



La vie est un voyage, et non une destination

Trouvez votre voie au coeur d'un magnifique jardin japonais.

Dans la tradition japonaise, le Torii marque l'entrée dans le sacré.

Franchissez les arches et découvrez un nouveau domaine, où vous rencontrerez marchands, poètes et samourais tout en arpentant les allées décorées de fontaines, de lotus et de statues...

La fière arche rouge
Protège l'entrée du jardin
Le parfum des fleurs.

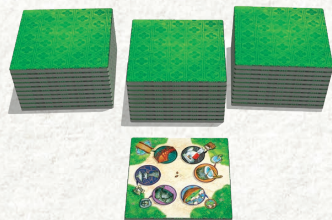
Le pèlerin passe
L'ancienne arche le salue
La feuille morte vole.

BUT DU JEU

Étendez le jardin et franchissez le plus de Torii possibles au cours de vos pérégrinations pour marquer le plus de points de victoire possible. Gagnez des points supplémentaires en interagissant avec les promeneurs du jardin : poètes, samourais, jardiniers, marchands et geishas.

Vous serez peut-être le premier à avoir vu tous les éléments décoratifs d'un même jardin, ou le premier à avoir parlé à tous les types de promeneurs. Chacune de vos parties vous offrira une expérience de voyage différente !

MATÉRIEL



Tuile de départ (x1) et Tuiles Jardin (x42)



Jetons Elements (x120)



Jetons Amélioration (x24)



Jetons Pièces (x8)



Samourai et Poète (x2)



Aide de jeu (x2)
en 4 langues



Jetons Personnage (x20) et Jetons Pavillon (x4)



Tuiles Récompense (x10)
6 Jetons Amélioration «5» (x2), 3 Jetons Amélioration «10» (x2)
Tuiles Personnage (x5), Tuile Pavillon (x1)



MISE EN PLACE

1. Placez la **tuile de départ** (celle avec un dos rouge) au centre de la table. **A**

2. Regardez le tableau ci-dessous pour savoir combien de tuiles vous devez conserver parmi les **42 tuiles Jardin**, puis mélangez-les. **Chaque joueur reçoit 2 tuiles face cachée** (il peut les regarder). **B**

À 4 joueurs, utilisez 40 tuiles (*retirez 2 tuiles*).

À 3 joueurs, utilisez 39 tuiles (*retirez 3 tuiles*).

À 2 joueurs, utilisez 30 tuiles (*retirez 12 tuiles*).

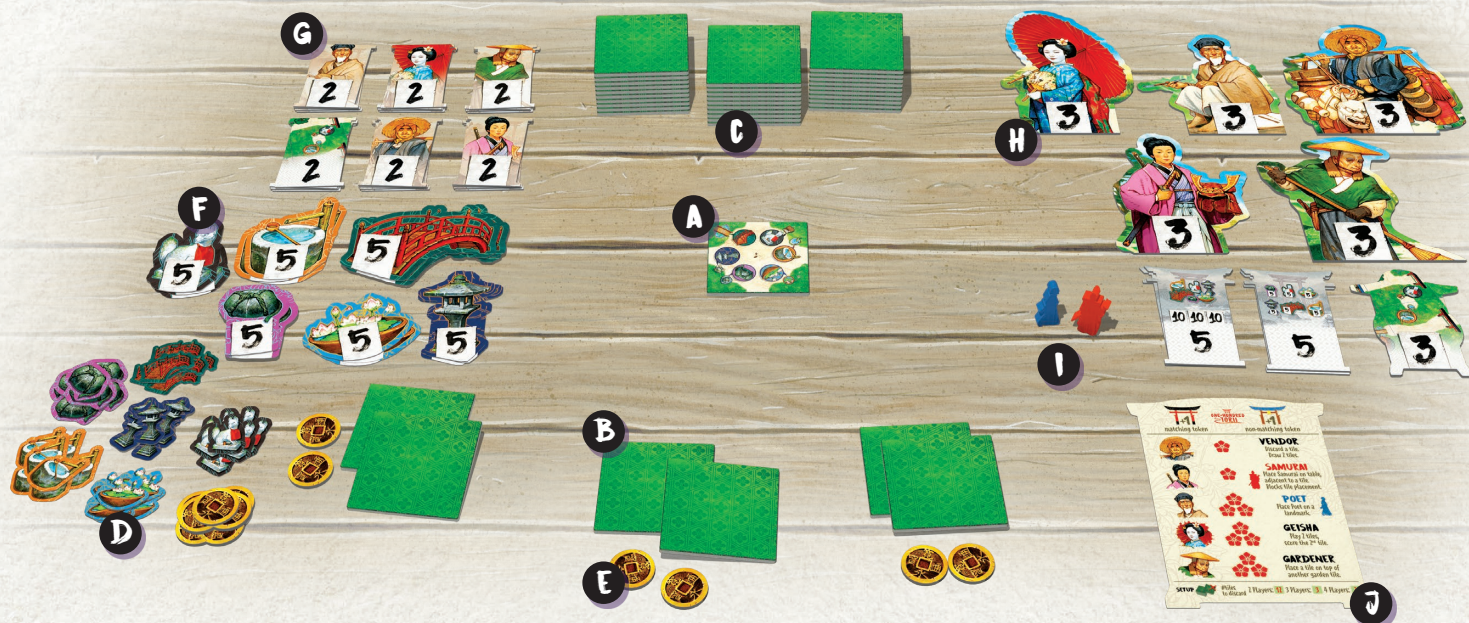
Placez le reste des tuiles face cachée pour former une pioche. **C**

3. Formez une pile pour les pièces et pour chaque type de **jeton Élément** **D** puis donnez **2 pièces** à chaque joueur. **E**

4. Formez une pile pour chaque type de **jeton Amélioration**, face 5 visible. Chaque pile doit contenir autant de jetons qu'il y a de joueurs. **F**

5. Formez une pile pour chaque type de **jeton Personnage** ainsi que pour les **jetons Pavillon**, face 2 visible. Chaque pile doit contenir autant de jetons qu'il y a de joueurs. **G**

MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



6. Placez les **tuiles Récompense** à proximité du jeu. Pour les tuiles liées aux **éléments** décoratifs, formez deux piles, avec la tuile 5 sur la tuile 3. Les autres tuiles (3 points) sont liées aux **personnages** et aux **pavillons**. **H**

7. Placez le **poète** et le **samurai** à proximité du jeu. **I**

8. Placez l'**aide de jeu** sur la table. **J**

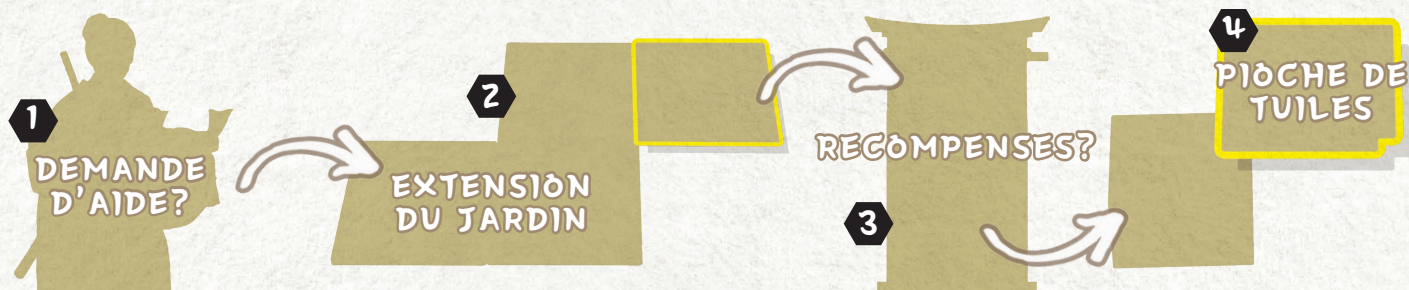


COMMENT JOUER

The One Hundred Torii est un jeu de pose de tuiles qui se divise en plusieurs tours.
À chaque tour, le jardin s'étend. Lorsque la dernière tuile est piochée, chaque joueur joue une dernière fois.
Le but du jeu est de marquer le plus de points de victoire.

À chaque tour, les joueurs font les actions suivantes (dans l'ordre) :

1. DEMANDE D'AIDE (FACULTATIF)
2. EXTENSION DU JARDIN
3. RÉCOMPENSES (LE CAS ÉCHEANT)
4. PIOCHE DE TUILES



Le dernier joueur à avoir été dans un jardin public ou un parc commence.

1 DEMANDE D'AIDE

Cinq personnages peuvent aider les joueurs au cours du jeu.

Pour recevoir l'aide d'un personnage, vous devez payer le coût indiqué sur l'aide de jeu, puis utiliser le pouvoir de ce personnage. Souvent, un personnage va modifier la façon dont vous allez placer une tuile.

Vous trouverez une liste détaillée des personnages pp.10-11.



Jardinier



Geisha



Poète



Samouraï



Marchand

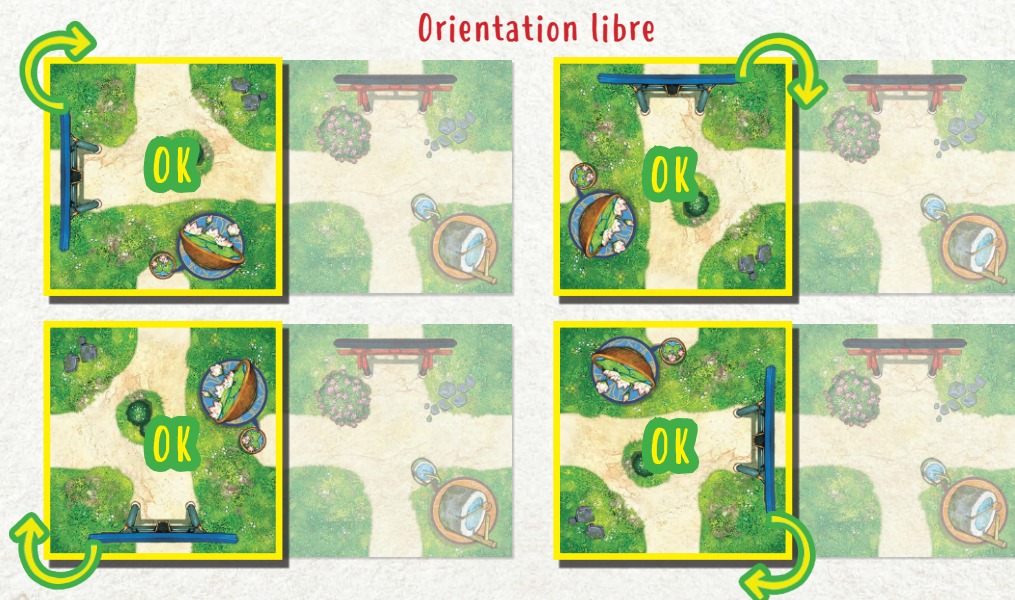
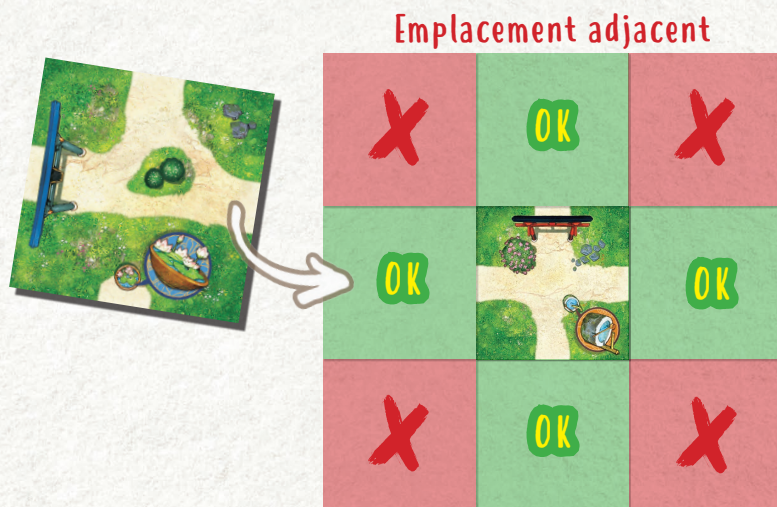
! Un personnage peut être payé en pièces, en jetons Élément, ou en mélangeant ces deux ressources.
Les jetons Amélioration ne peuvent pas être utilisés pour payer un personnage.

2 EXTENSION DU JARDIN

À chaque tour, vous devez placer une tuile pour étendre le jardin. Vous marquez aussitôt les points qui vous sont dus.

PLACER UNE TUILE

À votre tour, choisissez une tuile de votre main puis placez-la sur la table de telle sorte qu'elle soit adjacente à une tuile déjà posée. Il n'y a aucune autre restriction de placement.



ELEMENTS DECORATIFS

Chaque tuile Jardin est décorée d'au moins un **Élément**.

Vous allez marquer des points pour **le chemin le plus court** entre cet élément et **l'élément** identique le plus proche.

Ce chemin le plus court peut passer à travers des éléments différents.

- Vous gagnez toujours 1 **jeton Élément** du type que vous avez relié à son jumeau.
- S'il y a plusieurs chemins de même longueur qui relient ces deux éléments, vous choisissez celui que vous prenez.
- S'il y a plusieurs éléments sur la tuile que vous placez, vous en choisissez un. Vous ne pouvez pas marquer des points pour plusieurs éléments dans le même tour.

LES TORII

Certaines tuiles ont des arches colorées : les Torii. Les Torii **rouges** (arche **rouge** et noire) n'ont pas les mêmes effets que les Torii **bleus** (arche **bleue**). Lorsque votre chemin le plus court passe par un ou plusieurs Torii, vous recevez les bonus suivants:



TORII ROUGE (+1 JETON IDENTIQUE)

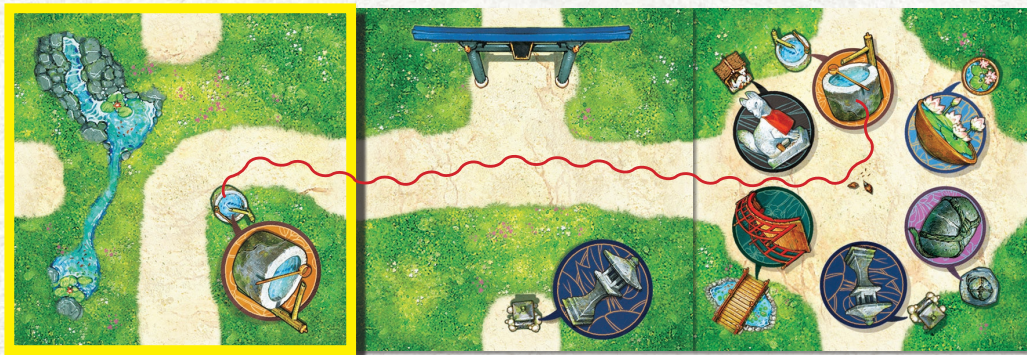
Pour chaque Torii rouge du chemin, gagnez un jeton correspondant à l'élément que vous avez relié.



TORII BLEU (+1JETON DIFFERENT)

Pour chaque Torii bleu du chemin, gagnez un jeton Élément de votre choix, pourvu qu'il ne corresponde pas à l'élément que vous avez relié.

EXEMPLES D'EXTENSION DE JARDIN



Placement : Evan place la tuile encadrée en jaune, avec une **fontaine**.

Score : Evan reçoit 1 **jeton Fontaine** car il a bien relié une fontaine à une autre.



Placement : Ethan place la tuile encadrée en jaune, avec un **lotus**. Le chemin le plus court pour arriver à un autre lotus passe sous 2 Torii rouges et un Torii bleu. On ne revient pas jusqu'au lotus de la tuile de départ, parce que l'autre lotus est plus proche.

Score : Ethan reçoit **1 jeton Lotus** de base, 2 Lotus supplémentaires grâce aux Torii rouges, et **1 jeton Élément** de son choix (sauf un lotus) grâce au Torii bleu.



Placement : Emi place la encadrée en jaune, avec une **Pierre**. Deux chemins de longueur identique peuvent être tracés. Emi choisit celui qu'elle emprunte.

Score : le chemin rouge rapporte 2 jetons Pierre (1 de base, 1 grâce au Torii rouge) tandis que le vert rapporte 1 jeton Pierre et 1 jeton Élément au choix (sauf une pierre) grâce au Torii bleu.



3 RECOMPENSES

Après avoir éventuellement demandé de l'aide et étendu le jardin, vous devez récupérer vos récompenses : jetons Amélioration, Personnage et tuiles Récompense.

JETONS AMÉLIORATION

Dès que vous avez 5 jetons Élément identiques, vous devez les remplacer par le jeton Amélioration correspondant à cet élément.

Dès que vous avez 5 jetons Élément identiques en plus du jeton Amélioration de cet élément, vous devez défausser vos 5 jetons et retourner le jeton Amélioration du côté "10".

Vous ne pouvez pas marquer plus de 10 points pour chaque élément.

❗ Vous ne pouvez pas échanger vos pièces contre un jeton Amélioration.



JETONS PERSONNAGE

Si vous avez fait appel à un personnage pendant votre tour (demande d'aide), alors vous recevez le jeton qui lui correspond. Si c'est la 2e fois que vous faites appel à ce personnage, retournez votre jeton du côté "4".

Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton de chaque personnage.



TUILES RÉCOMPENSE

6 JETONS AMÉLIORATION "5"

Dès que vous avez un jeton Amélioration de chaque type (un par élément : fontaine, lanterne, lotus, pierre, pont et statue), prenez la tuile Récompense correspondante au sommet de la pile (5 points, ou 3 si un joueur vous a devancé).

Si la pile est vide, vous ne pouvez plus obtenir cette récompense

3 JETONS AMÉLIORATION "10"

Dès que vous avez retourné au moins trois jetons Amélioration sur leur côté "10", prenez la tuile Récompense correspondante au sommet de la pile (5 points, ou 3 si un joueur vous a devancé).

Si la pile est vide, vous ne pouvez plus obtenir cette récompense.

TUILE PERSONNAGE

Lorsque vous demandez de l'aide à un même personnage pour la 3e fois, vous récupérez la tuile Personnage correspondante.

Il n'y a qu'une seule tuile Personnage par personnage.

JETON PAVILLON

Lorsque vous fermez complètement une allée en posant une tuile, vous créez un **pavillon**. Un pavillon est une allée formée d'au moins deux tuiles Jardin, qui se termine par un cul-de-sac de chaque côté, et qui contient au moins deux éléments (identiques ou non).

Si vous avez créé un pavillon à votre tour, alors vous recevez un jeton Pavillon. Si c'est votre 2e pavillon, retournez votre jeton côté "4".

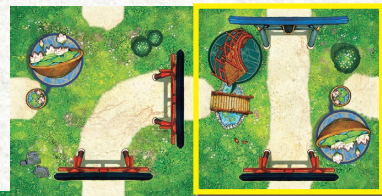
Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Pavillon.

Le premier joueur qui parvient à faire son 3e pavillon récupère la tuile Récompense Pavillon qui lui rapportera 3 points.

Il n'y a qu'une seule tuile Pavillon.



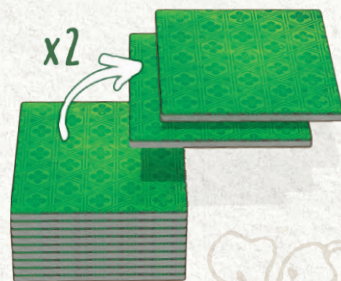
EXEMPLE DE PAVILLON



Emi pose la tuile encadrée en jaune, où figure un pont. Elle forme ainsi un pavillon (allée fermée des deux côtés) composé de trois tuiles qui lui rapportera un jeton Pavillon, ainsi que trois jetons Pont puisque deux symboles de pont sont reliés par un chemin qui franchit 2 Torii rouges.

4 PIOCHE DE TUILES

Après avoir reçu vos récompenses éventuelles, piochez deux tuiles de la réserve.
Si cette action vide la réserve, cela déclenche la Fin du jeu.



FIN DU JEU

Lorsque la dernière tuile est tirée, chaque joueur rejoue une dernière fois (y compris celui qui a tiré la dernière tuile).

! Ces tours se jouent normalement, mais certains personnages comme la Geisha ou le Marchand seront moins efficaces. Vous pouvez toujours faire appel à des personnages pour obtenir des récompenses.

SCORE FINAL

À l'issue du dernier tour, faites la somme de tous vos points :
jetons Amélioration, jetons Personnage, et tuiles Récompense.

! Les Pièces, Jetons Element et Tuiles Jardin ne rapportent pas de points.

Jetons Amélioration



Jetons Personnage



Tuiles Récompense



58 points de victoire

LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE POINTS L'EMPORTE.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de jetons Élément parmi les ex-aequo l'emporte,
puis le joueur qui a le plus de tuiles Récompense.
S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.



POUVOIRS DES PERSONNAGES

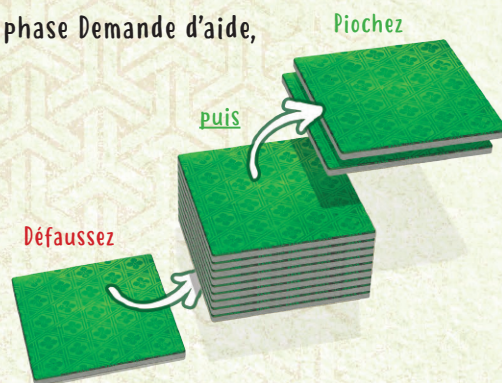
Chaque personnage dispose d'un pouvoir unique que vous pouvez utiliser lors de la phase Demande d'aide, si vous payez le coût requis.



MARCHAND Coût : 1 jeton / pièce

Défaussez une de vos tuiles : remettez-la face cachée sous la pioche, puis piochez 2 nouvelles tuiles).

Ignorez la phase 4 (Pioche de tuiles) lors de ce tour.



SAMOURAI Coût : 1 jeton / pièce

Placez le pion Samouraï sur la table de manière à ce qu'il occupe un espace adjacent à une tuile déjà posée.

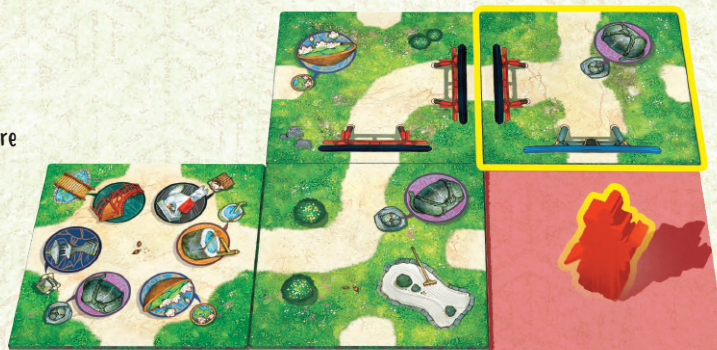
Aucune tuile ne peut être posée sur le Samouraï.

Exemple : Evan pose le Samouraï dans l'espace à fond rouge.

Puis il place la tuile encadrée en jaune, avec la pierre.

Le Samouraï gêne ses adversaires, car ils ne peuvent pas étendre le chemin dans cette direction.

Score : Evan marque ses points normalement à cette occasion.



POETE Coût : 3 jetons / pièces

Placez le pion Poète sur un symbole Élément. Ce symbole ne compte plus.

S'il y a plusieurs éléments sur une même tuile, choisissez un seul symbole.



Exemple : Ethan pose le Samouraï sur le pont de la tuile de départ. Ensuite, il place la tuile encadrée en jaune tout à droite.

Score : puisque le pont recouvert ne compte plus, le chemin créé par Ethan va jusqu'à l'autre pont, en haut à gauche !

Il passe à travers 3 Torii rouges et 2 bleus, ce qui lui rapportent 4 jetons Pont, et 2 autres jetons de son choix (sauf des ponts).





GEISHA Coût : 3 jetons / pièces

Vous pouvez jouer vos deux tuiles à la fois, mais ne marquez vos points que pour la deuxième tuile posée. Si vous créez un **pavillon** avec l'une ou l'autre des tuiles, il est tout de même pris en compte.



Exemple : Emi pose les deux tuiles ci-dessus à son tour.

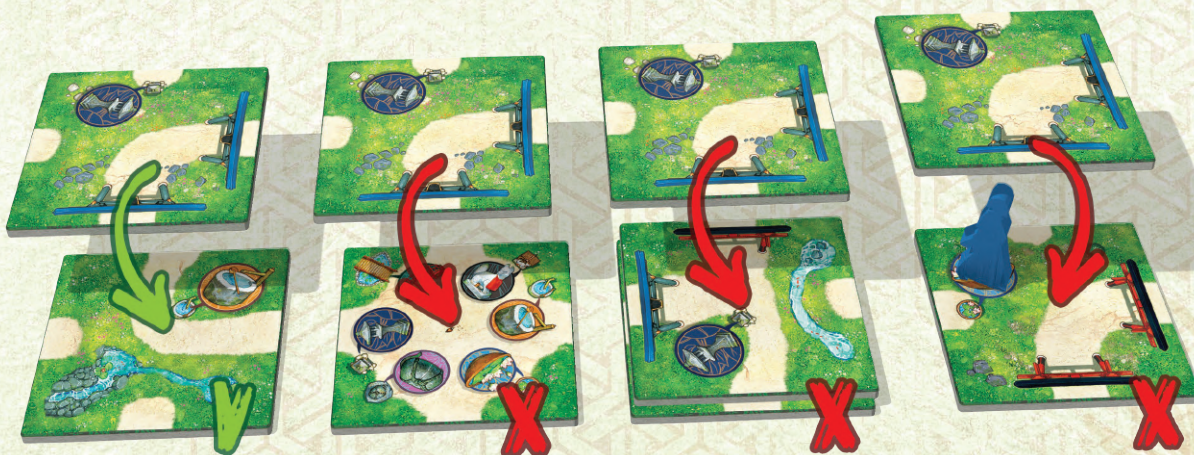
Score : Emi reçoit 3 jetons Pont grâce à ce chemin.



JARDINIER Coût : 3 jetons / pièces

Vous pouvez recouvrir une tuile déjà posée, en respectant les points suivants :

- Vous ne pouvez pas recouvrir la tuile de départ.
- Vous ne pouvez pas recouvrir une tuile qui en recouvre déjà une autre.
- Vous ne pouvez pas recouvrir le Poète.



 MODE SOLO

ONATSU, LA VOYAGEUSE

Préparez-vous à affronter Onatsu, la Voyageuse.
Elle arpente montagnes et vallées depuis bien longtemps, et vient de loin
pour visiter ce jardin. Ferez-vous mieux qu'elle ?

BUT DU JEU

Marquez plus de points de victoire qu'Onatsu.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE : LE PLATEAU SOLO



MISE EN PLACE

Suivez les règles de mise en place pour 2 joueurs, avec les exceptions suivantes :

- Mélangez les tuiles et remettez-en 6 dans la boîte. Vous jouez avec **36 tuiles**.
- N'utilisez pas les tuiles Récompense des personnages et des pavillons.
- Utilisez **tous** les jetons Personnage et Pavillon.



COMMENT JOUER

De manière générale, le jeu se joue comme à plusieurs joueurs, mais il existe des actions supplémentaires, et le tour d'Onatsu obéit à des règles spéciales.

Votre tour

Piochez trois tuiles.

Vous devez en placer une selon les règles normales et donner les deux autres à Onatsu.

Avant de placer une tuile, vous pouvez demander l'aide d'un personnage, en respectant les règles suivantes :

- Vous ne pouvez vous faire aider que deux fois par personnage.
- Le Marchand vous permet de défausser 1 tuile pour en piocher 1 nouvelle (et non 2).
- Le Samourai ne coûte plus que 2 jetons / pièces. Au lieu de le placer près d'une tuile, vous devez le placer sur n'importe quelle colonne du plateau. Il empêche Onatsu de récupérer les tuiles de cette colonne lors de ce tour, et est défaussé au début du tour suivant.

Marquez vos points comme d'habitude, **mais ne repiochez pas de tuile.**

Tour d'Onatsu

Placez les tuiles que vous avez données à Onatsu près du plateau Solo :

- Le plateau Solo se divise en 6 colonnes qui correspondent chacune à un élément.
- Placez toute tuile donnée à Onatsu dans la colonne de l'élément qui correspond.
- Si une tuile affiche 2 éléments, choisissez l'une des deux colonnes qui correspond.
- Une colonne qui a déjà 4 tuiles ne peut pas en accueillir une 5e.
- Si une tuile ne peut pas être placée, elle est défaussée dans la boîte, et Onatsu ne bénéficie d'aucune action de cette tuile, même s'il y avait des Torii dessus.



Exemple:

a. Emi pioche ces trois tuiles.

Elle conserve celle qui a le Torii rouge.

b. Emi place normalement la tuile pour récupérer 2 jetons Lanterne.



c. Les deux autres tuiles doivent être placées près du plateau Solo.

La tuile avec lanterne doit être placée dans la 3e colonne (symbole Lanterne).

La tuile avec la fontaine et le lotus peut être placée soit dans la 2e colonne (fontaine), soit dans la 4e (lotus).

Dès qu'il y a deux tuiles dans la même colonne, Onatsu reçoit le jeton Amélioration "5" correspondant au symbole de cette colonne.

Exemple :
Onatsu a reçu deux tuiles avec une fontaine,
et donc reçoit le jeton Amélioration "5"
de la fontaine.



Si Onatsu parvient à récupérer un jeton Amélioration "5" de chaque symbole, elle reçoit la tuile Récompense correspondante. Il en va de même si elle parvient à récupérer 3 jetons Amélioration "10".

Onatsu peut récupérer des actions supplémentaires en fonction des tuiles qui sont placées près du plateau Solo :

- pour chaque Torii rouge, Onatsu récupère un jeton Personnage "4" correspondant au personnage de la colonne où le Torii rouge a été placé (pour la 6e colonne, Onatsu prend un jeton Pavillon "4"). Onatsu peut gagner plusieurs jetons "4" du même type (personnage ou pavillon).
- pour chaque Torii bleu, Onatsu vous fait perdre deux jetons Élément ou pièces. Vous ne pouvez pas perdre des jetons Amélioration.
- si la tuile placée est marquée de deux Torii, en plus des effets précédents, piochez une tuile supplémentaire et placez-la près du plateau selon les règles.

Débutant : ignorez tout nouveau Torii dévoilé à cette occasion.

Expert : résolvez immédiatement les Torii dévoilés à cette occasion.

Attention : Onatsu ne peut piocher qu'une seule nouvelle tuile par tour.



Example:

a. Emi pioche les trois tuiles ci-dessus. Elle garde celle qui contient deux Torii et la place dans le jardin.



Les tuiles restantes sont placées près du plateau Solo.

La tuile avec un Torii rouge offre à Onatsu le jeton Personnage "4" de la colonne où elle a été placée : ici, le jardinier.



La tuile avec le Torii bleu force Émi à perdre deux jetons Élément de son choix !





Exemple:

- a. Emi pioche les trois tuiles ci-dessus.
Elle garde la tuile qui contient une statue et deux Torii.



- b. Les tuiles restantes sont placées près du plateau Solo.
La tuile qui comporte deux Torii offre trois avantages à Onatsu :

- Elle gagne le jeton Personnage "4" de la colonne où la tuile a été placée : ici, le vendeur.
- Elle force Emi à perdre deux jetons Élément de son choix.
- Elle pioche une autre tuile : celle-ci comporte un pont et deux Torii rouges.



- c. Cette nouvelle tuile doit être placée de suite.
Puisqu'elle comporte deux Torii rouges, Onatsu gagne deux jetons Personnages "4" de la colonne où elle est placée : ici, deux jardiniers.



⚠ *Malgré les deux Torii, Onatsu ne repioche pas de nouvelle tuile, car cet effet ne peut être appliqué qu'une seule fois par tour.*

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE

La partie s'arrête lorsque toutes les tuiles ont été piochées et utilisées.
Au dernier tour, si vous avez moins de trois tuiles, vous pouvez en placer une, et donner le reste (le cas échéant) à Onatsu. Faites la somme de vos points et de ceux d'Onatsu. Le score le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, vous gagnez si vous avez plus de jetons Personnage et de tuiles Récompense qu'Onatsu.
S'il y a encore égalité, Onatsu l'emporte. Vous devez faire mieux !



QUELQUES MOTS DU JAPON

LE JAPON

Le Japon est une nation insulaire composée de quatre îles principales et de centaines de petits îlots disséminés dans le Pacifique, jusqu'à l'est de la Corée et de la Chine. La pointe nord de l'archipel se trouve juste au sud de la Russie, et la pointe sud à proximité de Taïwan.

D'origine volcanique, le pays est coupé en deux par d'imposantes montagnes qui s'étendent du nord au sud, ne laissant que peu de place pour cultiver les champs. Puisque le Japon est une île et que de nombreuses rivières s'écoulent des montagnes, l'eau est un élément important de la culture japonaise.

Le climat subtropical qui règne pendant les trois quarts de l'année favorise une relation proche de la nature.

La nature, comme les saisons de l'année, jouent un grand rôle dans la vie et la culture du Japon.



PÉRIODE EDO (1603-1868)

Le début de la période Edo, qui voit le pouvoir passer des seigneurs de guerres locaux au shogunat nouvellement créé, est une ère de paix, comme le Japon n'en avait pas connu depuis des siècles.

Le pays était fermé à la plupart des étrangers, et les dirigeants s'installèrent dans ce qui jusque là n'était qu'un petit village de pêcheurs, Edo. Au fil des années, profitant de la vaste plaine qui l'entourait, Edo allait grandir jusqu'à devenir le Tokyo de nos jours.

Le temps des combats, des pillages et des villages incendiés était révolu. Les Japonais purent se concentrer sur la technologie et la culture.

Les plus riches construisirent de somptueux jardins, et se firent mécènes pour des artistes et poètes. Les commerçants pouvaient voyager et vendre leurs marchandises. Une formidable industrie du plaisir vit le jour, avec les geishas. Ce fut aussi en revanche le début du lent déclin des samouraïs, qui se firent mercenaires pour survivre. Après deux cents ans de calme, un nouveau changement politique survint, dû à la déchéance des samouraïs combinée à l'arrivée des occidentaux sur les terres japonaises. Il allait être aussi révolutionnaire que celui du début de la période Edo.

LES JARDINS

Il existe de nombreuses variétés de jardins japonais : ils naissent autour des temples, des autels, sont destinés à la promenade, la méditation ou la contemplation, accueillent la cérémonie du thé... Les plus grands abritent généralement une large étendue d'eau comme un étang, un lac ou une cascade, et la plupart ont au moins quelques ruisseaux et bassins d'eau courante. Certains se distinguent par un aspect particulier : des cerisiers en fleurs, des feuilles d'érable, des bambous géants... Le jardin japonais évolue tout au long de l'année, et est souvent le théâtre de festivals saisonniers.

PORTES, ARCHES ET TREILLIS

Les grands jardins sont souvent divisés en plusieurs sections, chacun ayant son usage. Des barrières de bambous ou des portes indiquent les limites de ces sections. Les barrières sont souvent à mailles larges, pour que le promeneur puisse voir au travers, sans être coupé du reste du jardin. Les portes peuvent être symboliques ou éthérées, ou former un véritable mur de bambou, offrant une certaine intimité. Les jardins sont aussi souvent décorés de glycines ou autres plantes grimpantes, qui fleurissent sur les treillis et pavillons.

TORII



Un torii est une sorte d'arche formée de deux piliers qui soutiennent deux poutres placées à l'horizontale, l'une au-dessus de l'autre.

Certains ne sont pas peints, d'autres sont vernis de rouge, d'autres encore sont faits de pierre ou de bronze. Les torii de bronze prennent une teinte bleu-vert en vieillissant,

et dégagent des reflets bleutés dans la lumière du matin et du soir, tout comme les torii de pierre.

Les torii marquent les accès aux autels : ils délimitent les chemins qui mènent aux endroits où l'on vénère les divinités. Ils indiquent la séparation entre le sacré et le profane. De nombreux torii sont en fait des offrandes. S'ils ressemblent un peu à des perchoirs, ce n'est pas un hasard : la légende veut que la déesse du soleil, Amaterasu, vivait cachée au fond d'une caverne. On fit chanter un coq à proximité pour lui faire croire qu'un autre soleil l'avait remplacée, afin que la jalousie la fasse sortir de sa cachette.

Les caractères japonais du mot Torii signifient littéralement "oiseau + demeure".

鳥居



ÉLÉMENTS DÉCORATIFS

STATUES D'INARI

Il y a des milliers d'autels au Japon. Les plus petits se trouvent souvent dans les forêts, et les plus grands sont entourés de jardins qui leur sont consacrés. Ces autels sont dédiés aux kami (dieux ou esprits) du Japon. Les renards seraient les messagers de l'un de ces kami, Inari, et sont parfois eux-mêmes désignés sous ce nom. De grands renards de pierre gardent les accès des autels, qui sont souvent décorés de centaines voire de milliers de petits renards.



PONTS

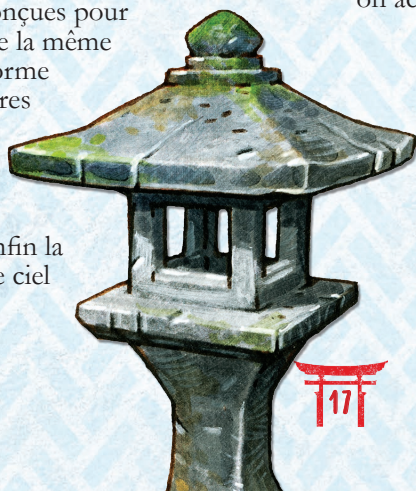
L'est un élément central du jardin japonais. Les ponts qui enjambent les cours d'eau sont aussi beaux que fonctionnels. Très souvent rouges, de forme particulière, ces ponts attirent le regard, au contraire des ponts de pierre ou de bois simple destinés à se fondre dans le paysage (même si l'on trouve parfois des ponts verts aux tons pastels). De nombreux jardins plantés d'iris sont décorés de ponts en zig-zag : cela vient d'une célèbre scène de la littérature japonaise où un pont en zig-zag enjambe un marécage constellé de fleurs d'iris.



LANTERNES

Les lanternes de pierre existent depuis des siècles au Japon. On les retrouve dans les jardins, temples et autels. D'origine chinoise, elles sont conçues pour représenter les cinq éléments, de la même manière qu'une pagode. Leur forme rappelle celle des stupas funéraires des gorintos.

La partie basse représente la terre, celle du dessus l'eau, l'emplacement pour la bougie représente le feu, puis l'air, et enfin la partie supérieure tournée vers le ciel symbolise l'esprit.



SEKIMORI ISHI

Les sekimori ishi sont des pierres spéciales qui permettent au promeneur de s'orienter dans le jardin. Elles ont la taille d'une grosse orange et sont liées d'une corde de chanvre noir qui forme une croix. Un tel signe placé au milieu d'un chemin est une interdiction. Ces pierres peuvent donc baliser un chemin comme interdire l'accès à un endroit privé.

Des invités qui se rendraient à une cérémonie du thé au cœur d'un jardin, par exemple, devraient suivre ces balises pour s'orienter. Une fois tous arrivés, et afin de s'assurer qu'ils ne soient pas dérangés pendant la cérémonie, on placerait une pierre au milieu du chemin pour faire savoir aux autres visiteurs du jardin qu'une cérémonie privée a lieu, et qu'ils ne doivent pas s'y rendre.

TSUKUBAI (BASSIN DE PIERRE)

Les bassins et fontaines sont gravés dans la pierre. Les conduits qui amènent l'eau sont traditionnellement faits en bambous, de même que les ustensiles. Dans les jardins des temples et des autels, tout dans comme les jardins pour le thé, se laver les mains au bassin est une purification symbolique du cœur. Les bassins sont parfois à ras du sol, et le mot tsukubai signifie s'accroupir.

En se baissant pour se purifier au bassin, on accomplit également un acte d'humilité.



PERSONNAGES

LE MARCHAND



La période Edo est une période de paix et de prospérité qui permet à tous de s'enrichir et aux marchands de voyager en sécurité et de vendre leurs marchandises. Certains marchands utilisaient des chariots, d'autres frappaient aux portes des maisons en portant leurs biens dans deux baluchons suspendus à un long bâton porté en travers des épaules. On trouvait des vendeurs spécialisés comme des vendeurs qui disposaient de tout un bric-à-brac, tel un véritable supermarché ambulant.

LE JARDINIER



Le jardin japonais doit être parfait, manucuré ; l'entretenir demande des efforts considérables. Les jardiniers du Japon avaient de nombreuses missions : tailler les arbres et les haies, balayer les chemins, râtelier les graviers, et même nettoyer certaines pierres moussues avec des pincettes. Le reste du temps, ils devaient entretenir leurs outils et affûter leurs lames !

LA GEISHA



Les geishas ("personne d'arts") étaient éduquées dans la plus pure tradition culturelle et devaient exceller dans tous les domaines : danse traditionnelle, musique... on leur demandait aussi d'être vives d'esprit et d'avoir un excellent sens de l'humour. Naturellement, être belle et impeccablement habillée et maquillée faisait partie de leurs missions, tout comme savoir recevoir les invités et avoir d'excellentes manières. L'image moderne de la geisha est celle d'une femme qui nage au-dessus du monde qui l'entoure sans s'en soucier, mais en réalité, elles menaient une vie de labeur, sans aucune liberté, et étaient liées aux maisons qui les employaient.

LE POÈTE



Les poètes "professionnels" de la période Edo avaient une vie modeste. Ils pouvaient recevoir le mécénat d'un personnage haut placé, mais cela n'en faisait pas des nantis pour autant. Ils pouvaient aussi avoir des disciples, mais ceux-ci ne versaient que de modiques sommes à leur mentor. Les membres de l'aristocratie écrivaient également des poèmes, de même que les moines bouddhistes. Certains étaient des poètes itinérants, qui voyageaient, s'arrêtaient là où ils trouvaient l'inspiration, devant un magnifique paysage ou une scène cocasse, et écrivaient sur-le-champ. Matsuo Basho, l'inventeur du haïku, était l'un d'entre eux

LA SAMOURAÏ



Les samouraïs étaient l'élite de la période Edo, tout juste devancés par les nobles qu'ils servaient. Ils étaient bien éduqués, puissants, et portaient haut leurs sabres et leurs couleurs. Tout n'était pas rose cependant, car ils devaient être prêts à mourir pour leur maître à tout moment. À la fin de la période Edo, un mouvement politique se mit en branle, visant à remettre l'Empereur sur le trône et renverser le shogunat. Les femmes des familles nobles eurent même à porter l'épée à cette occasion, surtout dans les dernières années de cette période.

RÉFÉRENCES

Dalby, Liza Carihfield. *Geisha*. Berkeley: University of California Press, 1983.

Earle, Joe, et Sadao Hibi. *Espaces infinis : l'art et la sagesse du jardin japonais ; basé sur le Sakuteiki de Tachibana no Toshitsuna*. Tokyo: Tuttle, 2013.

Une encyclopédie illustrée du Japon, Alan Campbell et David S. Noble, eds. Tokyo: Kodansha, 1993.

Reader, Ian. *Religions japonaises : passé et présent*. Honolulu: University of Hawaii Press, 1993.

Shirahata Yozaburo. *Les jardins des Daimyos*. Imoto Chikako et Lynne E. Riggs, trans. Kyoto: International Research Center for Japanese Studies, 2016.

Tokugawa Tsunenari. *L'héritage d'Edo*. Tokugawa Iehiro, trans. Tokyo: International House of Japan (I-House Press), 2009. (publication originale en japonais : *Edo no idenshi*, Tokyo: PHP Kenkyuji, 2007.)

LE MONDE DE THE ONE HUNDRED TORII

Il y a quelques années, je me suis passionné pour le travail d'impression sur bloc de bois (Woodblock Printing) des artistes japonais du début du XXème. J'ai fait des recherches et étudié de près les oeuvres de Tsuchiya Koitsu, Kawase Hasui, Shiro Kasamatsu, Hiroshi Yoshida, son fils Toshi Yoshida et bien d'autres. Des sources d'enseignements et d'inspirations inépuisables et une maîtrise technique et artistique impressionnante !

J'avais déjà eu l'occasion d'illustrer des livres et jeux sur le thème du Japon. Mais je n'avais encore jamais eu l'opportunité de mettre en images ce pan-là de la culture japonaise, plus proche du quotidien, des traditions, croyances et symboliques.

Mon travail sur *The One Hundred Torii* a vite pris le chemin d'un hommage à ces grands artistes qui m'ont influencé et ont considérablement enrichi mon imaginaire et mon univers.





J'ai l'habitude de travailler de manière très documentée, proche du "docu-fiction", et je souhaitais donner au jeu une facture crédible, vivante et dépayssante.

Mes premiers pas dans le travail des illustrations furent admirablement complétés par les recherches approfondies effectuées par Lisa. Informations et explications qui nous ont permis de donner au jeu une autre dimension, encore plus proche du réel et de la culture, de l'histoire japonaise. Une véracité et une finesse qui donnent au jeu une fraîcheur et une justesse bienvenues. Autant sur la forme que sur le fond, amplifiant ainsi ambiance et immersion...

Je travaille encore et toujours de manière dite traditionnelle, crayons, pinceaux et peintures sur papier. Une approche artistique mettant en valeur avec détails et précisions les objets, les personnages, les paysages par des couleurs fortes et vibrantes, une atmosphère reposante et poétique.

La réalisation de *The One Hundred Torii* fut une aventure et une expérience fort constructive et instructive. Nous avons apporté un soin tout particulier à son élaboration et à son assise culturelle, en espérant que cette balade au Japon partagée en notre compagnie vous procure plaisirs ludiques et esthétiques !

Vincent



L'EQUIPE DE THE ONE HUNDRED TORII TEAM

Auteur & Poète : **Scott Caputo**

Illustration & Direction Artistique : **Vincent Dutrait**

Production & Développement : **Eduardo Baraf**

Consultante Histoire & Culture : **Lisa Wilcut**

Traduction française : **Antoine Prono**

Vérifications culturelles supplémentaires

Akemi Toya

Junko Matsuura

Ryosuke Matsuura

Hiro Maegawa

Chris Riedl

Remerciements spéciaux à Andrea Emmes, à nos fantastiques backers sur Kickstarter, à l'extraordinaire communauté des joueurs, et à nos familles.

Ed souhaite aussi remercier Jamey Stegmaier et le reste de la KCJS 13 - Natsukashii!

Testeurs

Melissa Caputo, JT Mudge, Jodie Mudge, Steve Caputo, Sharon Caputo, Brian Saunders, Suzanne Hom, Anthony Hom, Ernie Lafky, Tim Isaacson, Jon Leupp, Colin Ferris, Michael Shorrock, Brian Hurrell, Dave Ball, Dedan Anderson, Jennifer Bautista, Ben Parisi, Nick Brown, Teale Fristoe, Stephen Edwards, Babak Namaziyan, et Robert Weaver.

PencilFirstGames.com
©2019 Pencil First Games, LLC.
All rights reserved worldwide.

Pencil First
GAMES



Design with Passion, Pencil First

