



FUJII KORO

DELUXE

Livret de règles

Résumé de l'histoire...

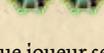
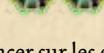
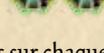
Japon - Hōsei 4 (1707).

Le Mont Fuji est sur le point d'entrer en éruption. De la lave en fusion consumera bientôt les trois Seien-ji (聖煙寺), trois temples sacrés cachés dans les entrailles du volcan. Le Shogun est bien déterminé à conserver ce précieux héritage et envoie ses plus nobles et talentueux Samouraïs récupérer les biens de valeur à l'intérieur du volcan.

Après une épuisante ascension, traversant les tempêtes de neige et les terrains les plus accidentés, les Samouraïs trouvent enfin l'entrée qui mène à la caverne. Le volcan gronde et les parois tremblent ! Le sol se dérobe alors sous leurs pieds et nos Samouraïs tombent dans l'immense caverne qui abrite les trois temples en train de sombrer peu à peu dans la lave fumante.

Il revient désormais à nos héros d'explorer la caverne et de trouver et de ramener autant de reliques, parchemins sacrés et de moines que possible au Shogun avant que le volcan n'entre totalement en éruption et ne détruise cet héritage.

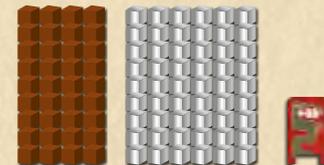
- Placez le **Plateau Principal** au centre de la table (avec la face comprenant le symbole  visible) et donnez à chaque joueur un **Plateau de Joueur** de la couleur de son choix. Utilisez le côté symétrique  pour TOUS les joueurs ou le côté asymétrique  pour TOUS les joueurs. Nous vous recommandons de jouer vos premières parties avec le côté symétrique. Placez le calque avec le bon symbole sur chaque Plateau de Joueur. Cette mise en place est valable à la fois pour les Plateaux de Joueur symétriques ET asymétriques sauf contre-indication au dos du calque asymétrique. Voir page 16 pour plus d'informations sur les Plateaux asymétriques.
- Placez la **tuile Centrale** sur le Plateau Principal, au niveau du cratère central.
- Assemblez et placez les 3 **Temples Sacrés** sur les emplacements prévus.
- Placez les 3 **tuiles Pont** sur les emplacements prévus.
- Séparez les **tuiles Volcan** en trois pioches selon le chiffre représenté sur leur dos (I, II ou III). Mélangez chaque pile et placez-les face cachée près du Plateau Principal.
- Placez les **cubes de Ressource (a)**, de **Dents de Dragon (b)** et les **cubes Magiques (c)**, les **Dés (d)**, les **Dragons (e)**, les **jetons de Dégâts (f)**, les **Moines (g)**, les **tuiles Lave (h)**, la **tuile Corde de Sortie (i)**, le **jeton Décompte de Tour (j)**, les **jetons de Schémas Magiques (k)** et les **jetons de Ressource carrés (l)** près du Plateau Principal. Lorsque vous jouez à 5 ou 6 joueurs, ajoutez les jetons de Ressource hexagonaux. Les jetons Aventure sont optionnels (voir l'Aide de jeu).
- Placez le **Samouraï** de chaque joueur sur la tuile Centrale.
- Tirez au hasard une carte **Équipement Casque, Arme et Sandale** par joueur et placez-les face visible sur les emplacements prévus sur le Plateau Principal. Remettez les cartes restantes dans la boîte du jeu.
- Mélangez les **cartes Parchemin Sacré** et faites-en une pioche à l'endroit prévu. Tirez les 3 premières cartes et placez-les à côté de la pioche.
- Tirez au hasard une **carte de Schéma Casque Magique, Arme Magique et Sandales Magiques** par joueur. Remettez les autres cartes de Schémas Magiques dans la boîte du jeu. Distribuez ces cartes dans les Temples Sacrés dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par les Casques Magiques. Lorsqu'il n'y en a plus, continuez avec les Armes Magiques et enfin les Sandales Magiques. Les cartes devraient donc être distribuées comme ceci :

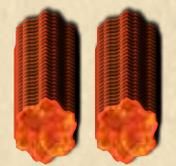
2 joueurs			
3 joueurs			
4 joueurs			
5 joueurs			
6 joueurs			

- Donnez à chaque joueur ses **jetons Action** à placer sur les emplacements prévus sur chaque Plateau de Joueur. Donnez-leur également leur **marqueur de points de Victoire**, qu'ils placeront sur la case « 0 » sur la piste de score.
- Chaque joueur reçoit 2 **cubes de Bois** et 2 **cubes de Métal** à placer sur la Grille d'Arme de chaque Plateau de Joueur. Cela constituera leur arme de départ. Chaque joueur reçoit également 1 **jeton Parchemin Sacré** et 1 **jeton Schéma Magique** de chaque type chacun et les place près de son Plateau de Joueur.
- Donnez à chaque joueur un certain nombre de **Moines** en fonction du nombre de joueurs : Les Moines ainsi reçus peuvent être placés sur n'importe quel(s) emplacement(s) de chaque Plateau de Joueur (voir page 6).

	Jusqu'à 5 joueurs	6 joueurs
Plateau de Joueur 	1 Moine	2 Moines
Plateau de Joueur 	0 Moines	1 Moine

- Placez le **pion de Décompte de tours** sur l'emplacement prévu sur le Plateau Principal. Placez le **pion Santé du Dragon** et le **marqueur +30** près de la piste de Santé du Dragon.
- Déterminez le premier joueur.





Deux façons de jouer

Fuji Koro peut être joué de façon compétitive  de 2 à 6 joueurs ou de façon coopérative  de 1 à 6 joueurs. Les règles pour les deux modes de jeu sont assez similaires. Ce livret de règles expliquera d'abord le mode de jeu compétitif en détaillant les mécanismes du jeu, puis détaillera les règles spécifiques au jeu coopératif à la page 14. Les joueurs doivent décider quel mode de jeu utiliser avant de commencer une partie. Si vous avez déjà un peu d'expérience de jeu, vous pouvez essayer les scénarios proposés page 17 pour diversifier vos parties.

La Carte

Dans Fuji Koro, les joueurs vont explorer la caverne du mont Fuji qui sera progressivement révélée durant la partie. À la fin de la partie, la carte avec ses tuiles pourrait ressembler à ceci :



Il y a 3 niveaux de tuiles Volcan, qui se répartissent en trois anneaux autour de la tuile Centrale. Le premier anneau peut contenir 6 tuiles de niveau I, le second 12 tuiles de niveau II et le troisième jusqu'à 12 tuiles de niveau III. Un emplacement sans tuile est appelé une « zone inexplorée ». Le troisième anneau contient également 3 Ponts et 3 Temples Sacrés.

La tuile Centrale, les Temples Sacrés et les tuiles Pont sont des zones sans danger (pas de Combat). Les joueurs ne peuvent pas s'y attaquer et aucun Dragon ne s'y déplacera.

La tuile Centrale ainsi que les Temples Sacrés ne représentent chacun qu'une seule grande case. Les Ponts sont constitués de 2 cases. Toutes les autres tuiles Volcan sont divisées en 7 cases hexagonales. Les Samourais se déplacent de case en case. Les Dragons se déplacent de tuile en tuile (seulement en mode coopératif) et défendent donc une tuile entière.

À aucun moment il ne peut y avoir plus de 2 Samourais sur la même case. Cela veut dire que vous ne pouvez pas non plus traverser une case déjà occupée par 2 Samourais, même si vous comptiez vous arrêter plus loin. Il ne peut y avoir plus d'un Dragon par tuile Volcan mais il peut y avoir plusieurs Samourais par tuile, avec ou sans Dragon.



Certaines cases contiennent de la Lave . D'autres seront couvertes de Lave pendant la Phase Finale de la partie . Les Samourais ne peuvent se déplacer sur la Lave que s'ils portent des Sandales pour les protéger (voir page 7). Les Dragons sont assez grands pour traverser la Lave sans danger.

Les Moines, Ressources, Parchemins Sacrés, Dragons et jetons Aventure (voir l'Aide de jeu) seront révélés lors de l'exploration et donc la révélation des tuiles Volcan. N'utilisez les jetons Ressource hexagonaux que lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs.

La tuile Centrale et les Temples Sacrés sont les seules tuiles offrant des ressources de façon permanente (1 Bois et 1 Métal). Au niveau des 3 Temples Sacrés, vous pouvez également collecter des Schémas Magiques.

À la fin de la partie, le Shogun attendra les Samourais à son grand ou petit palais et les récompensera s'ils se sont échappés du Volcan à temps.

JEU COMPÉTITIF



But du Jeu

Dans Fuji Koro, les joueurs vont tenter de Collecter des Parchemins Sacrés, des Schémas magiques, des ressources (Bois et Métal), des Moines, créer le meilleur Équipement possible et tenter de s'échapper du Volcan avant qu'il ne soit totalement en éruption. Pour compliquer la tâche, les joueurs rencontreront d'énormes Dragons à travers le Volcan qu'ils devront vaincre, seuls ou ensemble. La partie continue jusqu'à la Phase Finale du jeu, qui se déclenche lorsqu'un joueur atteint les 30 points de Victoire. Les joueurs auront alors 8 derniers tours de jeu pour s'enfuir du Volcan.

Afin de gagner la partie, un joueur doit marquer le plus de points de Victoire possible en triomphant de Dragons, en explorant la caverne, en créant le meilleur Équipement et en ramenant des Moines, des objets magiques et des dents de Dragon au Shogun pendant la Phase Finale du jeu.

Déroulement d'une partie

En commençant par le Premier Joueur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre pour le reste de la partie, chaque joueur doit effectuer **2 actions**.

Il existe 4 actions différentes parmi lesquelles choisir : se **Déplacer**, **Explorer**, **Collecter** et se **Reposer**. Pour effectuer **l'une des 3 premières actions**, vous devez déplacer un jeton Action de votre Réserve sur l'un des emplacements correspondant à l'action choisie. Vous pouvez placer plusieurs jetons Action sur la même case Action.

Afin de se **Reposer**, reprenez les jetons Action placés précédemment sur les cases Action et remettez-les dans votre Réserve. Si vous êtes à court de jetons Action dans votre Réserve, vous devez vous Reposer. Vous pouvez vous Reposer à n'importe quel moment, tant que vous avez au moins 1 jeton Action placé sur une case Action.

Lorsque vous effectuez l'Action « Reposer », vous pouvez en profiter pour créer de l'Équipement.

Exemple: C'est au tour de **Masatsura** de jouer et il décide d'effectuer l'action Collecter. Il déplace un jeton Action de sa Réserve sur la case Action « Collecter » **1**. Étant donné qu'il vient d'utiliser son dernier jeton Action, il doit désormais se Reposer afin de récupérer ses 3 jetons Action **2**. Il peut en profiter pour créer de l'Équipement.



Actions

1. Se déplacer



Lorsque vous choisissez de vous Déplacer, vous pouvez bouger votre Samouraï **d'une à deux cases** sur n'importe quelle case visible (Volcan, Pont ou Temple Sacré). Lorsque vous aurez complété une paire de Sandales, vous pourrez vous déplacer d'une case supplémentaire (voir « Sandales » Page 7).

Se Déplacer sur une case contenant de la **Lave** occasionnera des dégâts à vos Sandales (voir Page 7). Votre déplacement ne peut en aucun cas se terminer sur une case contenant de la Lave.

Si vous vous déplacez sur une tuile comprenant un **Dragon**, votre déplacement prend fin immédiatement sur la première case de cette tuile et un Combat débute (voir « Combat » page 10).

Si vous vous déplacez sur une case contenant **un autre Samouraï** (et que vous ne vous trouvez ni sur un Temple Sacré, ni sur la tuile Centrale), votre déplacement prend fin immédiatement si vous **ou** l'autre joueur décidez de vous battre (voir « Combat » page 10). Si vous **et** l'autre joueur décidez de ne pas vous battre, vous pouvez poursuivre votre déplacement.

Exemple: Tomoe effectue l'Action "Se Déplacer" deux fois de suite. Elle possède une paire de Sandales, elle peut donc se déplacer de 3 cases jusqu'à la case A. Elle se déplace à nouveau et atteint la tuile contenant un Dragon Vert. Son mouvement s'interrompt immédiatement et le Combat contre le Dragon commence !



2. Explorer



Si vous vous trouvez sur le bord d'une tuile et qu'une case adjacente est inexplorée (de niveau I, II ou III), vous pouvez Explorer le Volcan en **ajoutant une tuile** sur le Plateau Principal, adjacente à celle sur laquelle vous vous trouvez.

Pour commencer, **annoncez** aux autres joueurs la zone que vous allez Explorer. Puis, prenez la première tuile Volcan de la pile correspondant à l'anneau dans lequel se trouve la zone à Explorer (I, II ou III). **Placez cette tuile** face visible et dans l'orientation de votre choix.

Marquez immédiatement 1 point de Victoire si vous explorez une tuile de niveau II ou 2 points de Victoire si vous explorez une tuile de niveau III (0 point pour une tuile de niveau I).

Placez les éléments suivants sur les espaces indiqués sur la tuile :

 : Piochez au hasard un jeton Ressource carré du même niveau et placez-le face visible sur cette case.

 : Uniquement à 5 ou 6 joueurs : Piochez au hasard un jeton Ressource hexagonal de même niveau et placez-le face visible sur cette case. Si ce jeton indique un Moine, retirez le jeton et remplacez-le par un Moine.

 : Placez un jeton Parchemin Sacré de la couleur indiquée sur cette case (si la couleur du Parchemin Sacré ne correspond à aucun joueur, laissez la case vide).

 : Placez un Dragon du type approprié sur la case centrale de cette tuile.

 : Placez un Moine sur cette case.

 : Lorsque vous jouez un Scénario : Placez un jeton Aventure sur cette case (voir l'Aide de jeu).

Enfin, **retournez chacun des jetons Ressource** face cachée sur toutes les tuiles adjacentes à celle qui vient d'être explorée. Ces jetons Ressource sont de nouveau disponibles (voir le paragraphe Collecter page 6).

Exemple: Yoshihiro décide d'Explorer une tuile Volcan de niveau II. Il en pioche une et la place dans l'orientation de son choix sur la zone inexplorée adjacente. Il marque immédiatement 1 point de Victoire. Il ajoute un Moine et un jeton Ressource sur la nouvelle tuile. Ensuite, les jetons Ressource face cachée des tuiles adjacentes à celle récemment explorée sont remis face visible.

3. Collecter



Cette action vous permet de Collecter n'importe quel objet se trouvant sur la case de votre Samouraï. Vous pouvez Collecter des Ressources, des Parchemins Sacrés, des Schémas Magiques ou des Moines.



Ressources : Si vous vous trouvez sur une case avec un jeton Ressource, prenez les Ressources indiquées dans la Réserve générale et placez-les dans votre Sac (voir paragraphe « Sac » en fin de page). Placez



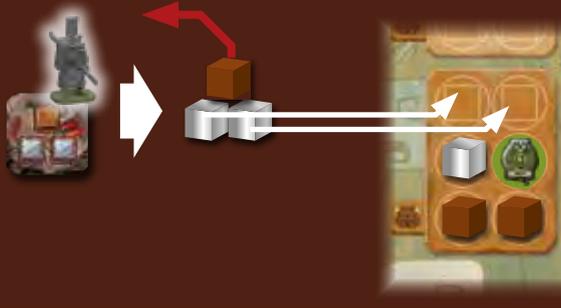
ensuite le jeton Ressource que vous venez de Collecter face cachée, ces Ressources ne seront plus disponibles jusqu'à ce qu'une nouvelle tuile adjacente soit explorée.

La tuile Centrale ainsi que les 3 Temples Sacrés

n'ont pas de jeton Ressource mais permettent de Collecter en permanence du Bois et du Métal (dans la limite d'une unité de chaque par tour). Les Ressources sur la tuile Centrale disparaissent durant la Phase Finale du jeu, laissant place à la tuile Corde de Sortie.



Exemple: *Masatsura* décide de Collecter des Ressources et reçoit 1 cube de Bois et 2 cubes de Métal, mais il n'a plus que 2 places dans son Sac, il décide alors de mettre 1 cube de Bois dans la Réserve générale et place les 2 cubes de Métal dans son Sac.



Parchemins Sacrés : Si vous vous trouvez sur une case comprenant un Parchemin Sacré de votre couleur, prenez-le puis placez-le dans votre Sac. Prenez ensuite l'une des 3 cartes Parchemin Sacré du Plateau Principal ou la première de la pioche. Glissez cette carte sous votre Plateau de Joueur à l'emplacement prévu et marquez immédiatement 3 points de Victoire. Si vous avez pris l'une des 3 cartes visibles, remplacez-la par une carte de la pioche.

S'il n'y a plus d'emplacements disponibles sur votre Plateau de Joueur, vous devez vous défausser de l'un des Parchemins Sacrés déjà en votre possession et le remplacer par celui que vous venez de Collecter. Vous marquez toujours 3 points de Victoire pour avoir Collecté un Parchemin Sacré mais n'en perdez aucun pour avoir défaussé l'ancien.



Si vous remplacez une ancienne carte Parchemin Sacré par une nouvelle, prenez simplement le jeton Parchemin Sacré du Plateau Principal et défaussez-le. Le nombre de cartes Parchemin Sacré de votre Plateau de Joueur doit correspondre au nombre de jetons Parchemin Sacré dans votre Sac.

À tout moment vous pouvez utiliser les capacités des Parchemins Sacrés en votre possession. Vous perdez bien entendu les capacités des cartes défaussées.

Vous pouvez trouver une liste des Parchemins Sacrés et de leurs effets sur l'Aide de jeu.

Exemple: *Masako* possède déjà 2 Parchemins Sacrés. Elle décide d'en Collecter un 3^{ème}. Comme elle n'a plus de place, elle se défausse d'un ancien Parchemin et le remplace par le nouveau. Elle retire également le jeton Parchemin Sacré qu'elle vient de récupérer du Plateau Principal. Elle marque 3 points de Victoire et dévoile une nouvelle carte Parchemin Sacré à placer sur le Plateau Principal.



Moines: Si vous vous trouvez sur une case avec un Moine, prenez-le et placez-le sur un emplacement prévu libre sur votre Plateau de Joueur. Si tous les emplacements sont occupés, vous pouvez placer le Moine dans votre Sac. (Oui, ces Moines sont en fait assez petits pour rentrer dans un Sac à dos. Vous veillerez bien entendu à laisser dépasser leur tête afin d'éviter tout risque d'étouffement !)

- Un Moine dans votre **Réserve de points d'Action** peut être utilisé comme un 4^{ème} jeton Action, vous aurez moins souvent besoin de vous Reposer.
- Un Moine près de votre 2^{ème} emplacement de **Parchemin Sacré** vous permettra d'en porter et utiliser 2 au lieu d'un seul.
- Un Moine sous votre **Grille d'Arme** vous permet de créer une Arme à deux mains ou même deux Armes à une main (voir « Fabriquer » page 7).
- Un Moine près de votre 2^{ème} Sac vous permet d'avoir 5 emplacements de stockage supplémentaires.

Une fois placé, un Moine ne peut plus changer d'emplacement. Il peut arriver que vous perdiez un Moine lors d'un Combat contre un Dragon (voir Moine Héroïque page 10).



Schémas Magiques : Si vous vous trouvez sur l'un des 3 Temples Sacrés, vous pouvez choisir de Collecter jusqu'à 2 cartes de Schéma Magique (comme indiqué sur le toit du Temple) et les placer aux emplacements prévus sur la droite de votre Plateau de Joueur. Placez ensuite les jetons correspondant à ces cartes (Casque, Arme ou Sandales) dans votre Sac.

Important : Vous ne pouvez posséder qu'un Schéma Magique de chaque type (Casque, Arme ou Sandales).

Les Schémas Magiques dans les Temples Sacrés peuvent être consultés à tout instant durant la partie.

Contrairement à la Collecte de Ressources dans les Temples limitée à une fois par tour, il est possible de Collecter des Schémas Magiques deux fois de suite ou bien de Collecter un Schéma avec une Action puis des Ressources avec une autre Action, et ce dans le même tour de jeu.

VOTRE SAC À DOS

Lorsque vous avez besoin de stocker quelque chose dans votre Sac mais que ce dernier est plein, vous pouvez vous défausser de Ressources (Bois, Métal ou Dent de Dragon) depuis votre Sac vers la Réserve générale.

Cependant, un Samouraï n'abandonnera jamais un Parchemin Sacré, un Schéma Magique ou même un Moine, à deux exceptions près : vous pouvez remplacer un Parchemin Sacré par un autre, ou envoyer un Moine Héroïque au Combat (voir page 10).

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jeter d'objet pour faire de la place dans votre Sac, vous ne pouvez pas Collecter de nouvelles Ressources ou Objets et devez les laisser sur place.

4. Se Reposer (& Fabriquer)

Lorsque vous voulez (ou devez) vous **Reposer, replacez tous vos jetons Action dans votre Réserve**. Vous pouvez vous Reposer à n'importe quel moment, tant que vous avez au moins 1 jeton Action placé sur une case Action. Cela veut dire qu'il n'est pas possible de se Reposer deux fois de suite.

Vous pouvez ensuite choisir de Fabriquer **UN type d'Équipement** : Casque, Arme ou Sandales. Il n'est pas permis de Fabriquer plusieurs objets en une même Action. Chaque type d'Équipement aura une fonction différente. Votre Casque vous protégera des coups en Combat, votre Arme blessera vos adversaires et vos Sandales vous aideront à vous déplacer plus loin mais aussi sur la Lave.

La Fabrication consiste à déplacer des cubes de Ressources de votre Sac vers l'UNE de vos Grilles d'Équipement. Vous pouvez en déplacer autant que vous voulez, de types différents (sauf cubes Magiques) et dans toutes les directions. Cependant, si vous déplacez des cubes depuis votre Grille vers votre Sac, un de ces cubes sera détruit et donc défaussé.

Lorsque vous Fabriquer un type d'Équipement, vous pouvez réarranger cet Équipement en déplaçant les cubes sur cette même grille comme vous le souhaitez. Soyez créatifs lorsque vous Fabriquez ou réarrangez votre Casque, votre Arme ou vos Sandales. Cependant, il peut être intéressant de les arranger de façon à correspondre à un Schéma Magique (voir page 8, ou Schémas Magiques page 9), même s'il n'y a aucune obligation.

CASQUE



Un **Casque** peut contenir de 1 à 8 cubes de Ressources. Il peut avoir n'importe quelle forme et les cubes ne doivent pas forcément être connectés.

Lors d'un Combat, votre Casque subira **1 point de dégât à chaque coup reçu** (voir section Combat pages 10 à 12). La valeur de dégâts que votre Casque peut encaisser peut être calculée selon le nombre et le type de Ressources utilisés, en additionnant les valeurs suivantes :

- Bois : Absorbe 1 point de dégât
- Métal : Absorbe jusqu'à 2 points de dégâts
- Dent de Dragon : Absorbe jusqu'à 2 points de dégâts
- Cube Magique : Absorbe jusqu'à 4 points de dégâts

Exemple: Ce Casque a une valeur de 8 : 2 cubes de Métal absorbent 4 points de dégâts (2x2) et 4 cubes de Bois absorbent 4 points de dégâts (4x1).



SANDALES



Les **Sandales** peuvent contenir de 1 à 3 cubes de Ressource. Elles peuvent avoir n'importe quelle forme et peuvent être constituées de 2 cubes qui ne se touchent pas.

Une paire de Sandales complète (contenant 3 cubes de Ressource) vous permettra de vous déplacer d'une case supplémentaire lors de l'Action « Se Déplacer ». Même lorsqu'elles sont incomplètes, elles vous permettront aussi de vous déplacer sur la Lave, mais pour chaque pas effectué dans une zone de Lave vous devez retirer des cubes de Ressource afin d'absorber 5 points de dégâts.

Exemple: *Mitsuhide* subit 5 points de dégâts sur ses Sandales. Ces dernières sont composées de 3 cubes de Métal, avec une valeur totale de 6 (3x2). Il devra retirer les 3 cubes de Métal pour absorber les 5 points de dégâts et le point supplémentaire payé sera perdu, sans aucune compensation.

La valeur de vos Sandales se calcule de la même façon que pour le Casque. Si vous n'êtes pas en mesure de retirer la valeur exacte correspondant aux dégâts subis (ici 5), vous devrez en retirer davantage et la valeur supplémentaire sera perdue.

Un Samouraï ne commettra jamais de suicide, c'est-à-dire qu'il ne traversera jamais une étendue de Lave sans avoir des Sandales le protégeant suffisamment. Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une case de Lave.

ARMES



Une **Arme** peut avoir plusieurs formes ou modèles mais il y a quelques règles à suivre. Pour commencer, tous les cubes de Ressources **doivent être connectés** l'un à l'autre horizontalement ou verticalement.

Une **Arme standard (aussi appelée Arme à une main)** peut contenir jusqu'à 8 cubes de Ressources et doit impérativement se trouver sur

vos grilles d'Arme de gauche OU celle de droite (si vous l'avez déverrouillée grâce à un Moine). Cela veut dire qu'une Arme à une main ne sera jamais plus longue que 5 cases, ce qui limitera votre Initiative lors des Combats (voir la section Combat page 10).

Lorsque vous avez déverrouillé la deuxième Grille d'Arme grâce à un Moine, vous pouvez Fabriquer **2 Armes à une main**, une dans la Grille de gauche et l'autre dans la Grille de droite, contenant chacune jusqu'à 8 cubes de Ressources (16 au total).

Une fois cette deuxième Grille déverrouillée, vous pouvez également Fabriquer **une Arme à deux mains** contenant jusqu'à 12 cubes de Ressources. Lorsque des cubes de la Grille de gauche et de droite sont connectés ensemble, ils forment immédiatement une Arme à deux mains.

Une Arme n'a pas besoin d'être complète pour exister, mais afin d'être **utilisable** en Combat, une Arme à une main doit toujours contenir au moins 2 cubes de Bois, représentant la poignée de l'Arme. Une Arme à deux mains doit toujours contenir au moins 3 cubes de Bois afin d'être utilisable en Combat. Ces cubes de Bois ne doivent pas forcément être adjacents.

Il n'est pas autorisé de Fabriquer ou de garder une Arme **illégal**, c'est-à-dire ne répondant pas à ces règles (par exemple une Arme avec trop de cubes de Ressources, une troisième Arme, deux Armes à une main dans la même Grille ou une combinaison d'une Arme à deux mains plus une Arme à une main). Si une telle situation se produit sur votre Plateau de Joueur et que vous n'êtes pas en pleine Fabrication d'Arme suite à un Repos, vous devrez retirer autant de cubes que nécessaire (sans les réarranger) afin de respecter les règles. Cela peut particulièrement arriver lorsqu'une Arme est endommagée pendant un Combat, ce qui fait défausser des cubes de Ressources (voir « Combat » page 10), ou si une erreur est découverte plus tard.



Une Arme à deux mains comprenant 13 cubes de Ressources, ce qui est illégal, 1 cube doit être retiré immédiatement.



Même forme que l'Arme précédente mais cette fois-ci, tous les cubes sont connectés, ce qui est en règle.



Une Arme à une main avec 9 cubes dans la Grille de gauche et une Arme à une main avec 4 cubes dans la Grille de droite, ce qui est illégal, 1 cube doit être retiré immédiatement de l'Arme de la Grille de gauche.



Une Arme à deux mains contenant 11 cubes mais seulement 2 de Bois, ce qui est en règle, mais qui ne pourra cependant pas être utilisée en Combat car elle est incomplète, il lui manque un cube de Bois.



Une Arme à une main avec 8 cubes dans la Grille de gauche et une Arme à une main avec 4 cubes dans la Grille de droite comprenant 1 cube qui dépasse sur la Grille de gauche, ce qui est illégal. Le cube de l'Arme de droite qui dépasse sur la Grille de gauche doit être retiré immédiatement.



Une Arme à deux mains contenant 12 cubes de Ressources dont 3 de Bois, ce qui est en règle et utilisable en Combat.

Cartes Équipement et Schémas Magiques

1. Cartes Équipement

Vous pouvez être très créatifs lorsque vous fabriquez de l'Équipement mais vous pouvez débloquer des bonus si vous arrivez à fabriquer certains Casques, Armes ou Sandales. Si votre Équipement correspond à une carte Équipement visible sur le Plateau Principal APRÈS vous être Reposé et avoir fabriqué de l'Équipement, vous pouvez immédiatement prendre cette carte Équipement afin d'améliorer une de vos Actions (Explorer, se Déplacer et Collecter).

Pour obtenir cette carte, votre pièce d'Équipement doit au moins avoir les cubes correspondant à ceux sur la carte. L'orientation des cubes peut être différente et votre Équipement peut contenir des cubes supplémentaires sans souci.



Lorsque vous récupérez une carte Équipement, glissez-la sous votre Plateau de Joueur sur l'un des emplacements prévus de votre choix, en ne laissant dépasser que le bonus d'Action. Notez que ces cartes Équipement ne prennent pas de place dans votre Sac contrairement aux Parchemins Sacrés ou Schémas Magiques.



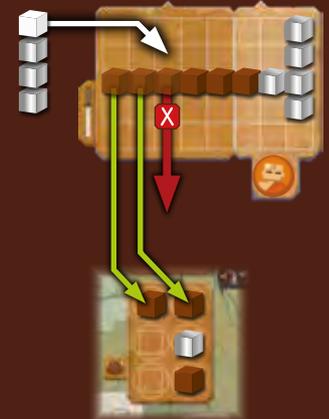
Important : Vous ne pouvez obtenir qu'une carte Équipement de chaque type (Casque, Arme et Sandales) et chaque carte doit être liée à une Action différente. Vous ne pouvez donc pas avoir plusieurs cartes sur le même emplacement. Une fois une carte Équipement placée sous une Action, elle y reste jusqu'à la fin de la partie et ne peut pas être déplacée.

Lorsque vous placez un jeton Action sur une Action liée à une carte Équipement, vous pouvez choisir d'effectuer l'Action classique, l'Action Bonus ou les deux, et ce dans l'ordre de votre choix.

Les cartes Équipement offrent les Action Bonus suivantes :

- ❗ Casques :** Recevez 1 cube de la Ressource indiquée et placez-le dans votre Sac. 
- ❗ Armes :** Choisissez l'une de ces Actions Bonus jusqu'à la fin de la partie :
 - Marquez immédiatement 1 point de Victoire 
 - OU vous pouvez regarder la première tuile Volcan de n'importe quel niveau. Vous pouvez partager cette information avec les autres joueurs (particulièrement pratique en mode coopératif) ou non. 
- ❗ Sandales :** Vous pouvez déplacer votre Samouraï d'une case. 

Exemple : Takeko Takeko décide de se Reposer pour la première Action de son tour de jeu et en profite pour fabriquer son Arme. Elle décide de rajouter 1 cube de Dent de Dragon et 3 cubes de Métal à son Arme. Son Arme actuelle est composée de 6 cubes de Bois et 5 cubes de Métal, elle décide donc de remettre 3 cubes de Bois dans son Sac mais elle doit en défausser un dans le processus. Elle possède désormais une Arme en règle composée de 3 cubes de Bois, 8 cubes de Métal et 1 cube de Dent de Dragon.



La nouvelle Arme correspond au modèle d'une carte Arme visible sur le Plateau Principal.



Vu qu'elle n'a pas encore de carte Arme en sa possession, elle la récupère et décide de la placer sous l'action « se Déplacer ». À partir de maintenant, à chaque fois que Takeko effectuera l'action « se Déplacer », elle gagnera 1 point de Victoire ou pourra choisir de regarder la première tuile Volcan d'une des trois piles.



Elle profite immédiatement de ce nouveau Bonus en choisissant de se Déplacer en guise de 2^{ème} action, et décide de gagner 1 point de Victoire en guise d'Action Bonus (cette Action Bonus ne peut être changée durant la partie.)



2. Schémas Magiques



Les **Schémas Magiques** peuvent être obtenus en effectuant l'Action Collecter au niveau d'un Temple Sacré (voir « Collecter » page 6).

Si vos Sandales, vos Armes ou votre Casque correspondent à un Schéma Magique près de votre Plateau de Joueur, cet Équipement devient **Magique** ! (À noter que l'orientation peut différer de celle sur la carte et que votre Équipement peut comporter plus de cubes que sur la carte.) Indiquez ceci en plaçant un cube Magique de la Réserve générale **par-dessus** les cubes de l'Équipement correspondant. Si vous avez deux Armes à une main, placez le cube Magique sur l'une des deux au choix.



Un cube Magique a une valeur de 4 :

- Sur votre **Casque**, un cube Magique peut absorber 4 points de dégâts en Combat.
- Sur votre **Arme**, un cube Magique vous permettra de lancer un Dé spécial (voir « Combat » page 10), qui est le Dé le plus puissant qui existe avec une valeur maximale de 4. De plus, un cube Magique sur votre Arme augmente votre Initiative de 4 points.
- Sur vos **Sandales**, un cube Magique peut absorber 4 points de dégâts lorsque vous marchez sur de la Lave.

Tant que votre Équipement correspond à un Schéma Magique, le cube Magique reste dessus. Cependant, si à tout moment ce n'est plus le cas, vous devez vous défaire **immédiatement** du cube Magique. Cela peut se produire durant un Combat ou durant une Action si vous déplacez ou retirez des cubes de votre Équipement.

Si, **après avoir effectué une Action ou un Combat** votre Équipement correspond à nouveau à votre Schéma Magique, il redevient Magique immédiatement (tant que vous possédez ce Schéma Magique).

Dans le cas où vous perdez votre Schéma Magique (par exemple s'il est dérobé par un autre joueur), votre Équipement ne perd pas directement sa Magie. Mais dès lors que vous devrez retirer un cube de cet Équipement, même s'il s'agit d'un cube qui ne figure pas sur le Schéma en question, vous devrez vous défaire immédiatement du cube Magique. Vous ne pourrez pas le restaurer car vous n'êtes plus en possession du Schéma Magique.

Dans les rares cas où vous Fabriquez un Équipement qui correspond à la fois à une carte Équipement et à un Schéma Magique, vous pouvez récupérer la carte Équipement ainsi que le cube Magique.

Les Équipements Magiques peuvent valoir un incroyable nombre de points de Victoire en fin de partie alors n'hésitez pas à les Fabriquer !

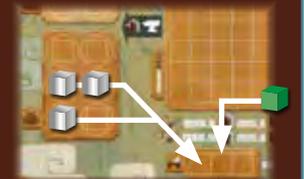
Exemple 1: Takeko a Fabriqué des Sandales Magiques avec une valeur totale de 10 grâce aux 3 cubes de Métal et au cube Magique.



Elle Déplace son Samouraï de 3 cases dont 2 sont composées de Lave. À la fin de son Action, Takeko doit retirer tous les cubes de ses Sandales pour amortir les 10 points de dégâts reçus.



Pour sa 2^{ème} Action, Takeko décide de se Reposer et de Fabriquer les mêmes Sandales avec 3 cubes de Métal présents dans son Sac, reformant ainsi les Sandales Magiques ce qui lui permet de remettre un cube Magique dessus.



Exemple 2: Mitsuhide lance un Combat contre un Dragon Vert. Lors de ce Combat, le Dragon lui inflige 2 points de dégâts amortis par son Casque.



Retirer un cube de Métal de son Casque lui ferait immédiatement perdre son cube Magique car il ne correspondrait plus au Schéma Magique. Mitsuhide décide donc d'utiliser le cube Magique pour amortir les 2 points de dégâts.



Il remporte le Combat sans subir de nouveaux dégâts. Après ce Combat, son Casque correspond toujours à son Schéma Magique, il récupère donc immédiatement son cube Magique et le place sur les cubes de son Casque.



Combat

1. Combat de Dragon



Si vous arrivez sur une tuile Volcan contenant un Dragon, **votre Déplacement s'interrompt immédiatement** sur la première case de la tuile que vous traversez et un **Combat commence**.

D'autres Samourais se trouvant sur des cases adjacentes à la tuile où se trouve le Dragon peuvent décider de rejoindre le Combat et vous essaieriez de vaincre le Dragon ensemble. Si cela concerne plus d'un autre joueur, ils annoncent s'ils se joignent au Combat dans l'ordre des aiguilles d'une montre en partant de votre gauche. S'ils décident de se joindre au Combat, ils déplacent leur Samouraï d'une case pour rejoindre la tuile où se déroule le Combat.

Comme d'habitude, il ne peut y avoir plus de 2 Samourais sur la même case et ils ne se battront pas l'un contre l'autre s'ils sont occupés avec un Dragon. S'il n'y a pas de case disponible sur la tuile du Dragon à rejoindre (à cause de la Lave ou d'autres Samourais déjà présents), alors ils ne peuvent pas se joindre au Combat.

INITIATIVE

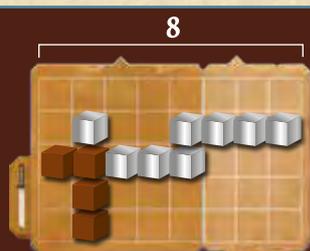


L'ordre dans lequel les joueurs lanceront les Dés est déterminé par l'**Initiative** du Dragon et des Samourais participant au Combat.

L'Initiative d'un Samouraï est déterminée par la **longueur de sa plus grande arme**, en considérant la plus haute valeur entre l'axe horizontal et l'axe vertical. N'oubliez pas de rajouter 4 points à votre Initiative si votre Arme est Magique.



Exemple: Cette Arme procure à son propriétaire 8 points d'Initiative.



L'Initiative d'un Dragon est indiquée sous sa base

Le combattant (Dragon ou Samouraï) avec la plus grande Initiative lance les Dés en premier, celui avec la 2^{ème} plus grande Initiative en second et ainsi de suite.

En règle générale, le défenseur aura toujours l'Initiative en cas d'égalité des scores (par conséquent, en cas d'égalité en mode compétitif, le Dragon aura toujours l'Initiative).

En cas d'égalité entre joueurs, c'est l'ordre naturel de jeu qui prime, en commençant par le joueur à gauche le plus proche de celui qui a initié le Combat.

Cet ordre de jeu est déterminé à chaque nouveau Combat et ne sera pas changé au cours d'un même Combat.

Exemple: L'Arme de Takeko a une Initiative de 7. Le Dragon qu'elle attaque a une Initiative de 8. Bien qu'elle ait engagé le Combat, le Dragon frappera en premier.]

LE MOINE HÉROÏQUE



Au début d'un Combat contre un Dragon (non-Légendaire), vous pouvez choisir d'envoyer un Moine de votre Plateau de Joueur distraire le Dragon (si d'autres joueurs ont rejoint le Combat, ils pourront faire de même à leur tour). Le Moine saisira une ressource de votre Sac (Bois, Métal ou Dent de Dragon) et la lancera sur le Dragon. Lancez un Dé de la couleur correspondante et infligez les dégâts indiqués au Dragon. Si vous n'avez pas de Ressources disponibles dans votre Sac, le Moine se contentera de crier très fort afin de réussir sa diversion.

Si vous avez envoyé un Moine distraire le Dragon, vous gagnez automatiquement l'Initiative sur ce dernier et sur les autres joueurs n'ayant pas eu recours à un autre Moine. Si plusieurs joueurs ont envoyé un Moine en mission, alors les règles habituelles d'Initiative les départageront.

Malheureusement, le Moine héroïque n'arrivera pas à retrouver son chemin jusqu'à vous, il disparaîtra mystérieusement. Bien entendu, les Bonus débloqués par ce Moine seront également perdus et ce avant de résoudre le Combat. Cela pourrait vous amener à ajuster votre Plateau de Joueur sans pouvoir le réarranger à l'avance. Cela peut signifier perdre les objets de votre 2^{ème} Sac, perdre votre 2^{ème} Parchemin Sacré (sans perdre de points de Victoire), ou perdre des Ressources sur la Grille d'Arme de droite.

COMBATTRE LE DRAGON



Placez le pion Santé du Dragon sur le compteur de points de Santé sur le Plateau Principal, à la valeur indiquée sous la base du Dragon. Utilisez le jeton +30 PV si la santé du Dragon excède les 30 points de Santé. Dans une partie à 2 joueurs, prenez la valeur indiquée par le symbole pour le Dragon Légendaire. Pour la version coopérative, prenez la valeur indiquée par le symbole pour le mode solitaire.



Chaque participant au Combat lancera les Dés à son tour dans un ordre déterminé par son Initiative.

Lorsqu'un joueur lance les dés, il PEUT utiliser un Dé correspondant pour chaque cube de Ressource présent sur son Arme. Les différents Dés ont différentes puissances de frappe :

- Un Dé Marron (Bois) peut causer un maximum de 1 point de dégât (moyenne 0.67)
- Un Dé Gris (Métal) peut causer un maximum de 2 points de dégâts (moyenne 1.0)
- Un Dé Blanc (Dent de Dragon) peut causer un maximum de 3 points de dégâts (moyenne 1.5)
- Un Dé Vert (Magique) peut causer un maximum de 4 points de dégâts (moyenne 2.0)



Si un Samouraï se bat avec 2 Armes à une main, le joueur doit lancer les Dés pour une première Arme, puis pour la 2^{ème} séparément. Ne les lancez pas tous ensemble car cela pourrait fausser les dégâts causés à vos Armes (voir plus loin).

Après chaque lancer de Dés, le montant total de dégâts est calculé en additionnant le résultat de chaque Dé. Déduisez ce montant de la vie du Dragon en déplaçant le pion sur le Plateau Principal.

Choisissez un joueur qui lancera les Dés pour le **Dragon**, il utilisera autant de Dés Blancs qu'indiqué sur le Plateau Principal. Le résultat des Dés est infligé simultanément à tous les Samouraïs participant au Combat.

Pour chaque point de dégât que reçoit le Samouraï, le joueur devra retirer autant de valeur de cubes Ressources de son Casque pour amortir le coup (voir page 7). Si vous n'êtes pas en mesure de retirer la valeur exacte à encaisser, vous devrez arrondir au supérieur et le supplément sera perdu.

Le Dragon perd le Combat si sa vie est réduite à zéro. Lorsque cela se produit, le Dragon est **vaincu** et vous devez le retirer du jeu. Tous les joueurs ayant participé au Combat (qui ne se sont pas retirés et qui sont toujours conscients) reçoivent les points de Victoire indiqués sur le Plateau Principal (chaque joueur reçoit ce nombre de points de Victoire). De plus, chaque joueur reçoit une Dent de Dragon qu'il rajoute à son Sac (ils peuvent défausser un objet pour faire une place).

Un Samouraï perd le Combat si son Casque est complètement détruit et qu'il subit le moindre point de dégât supplémentaire. Le Samouraï est alors **assommé** et son pion est couché sur le côté, sur la case dont il vient à l'origine. Au début du prochain tour d'un joueur dont le Samouraï est assommé, le Samouraï se réveille et son pion peut être redressé. Lorsqu'il est assommé, un Samouraï ne peut pas être attaqué par un autre joueur.

Après avoir lancé les Dés, un joueur peut décider de se **retirer du Combat** si, et seulement si, son Samouraï n'a plus d'Arme en règle (car endommagée pendant le Combat). Il replace alors son Samouraï sur son emplacement d'origine et ne participe plus au Combat.

Un Combat se termine lorsque :

- Le Dragon est **vaincu**. **OU**
- Tous les Samouraïs impliqués dans le Combat sont **assommés** ou **se sont retirés** du Combat.

Si l'initiation de ce Combat était la première Action du joueur actif et que son Samouraï a survécu au Combat, il peut continuer son tour normalement. Dans tous les autres cas, le joueur à sa gauche commence son tour de jeu.

Si un Dragon n'est pas vaincu lors d'un Combat, sa santé sera réinitialisée pour le prochain Combat. Tout jeton Dégât reste en place.

Les Dragons peuvent avoir différentes valeurs d'Initiative, de Santé et de Force. S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons d'informer les joueurs que les Dragons Rouges sont prévus pour être attaqués en groupe. Il est extrêmement difficile de vaincre un Dragon Rouge seul. Les Dragons Légendaires ne peuvent être vaincus qu'en groupe en mode compétitif. En ce sens, Fuji Koro est un jeu semi-coopératif.

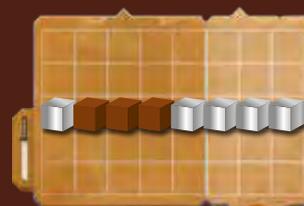
ARME ENDOMMAGÉE ET DENT DE DRAGON



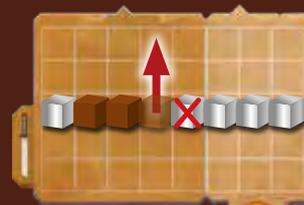
Chaque Dé autre que Magique possède une face portant le symbole . Pour chaque Dé montrant ce symbole, vous devez défausser de votre Arme 1 cube de Ressource de la couleur correspondante. Cela doit être effectué immédiatement après le lancer de Dés et peut engendrer d'autres soucis si l'Arme devient illégale (discontinue, pas assez de cubes de Bois dans le manche, rappel des règles page 7). Si cela se produit, retirez autant de cubes que nécessaire sans les réarranger pour enfin avoir 1 ou 2 Armes en règle ou plus d'Arme du tout.

Quand les Dés du Dragon sont lancés et que un ou plusieurs d'entre eux indique le symbole , tous les Samouraïs participant au Combat reçoivent immédiatement 1 cube Dent de Dragon pour chaque symbole à mettre dans leur Sac.

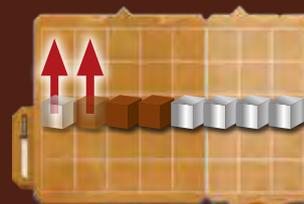
Exemple 1: *Mitsuhide* Mitsuhide possède une Arme à deux mains composée de 8 cubes au total dont 3 de Bois.



Pendant le Combat, il doit retirer 1 cube de Bois de son Arme. En retirant le 3^{ème} cube de Bois, son Arme est cassée en deux. La partie de gauche est désormais une Arme à une main composée de 2 cubes de Bois et 1 de Métal et peut être utilisée en Combat. La partie de droite est composée de 4 cubes de Métal dont un sur la Grille de gauche, que *Mitsuhide* va devoir défausser pour que l'Arme soit en règle (mais incomplète car pas de manche en Bois). Il ne pourra pas l'utiliser en Combat tant qu'elle ne sera pas complétée.



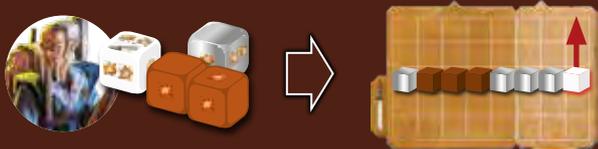
Mitsuhide aurait aussi pu retirer les deux cubes de gauche à la place (Bois et Métal). Cela l'aurait laissé avec une Arme à deux mains en règle mais non utilisable en Combat composée de 2 cubes de Bois et 4 cubes de Métal. N'ayant plus d'Arme utilisable, il devra se retirer du Combat et pourra en joindre un autre dès lors que son Arme contiendra 1 cube de Bois supplémentaire.



Exemple 2: Pour sa 1ère Action, **Takeko** se déplace sur une tuile Volcan contenant un Dragon Vert avec 12 PV. **Masatsura** et **Mitsuhide** se situent sur des cases adjacentes à cette tuile mais **Takeko** espère qu'ils ne se joindront pas au Combat car elle a du retard à rattraper. **Masatsura** passe son tour à cause de son Casque en piteux état mais **Mitsuhide** se déplace sur la tuile pour rejoindre le Combat, ce que **Takeko** ne peut empêcher.



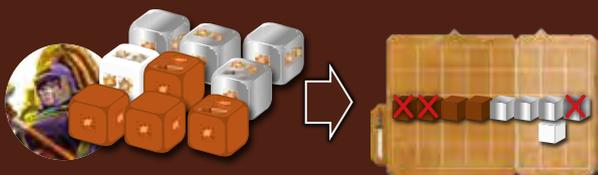
Takeko a un score d'Initiative de 8 tout comme **Mitsuhide** et le Dragon en a 9. **Mitsuhide** décide d'envoyer un Moine héroïque divertir le Dragon. Il défasse un cube de Bois de son Sac et lance un Dé Marron. Le résultat du Dé ne provoque aucun dégât mais **Mitsuhide** prend l'Initiative, suivi du Dragon et enfin de **Takeko**. **Mitsuhide** lance donc les Dés et inflige 3 points de dégâts au Dragon. Il lui reste encore 9 PV. **Mitsuhide** casse une Dent de Dragon avec son lancer de Dés et la retire de son Arme.



Le Dragon attaque ensuite les deux joueurs simultanément et leur inflige à chacun 6 points de dégâts. Il se casse une Dent lors de l'Attaque. Pour amortir les dégâts, **Mitsuhide** retire 1 cube Magique et 1 cube de Métal de son Casque. **Takeko** retire 3 cubes de Métal de son Casque. **Mitsuhide** et **Takeko** reçoivent tous les deux 1 cube de Dent de Dragon à placer dans leur Sac.



Au tour de **Takeko** d'attaquer le Dragon et de lui infliger un cumul de 8 points de dégâts. Le Dragon est presque vaincu mais pas tout à fait. Elle casse 2 cubes de Bois et 1 cube de Métal durant l'attaque et vu que le manche de son Arme est désormais trop court, elle ne pourra plus l'utiliser avant de l'avoir réparée.



Elle espère que **Mitsuhide** pourra l'achever et il y parvient en lançant 2 Dés pour un résultat de 4 points de dégâts. **Takeko** et **Mitsuhide** reçoivent tous les deux 7 points de Victoire et 1 cube Dent de Dragon supplémentaire. Après le Combat, **Mitsuhide** récupère le cube Magique sur son Casque car il correspond toujours à son Schéma Magique. Pour sa 2^{nde} Action, **Takeko** Collecte le Moine présent sur la case où elle se trouve et le place sur son Plateau de Joueur.

2. Combat de Samouraïs



Lors d'un Combat entre deux Samouraïs, les règles sont les mêmes que lors d'un Combat de Dragon à quelques exceptions près.

Si vous vous déplacez sur une case (autre qu'un Temple ou la case de Départ) contenant un autre Samouraï (en état de combattre), un Combat peut avoir lieu. Avant de pouvoir poursuivre votre mouvement, les deux joueurs doivent décider (le joueur actif en premier) s'ils veulent ou non combattre. Si les deux joueurs décident de renoncer au Combat, le jeu reprend son cours normal et le Samouraï peut continuer son mouvement s'il lui reste des cases à parcourir. Si au moins un des joueurs décide de combattre, le mouvement s'interrompt et le Combat commence immédiatement.

Si vous commencez votre tour sur la même case qu'un autre Samouraï, aucun Combat n'est lancé automatiquement, mais vous pouvez décider de sortir de cette case et d'y revenir pour initier un Combat.

Un Combat entre deux Samouraïs ne peut être rejoint par un autre Samouraï adjacent.

Un joueur peut décider de se rendre uniquement s'il se retrouve sans Arme utilisable après un lancer de Dés. Si personne ne se rend, le Combat continue jusqu'à ce que l'un des Samouraïs reçoive un point de dégât de plus que ce que son Casque peut encaisser. Ce joueur est alors **vaincu**. Le Samouraï est assommé et est déplacé sur une case adjacente (sans Lave) choisie par le vainqueur et couché sur le côté. Si c'était le tour du joueur vaincu, son tour prend fin immédiatement.

Lorsqu'il est assommé, un Samouraï ne peut être attaqué. Au début de son prochain tour de jeu, il reprendra ses esprits et pourra continuer à jouer normalement.

Si vous vous rendez ou si vous êtes vaincu, votre adversaire peut vous **voler** un objet de votre Sac :

- ✦ Un jeton de Schéma Magique ainsi que la carte correspondante. **À noter qu'un Équipement Magique reste Magique même si son Schéma se fait voler. Cependant dès que cet Équipement reçoit le moindre dégât et que vous devez en retirer un cube, vous perdrez le cube Magique et ne serez pas en mesure de le Fabriquer à nouveau.**
- ✦ Un Moine (seulement de votre Sac, pas sur le reste de votre Plateau de Joueur).
- ✦ Un jeton de Parchemin Sacré ainsi que sa carte correspondante (si vous avez 2 Parchemins actifs, votre adversaire peut choisir lequel il souhaite récupérer). La règle habituelle s'applique : le nouvel acquéreur du Parchemin Sacré marque 3 points de Victoire (et la victime n'en perd aucun).
- ✦ Un cube de Ressource.

VERSION PACIFIQUE

Si votre groupe de joueurs n'apprécie pas particulièrement le Combat entre joueurs, vous pouvez jouer à une variante où les Samouraïs ne s'affrontent pas entre eux mais combattent uniquement des Dragons. Cela ne change aucune autre règle.



La Phase Finale

Les 8 derniers tours de jeu commencent dès lors qu'un joueur atteint les 30 points de Victoire . Placez le **jeton Décompte de tours** entre le joueur qui vient d'atteindre les 30 points de Victoire et celui à sa gauche. À partir de maintenant, à chaque fois que le joueur ayant cette tuile à sa gauche finit son tour (y compris le tour qui vient de déclencher la Phase Finale), avancez le **pion Décompte de tours** d'une case sur le Plateau Principal. Chaque nouvelle case a son effet :



Placez une tuile Lave sur toutes les cases prêtes à entrer en éruption (celles avec le chiffre correspondant à celui du Décompte de tours, de 1 à 5).



Placez la tuile Corde sur la tuile Centrale. Les Samouraïs peuvent désormais s'échapper du Volcan grâce à cette corde.



Rien ne se passe.



La partie prend fin immédiatement et le décompte final des scores a lieu. Les joueurs qui ont atteint le Grand Palais peuvent marquer les points de Victoire de leurs derniers jetons (voir plus loin).

- ❗ Si votre Samouraï se trouve sur une case qui entre en éruption, vos Sandales subissent immédiatement 5 points de dégâts et vous devez déplacer votre Samouraï sur une case adjacente qui ne contient pas de Lave.
- ❗ Si votre Samouraï se retrouve sur la case d'un autre Samouraï après ce déplacement, aucun Combat n'est déclenché.
- ❗ S'il n'y a pas de case sans Lave directement disponible, vous devrez déplacer votre Samouraï sur une autre case contenant de la Lave et répéter le processus en subissant à nouveau 5 points de dégâts sur vos Sandales.
- ❗ Si vos Sandales ne peuvent amortir ces dégâts (la première ou la seconde fois) ou si votre Samouraï est assommé, il meurt et peut être immédiatement ressuscité à l'un des 3 Temples Sacrés de votre choix.

S'échapper du Volcan

Il y a 2 façons de s'échapper du Volcan : soit grâce à la Corde de Sortie sur la tuile Centrale après qu'elle ait été révélée, soit via des sorties secrètes sur l'une des tuiles de niveau II si elles ont été découvertes.

Si vous **terminez** votre tour sur une case qui contient une Corde de Sortie ou sur la tuile de Départ lorsque la corde est déployée, alors vous pouvez immédiatement déplacer votre Samouraï :

- ❗ Sur le **Grand Palais** si vous vous êtes échappé par la tuile Centrale;
- ❗ Sur le **Petit Palais** si vous vous êtes échappé par une sortie secrète.



Récompenses du Shōgun

Lorsque vous vous êtes échappé du Volcan, vous n'effectuerez plus aucune Action. À la place vous pouvez réclamer des Récompenses auprès du Shōgun en plaçant des jetons sur les zones de Récompenses dédiées, marquant ainsi des points de Victoire. Plus vous vous êtes échappé rapidement plus grande sera la somme des points de Victoire récoltés.

Une fois par tour restant avant la fin du jeu, en comptant le tour où vous vous êtes échappé, vous pouvez placer 1 de vos jetons sur la plus haute Récompense disponible de la catégorie correspondante et marquer immédiatement ces points de Victoire.

À la fin de la partie, vous pourrez placer tous vos jetons restants sur les derniers emplacements de chaque zone correspondante (seulement dans le Grand Palais), vous garantissant un minimum de 1 point de victoire par jeton (1 point pour les Moines et Dents de Dragon, 3 points pour les Schémas Magiques).

Si votre Samouraï s'est échappé du Volcan par le Petit Palais, notez qu'il n'est possible de récupérer qu'une Récompense de chaque catégorie et vous ne recevrez aucune Récompense pour vos Dents de Dragon.

ZONE DES RÉCOMPENSES

Dans le **Grand Palais** vous recevrez des points de Victoire supplémentaires pour :

- ❗ Un Casque Magique **complet** et son Schéma Magique correspondant 
- ❗ Une Arme Magique **complète** et son Schéma Magique correspondant 
- ❗ Une paire de Sandales Magiques **complète** et son Schéma Magique correspondant 
- ❗ Un Moine (provenant de n'importe quel emplacement de votre Plateau de Joueur) 
- ❗ Une Dent de Dragon (provenant de n'importe quel emplacement de votre Plateau de Joueur) 

Dans le **Petit Palais**, il n'y a que 3 emplacements pour gagner 5 points de Victoire, un pour chaque type d'Équipement Magique complet accompagné de son Schéma Magique et un 4^{ème} emplacement qui rapporte 5 points de Victoire pour 1 Moine.



Gagner la partie

Le joueur qui a le plus de points de Victoire gagne la partie.

Notez que vous n'êtes pas obligé de vous être échappé du Volcan pour gagner mais cela aide beaucoup. En cas d'égalité, un joueur qui a réussi à s'échapper du Volcan l'emporte sur un joueur qui est toujours à l'intérieur.

Si aucun des joueurs à égalité ne s'est échappé, ils devront alors se lancer dans un réel combat avec l'arme de leur choix jusqu'à ce que l'un d'entre eux se rende. Nous suggérons d'utiliser des baguettes en guise d'arme !



La variante coopérative du jeu garde la plupart des règles habituelles, mais les joueurs devront s'entraider s'ils veulent emporter la victoire ensemble. Les dragons BOUGERONT dans cette variante du jeu, poursuivant les Samouraïs et essayant de les empêcher de quitter le Volcan. Serez-vous à la hauteur de ce défi?

But du jeu

Le but du jeu est d'accomplir les objectifs suivants avant la fin du jeu :

- 1 Vaincre le Dragon Légendaire.
- 2 Chaque joueur doit s'être échappé par la Sortie Secrète.
- 3 Chaque joueur doit avoir un Équipement Magique complet. De plus, les joueurs doivent avoir collectivement un ensemble Magique complet (Casque, Arme et Sandales) avec les Schémas Magiques correspondants à présenter au Shogun.

Ces objectifs doivent être atteints dans une certaine contrainte de temps :

1 joueur	25 tours + 8 tours finaux	
2-6 joueurs	20 tours + 8 tours finaux	

Options de jeu :

- 1 Jetons Aventure (voir Aide de Jeu) : Si vous jouez avec les jetons Aventure, réduisez le nombre de tours de 2.
- 2 Plateaux de Joueurs asymétriques (voir page 16) : Ils n'influencent pas le nombre de tours de jeu.
- 3 Jouer un scénario des pages 17 ou 18.

Mise en place

Effectuez une mise en place comme en mode Compétitif en respectant les quelques changements aux étapes 1, 5, 12, 14, 15 et 16 :

1. Placez le **Plateau Principal** sur la table (avec la face comprenant le symbole  visible) et donnez à chaque joueur un **Plateau de Joueur** de la couleur de son choix.
2. Retirez ces tuiles Volcan du jeu :

1-2 joueurs



3-4 joueurs



5-6 joueurs



Retirez les tuiles comprenant le Dragon Légendaire (niveau III) et la Sortie Secrète (niveau II) et créez 3 piles avec le reste des tuiles, une de chaque niveau.

- Prenez au hasard 3 tuiles de niveau II, ajoutez-y la tuile comprenant la Sortie Secrète et mélangez-les.
- Prenez au hasard 3 tuiles de niveau III, ajoutez-y la tuile comprenant le Dragon Légendaire et mélangez-les.

» Dans une partie de 1 à 2 joueurs :

- Mélangez 4 tuiles de niveau II et posez les à côté du Plateau Principal pour en faire une pioche. Placez la pile avec la tuile Sortie Secrète par-dessus puis les 4 tuiles de niveau II restantes.
- Mélangez 4 tuiles de niveau III et posez les à côté du Plateau Principal pour en faire une pioche. Placez la pile avec la tuile comprenant le Dragon Légendaire par-dessus puis les 4 tuiles de niveau III restantes.

» Dans une partie de 3 à 4 joueurs :

- Mélangez 2 tuiles de niveau II et posez les à côté du Plateau Principal pour en faire une pioche. Placez la pile avec la tuile Sortie Secrète par-dessus puis les 6 tuiles de niveau II restantes.
- Mélangez 2 tuiles de niveau III et posez les à côté du Plateau Principal pour en faire une pioche. Placez la pile avec la tuile comprenant le Dragon Légendaire par-dessus puis les 6 tuiles de niveau III restantes.

» Dans une partie de 5 à 6 joueurs :

- Placez la pile avec la tuile Sortie Secrète à côté du Plateau Principal pour en faire une pioche. Placez les 8 tuiles de niveau II restantes par-dessus.
- Placez la pile avec la tuile comprenant le Dragon Légendaire à côté du Plateau Principal pour en faire une pioche. Placez les 8 tuiles de niveau III restantes par-dessus.

3. Lorsque vous jouez avec les **Plateaux de Joueur symétriques**, chaque joueur reçoit une carte **Équipement Casque OU Arme OU Sandales**, parmi les cartes disponibles sur le plateau. Mais autant que possible, ces cartes doivent être choisies de façon équilibrée. Les joueurs décident ensemble quelles cartes choisir.

Exemple: Dans une partie à 3 joueurs, un joueur prendra un Casque, un joueur une Arme et l'autre joueur des Sandales. Dans une partie à 4 joueurs, les 3 premières cartes seront distribuées de la même façon, le 4^{ème} joueur peut prendre n'importe quel type d'Équipement avec l'accord du groupe.

Les joueurs qui ont choisi de prendre une Arme **doivent** placer leur Moine de départ sous leur grille d'Arme. Tous les joueurs reçoivent les cubes de Ressource indiqués sur les cartes Équipement qu'ils ont reçues et construisent l'Équipement en question à l'identique. Les joueurs qui n'ont pas choisi d'Arme reçoivent 2 cubes de Bois et 2 cubes de Métal sur leur Grille d'Équipement ce qui constituera leur Arme de départ. Chaque joueur glisse la carte Équipement reçue sous son Plateau de

Joueur dans la partie supérieure en ne laissant apparaître que le Bonus d'Action de la carte. Les joueurs pourront utiliser le Bonus de cette carte tout au long de la partie.

Lorsque vous jouez avec les Plateaux de Joueur **asymétriques** (voir page 16), les joueurs suivent la mise en place indiquée sur le Plateau en question.

- Placez le pion **Décompte de tours** en fonction de la difficulté choisie et du nombre de joueurs (voir section « But du Jeu »).
- Déterminez le Premier Joueur et donnez-lui le **jeton de Premier Joueur (Tokugawa)**.
- Chaque joueur reçoit une **tuile de Santé** et la place avec la face « 2 Vies » visible devant lui.



Différences de Mécaniques de Jeu

Les joueurs joueront chacun leur tour comme dans le mode compétitif mais il y a quelques changements de mécanique à respecter.

1. Déplacement du Dragon

Lorsqu'un joueur découvre une tuile comprenant un Dragon lors d'une Exploration, il place un **jeton Statut (Endormi/Réveillé)** à côté, avec la face Endormi visible. Le Dragon ne bougera pas pour l'instant mais peut être attaqué en suivant les règles habituelles.

Lorsqu'un nouveau tour de jeu commence (juste avant que le Premier Joueur effectue ses 2 Actions), le Premier Joueur avance le **pion Décompte de tours** d'une case. Il retire ensuite du jeu tous les jetons de Statut « Réveillé » et retourne tous ceux qui ont leur face Endormi visible. Enfin, tout Dragon qui n'a plus aucun jeton Statut Endormi/Réveillé à côté de lui va pouvoir se déplacer.

L'ordre dans lequel les Dragons vont se déplacer est choisi par l'ensemble des joueurs. Les Dragons se déplacent d'une tuile à la fois et toujours en direction du Samouraï le plus proche. Les Samouraïs en sécurité (tuile Centrale ou Temples Sacrés) sont invisibles aux yeux des Dragons. S'il y a plusieurs Samouraïs à égale distance du Dragon, les joueurs choisissent ensemble dans quelle direction il se dirigera.

Les Dragons ne se déplacent jamais sur la tuile Centrale ou sur une tuile Temple Sacré. Un Dragon essaiera toujours de se rapprocher, même s'il doit contourner la tuile Centrale. Dans les rares cas de figure où un Dragon ne peut pas se déplacer (car il est bloqué par un autre Dragon ou la tuile de Départ), il ne se déplace tout simplement pas.

Si un Dragon se déplace sur une tuile contenant un Samouraï, un Combat se déclenche avec les règles habituelles. Les Samouraïs se situant sur une case adjacente à la tuile du Dragon peuvent rejoindre le Combat. Les Samouraïs sont alors en défense, c'est-à-dire qu'en cas d'égalité d'Initiative avec le Dragon, ce sont eux qui l'emporteront. Si un ou plusieurs Samouraïs sont assommés durant le Combat, ils seront ressuscités sur la tuile Centrale.

2. Autres ajustements de règles

- Les joueurs ne gagnent pas de points de Victoire en mode Coopératif et les Samouraïs ne s'affrontent pas entre eux.
- Chaque Samouraï ne dispose que de 2 Vies. En mode Coopératif, vous perdrez 1 Vie si vous vous faites assommer par un Dragon. Tomber dans la Lave pendant la Phase Finale du jeu est une autre façon de perdre 1 Vie. Si un Samouraï perd 1 Vie, il doit retourner son jeton Santé sur l'autre face. Si le Samouraï perd à nouveau 1 Vie, la partie prend fin immédiatement avec une défaite collective. Lorsqu'un Samouraï est assommé, il revient à la vie sur la tuile Centrale.
- Dans une partie en solitaire, consultez les valeurs des points de Vie des Dragons Rouge et du Dragon Légendaire indiquées par le symbole . Dans une partie à 2 joueurs, consultez la valeur des points de Vie du Dragon Légendaire indiquée par le symbole .
- Lorsque les Dés du Dragon sont jetés et qu'un ou plusieurs dés indiquent le symbole , les joueurs qui participent toujours au Combat décident ensemble comment répartir les Dents de Dragon ainsi obtenues.
- Après qu'un Dragon ait été vaincu, tous les joueurs participant toujours au Combat reçoivent le nombre de Dents de Dragon indiqué sur le Plateau Principal et décident ensemble comment les répartir.
- Lorsque deux Samouraïs se retrouvent sur la même case, ils sont libres d'échanger des objets **de leur Sac**. Cela inclut les Ressources, Parchemins Sacrés, Schémas Magiques et Moines (uniquement ceux qui sont dans le Sac). Si vous échangez des Parchemins Sacrés ou des Schémas Magiques, vous échangez également les cartes associées.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Schéma Magique qu'un joueur peut transporter, mais chaque carte sera accompagnée de son jeton Schéma Magique à placer dans le Sac.

Phase Finale et Fin de la Partie

Lorsque le pion Décompte de tours atteint la case « Éruption », la Phase Finale est déclenchée, comprenant 8 derniers tours de jeu.

Lorsque tous les objectifs sont atteints, comme décrit dans la section « But du Jeu », et que tous les Samouraïs ont au moins 1 Vie restante, **les joueurs gagnent la partie tous ensemble**.

Annexe A : Plateaux de Joueur Asymétriques

Plutôt que d'utiliser les plateaux de joueur standards, les joueurs peuvent décider d'utiliser leur version asymétrique. Tous les personnages auront une Mise en Place particulière et des compétences spécifiques décrites ci-dessous.

YOSHIHIRO (義弘)



- Il possède 4 jetons d'Action et peut rajouter un Moine plus tard pour en obtenir une 5ème.
- Après chaque Action (Se Déplacer, Explorer, Collecter ou Se Reposer) il peut décider de Fabriquer un Équipement.

MASAKO (雅子)



- Elle n'a pas besoin d'un Moine pour déverrouiller la deuxième grille d'Arme.
- Elle peut Fabriquer une Arme avec une longueur (et donc Initiative) maximum de 10.
- Elle peut se déplacer de 3 cases (au lieu de 2). Avec des Sandales complètes (5 cubes), elle gagne une case de déplacement supplémentaire.
- Lorsqu'elle Fabrique un Casque ou une Arme, elle peut également Fabriquer des Sandales en même temps.

MASATSURA (正行)



- Son Casque peut contenir jusqu'à 12 cubes (au lieu de 8) et son Sac jusqu'à 15 cubes (au lieu de 11).
- Il n'a pas besoin d'un Moine pour débloquent son deuxième Sac.

MITSUhide (光秀)



- Il commence la partie avec un Parchemin Sacré qu'il peut choisir parmi ceux sur le Plateau Principal et marque 3 points de Victoire. Il place également un jeton de Parchemin Sacré dans son Sac.
- Il n'a pas besoin d'un Moine pour débloquent l'emplacement du deuxième Parchemin Sacré.
- Lorsqu'il se déplace, il peut sauter par-dessus 1 case de Lave en brûlant 1 cube de Bois de son Arme (défaussez-le dans la pioche générale).

TAKEKO (武子)



- Elle ne peut Fabriquer qu'une Arme à deux mains (pas d'Arme à une main) pouvant contenir jusqu'à 16 cubes de Ressource.
- Elle n'a pas besoin d'un Moine pour déverrouiller la deuxième grille d'Arme.

TOMOE (友恵)



- Elle ne peut Fabriquer que des Armes à une main (pas d'Arme à deux mains).
- Elle n'a pas besoin d'un Moine pour déverrouiller la deuxième grille d'Arme.
- Elle peut utiliser ses Sandales comme une troisième Arme à une main.
- Elle commence la partie avec 2 jetons d'Action et 1 Moine en guise de troisième. Elle pourra plus tard rajouter un deuxième moine pour atteindre les 4 actions.
- Assurez-vous d'ajouter dans le jeu un Schéma Magique contenant 2 Armes à une main avant le début de la partie.

DAISUKE (大助)



- Il peut se déplacer de 3 cases au lieu de 2 et ce discrètement, ignorant les autres Samourais et Dragons sur son chemin tant qu'il ne finit pas sur la même case (ou tuile dans le cas du Dragon).
- S'il passe discrètement sur la même case qu'un autre Samourai, il peut lui voler un jeton Parchemin Sacré ainsi que la carte correspondante et marquer immédiatement 3 points de Victoire.
- Il ne peut pas ramasser de jetons Parchemin Sacré sur le Plateau Principal.
- Lorsqu'il rejoint un Combat, il n'a pas besoin d'être adjacent à la tuile du Dragon ; il peut rejoindre le Combat tant qu'il se trouve à une portée maximum de 4 cases (sans Lave). S'il décide de rejoindre le Combat, il doit se déplacer jusqu'à la tuile du Dragon.
- Il peut se retirer du Combat après n'importe quel lancer de Dés, même s'il a encore une Arme utilisable.
- Son Casque ne peut contenir que 3 cubes de Ressource et il ne peut donc pas Fabriquer de Casque Magique

Annexe B : Scénarios

En plus des modes compétitif et coopératif, nous avons créé pour vous 5 scénarios pour le mode compétitif et 5 pour le mode coopératif (dont 2 sont destinés au mode en solitaire ).

Les règles normales sont d'application pour le mode compétitif comme pour le mode coopératif. Tous les ajustements et nouveaux objectifs sont décrits dans les scénarios ci-dessous.

1. À CHACUN SON DŮ

Durant les dernières années, la rivalité entre les Samouraïs s'est accrue rapidement. La rumeur court que le Shogun ne choisira qu'un seul de ses disciples pour le promouvoir au rang de Yabusame - un Samouraï monté - seulement réservé à l'élite. Cet honneur ira au Samouraï qui impressionnera le plus le Shogun, et plutôt que de travailler en équipe, chaque Samouraï va tenter de surpasser les autres et gagner les faveurs du Shogun. Mission ou pas, seul le plus fort survivra.

MODE COMPÉTITIF

- ❗ N'utilisez pas la tuile Sortie Secrète (niveau II) dans cette partie. La Phase Finale se déclenchera lorsqu'un joueur atteindra les 20 points de Victoire. Les Schémas dans les Temples sont distribués aléatoirement et restent secrets jusqu'à ce que quelqu'un les Collecte.
- ❗ N'utilisez que les Plateaux de Joueurs symétriques  avec les mêmes capacités pour tous les joueurs.
- ❗ Les jetons de Ressource ne sont pas retournés lorsqu'un Samouraï les collecte ; les Ressources indiquées sont disponibles en permanence.
- ❗ Un Combat contre un Dragon ne peut être rejoint par un autre Samouraï. Utilisez la Santé du Dragon du mode solitaire  pour le Dragon Rouge et le Dragon Légendaire.
- ❗ Lorsque 2 Samouraïs se retrouvent sur la même case, le Combat est lancé automatiquement. Les Samouraïs ne peuvent se croiser sans combattre.
- ❗ Pour s'échapper du Volcan, un Samouraï doit terminer son tour sur une tuile Corde de Sortie et il ne quittera le Volcan qu'au début de son prochain tour.
- ❗ Lorsqu'un Dragon est révélé, une Dent de Dragon et un jeton de Statut (Endormi/Réveillé) sont placés à côté de lui. Lorsqu'un joueur tue un Dragon, il ne gagne que des points de Victoire. Le Dragon est retiré du jeu et la Dent de Dragon ainsi que le jeton de Statut sont laissés sur place et peuvent être ramassés en effectuant l'action « Collecter ».
- ❗ Les jetons Statut sont conservés près du Plateau de Joueur et sont le seul moyen de traverser des cases de Lave. Pour chaque pas sur une case de Lave vous devez vous défausser d'un jeton Statut.
- ❗ Un jeton Statut peut également être échangé contre une action supplémentaire pendant votre tour. Les jetons Statut toujours en votre possession en fin de partie vous rapporteront 5 points de Victoire chacun.

2. DRAGONS EN MARCHÉ

Pendant de nombreuses années, les Dragons ont erré dans le Volcan du mont Fuji, vivant en quasi-harmonie avec les Moines gardiens des Temples Sacrés. Mais alors que le mont Fuji entre en éruption, les Dragons réalisent qu'ils ne pourront pas rester ici bien longtemps et n'apprécient pas particulièrement le fait que des Samouraïs viennent souiller leur lieu de repos sacré sans y avoir été invités. Il est peut-être temps de leur montrer qui est le patron...

MODE COMPÉTITIF

- ❗ À la fin de chaque tour, les Dragons se déplacent d'une tuile en direction du Samouraï le plus proche (voir page 15).

- ❗ Lorsqu'un Samouraï est assommé, il ressuscite à l'un des trois Temples Sacrés.
- ❗ Lorsqu'un Samouraï tue un Dragon, le Samouraï qui a porté le coup fatal prend le Dragon et le place près de son Plateau de Joueur. À la fin de la partie, les joueurs gagnent des points de Victoire supplémentaires pour chaque Dragon dans leur collection : 2 points pour chaque Dragon Bleu, 3 points pour chaque Dragon Vert, 5 points pour chaque Dragon Rouge et 7 points pour le Dragon Légendaire. Les joueurs marquent également 7 points de Victoire pour chaque ensemble de 3 Dragons de la même couleur et 10 points de Victoire pour chaque ensemble de Dragons de trois couleurs différentes.

3. IL FAIT CHAUD ICI !

Alors que les Samouraïs pénètrent dans le mont Fuji, ils réalisent que la situation est plus critique que ce qu'ils avaient envisagé. Le Volcan va entrer en éruption plus tôt que prévu. La lave commence à monter aux quatre coins du Volcan, laissant nos héros dans une situation épineuse. La chaleur devient insupportable et même leur armure ne les gardera pas en sécurité bien longtemps. Prévoir une solide paire de Sandales va s'avérer plus vital que jamais.

MODE COMPÉTITIF

- ❗ La Phase Finale se produit deux fois : une fois sous forme d'une Phase d'Éruption et une autre fois en tant que réelle Phase Finale. La Phase d'Éruption est déclenchée dès qu'un joueur atteint les 10 points de Victoire. La Lave commencera à monter progressivement mais la Corde de Sortie n'apparaîtra pas encore et la partie ne sera pas terminée lorsque la Phase d'Éruption prendra fin.
- ❗ La réelle Phase Finale est déclenchée normalement dès qu'un joueur atteint les 30 points de Victoire.
- ❗ Si la Phase d'Éruption n'était pas encore terminée, déplacez le pion Décompte de tours sur la première case. La Lave réapparaîtra si elle a été retirée à l'aide de jetons Aventure plus tôt dans la partie.

MODE COOPÉRATIF

- ❗ La Phase Finale se produit deux fois : une fois sous forme d'une Phase d'Éruption et une autre fois en tant que réelle Phase Finale.
- ❗ Au début de la partie, placez le pion Décompte de tours sur la 5ème case. La Phase d'Éruption se déclenche au bout de 5 tours . La Lave commencera à monter progressivement mais la Corde de Sortie n'apparaîtra pas encore et la partie ne sera pas terminée lorsque la Phase d'Éruption prendra fin. Après la fin de la Phase d'Éruption, déplacez le pion Décompte de tours de nouveau sur la 5ème case  (2-6 joueurs) ou sur la 10ème  dans une partie en solitaire. La Lave réapparaîtra si elle a été retirée à l'aide de jetons Aventure plus tôt dans la partie.

4. QUI EST DIGNE ?

Les Moines résidant à l'intérieur du mont Fuji ont vu de nombreuses personnes assez irresponsables pour tenter de s'emparer des précieux manuscrits à l'intérieur des Temples Sacrés. Une rumeur venant du Palais du Shogun dit que les meilleurs Samouraïs sont en chemin pour venir les sauver et récupérer tout ce qui peut l'être. Cependant, les Moines ne sont pas nés de la dernière pluie et nos héros vont devoir prouver qu'ils sont bien les champions envoyés par le Shogun pour les aider avant qu'ils ne leur fassent confiance. Après tout, pourquoi ne pas les aider à s'échauffer un peu avant que la réelle aventure ne commence ?

MODE COMPÉTITIF

- Les Moines ne sont pas Collectés mais Conquis. Lorsqu'un Moine et un Samouraï se trouvent sur la même case, le Combat de déclenche. Un Combat contre un Moine ne peut pas être rejoint par d'autres Samouraïs. Si cela se produit sur une tuile contenant un Dragon, le Combat contre le Dragon doit être résolu en premier.
- Tous les Moines ont une Initiative infinie et 4 points de Santé. Ils lancent 4 Dés de Bois pour attaquer (les résultats Arme Endommagée donnent au joueur 1 cube de Bois). Lorsqu'il est vaincu, le Moine est placé sur le Plateau de Joueur de façon habituelle. Lorsqu'un Moine bat un Samouraï, ce dernier est assommé de la façon habituelle et son joueur perd immédiatement 5 points de Victoire (à cause de la mauvaise réputation liée à cette défaite).
- À la fin de chaque tour (utilisez le jeton Premier Joueur Tokugawa), les Moines se déplacent de 2 cases en direction du Samouraï le plus proche. Si deux Samouraïs sont sur la même case, un Moine n'avancera pas vers eux (il serait en infériorité numérique). Si deux Samouraïs sont à égale distance (en nombre de tuiles), un Moine ne se dirigera pas vers eux. Si un Moine entre sur une case où se trouve un Samouraï, un Combat de déclenche immédiatement.

5. LA SURVIE DU PLUS FORT

Avant d'entrer dans le Volcan, nos Samouraïs ont été prévenus que les anciennes légendes parlant de Dragons dans le Volcan pourraient s'avérer. Si le Volcan entre en éruption, ces créatures seront contraintes de quitter leur repaire ancestral et dévoreront sans doute quiconque croisera leur chemin. Les Samouraïs devront non seulement sauver les Moines et les précieux Parchemins de la Lave, mais également s'assurer qu'aucun Dragon ne quitte le Volcan en vie.

MODE COMPÉTITIF

- Personne ne peut quitter le Volcan tant qu'un Dragon révélé est vivant. Les Samouraïs qui se sont déjà échappés reviendront courageusement (par la Corde de Sortie qu'ils ont utilisé) si un autre Dragon est révélé avant la fin de la partie. Cela n'affecte pas les points de Victoire qu'ils ont déjà marqué dans le Palais du Shogun.

MODE COOPÉRATIF

- Le but de la partie est de tuer le Dragon Légendaire ainsi que tout autre Dragon visible, puis de s'échapper par la Sortie Secrète de façon habituelle.

6. DOMPTER LA BÊTE

Alors que nos braves héros s'apprêtent à partir pour le mont Fuji, le Shogun décide de les saluer sur leur chemin. Après leur avoir souhaité bonne chance, il marque une pause. En les regardant droit dans les yeux, il expire puis leur dit : « Je sais que je vous en demande déjà beaucoup, mais j'aurai une ultime requête à vous faire. On dit qu'à l'intérieur du Volcan vit Faiārōdo, le légendaire Dragon à deux têtes. Ce Dragon est responsable de la destruction de mon village natal et de la mort de nombreux de ses habitants. Si vous pouviez trouver un moyen de capturer la bête et de me la ramener vivante, je vous ferai don de ma plus profonde gratitude. Cela ne sera sans doute pas chose aisée, vous devrez fermement ligoter la créature pour pouvoir la sortir du Volcan, mais je sais que vos nombreuses années d'expérience et d'entraînement vous mettront sur la voie du succès. Bonne route, et que les dieux veillent sur vous. »

MODE COOPÉRATIF

- La tuile Centrale n'est pas considérée comme une zone sans danger. Les

Dragons peuvent y pénétrer et engager le Combat contre des Samouraïs.

- Il n'y a qu'un seul but dans ce scénario : les joueurs doivent attirer le Dragon Légendaire sur la tuile Centrale et le combattre. Pour pouvoir le capturer, ils doivent réduire sa Santé à 10 ou moins. Si le Dragon Légendaire est tué, la partie est perdue.

7. LES TROIS SAMOURAÏS DÉCHUS

Il y a de nombreuses années, le Shogun a envoyé trois de ses guerriers les plus talentueux dans le Volcan afin d'empêcher ses pires ennemis, le clan Yama, de mettre la main sur les Parchemins Sacrés. Malheureusement, ils sont parvenus à retourner la situation et à corrompre l'âme des trois guerriers, ce qui a anéanti le Shogun. Ils prêtent désormais allégeance à Kosuke, le chef du clan Yama. Le Shogun vous confie désormais la tâche d'ôter la vie à ces traîtres. Vous êtes la seule personne sur qui il peut réellement compter. Il s'agira sans doute de la mission la plus périlleuse à cette quête, mais vous êtes déterminé à prouver au Shogun que vous êtes digne de la confiance qu'il porte en vous.

PARTIE EN SOLITAIRE

- Chaque Temple Sacré est gardé par un Samouraï hostile. Placez un des Plateaux de Joueur non utilisés près de chaque Temple. Piochez au hasard des Schémas Magiques pour chaque Samouraï hostile et fabriquez-leur un Casque, une Arme et des Sandales Magiques en suivant les Schémas. Placez ces Schémas Magiques près de leurs Plateaux de Joueur et les jetons correspondants dans leurs Sacs.
- Le but de la partie est de vaincre les trois Samouraïs déchus dans les Temples puis de s'échapper par une Sortie Secrète en possession de 3 Équipements Magiques complets. Suivez les règles habituelles pour le Combat de Samouraïs (page 12). Après chaque Combat, les dégâts infligés à un Samouraï hostile ne sont pas soignés (cependant, un Casque Magique peut redevenir Magique s'il correspond toujours à son Schéma).
- Si le joueur remporte un Combat contre un Samouraï hostile, il peut lui voler une carte Schéma Magique ainsi que le jeton correspondant. Le Samouraï hostile est retiré du jeu.

8. RONIN

Il y a de nombreuses années, vous étiez considéré comme le disciple le plus prometteur de votre clan. Vous aviez tout sacrifié pour en arriver là, un jeune orphelin recueilli alors qu'il était bébé et laissé pour mort. Cependant, votre orgueil a pris le dessus lorsque vous vous êtes mis en tête de voler quelques Schémas d'Équipement Magique dont tout le monde parlait lors de vos réunions nocturnes. Vous auriez pu y parvenir si le Shogun n'avait pas eu l'œil vif et avait décidé d'envoyer deux autres disciples à votre poursuite. Tombé en disgrâce, vous avez été contraint de vous occuper de toutes les corvées dont personne ne voulait. Mais par une matinée de printemps, le Shogun est venu à votre rencontre pour vous proposer un défi d'envergure et vous permettre de vous racheter : « Réussissez, survivez, et nous envisagerons peut-être de vous laisser réintégrer nos rangs ». Vous acceptez avec gratitude et vous mettez en route pour l'aventure d'une vie ...

PARTIE EN SOLITAIRE

- Utilisez la face Plateau Principal prévue pour le jeu compétitif et marquez des points de Victoire comme dans le mode compétitif. Toutes les autres règles du mode coopératif sont en vigueur.
- Le but du jeu est de terminer la partie avec au moins 50 points de Victoire et de vous échapper via la Corde de Sortie de la tuile Centrale. La Phase Finale se déclenche lorsque vous atteignez 20 points de Victoire.

Matériel du jeu



1 Plateau Principal double-face



7 Plateaux de Joueur avec calques amovibles



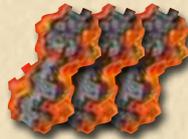
1 tuile Centrale



3 Temples Sacrés (à assembler)



33 tuiles Volcan



3 tuiles Pont



51 tuiles Lave



1 tuile Corde de Sortie

1-6 joueurs 5-6 joueurs



21x



17x

38 jetons Ressource



7 Samourais

7 marqueurs de points de Victoire



1 jeton Décompte de tours



1 jeton Décompte/Tokugawa



9 jetons Statut



6 jetons Santé



4 Effroyables Dragons (S) 4 Redoutables Dragons (M) 4 Terrifiants Dragons (L) 1 Dragon Légendaire (XL)

13 Dragons



1 pion Santé du Dragon



1 marqueur +30



12 jetons Dégât



20 jetons Aventure



24 cartes Équipement



60 cubes de Bois



90 cubes de Métal



25 cubes de Dent de Dragon



20 cubes Magiques



24 cartes Schéma Magique



8 Dés de Bois



8 Dés de Métal



6 Dés de Dent de Dragon



1 Dé Magique



18 jetons Schéma Magique



16 cartes Parchemin Sacré



42 jetons Parchemin Sacré



19 jetons Action



38 Moines

Fiche de référence

JEU COMPÉTITIF



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Lorsqu'il s'agit de votre tour, vous devez effectuer 2 actions:

▮ **Vous Déplacer :** Vous Déplacer : Déplacez votre Samouraï de 2 cases (3 avec des Sandales complètes).



▮ **Explorer :** Ajoutez une tuile de niveau I, II ou III adjacente à la case sur laquelle se trouve votre Samouraï. Placez les objets indiqués (jetons Ressource, jetons Parchemin Sacré, Dragon, Moine ou jetons Aventure) sur la nouvelle tuile. Retournez face visible tous les jetons présents sur les tuiles adjacentes à la nouvelle tuile.



▮ **Collecter :** Prenez les Ressources indiquées, Parchemins Sacrés ou Moines (sur une tuile) ou jusqu'à 2 Schémas Magiques (dans un Temple) et placez-les dans votre Sac (ou sur n'importe quel emplacement de Moine si vous prenez un Moine).



▮ **Vous Reposer & Fabriquer :** Remplacez tous vos jetons Action dans votre Réserve. Lorsque vous vous Reposez, vous pouvez Fabriquer 1 type d'Équipement : Casque, Arme ou Sandales.



CARTES ÉQUIPEMENT



Ajustez votre Équipement pour qu'il corresponde à une carte Équipement. Glissez la carte sous l'une de vos Actions. À partir de maintenant, lorsque vous effectuerez cette Action vous pouvez choisir d'effectuer l'Action classique, l'Action bonus ou les deux dans l'ordre de votre choix.

SCHÉMAS MAGIQUES



Si votre Équipement correspond à l'un de vos cartes Schéma Magique, placez un cube Magique par-dessus les autres cubes. Retirez-le immédiatement si votre Équipement vient à ne plus correspondre à votre Schéma.

 **Casque Magique :** Le cube Magique absorbe 4 points de dégâts en Combat.

 **Arme Magique :** Vous donne +4 en Initiative et vous permet de lancer un Dé Magique.

 **Sandales Magiques :** Le cube absorbe 4 points de dégâts lorsque vous marchez sur la lave.

COMBAT



L'Initiative détermine l'ordre dans lequel les combattants lancent les Dés. La longueur de votre Arme la plus grande détermine votre score d'Initiative. En cas d'égalité c'est le défenseur qui prend la main. Envoyez un Moine héroïque pour prendre l'Initiative sur un Dragon non-Légendaire.

Combat de Dragon : Combattez le Dragon lorsque vous vous trouvez sur la même tuile que lui. Les Samouraïs présents sur les cases adjacentes à cette tuile peuvent rejoindre le Combat. Lancez les Dés correspondant aux cubes sur votre Arme. Défaussez les Ressources de votre Arme pour chaque résultat . Réduisez la Santé du Dragon selon les résultats des Dés. Lorsqu'un Dragon est vaincu, tous les joueurs toujours présents dans le Combat remportent les points de Victoire indiqués et une Dent de Dragon.

Les coups portés par le Dragon sont infligés aux Casques de tous les Samouraïs simultanément. Un Samouraï perd le Combat s'il reçoit le moindre

point de dégât après que son Casque a été détruit. Couchez le Samouraï et placez-le sur la case d'où il venait avant le Combat.

Si le Dragon n'est pas vaincu, sa Santé est entièrement restaurée pour le prochain Combat.

Combat de Samouraïs : Mêmes règles que pour le Dragon à quelques exceptions près :

▮ Si vous vous trouvez sur la même case et que vous décidez tous les deux (en commençant par le joueur actif) de ne pas Combattre, le joueur actif peut continuer son Déplacement ou jouer son Action suivante. Dans tout autre cas, le Combat a lieu.

▮ Un Combat de Samouraïs ne peut pas être rejoint par d'autres Samouraïs et vous ne pouvez pas envoyer de Moine héroïque.

▮ Si vous vous rendez ou si vous êtes vaincu, votre adversaire peut voler 1 objet de son choix dans votre Sac (jeton Schéma Magique et la carte associée, Moine, jeton Parchemin Sacré et la carte associée, cube de Ressource).

Si le joueur actif remporte le Combat, il peut continuer son tour de façon normale.

PHASE FINALE



Les 8 derniers tours de jeu sont déclenchés lorsqu'un joueur atteint les 30 points de Victoire (ou plus). Chaque fois que ce joueur termine son tour, avancez le pion Décompte de tours d'une case.

Si vous terminez votre tour sur une Corde de Sortie, déplacez votre Samouraï dans la zone de récompenses correspondante. Récupérez une récompense du Shogun à chaque tour restant.

Le joueur avec le plus de points de Victoire remporte la partie.

JEU COOPÉRATIF



BUT DU JEU :

Vaincre le Dragon Légendaire. Ensuite, chaque joueur doit d'échapper du Volcan via une Sortie Secrète avec au moins un Équipement Magique complet. Les joueurs doivent avoir collectivement au moins un ensemble Magique complet (Casque, Arme et Sandales). Accomplissez ces objectifs dans une limite de tours :

▮ 1 joueur : 25 tours + 8 derniers tours

▮ 2-6 joueurs : 20 tours + 8 derniers tours

AJUSTEMENTS DES RÈGLES

▮ Utilisez le jeton de Statut (Endormi/Réveillé) et Déplacez les Dragons (qui n'ont plus de jeton de Statut associé) d'une tuile en direction du Samouraï le plus proche au début de chaque tour.

▮ Les Samouraïs ne se battent pas entre eux.

▮ Lorsque les Dés du Dragon sont lancés et qu'un Dé ou plus indique le résultat , vous décidez collectivement comment répartir les Dents de Dragon entre les joueurs toujours présents au Combat. La même règle s'applique lorsque le Dragon est vaincu.

▮ Lorsqu'un Samouraï est assommé, il ressuscite sur la tuile Centrale.

▮ Deux Samouraïs se trouvant sur la même case peuvent échanger des objets de leur Sac.

▮ Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Schéma Magique qu'un Samouraï peut porter.