GUNKIMONO

軍記物

CONTES GUERRIERS

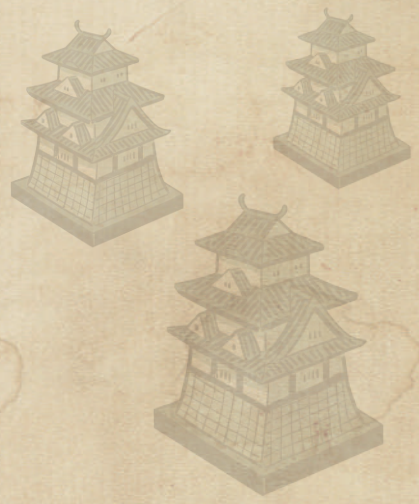
Règles du jeu



GUNKIMONO

軍記物

CONTES GUERRIERS



Aperçu du jeu

Le Japon féodal est déchiré par la guerre. Batailles sans fin, trahisons, promesses brisées… les soldats se demandent pour qui ils combattent. Pendant ce temps, les daimyos intriguent, rassemblent leurs troupes, et bâtissent des Forteresses pour renforcer leurs armées. Tous se battent pour l'Honneur et la victoire ultime.

Dans ***Gunkimono*** (un mot japonais signifiant "contes guerriers"), les joueurs incarnent ces daimyos mettant en place leur puissance militaire sur les champs de bataille du Japon. Chaque Formation de troupes rapporte des points de victoire, mais vous pouvez décider de renoncer à ces points pour construire une Forteresse à long terme. Et n'oubliez pas de garder un œil sur vos adversaires, car leurs forces pourraient bien vous renverser !



Éléments du jeu

25 petites tuiles Armée (1 Unité chacune)


Infanterie


Samurai


Cavalerie


Lancier


Archer

60 grandes tuiles Armée


(2 Unités chacune)

15 tuiles Bannière



dragon



grue



lotus

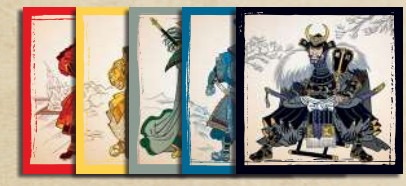
10 Forteresses



5 pions Daimyo



5 tuiles Daimyo



25 marqueurs Honneur



1 Sabre 1er joueur



1 tuile Fin de partie



1 Tuile Annonce de Fin de partie



Piste de Points de Victoire

Emplacement pour les Forteresses

1 plateau de jeu

Zone de Bataille



Piste d'Honneur

Mise en place du jeu

PRÉPAREZ LE PLATEAU DE JEU

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
2. Séparez les **tuiles Bannière** par type pour former 3 piles (dragon, grue, lotus). Mélangez séparément chaque pile.
3. Repérez la rangée de la piste d'Honneur qui correspond au nombre de joueurs de votre partie parmi les trois rangées possible. Placez **1 tuile lotus** face cachée sur chacune des cases de cette rangée.
4. Ensuite, placez **1 tuile grue** face cachée sur chaque tuile lotus.
5. Enfin, **placez 1 tuile dragon** face cachée sur chacune des tuiles grue. Il devrait y avoir 5 piles avec 3 tuiles Bannière chacune (de haut en bas : dragon > grue > lotus).

Exception ! *À deux joueurs, n'utilisez pas les tuiles lotus (remettez-les dans la boîte). Chaque pile de tuiles Bannière ne comportera que 2 tuiles (dragon et grue).*

DISTRIBUEZ LES PIONS DES JOUEURS

6. Chaque joueur choisit une couleur et prend la **tuile Daimyo** correspondante qu'il pose devant lui, face "100" vers le bas.
7. Placez tous les **pions Daimyo** sur le 0 de la piste de Points de Victoire.
8. Chaque joueur place ses **marqueurs Honneur** de manière à en poser un sur chaque case de la rangée de départ de la piste d'Honneur (juste sous les flèches).
9. Sur la gauche de la piste d'Honneur, vous pouvez voir des emplacements de Forteresse qui dépendent du nombre de joueurs. Repérez les deux rangées qui correspondent à votre nombre de joueurs et placez-y **les Forteresses** des joueurs, à raison d'une par joueur et par rangée.

CONSTRUISEZ LES PILES D'ARMÉE

10. Mélangez **les grandes tuiles Armée** et répartissez-les en plusieurs piles face cachée. Le nombre de tuiles à utiliser dépend du nombre de joueurs :
    - 4 à 5 joueurs > utilisez toutes les tuiles
    - 3 joueurs > retirez 10 tuiles au hasard
    - 2 joueurs > retirez 20 tuiles au hasard

Exemple A : *Installation pour 4 joueurs*

11. Prenez 5 grandes tuiles Armée dans une ou plusieurs piles (sans les révéler) et mélangez-les avec la tuile **Fin de partie**. Vous venez de constituer la pile de Fin de partie. Placez la tuile **Annonce de Fin de partie** sur cette pile et mettez l'ensemble de côté. Vous ne l'utiliserez que vers la fin du jeu.
12. Piochez 3 grandes tuiles Armée et placez-les face visible près des piles de tuiles Armée.

DISTRIBUEZ LES TUILES DE DÉPART

13. Chaque joueur reçoit **3 grandes tuiles Armée**face cachée depuis une ou plusieurs piles, qui constituent sa main de départ. Les joueurs peuvent consulter leurs propres tuiles à tout moment, mais pas celles des autres.
14. Chaque joueur reçoit également **5 petites tuiles Armée** (1 de chaque Unité) et les place face visible devant lui, constituant sa réserve. Les petites tuiles Armée restantes sont remises dans la boîte.

CHOISISSEZ LE PREMIER JOUEUR

15. Le dernier joueur à être allé au Japon est désigné premier joueur et reçoit **le Sabre de 1er joueur**. Si personne n'est allé au Japon, déterminez le premier joueur au hasard.



Comment jouer

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. On continue ainsi jusqu'à la fin de la partie (voir **Fin de partie** p.8).

Le tour d'un joueur se déroule comme suit :

1. Placer une tuile Armée
2. Marquer ses points
3. Évaluez ses Forteresses
4. Compléter sa main

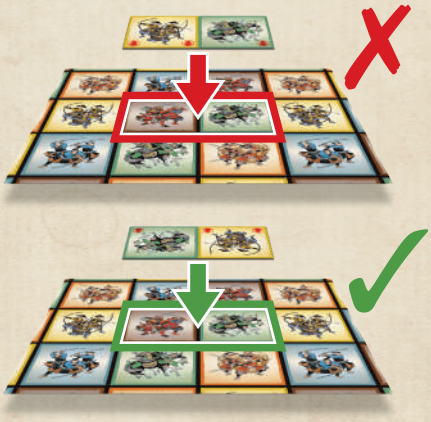
1. PLACER UNE TUILE ARMÉE

Choisissez une grande tuile Armée depuis votre main ou une petite tuile Armée de votre réserve et placez-la **face visible** sur le champ de bataille. Vous devez respecter les trois règles suivantes :

Unité différente

Vous ne pouvez PAS placer une tuile Armée si une Unité qui s'y trouve recouvre exactement une Unité identique placée en-dessous face visible.

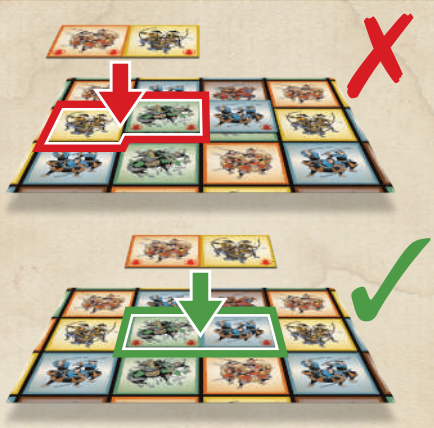
Exemple B : *Stéphanie veut placer sa tuile Archer / Cavalerie. Elle ne peut pas placer sa Cavalerie sur une autre Cavalerie. En revanche, elle peut la tourner pour que l'Archer couvre la Cavalerie, et la Cavalerie un Samouraï.*



Niveau de tuiles

Vous avez le droit de recouvrir des tuiles placées précédemment. Si vous placez une grande tuile Armée, vous devez faire en sorte que les deux Unités qui se trouvent dessus soient au même niveau. Vous ne pouvez pas placer une tuile si les deux Unités qui s'y trouvent finissent sur deux niveaux différents.

Exemple C : *Pascal ne peut pas placer sa tuile Lancier / Archer où il le voudrait car elle recouvrirait des Unités qui se trouvent à différents niveaux. En la déplaçant légèrement, en revanche, il peut recouvrir deux Unités de même niveau, et poser sa tuile.*



Soutien supplémentaire

S'il y a une différence de niveau qui vous empêche de poser votre tuile Armée, vous pouvez d'abord placer une petite tuile Armée de votre réserve, **face cachée**, pour combler un trou ou préparer la pose de la tuile suivante. Vous pouvez ensuite immédiatement placer une grande tuile Armée par-dessus, de telle sorte qu'une moitié de votre tuile Armée recouvre votre petite tuile Armée (comme elle est face cachée, la règle d'Unité différente ne s'applique pas).

Exemple D : *Amandine n'a normalement pas le droit de placer sa tuile Samouraï / Cavalerie ici à cause de la différence de niveau. Elle décide donc de d'abord poser une petite tuile Armée face cachée sur l'Archer qui se trouve en-dessous, comme soutien supplémentaire. Ce faisant, elle gomme la différence de niveau et peut maintenant placer sa tuile Samouraï / Cavalerie en en faisant reposer une moitié sur sa petite tuile Armée (puisqu'elle est face cachée, elle peut même jouer la même Unité dessus).*



Vous ne pouvez pas placer plus d'une petite tuile Armée par tour. Cela signifie que vous ne pouvez pas placer plusieurs petites tuiles Armée comme soutien supplémentaire dans le même tour. De même, vous ne pouvez pas placer une petite tuile Armée pour servir de soutien à une autre petite tuile Armée dans le même tour.

2. MARQUEZ VOS POINTS

Vous marquez immédiatement des points générés par la tuile Armée que vous venez de poser. Il existe deux types de points : les **Points de Victoire** (le score) et les **Points d'Honneur.** Pour chacune des Unités de la tuile que vous venez de placer, vous décidez quel type de points vous voulez marquer.

Marquer des Points de Victoire

Une **Formation** est composée par un groupe d'Unités de même type adjacentes – donc connectées horizontalement ou verticalement, et ce quel que soit son niveau. Cela vaut aussi pour les Unités déjà imprimées sur le champ de bataille et celles que vous venez d'ajouter.

Si vous choisissez de marquer des Points de Victoire pour un type d'Unité que vous venez de placer, vous marquez autant de points que le nombre total d'Unités dans sa Formation (notez qu'une Unité seule est considérée comme une Formation d'une seule Unité et marque 1 point).

Déplacez votre pion Daimyo sur la piste en fonction des points marqués. Si vous dépassez 100, retournez votre tuile Daimyo face "100" visible et commencez un nouveau tour de piste.

Exemple E : *Théo décide de marquer des Points de Victoire pour chacune des Unités de sa tuile Armée (Archer / Cavalerie). L'Archer fait partie d'une Formation de 3 Archers et lui rapporte 3 Points de Victoire. La Cavalerie fait partie d'une Formation de 2 cavaliers et lui rapporte 2 points. Théo avance donc de 5 points sur la piste de score.*



Marquer des Points d'Honneur

Chaque Unité, à l'exception de celles qui sont imprimées sur le plateau, affiche 1 à 2 **symboles de Forteresse** ( ).

Si vous choisissez de marquer des Points d'Honneur avec une Unité, vous marquez simplement autant de Points d'Honneur qu'il y a de symboles de Forteresse sur cette Unité.

Note : *seuls les symboles de Forteresse de l'Unité en question sont à prendre en compte – ne comptez pas les symboles de sa Formation ! Les Formations ne comptent que pour marquer des Points de Victoire.*

Pour chaque Point d'Honneur ainsi marqué, montez votre marqueur Honneur d'un cran dans la colonne correspondante.

Exemple F : *Stéphanie décide de marquer des Points d'Honneur pour les deux Unités de la tuile Armée qu'elle vient de poser (Lancier / Infanterie). Elle marque 1 point pour le Lancier (1 symbole de Forteresse) et 2 pour l'Infanterie (2 symboles). Elle avance donc d'une case dans la colonne des Lanciers et de 2 cases dans la colonne de l'Infanterie.*



Vous ne pouvez jamais marquer les deux types de points pour une même Unité pendant le même tour. Cependant, vous pouvez marquer des Points de Victoire avec une des Unités de votre tuile Armée, et des Points d'Honneur avec la deuxième Unité de la tuile.

Exemple G : *Pascal a joué une tuile Archer / Samouraï. L'Archer fait partie d'une Formation de 5 Archers, mais le Samouraï est tout seul. Pascal décide donc de marquer des Points de Victoire avec les Archers (5 points) et des Points d'Honneur avec le Samouraï (2 Points d'Honneur).*



Construire une Forteresse

Une fois que vos cinq marqueurs Honneur ont tous atteint ou dépassé la rangée de la piste d'Honneur qui abrite votre première Forteresse, vous construisez immédiatement cette Forteresse sur le champ de bataille.

Placez votre Forteresse sur une Unité de votre choix. Vous n'avez cependant pas le droit de placer une Forteresse sur une Formation qui contient déjà une Forteresse adverse. Une fois que votre Forteresse est placée sur une Formation, vous en avez le contrôle.

Vous ne pouvez placer qu'une Forteresse par tour. Si vous atteignez ou dépassez dans le même tour la rangée qui contient votre première Forteresse et celle qui contient votre seconde Forteresse, alors vous devez en construire une immédiatement et garder l'autre pour le tour suivant (vous la construisez après avoir marqué vos points).

Note : *dans le cas rarissime où plus aucune Formation ne peut accueillir votre Forteresse, vous ne pouvez pas la construire à ce tour. Vous devez attendre le prochain tour, après avoir marqué vos points.*

Exemple H : *Amandine doit construire sa Forteresse sur le champ de bataille. Elle ne peut pas la placer sur la grande Formation de Samouraïs car celle-ci est contrôlée par Pascal. Elle se rabat donc sur une Formation de Lanciers et en prend le contrôle.*



Les Formations qui disposent d'une Forteresse suivent ces 4 règles :

1. 1. Vous ne pouvez PAS placer une tuile Armée sur l'Unité abritée par la Forteresse.
2. Plus personne, pas même le propriétaire de la Forteresse, ne marque de Points de Victoire pendant cette phase lorsqu'il rajoute une Unité à cette Formation. Il reste possible de la rajouter tout de même et de marquer des Points d'Honneur avec l'Unité ainsi ajoutée.
3. Vous pouvez placer une tuile Armée de manière à réduire la taille de la Formation d'un adversaire, ou même la diviser en deux Formations plus petites. Le joueur ainsi attaqué ne conserve que le contrôle de la Formation où se trouve sa Forteresse.
4. Vous ne pouvez PAS placer une tuile Armée si celle-ci permet à deux Formations appartenant à deux joueurs différents de se rejoindre pour n'en former qu'une seule.

Récupérer une Bannière

Dès qu'un de vos marqueurs Honneur atteint ou dépasse la rangée des tuiles Bannière de la piste d'Honneur, prenez la tuile du dessus de la pile et placez-la face cachée devant vous. À la fin de la partie, vous marquerez les points inscrits sur la tuile. D'ici là, cette tuile reste cachée de vos adversaires, mais vous pouvez la regarder à tout moment.

- Les tuiles Dragon valent de **11 à 15** Points de Victoire
- Les tuiles Grue valent de **6 à 10** Points de Victoire
- Les tuiles Lotus valent de **1 à 5** Points de Victoire

Une fois que vous avez récupéré une tuile Bannière avec votre marqueur Honneur, retirez ce marqueur du jeu. Vous ne pouvez plus marquer des Points d'Honneur avec ce type d'Unité à présent (puisque vous n'avez plus de marqueur) donc vous devrez systématiquement choisir de marquer des Points de Victoire pour ce type d'Unité.

Exemple I : *Théo est à 2 cases de la rangée des tuiles Bannière dans la colonne de la Cavalerie, à la lutte avec Pascal et Stéphanie. Malheureusement pour lui, il n'a pas de tuile Armée avec de la Cavalerie en main. Il décide donc de jouer sa petite tuile Cavalerie qui lui permet de marquer 2 Points d'Honneur et de récupérer ainsi la tuile Dragon sous le nez de ses adversaires.*



3. EVALUEZ VOS FORTERESSES

Note : *si vous n'avez pas construit de Forteresse, passez cette étape.*

Chaque Forteresse en votre possession (y compris si vous venez de la construire) vous rapporte des points. Vous marquez ces points à chaque tour, même si la tuile Armée que vous placez n'était pas adjacente à la Formation de la Forteresse.

Chaque Forteresse vous rapporte 1 Point de Victoire par Unité qui se trouve dans la Formation qu'elle contrôle (y compris l'Unité qui se trouve sous la Forteresse). Avancez votre pion Daimyo sur la piste de Points de Victoire du nombre de points marqué.

Exemple J : *Stéphanie construit sa deuxième Forteresse lors de ce tour. À l'étape Évaluez vos Forteresses, elle marque donc 7 points : 4 pour la Formation de samouraïs et 3 pour la Formation d'Archers.*



4. COMPLÉTEZ VOTRE MAIN

Si vous avez placé une grande tuile Armée à votre tour, piochez-en une nouvelle pour compléter votre main à trois tuiles. Vous pouvez choisir n'importe quelle tuile face visible de la pioche, ou face cachée. Si vous prenez une tuile face visible, remplacez-la aussitôt par une nouvelle tuile tirée d'une des piles. La pioche visible doit toujours proposer trois tuiles.

Si vous avez placé une petite tuile Armée à votre tour et que vous avez toujours trois tuiles Armée en main, ne piochez pas de grande tuile Armée. Vos petites tuiles ne sont jamais remplacées, vous n'en avez que cinq à disposition.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a pioché la dernière grande tuile Armée disponible dans les piles, prenez la pile de Fin de partie et retirez la tuile Annonce de Fin de partie. Continuez la partie en utilisant cette pile.

Lorsqu'un joueur pioche la tuile Fin de partie, soit en la prenant face cachée, soit en la révélant face visible pour compléter la pioche de 3 tuiles visibles, la fin du jeu est déclenchée. Jouez jusqu'au dernier joueur inclus (celui qui se trouve à la droite du premier joueur). Si le dernier joueur est celui qui a déclenché la fin du jeu, le jeu se termine immédiatement.

Tous les joueurs révèlent alors leurs tuiles Bannière et ajoutent le score indiqué à leur total actuel, déplaçant leur pion Daimyo du nombre de cases correspondant sur la piste de Points de Victoire. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'Unités dans ses Formations parmi les ex-æquo remporte l'égalité.

Règles rapides

TOUR DE JEU

1. Placez une tuile Armée
2. Marquez vos points
3. Évaluez vos Forteresses
4. Complétez votre main

RÈGLES DE PLACEMENT

Unité différente : vous ne pouvez pas placer une Unité sur une Unité identique.

Niveau de tuiles : vous ne pouvez pas placer une tuile Armée si ses deux Unités se retrouvent à deux niveaux différents.

Soutien supplémentaire : vous pouvez placer une petite tuile Armée face cachée gratuitement pour préparer la pose d'une tuile Armée dans le même tour.

FORTERESSES

- À construire lorsque vos 5 marqueurs Honneur ont atteint la rangée des Forteresses sur la piste d'Honneur.
- À placer sur n'importe quelle Formation libre du champ de bataille.
- Chaque tour, la Forteresse rapporte autant de Points de Victoire que d'Unités dans la Formation qu'elle contrôle.

MARQUEZ DES POINTS DE VICTOIRE...

- en plaçant des tuiles Armée pour créer de grandes Formations d'Unités
- en plaçant des Forteresses sur les grandes Formations d'Unités, puis en agrandissant ces Formations
- en récupérant les tuiles Bannière au bout de la piste d'Honneur

Exemple K : *Amandine a marqué 95 points au fil du jeu. Elle révèle ses 4 tuiles Bannière : 1 dragon (12 points), 1 grue (7 points), 1 autre grue (6 points) et un lotus (5 points). Son score final est de 125 points.*



Crédits

Auteur du jeu : Jeffrey D. Allers
Développement : Daniel Fremgen
Illustrations : George Sellas
Conception graphique : Melanie Graham
Rédacteur : Dustin Schwartz
Direction artistique Production : Michelle Garrett

– Renegade Game Studios –
Président & Éditeur : Scott Gaeta
Contrôle qualité : Robyn Gaeta
Directrice des opérations : Leisha Cummins
Directrice des ventes et marketing : Sara Erickson
Direction artistique : Anita Osburn
Producteur : Dan Bojanowski
Coordination marketing : Steph Hodge
Service clients : Jenni Kingma

– Renegade France –
Directeur de développement : Rodolphe Gilbart
Chef de projet : Simon Gervasi
Traduction : Antoine Prono

– Remerciements –
L'auteur tient à remercier Suzanne Allers, Bernd Eisenstein, Thorsten Gimmler, Hartmut Kommerell, Günter Cornett, André Bronswijk, et Michael Schmitt.

Renegade Game Studios remercie Dan King (the Game Boy Geek), Milena Guberinic, Heartland fans, et Bugs Bunny.

© 2019 Renegade Game Studios. Tous droits réservés.

Pour plus d'informations ou pour le service clients, veuillez visiter : www.renegadegames.com (US)
www.renegade-france.com (FR)

/PlayRGS
/PlayRGSFrance
@PlayRenegade
SAV : SAV@renegade-france.fr
@Renegade_Game_Studios