

Le Château Blanc

⚙️ Shei S. & Isra C. 🗡️ Joan Guardiet

姫路城

Japon, 1761 : province de Harima. Le daimyo Sakai Tadazumi, l'un des conseillers les plus importants du shogunat d'Edo, gouverne la région depuis le château de Himeji. Les différents clans locaux ont donc tout intérêt à s'attirer les faveurs du clan Sakai. Pour accroître leur influence, ils doivent placer des membres de leur famille à tous les niveaux de la vie du Château Blanc, des rôles politiques aux positions militaires, jusqu'aux plus humbles ouvriers paysagistes qui agencent les jardins du palais dans les moindres détails.

Dans *Le Château Blanc*, les joueurs endossent le rôle de chefs de clans mineurs qui se disputent leur position et l'avenir de leur clan à la cour du Héron blanc. La gestion astucieuse et opportune des ressources et le placement des membres de la famille au sein du château de Himeji seront la clé de votre victoire !



MISE EN PLACE

Pour votre **toute première partie**, vous pouvez ignorer l'étape 2 et utiliser les cartes illustrées ci-contre. Vous pouvez également ignorer l'étape 4 et utiliser les tuiles et les puits indiqués sur l'illustration. Veuillez à placer dans le puits une tuile Nacre indiquant un dé corail à son verso ainsi qu'une tuile Fer avec un dé noir à son verso.

MISE EN PLACE DU CHÂTEAU :



- 1 Placez le plateau principal au centre de la table.
- 2 Dans une partie à **2 joueurs**, laissez dans la boîte les cartes Intendant et Diplomate marquées d'un ♦ dans leur coin inférieur gauche. Mélangez ensuite séparément les paquets du niveau Intendant (ocre) et du niveau Diplomate (indigo). Placez 1 carte, face visible, sur chaque emplacement du niveau correspondant. Placez les deux paquets de cartes restantes sur les emplacements dédiés du plateau principal.



Important : Si **toutes les cartes** dans le château présentent exactement la même action sur fond sombre, remettez ces cartes dans leurs paquets, remélangez-les et recommencez l'étape 2.

- 3 Piochez 1 carte Daimyo (paquet gris) et placez-la au niveau supérieur. Rangez les autres cartes dans la boîte.



- 4 Mélangez toutes les tuiles Dé, face Dé visible. Prenez aléatoirement 1 tuile de chaque couleur et placez-les sur chacun des 3 emplacements marqués d'un ♦. Remplissez ensuite toutes les salles en plaçant aléatoirement des tuiles sur les emplacements vides dans l'ordre croissant de leurs numéros. Chaque salle doit avoir au moins 2 couleurs de dés différentes. Lorsque vous placez des tuiles sur les emplacements 6 à 10, si toutes les tuiles d'une salle sont de la même couleur, placez la dernière tuile sur le prochain emplacement disponible (vérifiez les chiffres imprimés pour savoir quel est le prochain emplacement). **Les tuiles placées dans le puits doivent être placées face Dé cachée.**

- 5 Placez le marqueur Manche sur la première case de sa piste.
- 6 Sur un côté du plateau, créez une réserve commune de pièces, de sceaux Daimyo et des quatre tuiles Points de clan +40/+80.

PONTS

- 7 Placez les ponts sur leurs emplacements Rivière (vous pouvez également jouer sans les ponts 3D si vous préférez). Prenez 3, 4 ou 5 dés de chaque couleur, selon que vous jouez respectivement à 2, 3 ou 4 joueurs. Rangez les dés en trop dans la boîte.

Lancez les dés de chaque couleur et placez-les sur leurs ponts respectifs dans l'ordre croissant : placez le dé de plus faible valeur à l'extrémité gauche du pont, près de la lanterne, et celui de plus forte valeur à l'extrémité droite du pont. Placez les autres dés dans l'ordre croissant (de gauche à droite), au centre du pont.

JARDINS



- 8 Mélangez séparément chacun des 2 paquets de cartes Jardin. Piochez aléatoirement 1 carte Jardin végétal et 1 carte Jardin minéral et placez-les en dessous de chaque pont. Rangez les cartes Jardin restantes dans la boîte.



TERRAINS D'ENTRAÎNEMENT

- 9** Placez aléatoirement 4 tuiles Terrain sur les emplacements correspondants sur la droite du plateau de jeu, face indiquée visible. Rangez les tuiles Terrain restantes dans la boîte.

MISE EN PLACE DES JOUEURS :

- 10** Prenez 1 plateau Domaine personnel et les 15 membres de votre Clan (5 courtisans, 5 jardiniers et 5 guerriers). Placez ces derniers sur leurs emplacements correspondants. Prenez également 3 cubes Ressource et placez-les sur la case 0 de chaque ressource. Placez votre marqueur Éventail à côté de la piste Points de clan.

- 11** Placez le marqueur Influence de chaque joueur sur le héron, à côté de la piste Passage du temps, en les empilant dans un ordre aléatoire. Placez ensuite les marqueurs Héron sur la piste Ordre du tour dans le même ordre que les marqueurs Influence, afin que la couleur au bas de la pile soit la dernière à jouer et que celle au sommet soit la première.

- 12** Piochez et révélez une carte Ressource de départ (paquet orange) de plus que le nombre de joueurs. En dessous de chacune des cartes de cette rangée, placez une carte Action aléatoire (paquet jaune), face visible : les cartes d'une même colonne forment une paire.

- 13** Maintenant, dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit une paire de cartes de départ : il place la carte Action sur l'emplacement correspondant à droite de son plateau Domaine. Il gagne ensuite la ressource indiquée sur sa carte Ressource de départ, puis place cette carte dans sa zone Lanterne, au bas de son plateau Domaine, comme indiqué sur l'illustration. Certaines cartes Ressource vous octroient une carte Décret (blanche). Si c'est le cas, prenez la carte Décret indiquée et placez-la directement dans votre zone Lanterne, avec votre carte Ressource de départ.



Retrouvez la liste
du matériel au
lien suivant :
[iello.fr/jeux/
le-chateau-blanc](http://iello.fr/jeux/le-chateau-blanc)



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les murs de plâtre blanc du château de Himeji sont en parfaite harmonie avec le plumage blanc des hérons qui vivent dans la région.

Une partie de *Le Château Blanc* se divise en 3 manches, au cours desquelles chaque joueur joue 3 tours. Les joueurs effectuent leur tour, l'un après l'autre, dans l'ordre indiqué par la piste Ordre du tour. Le joueur au sommet de cette piste est le premier joueur. Lorsque tous les joueurs ont joué 3 tours (c'est-à-dire lorsqu'ils ont joué 3 dés chacun et qu'il ne reste plus que 3 dés au total sur les ponts), la manche se termine (voir « Fin d'une manche », page 13) et les joueurs commencent la manche suivante. À la fin de la troisième manche, ils passent à la fin de la partie (voir page 14).

POINTS DE CLAN ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois la partie terminée, le vainqueur est le joueur ayant fait avancer son marqueur Éventail le plus loin sur la piste Points de clan. Lorsque vous gagnez des éventails **rouges**, avancez votre marqueur Éventail du nombre de cases correspondant. Les éventails **dorés** ne sont comptabilisés qu'en fin de partie.



À tout moment, si un joueur **dépasse** 40 points de clan (PC), il prend une tuile +40 et la place à côté de son plateau Domaine. S'il dépasse à nouveau les 40 points, il retourne cette tuile face +80 visible.

Tour d'un joueur

À votre tour, vous choisissez 1 dé sur l'un des ponts et le placez dans l'une des zones marquées d'une icône Dé. Vous résolvez ensuite l'effet de cet emplacement.

UTILISER LES DÉS

Depuis les ponts du palais, on peut contempler les carpes koïs qui nagent sous nos pieds. Beaucoup profitent de ce moment de sérénité lorsqu'ils franchissent ces ponts pour décider de la meilleure voie à suivre.

COMMENT UTILISER LES DÉS :

- 1 Choisissez un dé situé à l'une des deux extrémités du pont de votre choix. Les dés situés entre les deux extrémités d'un pont ne sont pas disponibles. S'il reste des dés sur la partie centrale du pont une fois que vous avez pris un dé, déplacez le dé le plus proche de l'emplacement nouvellement libre sur celui-ci, sans changer sa valeur, afin qu'il soit disponible pour le joueur suivant.



- 2 Placez le dé choisi sur l'un des emplacements du plateau principal ou de votre plateau Domaine indiquant une icône Dé. Une fois placé, il recouvre **toujours** une autre valeur : soit celle imprimée sur le plateau, soit celle d'un autre dé déjà présent sur cet emplacement.

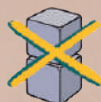
- Si la valeur du dé nouvellement placé est **supérieure**, **gagnez la différence** en pièces de la réserve commune.
- Si la valeur du nouveau dé placé est **inférieure**, **payez la différence** en pièces à la réserve commune.
- Si la valeur du nouveau dé placé est égale à celle du dé inférieur, ne payez ni ne gagnez aucune pièce.



EMPILER DES DÉS

Il ne peut y avoir que 2 dés empilés au maximum, et ce uniquement sur les cases du plateau principal.

Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, à **aucun moment** de la partie des dés ne peuvent être empilés.



- 3 Si vous choisissez le dé du côté gauche du pont, gagnez la récompense Lanterne (voir page 12) de votre domaine personnel.
- 4 Résolez maintenant, dans l'ordre de votre choix, la ou les actions de l'emplacement sur lequel vous avez placé le dé.

GAGNER ET PAYER DES PIÈCES OU DES SCEAUX DAIMYO

Lorsqu'un chiffre noir est associé à une icône, vous **gagnez** une quantité de pièces, de sceaux Daimyo, de points de clan, de ressources, etc. égale à ce chiffre. Lorsqu'un chiffre rouge est associé à l'icône Pièce ou Sceau Daimyo, il indique le montant que vous devez **payer** pour gagner ou effectuer ce qui est indiqué par la flèche.



2 Gagnez 2 sceaux Daimyo



Payez 3 pièces pour effectuer l'action Courtisan

L'argent qui change de main est toujours indiqué dans le jeu par une icône Pièce de valeur 1. Les joueurs peuvent faire de la monnaie avec la réserve commune en utilisant les grosses pièces de valeur 5.

GAGNER ET PAYER DES RESSOURCES

Chacune des trois ressources est associée à une piste sur votre plateau Domaine, dont les valeurs vont de 0 à 7. Lorsque vous gagnez une ressource, montez le cube sur la piste correspondante. Lorsque vous dépensez une ressource, descendez le cube. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 unités d'une ressource (toute ressource supplémentaire est perdue) et vous ne pouvez jamais dépenser plus de ressources que vous n'en avez.



FER



NOURRITURE



NACRE

LE CHÂTEAU



AU-DELÀ DES REMPARTS



LE PUIT



LES DOMAINES PERSONNELS



LE CHÂTEAU

2 JOUEURS



Le premier étage du château est connu sous le nom de « Pavillon aux mille tapis », en raison de l'impressionnante quantité de tatamis qui recouvrent le sol pour le simple confort des visiteurs.

Les dés peuvent être placés dans le château dans n'importe laquelle des 5 salles : 3 emplacements sont disponibles à l'étage des intendants et 2 emplacements sont disponibles à l'étage des diplomates.

La ou les actions de ces emplacements sont déterminées par la couleur du dé que vous y placez : vous effectuez les actions indiquées sur la carte, en face des tuiles Dé correspondant au dé que vous venez de placer.

À l'étage des intendants, vous pouvez effectuer, **dans l'ordre de votre choix**, jusqu'à 2 actions sur la même carte si la couleur du dé utilisé apparaît deux fois dans cette salle. Si aucune action n'est disponible pour l'une des couleurs de dé, les dés de cette couleur ne **peuvent pas** être placés dans cette salle.



Si vous jouez ce dé blanc ici, vous gagnez 2 pièces, car vous avez placé un dé de valeur 5 sur un emplacement indiquant un 3. Dans cette salle, les actions de la carte correspondant au dé blanc peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre : en payant 1 sceau Daimyo, vous pouvez effectuer l'action Courtisan. De plus, vous pouvez monter votre marqueur Fer de 2 cases.

AU-DELÀ DES REMPARTS

2 JOUEURS



Les clans qui viennent au château de Himeji doivent généralement attendre en bas de la colline qu'on leur accorde le droit d'entrer dans le domaine du daimyo.

Ces 2 emplacements ne sont pas restreints à une couleur, et vous pouvez donc y placer un dé de la couleur de votre choix.

Lorsque vous placez un dé au-delà des remparts, vous pouvez effectuer **1 des 2 actions** indiquées par l'emplacement sur lequel vous le placez. Ces emplacements donnent accès aux **3 actions principales** du jeu : **Jardinier** (page 10), **Courtisan** (page 10), et **Guerrier** (page 9).



Vous ne pouvez pas placer un autre dé sur l'emplacement de gauche, car cela dépasserait le maximum de 2 dés placés sur un même emplacement. Vous placez donc un dé noir sur l'emplacement de droite et payez 1 pièce (il a été placé sur un 5). Ensuite, vous choisissez d'effectuer l'action Guerrier.



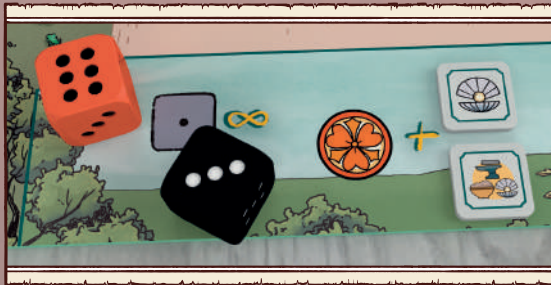
LE PUIITS



Le puits d'Okiku, l'un des endroits les plus énigmatiques du château de Himeji, recèle des surprises inattendues.

La valeur de cet emplacement est toujours de 1, quels que soient les autres dés qui y ont été placés précédemment. Il n'y a pas de limite au nombre de dés pouvant être placés sur cet emplacement (les dés ne sont pas empilés). Si vous placez ici un dé de valeur supérieure à 1, vous recevez normalement les pièces correspondantes en plus des ressources accordées par cet emplacement.

Lorsque vous placez un dé sur le puits, gagnez 1 sceau Daimyo ainsi que les avantages indiqués sur les 2 tuiles qui s'y trouvent.



En plaçant un dé noir de valeur 3 sur le puits, vous gagnez 2 pièces, 1 sceau Daimyo, 1 nacre et 1 ressource de votre choix. Le dé corail qui y était préalablement placé n'a aucun effet.



LES DOMAINES PERSONNELS



Chaque clan dispose d'un conseil des sages qui décide des prochaines actions à entreprendre pour s'assurer un maximum d'influence à la cour du Héron blanc.

Chaque couleur de dé est associée à un emplacement sur votre plateau Domaine et correspond à une rangée de membres du clan ainsi qu'à certaines actions et leurs récompenses associées. Un dé corail **A** ne peut être placé que dans la rangée des courtisans, un dé noir **B** que dans celle des jardiniers, et un dé blanc **C** uniquement dans celle des guerriers. Lorsque vous placez vos dés, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre où elles apparaissent :

- 1 Gagner les récompenses visibles :** Vous gagnez les récompenses (ressources, sceaux Daimyo, pièces et/ou récompense Lanterne) indiquées par les icônes visibles dans la rangée où le dé a été placé ; puis
- 2 Gagner la récompense de la carte Action :** Vous pouvez effectuer l'action indiquée sur la carte, en face de la rangée dans laquelle vous avez placé le dé.



Lorsque vous placez ce dé sur votre plateau, vous devez payer 3 pièces (car il est placé sur le 6 imprimé). Vous gagnez alors 3 nourritures et 2 pièces, puis vous pouvez effectuer l'action de la carte. Dans ce cas, l'action consiste à gagner 1 sceau Daimyo et 1 ressource de votre choix.

Envoyer des membres du clan à la cour de Himeji

Au cours de la partie, vous envoyez des membres de votre clan travailler dans les jardins, s'entraîner à la défense du château, ou gravir l'échelle sociale de la noblesse. À la fin de la partie, ces membres du clan vous rapporteront des points de victoire de différentes manières (voir « Fin de la partie », page 14).



Cette action vous permet de prendre le pion Guerrier le plus à gauche de votre domaine personnel et de l'affecter à n'importe quel terrain d'entraînement. Chaque terrain d'entraînement peut accueillir n'importe quel nombre de guerriers de chaque clan. Le placement d'un guerrier a un coût en fer qui dépend du terrain d'entraînement sur lequel vous le placez. Lorsque vous placez un guerrier sur un emplacement, vous pouvez effectuer la ou les actions indiquées sur la ou les tuiles Terrain de cet emplacement, dans l'ordre de votre choix.



Le joueur rouge effectue l'action Guerrier : il prend donc le premier guerrier disponible de son domaine personnel **A**. Il doit payer 5 fers pour le placer **B**, et peut ensuite effectuer n'importe quelle action assignée à une tuile Dé noir. Il choisit cette action **C** pour gagner 2 points de clan et l'avantage du puits. De plus, il avance de 2 cases son marqueur Influence **D**.



JARDINIER



Cette action vous permet de prendre le pion Jardinier le plus à gauche dans votre domaine personnel et de l'affecter à une carte Jardin **qui n'a pas déjà un jardinier de votre clan**. Le placement d'un jardinier a un coût en **nourriture** qui dépend de la carte Jardin sur laquelle vous le placez. Lorsque vous placez votre jardinier sur une carte, vous effectuez l'action indiquée.



Le joueur jaune effectue l'action Jardinier : il prend donc le premier jardinier disponible dans la rangée de son plateau Domaine **A** (dans cet exemple, le joueur place son deuxième jardinier). Après avoir payé les 4 nourritures requises pour placer le jardinier sur cette carte, le joueur paie 3 pièces pour effectuer l'action Courtisan (et s'acquitte du coût habituel de cette action) **B**. Le joueur ne pouvait pas placer le jardinier sur la carte qui octroie 2 sceaux Daimyo, car un jardinier de son clan y est déjà présent.



COURTISAN

2/5



Les courtisans vous permettent d'effectuer jusqu'à 2 actions différentes (soit juste l'une d'entre elles, soit les deux une fois chacune, même en utilisant des pions Courtisan différents) :

A



Demander une audience : Prenez le pion Courtisan le plus à gauche sur votre plateau Domaine, puis affectez-le à l'emplacement Portes du château en payant 2 pièces. Il n'y a aucune limite au nombre de courtisans pouvant être placés aux portes du château.

ET/OU

B



Ascension sociale : Prenez l'un de vos courtisans qui se trouvent dans le château et payez 2 ou 5 nacles pour monter respectivement de 1 ou 2 étages dans le château. Les courtisans aux portes peuvent accéder à n'importe quelle salle du premier étage. Les courtisans qui se trouvent au premier étage peuvent accéder à n'importe quelle salle du deuxième étage. Les courtisans peuvent accéder aux appartements du daimyo depuis n'importe quelle salle du deuxième étage. **Ce déplacement ne peut pas être réparti entre plusieurs courtisans et doit être effectué en une seule fois.**

Si le courtisan termine son déplacement au premier ou au deuxième étage du château, vous devez résoudre les étapes suivantes, dans l'ordre :



- Prenez la carte Action présente sur votre domaine personnel, retournez-la et placez-la, face cachée, sur la dernière carte de votre zone Lanterne, légèrement décalée vers la droite afin que les icônes de toutes les cartes restent visibles.
- Placez la carte de la salle atteinte par votre courtisan sur l'emplacement désormais vacant de votre plateau Domaine et effectuez l'une des actions sur fond clair indiquées sur cette carte.
- Piochez une nouvelle carte pour remplacer celle manquante sur le plateau principal.



Important : Si la carte ne peut pas être remplacée, vous effectuez quand même l'action sur fond clair, mais vous ne prenez pas la carte et le reste des étapes est ignoré.

Si le courtisan termine son déplacement au troisième étage du château, dans les appartements du daimyo, vous devez résoudre les étapes suivantes, dans l'ordre :

- Gagnez la récompense Lanterne (voir page 12).



- Placez le courtisan sur n'importe quel emplacement disponible de la carte Daimyo (grise), s'il y en a, et gagnez l'avantage indiqué. S'il n'y a plus d'emplacement disponible, laissez simplement le courtisan dans cette salle et ne faites rien de plus.



Le joueur bleu effectue l'action Courtisan, en prenant le premier courtisan disponible de son domaine personnel **A** et en payant 2 pièces pour le déplacer aux portes, où il a déjà un courtisan **B**. Il paie ensuite 2 nacles pour faire progresser l'un de ses courtisans dans le château. Il choisit celui qui se trouve déjà au premier étage du château **C** et le déplace vers une salle du deuxième étage **D**. Il déplace alors la carte de son plateau Domaine vers sa zone Lanterne et la retourne face cachée **E**. Puis, il prend la carte qui se trouve dans la salle dans laquelle son courtisan vient d'entrer et la place sur son plateau Domaine. Il résout enfin l'action sur fond clair : ici, il gagne 3 ressources de son choix **F**.



Le joueur vert effectue l'action Courtisan, mais cette fois, il choisit de ne pas payer les 2 pièces pour placer son courtisan aux portes. À la place, il choisit de payer 5 nacles pour faire progresser l'un de ses courtisans du premier étage jusqu'au troisième étage. Une fois que le courtisan est arrivé, il gagne la récompense Lanterne ainsi que l'une des récompenses disponibles sur la carte Daimyo : il choisit les 2 sceaux Daimyo.



Sceaux Daimyo

Il est essentiel que le régent ait une bonne opinion de vous pour que vous puissiez atteindre vos objectifs à la cour.

Les sceaux Daimyo représentent des certificats du clan du régent, que vous pouvez cumuler tout au long de la partie. Vous pouvez en stocker jusqu'à 5 sur votre domaine personnel. Ils permettent de passer à la saison suivante sur la piste Passage du temps et d'effectuer certaines actions sur les cartes du premier étage. De plus, **à tout moment de la partie**, vous pouvez échanger 2 sceaux Daimyo contre 1 ressource de votre choix (nourriture, fer ou nacre) ou échanger 1 sceau Daimyo contre 1 pièce. Vous pouvez faire cela autant de fois que vous le souhaitez. Ce point est rappelé sur votre plateau Domaine :



Récompenses Lanterne

Le château tout entier est éclairé par la lumière des lanternes, dont la lueur guide les pas de ceux qui le parcourent.

Chaque fois que vous activez une récompense Lanterne, vous recevez les avantages de toutes les icônes visibles dans la zone Lanterne de votre domaine personnel, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez obtenir de nouvelles cartes à ajouter à votre zone Lanterne par le biais de l'ascension sociale dans le château, aux 1^{er} et 2^e étages.



Chaque fois que ce joueur obtient une récompense Lanterne, il gagne immédiatement 2 points de clan, 1 nourriture, 1 pièce, et avance de 1 case sur la piste Passage du temps, dans l'ordre de son choix. Si d'autres cartes sont ajoutées par la suite, sa récompense devient plus importante.



Piste Passage du temps

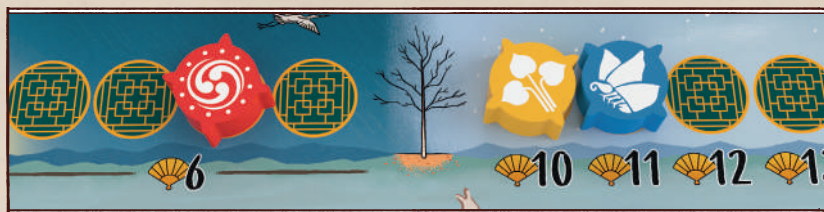
Les hérons sont le symbole du château de Himeji, et leurs changements de comportement au cours de l'année rythment l'arrivée des événements les plus importants pour la cour.

Cette piste symbolise l'influence de chaque clan au sein de la cour. À la fin de chaque manche, elle est utilisée pour déterminer l'ordre du tour de la manche suivante.

Lorsque votre clan gagne de l'influence, avancez votre marqueur Influence sur la piste. Si vous atteignez une case occupée par les marqueurs d'autres joueurs, placez votre marqueur sur le dessus de la pile.

Trois grandes étapes divisent la piste Passage du temps en 4 saisons. Pour franchir une étape, vous devez vous acquitter du coût de 1, 2 ou 3 sceaux Daimyo, comme indiqué. Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas payer ce coût, vous ne pouvez pas faire avancer votre marqueur Influence vers la saison suivante.

De plus, vous gagnez des points en fin de partie en fonction de la position atteinte par votre marqueur Influence sur cette piste (indiqués au-dessous de la piste).



FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'il ne reste plus que 3 dés au total sur l'ensemble des ponts, la fin de la manche est déclenchée.

- Nouvel ordre du tour :** Ajustez les marqueurs Héron des joueurs en fonction des positions respectives de leur marqueur Influence sur la piste Passage du temps. Le joueur le plus avancé sur cette piste devient le premier joueur. Le joueur suivant sur la piste devient le deuxième joueur, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le joueur dont le marqueur est le plus haut sur la pile jouera avant les joueurs situés en dessous.



À la fin de la troisième manche, après avoir actualisé l'ordre du tour, passez directement à la section « Fin de la partie » sans appliquer les étapes suivantes.

- Jardins :** À la fin de chaque manche, il reste des dés sur certains des ponts. Activez tous les jardiniers associés à un pont contenant encore au moins 1 dé. Les actions sur les cartes Jardin associées aux ponts activés sont résolues en suivant le nouvel ordre du tour : les joueurs peuvent effectuer **une fois, et dans l'ordre de leur choix**, chaque action sur laquelle ils ont un jardinier.



Ici, les joueurs rouge et vert peuvent effectuer les actions des 2 cartes Jardin sur lesquelles ils ont des jardiniers (1 fois chacune). Le joueur bleu peut quant à lui effectuer l'action de la seule carte sur laquelle il possède un jardinier. Le joueur jaune n'effectue que l'action Jardin associée au pont noir, car le pont blanc n'est pas activé (il n'y reste aucun dé).

- Préparation de la manche suivante :** À la fin de la première et de la deuxième manche,
 - prenez tous les dés de chaque couleur, lancez-les, puis placez-les à nouveau sur les ponts dans l'ordre croissant de leur valeur, de gauche à droite, comme lors de la mise en place;
 - avancez le marqueur Manche de 1 case.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque l'année touche à sa fin, les clans se réunissent dans la cour d'hiver et s'inclinent en signe de respect devant le clan le plus honorable.

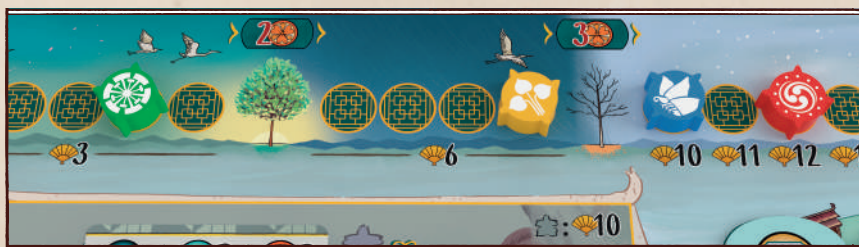
À la fin de la troisième manche, après avoir établi le nouvel ordre du tour, les derniers points sont décomptés. En plus des points collectés tout au long de la partie, les joueurs gagnent également les points de clan suivants :

1 Décompte des ressources restantes :

- A. Pour chaque groupe de 5 pièces et/ou sceaux Daimyo en votre possession, gagnez 1 point de clan (arrondi à l'inférieur).
- B. Pour chaque ressource dont il vous reste entre 3 et 6 unités, gagnez 1 point de clan. S'il vous reste 7 unités d'une ressource, gagnez 2 points de clan.

2 Décompte du passage du temps :

- A. Si votre marqueur Influence a atteint la deuxième saison, gagnez 3 points de clan. S'il a atteint la troisième saison, gagnez 6 points de clan. Si vous avez atteint la quatrième saison, gagnez le nombre de points indiqué au-dessous de la case occupée par votre marqueur (entre 10 et 15 points de clan).



3 Décompte des membres du clan :

- A.  :  Dans le château : Chaque courtisan qui se trouve dans le château vous rapporte des points de clan en fonction de l'endroit où il se trouve :
 - 1 point de clan s'il se trouve aux portes
 - 3 points de clan s'il se trouve au premier étage (Intendants)
 - 6 points de clan s'il se trouve au deuxième étage (Diplomates)
 - 10 points de clan s'il se trouve au troisième étage (Daimyo)
- B.  :  1 /  2 x  Sur les terrains d'entraînement : Gagnez des points de clan pour chaque terrain. Pour cela, multipliez la valeur totale de vos guerriers sur ce terrain par le nombre de courtisans que vous avez à l'intérieur du château (pas aux portes) : chaque guerrier a la valeur indiquée sur le terrain qu'il occupe en fonction de ces icônes.
- C.  :  Dans les jardins : Chaque jardinier rapporte à son clan le nombre de points de clan indiqué sur la carte qu'il occupe.

Le joueur ayant cumulé le plus de points de clan remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur le plus haut dans l'ordre du tour parmi les joueurs concernés l'emporte.



Le joueur bleu a collecté 8 points de clan au cours de la partie **A**. En fin de partie, il gagne 1 point de clan pour ses pièces **B** et 3 autres pour ses ressources restantes **C**. Sa position sur la piste Passage du temps lui rapporte 6 points de clan **D**. Ses courtisans lui rapportent 25 points de clan ($10+10+3+1+1$) **E**. Pour ses guerriers, il multiplie par 6 ($2+2+1+1$) le nombre de courtisans à l'intérieur du château (3), ce qui lui fait gagner 18 points de clan **F**. Enfin, ses jardiniers lui rapportent 15 points supplémentaires **G**. Son score final est donc de 76 points de clan.

LA VISITE DU CLAN TOKUGAWA - MODE SOLO

Même dans les années les plus calmes, obtenir une audience auprès du daimyo n'est pas chose aisée. Il y a toujours un nouveau clan ambitieux désireux de prendre votre place, et le regard critique des ambassadeurs du shogun pourrait faire perdre patience même au plus impassible des samouraïs.

Mise en place spéciale

Procédez à la mise en place normale pour une partie à 2 joueurs. Cependant, au moment de révéler les cartes Action de départ et les ressources de départ, **vous n'en choisissez aucune**. Mélangez chaque paquet séparément et piochez aléatoirement 1 carte dans chacun d'eux : ce sont vos cartes de départ.

Attribuez une couleur à votre adversaire et prenez tous les pions correspondants. Placez ses marqueurs Héron, Influence et Éventail sur les cases correspondantes en fonction du niveau de difficulté souhaité :

	FACILE	MOYEN	DIFFICILE
Points de clan	0 PC	3 PC	8 PC
Marqueur Héron	2^e position	1^{re} position	1^{re} position
Piste Passage du temps	0	1	3

Votre adversaire n'a pas besoin de plateau Domaine : réservez-lui simplement un espace sur la table où placer ses pièces et les membres de son clan, ainsi qu'une zone pour jouer les cartes de son paquet. Mélangez le paquet Solo et placez-le sur la table, face Pont visible.

Avant de plonger dans les détails du mode solo, il est important de préciser que :

- votre adversaire ne paie jamais rien ;
- votre adversaire n'active jamais d'action pour placer un dé ou un membre de son clan ;
- au cours de la partie, votre adversaire ne gagne aucune ressource : il ne gagne que des pièces ;
- votre adversaire peut placer des dés d'une couleur qui ne correspond pas à celles des salles.



Déroulement de la partie

Lorsque c'est le tour de votre adversaire, révélez la première carte du paquet Solo et placez-la à droite du paquet. Consultez le dos de la carte au sommet du paquet. En fonction du dé indiqué :

- **S'il y a un dé** sur le pont de la couleur indiquée et sur l'emplacement indiqué (gauche, centre ou droite), suivez les étapes décrites page suivante.
- **S'il n'y a aucun dé** de cette couleur sur le pont sur l'emplacement indiqué, piochez une nouvelle carte et répétez l'étape ci-dessus. Piochez et révélez les cartes du paquet Solo une par une et constituez une rangée de gauche à droite jusqu'à ce que la carte du dessus du paquet désigne un dé disponible sur le pont correspondant.

Une fois que la carte indique un dé disponible, suivez les étapes ci-dessous :

1 Déplacez le dé sur l'emplacement indiqué par la carte

Une fois le dé placé, si votre adversaire peut gagner des pièces grâce à la différence entre la valeur du dé et la valeur de son emplacement, donnez-lui ces pièces ; dans le cas contraire, votre adversaire **ne paie rien**. N'oubliez pas que, comme il n'y a que 2 joueurs, il n'est jamais possible d'empiler un dé sur un autre. **Si l'emplacement de ce dé est déjà occupé**, déplacez-le à la place sur le puits, puis donnez à votre adversaire les pièces dues, mais ignorez les récompenses des tuiles.

2 Effectuez les actions sur la ou les cartes révélées

De haut en bas et de gauche à droite, effectuez toutes les actions indiquées sur les **2 dernières cartes piochées et révélées** (ou une seule carte si la première carte piochée a pu être utilisée). Remettez ensuite toutes les cartes piochées en dessous du paquet Solo. **S'il n'est pas possible d'effectuer une ou plusieurs des actions indiquées, votre adversaire gagne un nombre de points de clan égal au numéro de la manche en cours pour chaque action qu'il ne peut pas effectuer.**



À la fin de chaque manche

- À la fin de chaque manche, juste après l'étape de **nouvel ordre du tour**, votre adversaire remet ses pièces dans la réserve commune et reçoit en échange des points de clan :
 - S'il est premier dans l'ordre du tour, **pour chaque tranche de 3 pièces** remises, votre adversaire gagne autant de points de clan que le numéro de la manche qui vient de se terminer.
 - S'il est deuxième dans l'ordre du tour, **pour chaque tranche de 5 pièces** remises, il gagne autant de points de clan que le numéro de la manche qui vient de se terminer.
 - Dans les deux cas, s'il lui reste des pièces au-delà de celles qui ont été échangées, votre adversaire les garde pour la manche suivante.
- Lors de l'étape **Jardins** (lors des manches 1 et 2), pour chaque jardinier qu'il a pu activer, votre adversaire gagne autant de points de clan que le numéro de la manche qui vient de se terminer.
- Enfin, mélangez le paquet de cartes Solo.

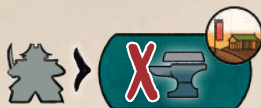
Décompte final

Votre adversaire ne gagne pas de points pour ses ressources ou ses pièces restantes (puisqu'elles ont déjà été décomptées à chaque manche), mais il gagne des points comme un joueur normal pour toutes les autres catégories.

Icônes du mode solo



Trouvez la carte Jardin du type indiqué qui rapporte le moins de points parmi celles sur lesquelles votre adversaire n'a pas encore placé de jardinier (comme dans le jeu normal) et placez-y l'un de ses jardiniers. S'il y en a plusieurs ayant la même valeur de points la plus basse, vous choisissez laquelle utiliser. Si la carte lui permet de placer à la fois un jardin végétal et un jardin minéral, choisissez les jardins ayant la valeur la plus basse.



Placez le guerrier de votre adversaire sur le terrain d'entraînement correspondant au coût indiqué par l'action.



Placez le courtisan de votre adversaire aux portes.



Faites monter de **1 ou 2** étages le courtisan de votre adversaire le plus bas dans la hiérarchie du château, en partant des portes. S'il y a plusieurs courtisans dans la même position la plus basse, déplacez n'importe lequel d'entre eux. Si, en se déplaçant, le courtisan atteint le 1^{er} ou le 2^e étage, choisissez n'importe quelle salle de cet étage, puis retirez sa carte (elle est immédiatement remplacée). Si le courtisan atteint le 3^e étage, placez-le sur la première faveur vide du daimyo en partant de la gauche, tant qu'il y en a de disponibles.



Votre adversaire gagne le nombre de points de clan indiqué.



Déplacez le marqueur Influence de votre adversaire du nombre de cases indiqué sur la piste Passage du temps.



Votre adversaire gagne le nombre de pièces indiqué.



Crédits

Auteurs : Sheila Santos et Israel Cendrero
Illustrateur : Joan Guardiet
Éditeur : David Esbrí
Design des pions et éléments carton, rendus 3D : BG FX
Relecture : Jaume Muñoz
Conseillers culturels : Nobuaki Takerube et Aoi Takashiro
Mise en page : Meeple Foundry
Traduction française : MeepleRules.fr
Relecture française : Robin Houpier, Robin Leplumey
Graphisme version française : Vincent Mougnot



www.devirgames.com

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Rosselló 184
 08008 Barcelona

Remerciements des auteurs

Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont dépensé des rapinis, des oignons, des pommes de terre, du blé, de la laitue, des herbes, du riz, des oignons verts, du romarin et de la nourriture pour faire prospérer leurs clans ; tous les testeurs qui ont éventé des sceaux plus de 50 fois et, en particulier, ceux qui ont vu le clan violet flotter dans le vide. Nous tenons également à remercier toute l'équipe de Devir de nous avoir fait confiance, une fois de plus. Enfin, nous tenons à vous remercier personnellement d'avoir joué à notre jeu.



Gagnez les récompenses Lanterne de votre plateau Domaine (voir page 12).



Effectuez l'action Courtisan (voir page 10).



Gagnez le nombre de points de clan indiqué.



Effectuez l'action Guerrier (voir page 9).



Avancez de X case(s) votre marqueur Influence sur la piste Passage du temps (voir page 12).



Effectuez l'action Jardinier (voir page 10).



Gagnez cette quantité de nourriture (max. 7 - toute quantité au-delà est ignorée).



Effectuez l'action Puits (voir page 7).



Gagnez cette quantité de fer (max. 7 - toute quantité au-delà est ignorée).



Effectuez une action de votre **domaine personnel**, comme si vous aviez placé un dé sur l'un de vos 3 emplacements Dé (voir page 8).



Gagnez cette quantité de nacre (max. 7 - toute quantité au-delà est ignorée).



Effectuez une action associée à une tuile Dé qui se trouve **dans le château** sur le plateau principal.



Gagnez 1 ressource de votre choix. Si l'icône indique un nombre, vous pouvez opter pour les mêmes ressources ou pour des ressources différentes pour atteindre le total indiqué.



Effectuez une action sur fond clair de n'importe quelle carte **dans le château** sur le plateau principal.



Gagnez X sceau(x) Daimyo (voir page 5).



Effectuez n'importe quelle action associée à une tuile Dé blanc **dans le château** sur le plateau principal.



Gagnez le nombre de pièces indiqué de la réserve commune.



Effectuez n'importe quelle action associée à une tuile Dé noir **dans le château** sur le plateau principal.



Payez le nombre de pièces indiqué à la réserve commune.



Effectuez n'importe quelle action associée à une tuile Dé corail **dans le château** sur le plateau principal.