reçoivent les pièces de même couleur, écran du joueur, 20 samouraïs, tous les jetons d'action de leur couleur, 2 aliments et 2 Bushido. Ensuite, chaque joueur place tous ses jetons derrière son écran. Placez les armées de samouraïs devant votre écran



2. Préparer et distribuer des cartes d'objectif:

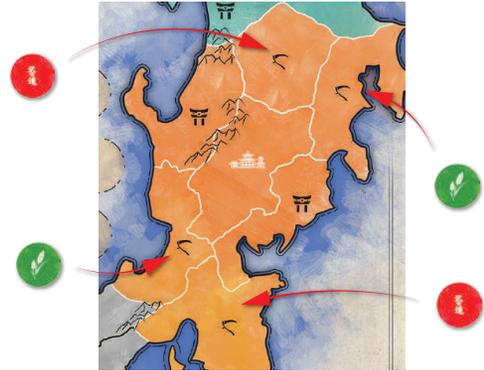


Si vous jouez à 4 joueurs, jouez avec toutes les Cartes objectifs. Mélangez le paquet et distribuez 3 cartes à chacun.

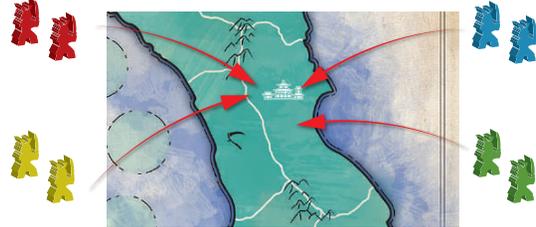
Si vous jouez à 3 joueurs, retirez les cartes marquées 4+. Puis mélangez le paquet et distribuez 3 cartes à chaque joueur.

Si vous jouez à 2 joueurs, retirez les cartes marquées 3+ et 4+, mélangez et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Ensuite, piochez 2 cartes et placez-les face visible à côté de la piste de score.

3. Prenez 6 jetons Bushido et 6 jetons Nourriture. Posez-les au hasard sur chaque espace de la carte portant le symbole Récolte (la faux).



4. Chaque joueur place 2 armées dans la région de la capitale.



**Vous êtes prêt à jouer!**

# Gameplay

Une partie de Small Samurai Empires est divisée en 3 époques et chaque époque est divisée en 2 phases. Chaque tour comportera les phases suivantes, mais veuillez noter que les tours de chaque époque sont résolus un peu différemment:

## Premier Tour d'une Epoque:

### 1. Phase de planification:

Chaque joueur choisit une de ses cartes objectif en main et la pose face cachée. Ensuite, tous les joueurs les révèlent simultanément et les placent à côté de la piste de score.

Dans le sens horaire, les joueurs placent un jeton de leur choix face cachée sur un des emplacements vides. En fonction du nombre de joueurs, le joueur pourra placer un certain nombre de jetons au cours d'un tour:

**2 et 3 joueurs:** chaque joueur place: **4 jetons d'ordre**.

**4 joueurs:** chaque joueur place **3 jetons d'ordre**.

Lorsqu'un joueur place un jeton d'ordre, il ou elle peut «déclencher» un seul ordre qui est imprimé à côté de l'emplacement.

Par exemple:



1. Le joueur rouge a décidé de placer un de ses jetons d'ordre face cachée sur cet emplacement.
2. À cause de cela, il a déclenché l'action «Bouger 1 armée» dans cette région.

3. il décide d'utiliser cette action pour déplacer une armée de la  région de la capitale vers le territoire ci-dessus où se trouve un jeton Nourriture.

Explication du déclenchement de ces ordres et de l'ordre des joueurs dans la section suivante.

Lorsque tous les joueurs ont placé le nombre requis de jetons d'ordre sur la carte, le jeu passe à la phase suivante du tour.

### Important: Puissance de l'armée et contrôle des provinces

Chaque samouraï ajoute 1 en puissance au total de votre armée dans une province.

Un joueur contrôle une province s'il a le plus de puissance parmi les joueurs de cette province. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour avoir le plus de puissance dans cette province, personne ne la contrôle.



*Exemple (photo ci-dessus): le joueur bleu possède la majorité des armées dans cette province et c'est pourquoi il la contrôle à la fin de l'époque.*

### 2. Phase de Resolution

À partir du jeton d'ordre inférieur sur le plateau et en remontant tous les emplacements, les joueurs vont révéler et résoudre leurs jetons d'ordre un à un (ne retournez pas les jetons d'ordre dans votre réserve).



**Important:** Avant d'expliquer les jetons d'ordre et les actions qu'ils fournissent, veuillez noter que chaque jeton d'ordre ne permet de réaliser qu'une seule action dans la région où il est placé..

**Par exemple:** si vous placez un jeton de recrutement d'armées sur l'un des emplacements de la région orange, vous pourrez alors recruter jusqu'à 2 armées uniquement dans cette région (plus précisément sur la région du territoire de la capitale pour cette action - celle avec l'icône de la ville).

## Résumé des Actions



### Recruter des Armées:

Ajouter une armée de votre réserve dans  capitale de cette région ou dans une province de cette région où vous avez un Château. 

Ensuite, vous pouvez dépenser 1 nourriture pour placer  une armée supplémentaire dans la province.



**Déplacement des Armées:** Dépenser 2 ou 3 points de mouvement pour déplacer des armées dans cette région. divisez les points de mouvement comme vous le souhaitez (soit déplacez une armée sur 2/3 provinces, soit une armée de 1 province, puis une autre armée de 1 province, etc.)



### Déplacez les armées par mer:

Avec cette action, vous pouvez au choix:

1. Dépenser 2 points de mouvement pour déplacer des armées dans cette région, comme vous le feriez avec l'action déplacement des armées ou;

2. Déplacez jusqu'à 2 armées d'une seule province côtière vers une autre province côtière n'importe où sur la carte.

### Important - Se déplacer d'une région à l'autre:

En déplaçant vos armées, il est possible de traverser des régions sur le plateau. (voir ci-dessous)



### Attaque:

Détruisez une armée adverse dans une province de cette région où vous avez au moins 1 armée. Ensuite, vous pouvez alors dépenser 1  (bushido) pour détruire une autre armée adverse dans la même province.



### Récoltes:

Gagner  et/ou  pour chaque province que vous contrôlez dans cette région qui produit ces ressources.



### Construire un Château:

Si vous n'avez pas un  dans cette région, enlevez 2 de vos armées d'une seule province et placez les dans votre réserve pour y placer un château. Puis placez une armée sur  le château, pour marquer que vous le contrôlez.

Cependant, si vous avez déjà sous votre contrôle déjà dans cette région, vous pouvez ajouter une armée de votre ravitaillement à la province où se trouve le.



### 3 Règles supplémentaires du château:

1. Un château donne 2 puissance à l'armée du joueur dans une province.



*Exemple: le joueur rouge contrôle la province car il a un château (2 pouvoirs au total) et les joueurs vert et bleu ont chacun une armée de samourais (1 total de pouvoirs pour chacun).*

2. Les châteaux ne peuvent pas être attaqués et les joueurs ne peuvent pas perdre le contrôle d'un château.
3. À la fin de l'époque, chaque château donne +1 influence sur la piste de score correspondante à la couleur de la province dans laquelle le château est construit.



#### Déplacez une armée:

Déplacez une armée de 1 point de mouvement dans cette région.



#### Attaque:

Détruisez UNE armée adverse dans une province de cette région où vous avez au moins 1 armée.



#### Recruter une armée:

Ajoutez UNE armée de la réserve dans la Capitale de cette province ou dans une province de cette région ou vous avez un château.



#### Récolte

Gain 1 nourriture ou 1 Bushido d'une province que vous contrôlez dans cette région et qui produit cette ressource.

## 2nd Tour d'une Epoque

Ce tour comprend également la phase de planification et de résolution, avec les différences suivantes:

### 1. Phase de planification:

1.a Chaque joueur place un jeton d'ordre de MOINS de son stock.

1.b De plus, lorsque les joueurs placent leurs jetons d'ordre face cachée, ils peuvent les placer gratuitement sur l'un de leurs propres jetons qu'ils ont placé au 1er tour ou les placer de manière à couvrir le jeton d'ordre de l'adversaire placé lors du tour précédent, en payant 1 Bushido par jeton déjà placé. (1 Bushido si c'est la première fois que vous recouvrez un pion adverse pendant ce tour, 2 bushido si c'est votre deuxième fois, ou 3 bushido si c'est votre troisième pion couvert). Veuillez noter que vous ne pouvez pas placer de jeton sur un autre jeton qui a été placé ce tour (un jeton face cachée).

Note: Les joueurs jouent toujours les actions déclenchées quand ils placent leurs jetons.



### 2. Phase de Resolution:

Au lieu de commencer à partir du jeton d'ordre du bas sur le plateau et de remonter tous les emplacements, les joueurs vont maintenant révéler et résoudre les jetons d'ordre **du haut vers le bas**. Les actions sur les jetons qui ont été placés dans le 1er tour de l'époque et qui n'étaient pas couverts par de nouveaux jetons d'ordre seront également jouées.

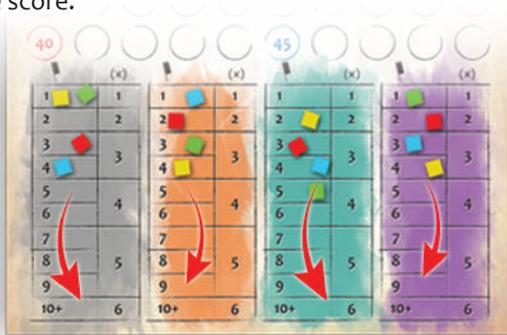
# Fin d'une EPOQUE

Après que tous les joueurs aient résolu tous les jetons du 2e tour d'une époque, l'époque se termine. Les joueurs résolvent ensuite ces étapes:

**1. Récolte complète** - Chaque joueur qui contrôle un territoire qui produit une ressource, la gagne et la place derrière son écran.

**2. Nettoyage des jetons d'ordre** - Les joueurs récupèrent leurs jetons d'ordre de la carte et les placent derrière leur écran pour être joués à l'ère suivante.

**3. Gain d'influence** - Pour chaque province contrôlées dans chaque région (et chaque château), les joueurs avancent de plusieurs points sur la piste de score.



**4. Recevoir des points de bonus de région** - Si un joueur contrôle le plus grand nombre de provinces d'une région, il gagne les points de bonus de la région. Calculez ces points pour toutes les régions de la carte.



**5. Recevoir des points de sanctuaire** - Pour chaque province  $\text{TT}$  qu'un joueur contrôle avec le symbole (Sanctuaire), ce joueur gagne 1 point.

**6. Piochez de nouveaux objectifs** - Chaque joueur pioche une nouvelle carte d'objectif.

**7. Début de L'époque suivante** - c'est le joueur qui a le moins de points, puis le joueur suivant en nombre de points, etc.

# Fin du jeu et points d'influences

À la fin de la troisième époque, les joueurs continuent de résoudre les étapes 1 à 5 de «Fin de période». Ensuite, les joueurs calculeront leur score d'influence final:

Pour chaque région, chaque joueur vérifie son niveau d'influence (la colonne de droite sur les pistes marquées d'un (x), puis multiplie cette valeur par le nombre de cartes objectif correspondant à la région, pour obtenir leurs derniers points d'influence.

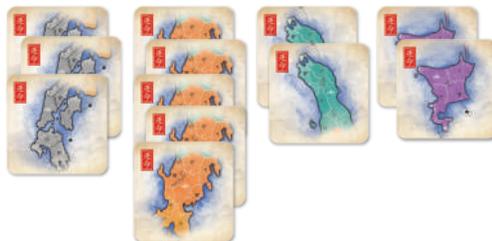
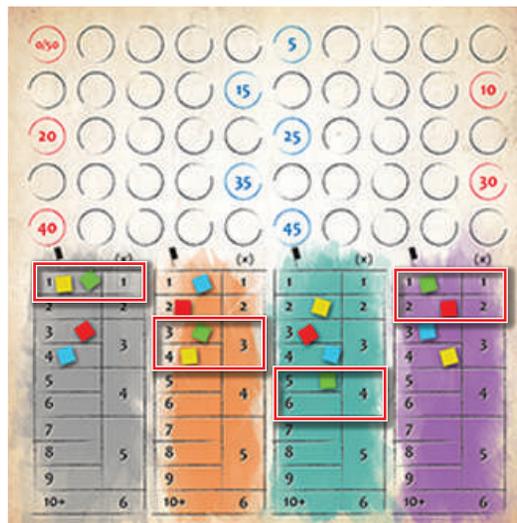
Par exemple, regardons le joueur vert. Pour la région grise, il a une influence de 1 car il ne contrôlait qu'une province grise à la fin d'une époque. Il multiplie par le nombre de cartes objectif pour cette région (qui est 3) pour obtenir 3 points du total de cette région ( $1 \times 3 = 3$ ).

Ensuite, il obtient 15 points au total pour la région orange car il y a 3 influences et il y a 5 cartes objectifs orange ( $3 \times 5 = 15$ ).

Pour la zone verte, il gagne 8 points car il a 4 influences et il y a 2 cartes objectifs verts ( $4 \times 2 = 8$ ).

Enfin, pour la région violette, il obtient un total de 2 points car il a 1 influence et il y a 2 cartes objectif violettes ( $1 \times 2 = 2$ ).

Le total des points que le joueur vert obtient en influence est le suivant: 28 points ( $3 + 15 + 8 + 2$ ).



Enfin, le joueur avec le plus grand nombre de points est le vainqueur et devient l'éternel empereur du Japon!