

SAMOURAI & KATANA

RÈGLE DU JEU

Samourai et Katana est un jeu de stratégie et de diplomatie qui se déroule dans le Japon du 16^e siècle, en pleine période du **SENGOKU** « Le pays en guerre », c'est à dire de la fin des guerres d'Ōnin (1477) à la période Momoyama (1603). Chaque joueur incarne un puissant daimyo qui va essayer de réunifier le pays en pleine guerre civile en s'emparant et en conservant le titre de **SHOGUN** tant convoité.

1) BUT DU JEU :

Le joueur qui dépasse les 25 points d'honneur est désigné comme vainqueur.

Si plusieurs joueurs dépassent les 25 points, le joueur qui obtient la plus forte valeur l'emporte.

En cas d'égalité, on départage les joueurs selon l'ordre suivant : le joueur ayant le plus de points de clans, de villes, de territoires, de châteaux puis de samourais l'emporte.

Initiation : Pour commencer le jeu simplement et rapidement, il est conseillé de réaliser une partie courte, où le total des points d'honneur pour la victoire est fixé à 20.

2) NOMBRES DE JOUEURS :

Samourai et Katana est un jeu pour 3 à 6 joueurs.

3) MATÉRIEL :

- 1 plateau de jeu représentant le Japon au 16^e siècle,
- 55 cartes,
- 120 figurines samourais (20 par joueur),
- 18 figurines château (3 par joueur),
- 6 marqueurs d'honneur (1 par joueur),
- 19 pions villes (mineures et majeures),
- 24 pions koku (1, 2 ou 5),
- 6 cartes de clans.

4) PRÉPARATION DU JEU :

- Le plus jeune joueur reçoit la figurine « Empereur » qu'il pose devant lui.
- Chaque joueur choisit une carte de clan et prend les pions samourais et les 3 châteaux correspondant, ainsi que 5 koku de trésor.

- À 4 joueurs, on prend 20 samourais, à 5 joueurs 18 et à 6 joueurs 15.
- La carte de clan est un aide-mémoire et sert également de réserve pour les pions. Elle représente un clan puissant de l'époque.
- On mélange les marqueurs de ville en 2 tas distincts, celui des villes majeures et celui des villes mineures, puis chaque joueur tire 1 marqueur de ville majeure et 2 marqueurs de villes mineures. Ces 3 villes représentent les possessions de votre clan au début de la partie.
- Lorsqu'on joue à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur tire 1 marqueur de ville majeure et 3 marqueurs de villes mineures.

Exception : On ne peut pas posséder Kyoto, la capitale impériale, dès le début. On la soustrait donc au groupe des villes majeures avant d'effectuer le tirage.

- On pose 1 samourai par ville, puis chaque joueur reçoit 3 samourais supplémentaires qu'il distribue comme il veut entre ses 3 villes. La pose des samourais se fait dans l'ordre des aiguilles d'une montre en partant de l'empereur.
- Lorsqu'on joue à 3 ou 4 joueurs, on pose 1 samourai par ville, puis chaque joueur reçoit 4 samourais supplémentaires qu'il distribue comme il veut entre ses 4 villes.
- Les pions « villes » restants sont ensuite posés sur les territoires correspondants.
- Mélangez les cartes.
- Chaque joueur reçoit 5 cartes au premier tour.

LES CARTES :

Toutes les cartes possèdent une valeur en haut à gauche, qui représente la valeur de combat de la carte lors d'une bataille, certaines comportent en plus un pouvoir signalé par un texte. Lorsqu'un joueur possède une telle carte, il a le choix de l'utiliser soit pour son pouvoir soit pour sa valeur de combat. Plus le pouvoir est puissant, plus la valeur de combat de la carte est élevée.

Certaines cartes possèdent une valeur en bas à droite. En fonction du symbole, cette valeur peut soit être un bonus à votre valeur de combat (symbole de l'éventail), soit le coût à dépenser pour jouer la carte (symbole du koku).

Les cartes à fond bleu sont des cartes spéciales dont les pouvoirs peuvent être uniquement joués pendant les batailles.



Les cartes notées « à jouer n'importe quand » sont les seules cartes qui peuvent être jouées pendant le tour des autres joueurs. Néanmoins, un joueur qui ne possède plus que 2 cartes en mains ne peut plus jouer de cartes « à jouer n'importe quand », on considère que ces cartes perdent leur pouvoir.

Un joueur peut décider de jouer contre lui des cartes qui font perdre de l'honneur.

5) L'EMPEREUR :

Au premier tour, le joueur le plus jeune devient **Empereur**, ensuite, c'est le joueur qui possède le moins de points d'honneur qui devient **Empereur**. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui qui possède le moins de points de clans, de villes, puis le moins de koku et enfin le moins de samourais.

6) TOUR DE JEU :

Un tour de jeu se décompose en plusieurs phases :

• Phase 1) ACHAT ET POSE DES SAMOURAIS.

L'Empereur décide de l'ordre des joueurs pour la réalisation de cette phase.

• Phase 2) ACTIVATION DES CLANS.

L'Empereur décide de l'ordre des joueurs pour la réalisation de cette phase.

• Phase 3) DETERMINATION DE L'EMPEREUR ET DU SHOGUN.

Le joueur ayant le moins de points d'honneur devient le nouvel **Empereur**, le joueur ayant le plus de points devient le **Shogun**.

• Phase 4) LEVEE DES IMPÔTS, RECEPTION DES CARTES.

Les joueurs comptent leurs territoires et reçoivent leurs koku. Les joueurs complètent leurs mains en cartes. Cette phase est jouée simultanément par tous les joueurs. C'est l'Empereur qui gère cette phase.

6.J) ORDRE DE JEU :

Le tour de jeu est défini par l'Empereur.

L'Empereur nomme un joueur qui va exécuter sa phase d'Achat et de Pose des Samourais. Puis l'Empereur nommera un second joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient réalisé leur phase d'Achat et de Pose. L'Empereur peut jouer son tour quand il le désire.

La phase d'Achat et de Pose prend fin lorsque tous les joueurs ont joué. Puis l'Empereur recommence la même opération pour réaliser la phase d'Activation des Clans.

7) PHASE 1 : ACHATS ET POSE DES SAMOURAIS :

7.1) ACHATS :

Les joueurs réalisent leurs achats aux coûts suivants :

- 1 koku le samourai,
- 4 koku le château,
- 6 koku le château à Kyoto.

Attention ! Les déplacements ne sont payés que lors de l'activation des clans.

Lors de cette phase, on ne peut jouer aucune carte.

7.2) POSE DES PIONS :

Chaque joueur peut poser ses samourais ou ses châteaux dans les territoires dans lesquels il possède déjà un pion. Il ne peut y avoir qu'un seul château par territoire.

Attention ! Un pion posé est un pion joué, les joueurs n'ont pas la possibilité de replacer leurs pions.

8) PHASE 2 : ACTIVATION DES CLANS :

L'Empereur annonce quel joueur joue son tour. Le joueur peut dans l'ordre qu'il désire, exécuter des actions, tant que son trésor et ses cartes le lui permettent.

Une action peut être répétée plusieurs fois de suite. Un joueur peut se déplacer, jouer une carte puis se déplacer, combattre, jouer 2 cartes et ainsi de suite.

Le tour d'un joueur prend fin lorsqu'il n'a plus d'actions à réaliser.

Voici les différentes actions possibles :

8.1) JOUER UNE CARTE :

Un joueur peut jouer une carte, dont il exécute immédiatement le pouvoir. S'il y a des points d'honneur présents sur les cartes ceux-ci sont immédiatement comptés ou décomptés.

8.2) DEPLACER SES SAMOURAIS :

On se déplace d'un territoire à un autre territoire par terre ou par mer (liaison en bleu). Cette action coûte 1 koku, et permet de déplacer autant de samourais que l'on désire.

Le déplacement vers un territoire contenant un château vous appartenant est gratuit.

Un déplacement vers un territoire contrôlé par un de vos adversaires est considéré comme une attaque, il y a alors combat. On résout la bataille avant tout autre déplacement.



Pour contrôler un territoire, il faut y posséder soit un samouraï, soit un château. À l'issue du combat, les points d'honneur gagnés ou perdus sont immédiatement comptabilisés.

Attention ! Un pion posé est un pion joué, on ne peut rejouer un coup.

8.3) LES NEGOCIATIONS :

Un joueur peut décider de négocier avec un autre joueur en échangeant 1 carte ou en offrant des koku. On ne peut entamer des négociations qu'une seule fois par tour et ces négociations doivent se faire au grand jour, autour de la table.

9) LE COMBAT :

Lorsque des samouraïs appartenant à 2 joueurs différents se trouvent sur le même territoire, il y a combat. On ne peut pas réaliser d'attaque venant de plusieurs territoires. On doit résoudre le combat avant toute nouvelle action. Quelle que soit l'issue de la bataille, le joueur dont c'est le tour, pourra reprendre le cours de sa phase normalement.

Chaque joueur choisit 2 cartes et chacun peut ajouter 1 carte spéciale supplémentaire (**fond bleu**). L'attaquant annonce le nombre de cartes qu'il joue 2 ou 3 (**2 cartes de combat + 1 spéciale**). Il place ses cartes de telle manière à ce que, s'il y a une carte spéciale, elle se détache des autres cartes. Le défenseur peut alors annoncer le nombre de cartes qu'il joue et procède comme l'attaquant.

Un joueur est toujours obligé de poser 2 cartes dans un combat.

Si un joueur attaqué ne possède pas 2 cartes de dans pour se défendre, il complète sa main à hauteur de 2 cartes. Seule la valeur de combat de ses cartes est alors prise en compte, les événements ou les cartes « à jouer n'importe quand » ne sont plus valables.

Les joueurs retournent alors leurs cartes en même temps. Les 2 premières cartes servent en tant que valeur de combat, elles sont posées sur la gauche du joueur, la carte spéciale est posée sur la droite.

Chaque joueur additionne les points de combat de ses premières cartes, puis y ajoute ses samouraïs (**4 maximum**) et exécute le pouvoir de sa carte spéciale s'il en a joué (**effet particulier ou bonus au combat**).

Un joueur peut engager autant de samouraïs qu'il désire dans un combat, mais seulement 4 compteront pour le combat. Chaque samouraï vaut 1 point de combat. **Un joueur en défense sur un territoire de montagnes, bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 au combat.**

Le joueur ayant le plus de points de combats remporte la bataille.

Le vainqueur de la bataille gagne 1 point d'honneur. Il avance d'autant son marqueur d'honneur sur la piste, et prend le contrôle du territoire.

En cas d'égalité, le défenseur conserve son territoire et l'attaquant retourne sur le territoire d'où il est venu. Personne ne remporte de point d'honneur.

Le perdant doit retirer du territoire ses samouraïs survivants.

Chaque joueur perd un nombre de samouraïs équivalent au nombre de sabres présents sur les cartes de son adversaire.

Attention ! Un joueur ne peut pas subir plus de 4 sabres de pertes dans un combat.

Les sabres en plus sont perdus.

Les samouraïs survivants du vainqueur restent sur le territoire, les samouraïs survivants du perdant doivent quitter le territoire.

S'ils appartiennent au défenseur, ils sont repositionnés à sa guise sur un ou plusieurs de ses territoires.

S'ils appartiennent à l'attaquant, ils retournent sur le territoire d'où ils ont lancés l'attaque.

Si le vainqueur perd tous ses samouraïs lors du combat, alors il ne s'empare pas du territoire.

Le territoire n'appartient plus à personne, il devient libre. Si le territoire possédait une ville, le marqueur de la ville devenue libre est posé sur le plateau de jeu.

Les cartes jouées sont toutes défaussées.

Chacun des joueurs reçoit 2 nouvelles cartes sauf si le vainqueur est le défenseur, dans ce cas il reçoit 3 nouvelles cartes.

9.1) LES CHÂTEAUX :

Lors d'un combat, le château multiplie la plus faible carte de combat par 2.

La valeur de combat d'un château seul est de 0 point de combat.

Ainsi lors d'une bataille concernant un château sans samouraïs, seule compte la valeur de combat des cartes jouées, la plus faible carte étant multipliée par 2.

Le déplacement vers un territoire contenant un château de votre couleur est gratuit.

Un joueur qui s'empare d'un château, peut le détruire ou le remplacer par un de ceux qu'il possède encore en réserve. Un joueur qui



possède tous ses châteaux sur le plateau peut détruire un de ses châteaux pour le mettre à la place du château nouvellement conquis. Un joueur ne peut construire qu'un château par tour. Les soulèvements **Ikko Ikki** et les **sectes** ne sont pas efficaces contre les châteaux.

Lorsque le joueur a fini toutes ses actions, il met fin à son tour en l'annonçant et commence à compter ses points d'honneur.

9.2) ÉLIMINATION D'UN JOUEUR :

Le joueur éliminé revient au tour suivant avec un soulèvement **Ikko Ikki** gratuit, 5 samourais et 4 koku.

10) COMPTABILISATION DES POINTS D'HONNEUR :

Pour chaque clan, le décompte des points d'honneur se fait sur le contour du plateau avec une figurine de samourai à sa couleur. Un joueur reçoit des points d'honneur lorsqu'il gagne des combats (1 pt d'honneur par combat gagné) ou en jouant certaines cartes. Il en reçoit également en contrôlant des provinces, ensemble de territoires de même couleur. Une province est contrôlée lorsqu'un joueur possède au moins 1 samourai ou 1 château sur chacun des territoires la constituant.

Lorsqu'un joueur possède une province complète, il encaisse les points d'honneur que rapporte cette province (voir table des provinces sur le plateau).

11) PHASE 3 : DÉTERMINATION DE L'EMPEREUR ET DU SHOGUN :

Le joueur ayant le moins de points d'honneur devient **Empereur**. Un joueur reçoit 1 point d'honneur par tour s'il reste **Empereur**. Il décide de l'ordre de jeu des joueurs.

Le joueur ayant le plus de points d'honneur devient **Shogun**. Cette charge prestigieuse est difficile à assumer. Chaque fois que le **Shogun** perd une bataille, il perd 1 point d'honneur.

Le **Shogun** reçoit un déplacement gratuit supplémentaire à chaque tour de jeu.

12) PHASE 4 : LEVÉE DES IMPÔTS :

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour de jeu, on calcule les impôts de chacun.

Chaque joueur reçoit des koku pour les territoires qu'il contrôle. Chaque territoire de plaine rapporte 2 koku, chaque territoire de montagne rapporte 1 koku.

12.1) RECEPTION DES CARTES :

Le nombre de villes possédées détermine le nombre de cartes que chaque joueur reçoit durant la phase de levée des impôts. Un joueur peut défausser autant de cartes qu'il désire avant de reconstituer sa main à 5 cartes.

Il reçoit des cartes supplémentaires en fonction des villes qu'il possède.

Chaque ville selon son importance rapporte des **points de clans (PC)**. Une ville majeure rapporte 2 PC, 1 ville mineure rapporte 1 PC.

De 1 à 5 PC : on reçoit 1 carte supplémentaire.

De 6 PC et + : on reçoit 2 cartes supplémentaires.

Un joueur qui n'a aucune ville, ne reçoit aucune carte supplémentaire.

Les cartes jouées sont défaussées face visible. Quand la pile est vide, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

13) RÈGLES SPÉCIALES ET PRÉCISIONS :

• **Kyoto** : la ville de Kyoto rapporte 1 point d'honneur par tour si l'on ne possède pas la province complète. La construction d'un château vaut 6 koku.

• **Vente de l'honneur** : lors de son tour de jeu, un joueur peut échanger des points d'honneur contre des koku : 2 points d'honneur = 1 koku.

• **Litige** : En cas de litige c'est toujours l'Empereur qui tranche.

• **Justice Shogunale** : si vous êtes contrôlé par une justice shogunale vous ne pouvez pas réaliser l'action que vous avez entreprise. Une justice shogunale ne peut être jouée que sur soi.

• **Soulèvement Ikko Ikki ou Sectes (Hokke, Nichiren)** : On ne peut jouer une de ces cartes contre un joueur qui ne possède plus qu'un territoire.

• **Déshonneur** : On ne peut descendre plus bas que la case de déshonneur, les pertes de points d'honneur au delà de ce seuil ne sont plus comptés. Un joueur peut volontairement jouer des cartes affront ou complot contre lui.

• **Tsunami** : le joueur qui est contrôlé récupère les koku qu'il venait d'investir pour son déplacement maritime.

• **Alliance** : seuls les territoires terrestres adjacents, sont pris en compte. Tous les pions samourais, avec un maximum de 4 sont additionnés à vos propres samourais.



14) FIN DU JEU :

Lorsqu'un joueur passe la barre des 25 points d'honneur la partie prend fin, lorsque tous les joueurs ont réalisé leur tour de jeu. C'est le joueur qui aura atteint le plus grand nombre de points d'honneur qui gagne la partie.

15) RÈGLES OPTIONELLES :

Dès que vous connaissez le jeu, il est conseillé d'y ajouter les règles de diplomatie.

• NÉGOCIATION ET DIPLOMATIE :

Un joueur peut échanger 1 carte avec un autre joueur. On ne peut pas échanger de cartes contre des koku. Un joueur peut donner des koku comme il le désire à n'importe quel autre joueur.

Les négociations doivent être menées autour de la table au vu et au su de tous.

• SEPPUKU :

À son tour de jeu, un joueur qui ne possède plus qu'un territoire et 3 samourais ou moins peut décider de dissoudre son clan pour revenir comme un joueur éliminé au tour suivant.

• JUSTICE SHOGUNALE :

La carte peut être jouée pour défendre un autre joueur.

• TRESOR DU CLAN :

Chaque fois que vous le désirez, vous mettez des koku de côté (à l'abri du regard des autres joueurs). À la fin du jeu, les joueurs dévoilent leur trésor secret, on échange ces koku contre des points d'honneur (3 koku valent 1 point d'honneur).

Ces Koku ne peuvent jamais être volés, ni revenir en jeu dans les tours suivants.

• DURÉE :

On peut faire varier la durée d'une partie en fixant une limite de points d'honneur (30,35 ou 40 points d'honneur).

• AU PAYS DES KOKU :

Au dernier tour de jeu, les joueurs relèvent leurs impôts et les transforment en point d'honneur à 3 koku pour 1 point d'honneur.

• LA PUISSANCE DU SHOGUN :

Une fois par tour, le Shogun peut annuler le pouvoir de la carte de son choix du moment que la carte ne lui est pas destinée.

• ÉCHANGE :

Un joueur qui possède une main complète de cartes de combat (guerriers), l'annonce et peut en défausser 1 pour en piocher 1 nouvelle.

• EMPEREUR :

Une fois par tour, l'empereur peut vendre une charge qui vaut 1 point d'honneur au joueur de son choix. Le prix est fixé par l'Empereur. Ce pouvoir disparaît dès qu'un joueur franchit la barre des 25 points d'honneur.

• SOUTIEN DE L'EMPEREUR :

Une fois par tour, l'Empereur peut donner son soutien à un clan de son choix dans un combat. Dans ce cas, il l'annonce, et le joueur qui reçoit le soutien doit être consentant. L'Empereur prend alors entre 1 et 3 samourais n'importe où sur ses territoires et les pose sur le territoire où se déroule la bataille. Ces troupes sont ajoutées gratuitement aux 4 samourais du joueur allié (total maximum 8 samourais). Si le joueur soutenu gagne le combat, l'Empereur reçoit autant de points d'honneur qu'il a mis de samourais, puis les samourais retournent dans leur territoire de départ. S'il perd, l'Empereur perd tous ses samourais.

Les samourais impériaux ne subissent jamais de pertes dues aux sabres lors de la bataille.

Conseils aux joueurs :

Utilisez au mieux les événements, cherchez les interactions possibles entre vos cartes, réalisez des combos.

Étudiez particulièrement les voies maritimes, elles sont très dangereuses.

Surveillez constamment le jeu de vos adversaires et faites évoluer vos plans en conséquence. Dans votre tour, jouez en ayant un plan et un objectif précis du nombre de points que vous voulez acquérir. Calculez toujours les possibilités de marquage de point d'honneur de vos adversaires.

La charge d'Empereur doit vous permettre de remonter au classement, alors étudiez bien dans quel ordre vous ferez jouer vos adversaires. N'hésitez pas à les faire jouer lorsqu'ils sont dans une situation délicate.

Vous ne serez jamais assez fort seul contre tous.

Les châteaux sont une des clés de la victoire, le rassemblement éclair de vos troupes et la concentration de celles-ci vous permettront de vous emparer de n'importe quel territoire. Placez toujours les châteaux sur des territoires qui possèdent énormément de connexions maritimes.

Méfiez-vous des pirates Wako et conservez toujours de l'or en abondance pour vos déplacements.

Ne négligez jamais les cartes de culture Cérémonie du Thé, Théâtre

Na qui apporteront peut-être la victoire.



NOTE DE CONCEPTION :

Samourai et Katana s'inscrit dans mon idée de triptyque historique (Montjoie !, Azteca, et Samourais et Katana) où j'ai essayé de faire découvrir aux joueurs des peuples, des époques rarement traitées. À chaque fois, j'ai essayé de m'imprégner de ces époques pour créer des systèmes de jeu qui leur soient bien particuliers. Mon objectif n'est pas de simuler exactement chacun des événements de cette période, mais plutôt de mettre les joueurs dans une ambiance ludique qui les aide à ressentir les dilemmes des belligérants de l'époque.

La période du Sengoku est une période infiniment complexe, du fait des multiples successions, des disparitions de clans et du nombre impressionnant de batailles qui se sont déroulées. Le jeu traite d'une manière générale la période du Sengoku 1477-1600, il s'intéresse plus particulièrement aux années 1560 à 1600, période qui correspond à la réunification du pays. Je n'ai pas voulu donner de date précise pour chaque tour, mais ceux-ci représentent plus d'une dizaine d'années.

L'importance du relief, les difficultés de communication, l'éparpillement des clans, et les négociations sont des données essentielles du théâtre des guerres médiévales japonaises. Mon objectif était de réaliser un jeu simple, sans pervertir l'aspect historique de ces guerres, dans la mesure du possible. Ainsi, les montagnes et le découpage des provinces, inspirés du découpage administratif de l'époque, limite les mouvements et localise les batailles. Les voies maritimes ont été volontairement surestimées pour rendre le fait que le joueur réalise un acte de conquête réfléchi qui s'inscrit dans une politique d'extension de son fief sur une dizaine d'années.

Les daimyos se battaient pour agrandir leur domaine, mais aussi pour contrôler la région la plus riche du Japon : le Kinai. Cette région est le berceau de la civilisation japonaise, elle contenait beaucoup de villes, était extrêmement riche en rizières et possédait la capitale impériale Kyoto dont le rayonnement culturel éblouissait les plus frustrés guerriers du nord et les sauvages pirates Wako du sud. La difficulté du jeu a été de trouver un équilibre entre le centre riche, le nord et le sud plus pauvre, et plus sauvage. Dans le jeu, le contrôle du Kinai est un élément essentiel, mais pas obligatoire pour gagner. J'ai porté une attention toute particulière aux cartes qui, à elles seules retranscrivent, l'ambiance de rivalités existant entre les clans. Ces cartes sont le cœur du jeu qui malgré leur petit nombre, peuvent se combiner entre elles et former de multiples combinaisons. Le joueur est toujours placé devant le dilemme d'utilisation de ses cartes : combat ou pouvoir ?

Le jeu pousse à maximiser son jeu de cartes.

Le Japon possédait une société très hiérarchisée, L'Empereur possédait une réelle force idéologique, j'ai voulu représenter tout ceci par les 2 charges Empereur et Shogun que les joueurs doivent assumer.

Petit Historique :

Après les guerres d'Ōnin (1467-1477), les sengoku-daimyos se disputent le contrôle du pays. D'obscurs seigneurs en profitent pour envahir les provinces des grands seigneurs épuisés par la guerre. Ils construisent des châteaux, s'entourent de vassaux plus ou moins fidèles, forment des armées de métier et gèrent directement le développement de leurs mini-états. Ainsi commencent les guerres féodales au cours desquelles « les petits évincèrent les grands ». Chaque daimyo tentait d'agrandir sa principauté par tous les moyens possibles : guerre, mariage, diplomatie. Le rétablissement d'un pouvoir central fut d'une part l'œuvre de 3 chefs de guerre : Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1536-1598) et Tokugawa Ieyasu (1542-1636) ; et d'autre part lié à l'arrivée des portugais en 1543 qui importèrent et facilitèrent l'emploi des armes à feu et permirent le développement du commerce maritime. À partir de 1560, apparaît une volonté d'unification du Japon.

Certains daimyos sont assez puissants pour devenir Shogun et faire régner l'ordre. Le dernier de ces grands seigneurs, Tokugawa Ieyasu, unifia le Japon en détruisant son rival, la maison des Toyotomi lors du siège d'Osaka et la bataille de Tennoji en 1615. Il donnera une nouvelle dynastie de Shogun au Japon jusqu'en 1867.

Les principaux belligérants :

(réalisé à partir de l'ouvrage « The samurai sourcebook » de Stephen Turnbull)

Oda Nobunaga (1534-1582) :

Son père mourut alors qu'il avait 15 ans. Peu enclin aux affaires de son clan son tuteur est obligé de se faire *hara kiri* pour le forcer à diriger ses domaines. Il devient vite célèbre en battant l'armée d'Imagawa Yoshimoto très largement supérieure (25000 hommes contre 3000) à la bataille d'Okehazama en 1560. En 1564, il bat le Saito et fait du château de Gifu sa nouvelle capitale. Il combat les Asai et les Asakura en 1570. Il détruit les temples du Mont Hiei en 1571 causant l'effondrement des puissants et indépendants moines guerriers. Il s'engage à lutter contre les sectes et les soulèvements Ikko Ikki, autres religions rivales.



En 1575, il remporte la bataille de Nagashino contre Takeda Katsuyori fils de Takeda Shingen son grand rival, où, grâce à un emploi massif des armes à feu, il détruit la célèbre cavalerie des Takeda. Les Takeda perdent 67% de leurs troupes et 54 chefs sur 94 engagés.

Oda Nobunaga réussit à unifier une partie du Japon, mais est assassiné par un de ses lieutenants Akechi Mitsuhide en 1582 avant d'avoir pu finir son œuvre. Oda Nobunaga fut un véritable stratège, sa grande mobilité ainsi qu'un emploi méthodique des armes à feu révolutionnèrent l'art de la guerre.

Takeda Shingen (1521-1573) :

Il est l'exemple parfait d'un daimyo de l'époque Sengoku. Il dirigea ses provinces d'une main de fer et fut servi loyalement par ses 24 généraux. Battu en 1548 à la bataille d'Uedahara par Murakami Yoshikiyo, qui fut le premier à utiliser une unité de 50 hommes armés d'arquebuses chinoises dans une bataille. Takeda Shingen prend sa revanche à Shiojiritoge la même année en défaisant, par une attaque de nuit, l'armée d'Ogasawa Nagatoki.

Rival de Uesugi Kenshin et d'Oda Nobunaga, il affronta Uesugi à 5 reprises à Kawanakajima. La 4ème bataille en 1561 fut la plus sanglante de toutes celles du Sengoku. Uesugi perdit 72% de ses troupes et Takeda, supposé être le vainqueur en perdit 62%. Il participa également à l'indécise bataille de Mikata ga Hara en 1572 contre Tokugawa Ieyasu. Il fut tué par un tireur embusqué au siège du château de Noda, alors qu'il écoutait un joueur de flûte qui toute les nuits jouaient pour remonter le moral de la garnison. Le film *Kagemusha* d'Akira Kurosawa raconte l'incroyable histoire de sa mort et du serment que firent ses successeurs à cacher sa mort pendant 3 ans.

Uesugi Kenshin (1530-1578) :

Il est célébré comme l'un des plus grands stratèges de cette époque, adopté par Uesugi Norimasa, il fut constamment en guerre contre les Hojo et les Takeda. Il combattit à 5 reprises à Kawanakajima Takeda Shingen (1553, 1555, 1557, 1561, 1564). Il remporta les victoires de Nanao et Todorigawa en 1577 sur Oda Nobunaga. En 1578, il s'allie avec Takeda Katsuyori contre Oda Nobunaga, mais sa mort soudaine et mystérieuse laisse penser qu'il a été assassiné.

Toyotomi Hideyoshi : (1536-1598) :

D'origine humble, il servit loyalement Oda Nobunaga lors de toutes ses batailles, il remporte la bataille de Yamazaki en 1582 ou il défait Akechi Mitsuhide l'assassin de son maître. Puis, il élimine les partisans d'Oda à la bataille de Shizugatake en 1583. Il devient le nouveau maître, seul Tokugawa Ieyasu s'oppose à lui. L'indécise bataille de Nagakute en 1584 les

oblige à faire la paix. Toyotomi Hideyoshi, se lance alors dans la pacification du Shikoku et du Kyushu. Il détruit les puissants Hojo à Odawara en 1590.

De 1592 à 1598, il se lance à l'invasion

de la Corée pour occuper les milliers

de guerriers

inactifs, mais

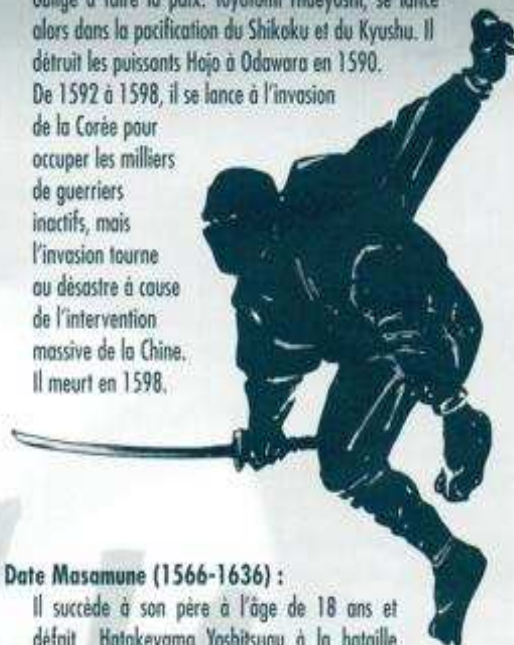
l'invasion tourne

au désastre à cause

de l'intervention

massive de la Chine.

Il meurt en 1598.



Date Masamune (1566-1636) :

Il succède à son père à l'âge de 18 ans et défait Hatakeyama Yoshitsugu à la bataille d'Hitotoribashi en 1585. En 1589, il s'empare du château de Kurakawa appartenant aux Ashina. En 1590, il subit la défaite des Hojo et négocie un arrangement avec Hideyoshi. En 1600, il soutient les Tokugawa et combat Uesugi Kagetsu (neveu de Uesugi Kenshin). Il reçoit en récompense le fief des Uesugi.

Il combat à Osaka (1615) avec les Tokugawa et Uesugi Kagetsu. Intéressé par le christianisme, il envoie une ambassade en Europe dirigée par Hasekura Tsunenaga. Il meurt paisiblement à l'âge de 70 ans avec une grande réputation de mécène, guerrier et diplomate.

Tokugawa Ieyasu (1542-1616) :

Enfant, il fut otage des Imagawa, il combattit Oda Nobunaga. Son alliance avec ce dernier, lui permit de le servir loyalement lors des batailles d'Azukizaka en 1564, d'Anegawa en 1570, Mikata ga Hara en 1572 et Nagashino en 1575. La mort d'Oda Nobunaga, le pousse à lutter contre Toyotomi Hideyoshi, mais la bataille de Nagakute en 1584 se clôt sur un statu quo.

Il refuse de s'engager dans l'expédition de Corée et se retrouve en position de force à la mort de Toyotomi Hideyoshi. Néanmoins, il soutient les toyotomi contre la puissante alliance de Ishida Mitsunari qui est écrasée à la célèbre bataille de Sekigahara en 1600. Il devient Shogun en 1603 et se débarrasse des derniers Toyotomi lors du siège d'Osaka en 1614-1615. Il établit la paix et une dynastie de Shogun qui dura 250 ans.



Bibliographie :

Voici une partie des ouvrages consultés pour la réalisation de Samourais et Katana.

- **Histoire du Japon et des Japonais** de Edwin O. Reischauer éditions du Seuil, 1997
- **Le Monde à l'Envers** de Pierre F. Souyri 1998 Maisonneuve et Larose, 1998
- **Japon, architecture universelle**, de Tomoya Masuda office du livre, 1969
- **Le Japon médiéval**, J. N. Léonard, Time life.
- **Atlas du Japon**, Martin Colclutt, Marius Jansen et Isao Kumakura, éditions du Fonal 1989
- **Histoire du Japon**, Michel Viô, Que sais-je ?, PUF 1990
- **Samurai warfare** Dr Stephen Turnbull, arms and armour 1996
- **Samurai, the warrior tradition**, Dr Stephen Turnbull, arms and armour 1996
- **The samurai sourcebook**, Dr Stephen Turnbull, arms and armour 1998
- **Samurai armées 1550-1610**, Dr Stephen Turnbull, men-at-arms series 86, Osprey 1998
- **Samurai 1550-1600**, Anthony J. Bryant, warrior series 7, Osprey 1997
- **The samurai**, Anthony J. Bryant, elite series 23, Osprey 1997
- **Sekigahara 1600**, Anthony J. Bryant, campaign series 40, Osprey 1995
- **Sengoku** (jeu de rôle), Anthony J. Bryant et Mark T. Arsettault, Gold Rush Games 1999
- **L'art de la guerre**, Sun Tzu, Flammarion 1972

BD :

- **Le Vent des dieux** (BD) Adamov, Cothias, Gioux, le Lombard

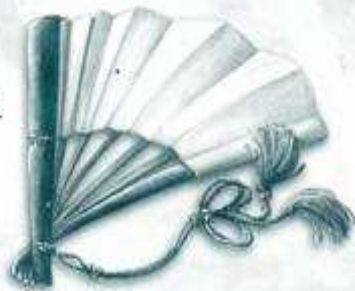
Films :

- **Ran**, Akira Kurosawa, 1985
- **Kagemusha**, Akira Kurosawa, Toho/Century Fox 1980
- **Les 7 samourais**, Akira Kurosawa, Toho 1954

N'hésitez pas à m'envoyer vos avis, vos modifications, et vos options pour faire vivre le jeu.

Merci à tous,

Pascal BERNARD.



CRÉDITS

Samourai & Katana est un jeu édité par **TILSIT ÉDITIONS**
8, place Marcel Rebuffat - Z.A. Courtabœuf 7
91140 Villejust - France

web : www.tilsit.fr

e-mail : equipe@tilsit.fr

Auteur : Pascal BERNARD (l'histoire Sengoku)

Illustrations : Thierry Masson

Tests : Nathalie BRIE (grisbe patride), Sylvain GARET (coupe-coupe), Stéphane COLLON (petit scarabee), Eric PIALLAT (monieur L'Empereur), Hervé COUVREUR (prince de Sakai), Mathias DUCHAMP (alcool de riz), Franck DUPONT (fils de Kamikaze), Cédric JOLIN (opération ninja), Geoffrey PICARD (le misérable rosin, réincarnation peu fidèle de Odo Nobunaga), Michaël Crabitto (honorabile samouraï, reproduction fidèle de Tokugawa Iyeyasu), Julien Blondel (mister Zen, imitation de Akechi Mitsuhide), Alain BRAVER (Grande Bouche, l'homme qui dévale les conspirations) Florence LERENARD (petit dragon du firmament), Nicolas ANTON (vieux pékinois), Séverine BERNARD (miss > Cool, j'ai fallu gagner), Eric GOLDMAN (le Golget japonais).

Je tiens à remercier particulièrement Geoffrey PICARD, Michaël CRABITTO et PAPICHOU pour leur aide et leur documentation sur le Japon médiéval.

Développement : Tilsit Team

Maquette : ASMODEE pour la version française

Fabrication : GD Production.

Fabriqués en France.

© TILSIT Éditions 2000 pour la version française.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour grande connaissance des informations relatives sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr

TILSIT
ÉDITIONS

RÈGLES EXTENSION GONDOR & MORDOR

Introduction

Saroumane a été vaincu, mais désormais la guerre se déplace vers le sud, alors que les forces du Mordor s'avancent pour défaire les forces assiégées du Gondor. Toutes les Terres du Milieu sont impliquées dans cette bataille, les forces du Bien affrontant celles du Mal pour la domination de ces terres. Quel camp sera victorieux alors que l'Anneau Unique s'approche de la Montagne du Destin ?

Cette extension du jeu, Risk, Le Seigneur des Anneaux, porte la bataille sur les terres du Gondor, du Mordor et du Haradwaith. Vous pouvez aussi jouer à un jeu unique pour deux joueurs qui vous permet de revivre la grande bataille de Minas Tirith.

COMMENT JOUER À RISK, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, AVEC L'EXTENSION

1. Placez le plateau de jeu contre celui de la boîte de jeu Risk Seigneur des Anneaux, comme indiqué ci-dessous.



2. Trois Territoires du plateau principal sont maintenant directement reliés à ceux de l'extension: le Pays des vieux Biscornus à Drúwaith Iaur, la Trouée de Rohan à Minas Tirith et les Marais des Morts à l'Ithilien et à la Vallée d'Udûn.

Contenu :

1 plateau de jeu double face,
2 armées du Bien (verte et
jaune), 2 armées du Mal (rouge
et noire), 55 cartes (22 cartes
Territoire, 17 cartes Aventure,
16 cartes Siège de Minas Tirith),
1 de rouge, 1 de noir.

Les ports de Belfalas et d'Umbar sont reliés aux 3 ports du plateau principal. Vous pouvez vous déplacer directement d'un de ces ports vers n'importe quel autre port.

Le chemin de la Communauté traverse maintenant 3 Territoires supplémentaires avant d'atteindre la Montagne du Destin. Déplacez la Communauté normalement, mais quand elle atteint la Montagne du Destin, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, la partie continue, mais un résultat de 4 à 6 entraîne la fin de la partie !

- Mélangez les nouvelles cartes Territoire et Aventure avec celles de la boîte de jeu, Risk, Le Seigneur des Anneaux.
- Vous pouvez mélanger les personnages des 2 jeux. Les bataillons de l'extension sont équivalents à ceux de la boîte de jeu Risk, Le Seigneur des Anneaux.



1 bataillon



3 bataillons



5 bataillons



- Prenez le nombre suivant de bataillons:
2 joueurs 60 bataillons chacun
3 joueurs 50 bataillons chacun
4 joueurs 45 bataillons chacun

- Prenez 4 cartes Aventure. Vous ne pouvez avoir plus de 4 cartes au cours de la partie.

GAGNER LA PARTIE

Quand la partie est terminée, le gagnant est désigné comme dans le jeu principal, avec ces exceptions:

- Barad-dûr rapporte 4 points supplémentaires à un joueur des forces du Mal.
- Minas Tirith rapporte 4 points supplémentaires à un joueur des forces du Bien.
- Si la Montagne du Destin est occupée par les forces du Bien, leur joueur gagne 4 points supplémentaires.

© MMIII New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, events, items and places therein.™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Tous droits réservés.

www.lordoftherings.net www.lotrfanclub.com

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : Zi Lourde,

57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email: "consol@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., "1 Holveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro

Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.fr



090348422101

RÈGLES ALTERNATIVES

ALLIANCE DU BIEN CONTRE LE MAL
(pour 4 joueurs)

Dans cette variante du jeu, le calcul des points est modifié afin de prendre en compte la collaboration des joueurs des forces du Bien ou du Mal. Jouez la partie normalement. Lors du décompte des points à la fin de la partie, calculez les scores des joueurs selon la méthode habituelle, puis:

- Les joueurs des forces du Bien additionnent leurs scores.
- Les joueurs des forces du Mal additionnent leurs scores.

Le vainqueur est le joueur de la force victorieuse ayant le plus haut score individuel.

LA TRAQUE DU PORTEUR DE L'ANNEAU
(pour 2 ou 4 joueurs)

Jouez la partie normalement, sauf que:

- Si la Communauté atteint la Montagne du Destin, les forces du Bien gagnent automatiquement la partie.
- Si les forces du Mal capturent la Communauté lors de son périple à travers les Terres du Milieu, elles gagnent immédiatement.

Si vous êtes un joueur des forces du Mal, vous pouvez essayer de capturer la Communauté quand l'Anneau Unique est dans un Territoire vous appartenant au début de votre tour. Vous devez lancer 2 dés et vous réussissez si vous obtenez 12.

Si vous avez un héros sur ce Territoire, ajoutez 1 à votre résultat. Sur n'importe quel Territoire du Mordor, ajoutez aussi 1.