Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

GENJI

BY DYLAN KIRK

自分と気
こそは
と気位い高く
いらつしや
め活才したり
は不愉嬉んだり
快な者なさる
だと見程度の
くだ嬉んだり
したり嬉んだり
嬉んだり
なさる同じと
程度の更尤と

GENJI

Un jeu de société romantique à l'apogée de la période Heian
par Dylan Kirk
Pour 2 à 6 joueurs, âgés de 10 ans et plus

1010 AD: Dans la cour impériale de l'ancien Japon, le titre d'un livre est sur toutes les lèvres: Le Roman de Genji, l'histoire du plus grand amoureux de tout le Japon. Dans un monde où les nuits sont remplies de romances, tous les hommes de la cour de l'empereur veulent imiter le succès de Genji. L'amant le plus prolifique rentrera à tout jamais dans l'histoire comme le véritable Genji!

MATÉRIEL

Un jeu de cartes comprenant: 82 *cartes poétiques* en quatre *saisons* et trois *modes*, 6 *cartes bonus*, 12 *cartes princesse*, 4 *cartes de saison*, 3 *cartes mode*, 6 pions, 6 ensembles de jetons, chacun comprenant, 15 *jetons armoiries* et un *marqueur maison*, Les règles du jeu

BUT DU JEU

Vous êtes un courtisan dans la cour de l'empereur Ichijo. C'est une période dans l'histoire japonaise où la poésie et les arts règnent suprême. Votre objectif est d'augmenter votre réputation à la cour impériale en visitant les princesses discrètement - gagnant leurs cœurs en écrivant la meilleure poésie de l'amour. A la fin du jeu, le courtisan qui a le plus de *points de réputation* gagne!

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit un pion pour représenter son "courtisan" au cours de la partie. Il reçoit aussi un *marqueur maison*, et 15 *jetons armoiries* – tous de la même couleur que son pion. Afin de choisir le joueur qui entamera le jeu, tout le monde raconte une histoire d'amour - soit tragique, soit réconfortante - à partir de son expérience personnelle (ou, si nécessaire, de quelqu'un d'autre). Si tout le monde est d'accord que votre histoire romantique est la plus émouvante, vous pouvez choisir la personne qui va commencer d'abord. Ou les joueurs peuvent faire un tirage aléatoire des *jetons armoiries*. Les joueurs prendront ensuite leur tour dans le sens de l'aiguille.

Placez les douze *cartes princesse* en rond dans un ordre aléatoire, face visible vers le haut, correspondant approximativement aux douze points de l'horloge. Placez les quatre *cartes de saisons* en pile au centre du cercle, avec *printemps* en haut (en dessous mettez *été*, puis *automne* et enfin *l'hiver*). Sélectionnez une *carte mode* au hasard et placez-la, face visible vers le haut, à l'intérieur du cercle, comme illustré. Placez le reste des *cartes mode* sous cette carte.

Piles de talon et écart: Le marchand de carte devrait bien mélanger les cartes et distribuer cinq cartes par personne. Les cartes restantes (le talon), devraient être placées à l'intérieur du cercle, face cachée, laissant de la place pour les cartes défaussées (l'écart), face visible, comme illustré.

Maison: Chaque courtisan a une princesse préférée - qui le préfère aussi. Commençant par le premier joueur, chaque joueur place son pion et *marqueur maison* de même couleur sur sa *carte princesse* préférée pour désigner sa maison. Votre maison ne peut pas être adjacente à, ou partager une carte avec celle d'un

autre courtisan. Enfin, prenez les *jetons armoiries* de votre couleur et gardez les prés de vos mains. La préparation du jeu est maintenant terminée.

Déroulement du jeu

Genji se joue au fil des quatre saisons. Pour jouer un jeu plus court, réduisez les saisons. Le jeu se termine à la fin de l'hiver, sauf si un gagnant est identifié plus tôt. Au cours de chaque saison, les courtisans s'élancent dans leurs tournées de la capitale impériale, Kyoto, visitant autant de princesses qu'ils jugent prudent, offrant à elles de belle poésie. Lorsque le premier courtisan fait son retour à sa maison, marquant la fin de la saison, tous les exploits romantiques des courtisans sont évalués. À la fin de l'année, les courtisans comparent leurs réputations et l'un d'eux sera déclaré comme ayant l'esprit véritable de Genji!

Prenez votre tour: Chaque tour comprend deux phases. La première phase est toujours BOUGER, la seconde est un choix entre deux actions: ÉTUDIER ou COURTISER. Lorsque vous avez terminé les deux phases, le tour se termine et le jeu passe au joueur suivant.

BOUGER: Vous devez choisir dans quelle direction bouger votre pion au début de chaque saison, et vous devez continuer dans ce sens jusqu'à la fin de la saison. Souvenez-vous: bien que chaque joueur prenne son tour dans le sens de l'aiguille d'une horloge, le sens du mouvement pour votre pion peut être dans le sens contraire. *Marqueurs maison* sont conçus pour vous pointer dans la direction de votre déplacement. Chaque tour, vous avez la possibilité de bouger une, deux, ou trois cartes dans votre sens de déplacement. Si vous êtes le premier qui retourne chez vous cette saison, vous devez vous arrêter là. Cela implique aussi que tous les autres courtisans doivent rentrer chez eux. Toutefois, comme premier à la maison, vous pouvez toujours faire une dernière action *courtiser* ou *étudier* en arrivant là. Étant le premier à la maison, cela vous confère certains autres avantages. Voir section «Mettre fin à la saison».

Juger la beauté d'un poème

Les *poèmes* en Genji abordent un certain nombre de thèmes. Toutes les cartes (sauf les *cartes bonus*) indiquent, par des symboles, les thèmes auxquels ils se rapportent. Les thèmes et leurs symboles sont:

Modes

Mélancolie *nature* *et romance*

Saisons

Printemps *été* *automne* *et hiver*

Dans Genji, la beauté d'un *poème* dépend du contexte dans lequel il est lu. Un *poème* au sujet du printemps semble plus beau quand il est cité au printemps. Un *poème* au sujet de la nature est plus beau quand il est présenté à une princesse qui aime la nature. En d'autres termes, plus le *poème* s'insère dans le contexte, plus il a de la beauté.

Afin de déterminer la beauté d'un *poème*, comparez des symboles sur vos cartes poétiques aux symboles sur les cartes suivantes: la *carte princesse* en jeu, la *carte de saison*, et la *carte mode*. La beauté d'un poème s'augmente CHAQUE FOIS quand le symbole sur les cartes correspond à un symbole sur la(les) *carte(s) poétique(s)*.

Imaginez-vous que vous jouez une *carte poétique* montrant deux symboles de printemps, sur une princesse qui aime le printemps et pendant la saison de printemps. Le premier symbole de printemps dans le *poème* compte une fois pour la princesse et une fois pour la saison. Il en va de même pour le second symbole de printemps sur la carte. Dans ce cas, la carte a une *beauté* de quatre. N'oubliez pas: La beauté est seulement pour *poèmes*, elle ne se traduit pas directement aux *points de la réputation*.

Actions:

ÉTUDIER: Vous pouvez *étudier* les classiques pour mieux comprendre la poésie. Jeter toutes cartes indésirables de votre main dans l'écart et les remplacer par un nombre égal de cartes du talon.

COURTISER: Pour *courtiser*, vous "écrivez" des poèmes. Pour écrire un poème, vous placez carte(s) poétique juste à l'extérieur du cercle des *cartes princesse*, à côté de la princesse qui vous visite. Si vous êtes sur une carte avec un autre courtisan, ignorer le - c'est pour cette raison qu'on a inventé les écrans de bambou! *Poèmes* sont composés d'une ou deux *cartes poétiques* de votre main. *Cartes poétiques* sont, ou bien les "débuts", ou bien les "terminaisons" des *poèmes*. Les cartes de début ont trois versets de la traduction. Les terminaisons s'affichent une estampe de la signature rouge sur la partie écrite en japonais, et ont deux versets de la traduction. Vous pouvez placer un *poème* d'une seule carte de n'importe quel type, ou deux *cartes poétiques* qui comprennent un début et une terminaison. *Poèmes* sont notés par leur *beauté*. *Beauté* est basée sur la façon dont les symboles sur les cartes poétiques correspondent à la mode actuelle (*représenté* par la *carte mode*), la saison en cours (sur la *carte de saison*), et les préférences personnelles de l'auditoire (sur la *carte princesse*). Voir l'encadré «Juger la beauté d'un poème» pour plus de détails. L'action *courtiser* peut impliquer la mise d'un poème, le conteste d'un *poème* d'un autre joueur, ou les deux actions l'une après l'autre. Avant de placer un *poème* sur une carte princesse, vous devez contester le(s) poème(s) laissé la par d'autres joueurs. C'est parce que vous ne pouvez pas placer un *poème* sur une *carte princesse* qui porte un *poème* d'un autre joueur. Vous pouvez contester autant de *poèmes* sur *une carte princesse* que vous vouliez ou

soyez capable. Si vous avez assez de *cartes poétiques* pour placer un *poème* une fois que vous avez effacé tous les autres, vous pouvez le faire. Votre tour se termine lorsque vous placez un *poème*, ou lorsque vous refusez d'en placer un. L'action *«courtiser»* se fait comme suit:

Quand il y a aucun poème opposant sur la Princesse:
- s'il y a aucun poème, vous pouvez en écrire un.
- s'il y a un de vos poèmes, vous pouvez en ajouter un autre.

Quand il y a un poème opposant sur la Princesse:
- s'il y a un poème de deux cartes, vous pouvez le contester.
- s'il y a un poème d'une carte, vous pouvez le compléter.

Quand il y a aucun poème opposant sur la Princesse:

S'il y a aucun poème, vous le pouvez en écrire un:
Pourvu que le poème ait une *beauté* plus que zéro, vous pouvez placer un *jeton armoiries* sur la *carte princesse* et déposer votre *poème* à côté de sa carte pour tout voir. Vous pouvez placer un poème complet (un début ET une terminaison) ou un poème partiel (un début OU une terminaison). Vous placez seulement un *jeton armoiries* par *poème*.

S'il y a un de vos poèmes, vous pouvez en ajouter un autre:
Vous pouvez elle donner un *poème* supplémentaire qui a plus de beauté que celle du *poème* précédent. Ceci vous permet de placer un autre *jeton armoiries* sur elle, et de la rendre moins vulnérables aux avances des autres courtisans (en plus d'être simplement une chose jolie et romantique à faire pour l'une de vos chères aimantes)! Notez: si le *poème* précédent était un *poème* d'une seule carte, vous devez le compléter avant que vous pouvez ajouter d'autres *poèmes*. La princesse ne recevra pas de *jeton armoiries* supplémentaire parce que vous complétez votre propre *poème*. *Poèmes* supplémentaires peut seulement être placés au-dessus d'un *poème* complet, et ils doivent eux-mêmes être un poème complet. Les *poèmes* partiels ne peuvent pas être empilés au-dessus d'un autre *poème*, même s'il a une plus grande beauté.

Quand il y a un poème opposant sur la Princesse:

Les princesses sont capricieuses, et leurs cœurs peuvent facilement changer. Il est, donc, temps de prendre votre pinceau en main et à obtenir son changement d'avis!

S'il y a un poème de deux cartes, vous pouvez le contester:
Vous pouvez contester un *poème* d'une rivale en remarquant à la princesse le manque de la culture exposé par l'auteur. S'il ça augmente la beauté du *poème* vous pouvez placez une *carte poétique* - ou bien début, ou bien terminaison - au dessus de celle de l'adversaire correspondant (voir aussi les *cartes bonus*). Puis (1) jetez à la fois la carte remplacée, et celui que vous avez joué; (2) prendre la carte qui reste dans votre main - volant les versets de vos rivaux, et; (3) retirer son *jeton armoiries* de la princesse. Si il y a plus d'un *jeton armoiries* et poème sur la *carte princesse*, vous pourrez continuer à contester les *poèmes* comme expliqué juste à ce que vous n'avez plus de cartes à jouer. Si vous effacez finalement toutes les *poèmes* (et *jetons armoiries*) d'une *carte princesse* de cette façon, et vous avez encore assez de cartes poétiques pour écrire un *poème*, vous pouvez le faire.

Exemple: Seigneur To no Chujo a placé un *poème* complet (de deux *cartes poétiques*) à côté de Dame Ume. Il dispose d'un total de trois beauté, l'un sur le carte début, et deux sur la carte terminaison. Seigneur Genji arrive à la maison de Dame Ume et elle lui raconte tout l'histoire de son *poème* merveilleux de Seigneur To no Chujo. Consciente de la faiblesse de la carte de début, Genji offre une autre carte en place qui augmente la beauté du *poème*. Dame Ume voit la supériorité de la carte de Genji à la fois dans la mode et la saison, et n'est plus impressionnée par les efforts littéraires de To no Chujo. Elle donne les cartes poétiques à Genji, qui

jette immédiatement les cartes début (il ne veut pas être capturé en utilisant un verset qu'il a contesté), mais il vole la carte terminaison pour une utilisation ultérieure. Des qu'il a démontré sa sophistication à Dame Ume, il retire le *jeton armoiries* de To no Chujo et saisit l'occasion d'écrire un *poème* pour elle. Ce *poème* suivant peut être écrit sans aucune restriction, étant donné que la carte de Dame Ume ne porte pas maintenant de *jetons armoiries*. (Si Dame Ume avait de l'autre *jetons armoiries* de To no Chujo - et donc il y avait un autre *poème* au dessous de ce qui vient d'être enlevé - Genji aurait à contester tous avant de pouvoir placer un de ses *jetons armoiries* sur Dame Ume.)

S'il y a un poème d'une carte, vous pouvez le compléter:
Elle est une victoire facile - son prétendant n'a même pas pris la peine de finir sa cour, alors faites-le pour lui. Vous pouvez fixer une *carte poétique* pour remplir le *poème*, puis enlever le *jeton armoiries* de l'adversaire, et le remplacer par le vôtre. Une condition: les *poèmes* (compter deux *cartes poétiques* ensemble) doivent être d'une plus grande beauté que le *poème* (d'une carte) précédent. Vous ne pouvez pas contester directement un *poème* d'une carte, vous devez le compléter afin de le vaincre. Une *carte bonus* (voir encadré) ne peut être utilisée pour aider à l'achèvement d'un *poème* d'une carte.

Remarque: Lorsque vous contestez un *poème* à votre maison, les règles sont détendues. Votre *poème* résultant doit seulement égale ou dépasse la *beauté* du *poème* de l'adversaire pour le ruiner.

À la fin de son tour, le joueur, quand il a *bougé* et a pris une action, il tire les cartes du talon pour s'augmenter la main à cinq cartes. Le jeu continue alors dans le sens de l'aiguille d'une montre.

Mettre fin à la saison

La saison se termine immédiatement lorsqu'un joueur retourne à sa maison et termine son tour en faisant une action *courtiser* ou *étudier* finale. Immédiatement, mettre tous les autres pions des joueurs a leurs maisons - ils ne peuvent pas prendre d'autres tours cette saison.

Marquer les *points de réputation:*
Pour marquer les *points réputation*, les joueurs mettent leurs *jetons armoiries* dans la boîte du jeu. Le haut de la boîte devrait être placé de sorte qu'il y ait une petite ouverture pour mettre les jetons là dedans, mais les joueurs ne pourraient pas voir le nombre de jetons placés à l'intérieur. Accordez les *points de réputation* dans l'ordre suivant à la fin de chaque saison:

1) *Meilleur poème de la saison:* Lecteurs recherchent le plus beau poème sur la table. Celui qui a le *poème* le plus beau supprime le *jeton armoiries* et poème de la princesse à qu'il appartient, et place le *jeton armoiries*

Cartes bonus

Cartes bonus sont utilisés quand vous pouvez égaler, mais pas surpasser, la carte d'un opposant quand on conteste son poème. *Cartes* bonus sont soit «refined calligraphy» calligraphie de raffinée soit «signature stamp» (estampe de la signature). Seul d'un de chaque type de carte peut être utilisé pour ajouter un bonus à une *carte poétique*. Ceux-ci sont ensuite jetés avec le reste des cartes contesté dès qu'ils sont joués. Une *carte bonus* ne peut être utilisée pour vous aider à remplir un *poème* d'une carte.

Exemple: Seigneur To no Chujo a placé un *poème* de deux cartes poétiques a côté de la princesse Kiritsubo. Il dispose d'une *beauté* totale de quatre, deux par carte. Seigneur Genji arrive au pavillon de la princesse Kiritsubo et voit qu'aucun de ses cartes puissent surpasser une beauté de deux. Genji place une carte qui équivaut à la *beauté* de la carte de début de To no Chujo, mais place alors un "estampe de la signature" avec cela. Princesse Kiritsubo est tellement impressionne par l'estampe de signature qu'elle ne remarque pas que la *carte poétique* a la même valeur que le précédent. Elle oublie To no Chujo complètement, et Genji se débarrasse de la carte d'estampe de la signature, la carte poétique qu'il a jouée et la *carte poétique* qu'il a contestée. Il ramasse la *carte poétique* restante et a maintenant l'option pour écrire un *poème* nouveau.

supprimé dans la boîte du jeu avec un deuxième *jeton armoiries* de sa pile inutilisée (deux jetons au total). Les *cartes poétiques* supprimées vont dans la pile écart. S'il y a deux ou plusieurs poèmes à égalité pour la plus grande beauté, chacun des joueurs supprime le *jeton armoiries* de chaque princesse et le place dans la boîte du jeu, puis jette leur poème lié au jeton. Un *jeton armoiries* supplémentaire n'est pas ajouté dans ce cas.

2) *Bonus de «trompeur»*: Tout joueur qui a le *jeton armoiries* sur la maison d'un autre joueur (scandale!) le supprime de la princesse et le place dans la boîte du jeu. Ils jettent leurs *poèmes* dans la pile écart une fois marqué.

3) *Carte de saison*: Le joueur qui a le plus de jetons armoiries restants sur le tableau à la fin de la saison - après que les deux bonus précédents ont été marqués - saisit la carte de saison et la conserve jusqu'à la fin de la partie, car elle augment les points de réputation!

Égalités concernant la *carte de saison*: Si plus d'un joueur possède le même nombre de *jetons armoiries* sur le tableau, ils - tous et chacun - place un *jeton armoiries* dans la boîte du jeu et placent la *carte de saison* en bas de la pile des *cartes de saison*. Cette saison peut être jouée de nouveau si un tour supplémentaire est nécessaire afin de déterminer un gagnant.

À partir de la prochaine saison: La *carte de saison* passe à la saison prochaine (du printemps à l'été à automne et finalement à hiver) et tous les joueurs retournent à leurs propres maisons. Les *poèmes* qui n'étaient pas supprimés pour les bonus précédemment mentionné restent sur le tableau pour la prochaine saison. Les joueurs s'assurent que leurs mains sont portées à cinq cartes. Sélectionnez une *carte mode* au hasard pour commencer la nouvelle saison. Le joueur qui est arrivé le premier à la maison durant la saison précédente est alors autorisé à entreprendre une action *étudier* libre avant que le jeu recommence, puis à choisir qui commence à jouer la saison suivante.

Les cartes fleurs

Les *cartes fleurs* sont *cartes poétiques* spéciales. Pendant l'époque de Genji, il était courant d'envoyer des fleurs coupées avec un *poème* afin d'accentuer sa qualité saisonnière. Malheureusement, toutes les fleurs ne fleurissent pas pendant toute l'année! Les cartes fleurs montrent un symbole de la saison et deux symboles d'une fleur qui fleurisse pendant la même saison. Lorsque «en saison», les deux fleurs comptent comme si elles étaient un deuxième et troisième symbole de saison. Les fleurs sont «en saison» au cours de la saison marqué sur leur carte. Quand ce n'est pas leur saison, les symboles des fleurs «flétrissent» et perdent toutes de valeur.

Les *poèmes* sur les *cartes fleures* contiennent, généralement, référence à une certaine fleur qui fleurit dans la saison en question. Quand le *poème* peut être envoyé avec (ou simplement coïncide avec l'épanouissement d') une fleur de cette variété, l'impact du *poème* est beaucoup plus profond. Donc une référence à fleurs de la prune fonctionne très bien au début du printemps, mais au milieu de l'été, c'est complètement affreux!

Exemple: Genji joue un poème de deux cartes ou le début et la fin sont *les cartes fleurs*. Plus précisément, chaque carte montre un symbole du printemps et deux symboles des fleurs de la prune. Au cours du printemps, le *poème* aura une *beauté* minimum de 6. C'est parce qu'il compte 3 *beauté* pour chaque carte du *poème*: chaque carte compte une *beauté* pour le symbole du printemps, et deux pour les deux fleurs de la prune. Si la princesse se penche vers le goût de printemps, lorsqu'il est présenté à elle au cours du printemps, la beauté d'un tel *poème* composé de deux *cartes des fleurs* serait 12. Avec la même princesse, pendant l'été, le même poème aurait une *beauté* de seulement 2, parce que les fleurs de la prune ont depuis longtemps flétries, et seuls les symboles de printemps peuvent être comptés pour la *beauté*.

Fin de la partie et victoire

Le jeu se termine et les *points de réputation* sont calculés quand la saison d'hiver se termine. Les *points de réputation* sont accordés:

1 point pour chacun de vos *jetons armoiries* dans la boîte du jeu,
3 points pour chaque carte *de saison* en votre possession.

Une personne qui a plus de *jetons armoiries* gagne la partie automatiquement, indépendamment de la saison.

En cas d'égalité au total des *points de réputation*, lui qui a la plupart des cartes de saison gagne. Vous pouvez, ou bien, continuer à jouer en utilisant des cartes de saison qui étaient non réclamés en raison d'une égalité plus tôt.

Points à prendre

Beauté ne se traduisent pas en des points de réputation: il est seulement pour déterminer la puissance d'un poème dans la défense et pour le boni *«meilleur poème de la saison»*. Un seul *jeton armoiries* est placé pour un *poème*.

Une carte princesse ne peut pas soutenir les jetons armoiries de plus d'un joueur: vous devez enlever tous *poèmes* opposés (et au même temps les jetons) avant de pouvoir placer votre propre poème et *jeton armoiries* sur elle.

La direction bougé et la direction de jouer sont de deux choses différentes: lorsque vous terminez votre tour, le joueur à votre gauche commence son tour. Cela ne s'applique pas aux mouvements des pions. Vous pouvez choisir, au début de la saison, si votre pion se déplace dans le sens de l'aiguille d'une montre ou dans le sens contraire de l'aiguille. Vous changez l'orientation de votre *marqueur maison* pour que vous puissiez vous souvenir de votre direction de mouvement pendant la saison.

Poèmes qui restent pour une autre saison subira très probablement le changement de la valeur: Beaucoup de *poèmes* restera sur la table pour la saison prochaine. Par conséquent, il se pourrait que la *beauté* d'un *poème* augmente ou diminue. La poésie japonaise dépend beaucoup du temps et du lieu. La *beauté* des *poèmes* individuels doivent donc être jugés en fonction de la saison et de la mode actuelle. Les symboles du temps qui étaient en vigueur quand la carte a été placée ne se rapporte pas à la beauté actuelle du *poème*. Seuls les symboles courants quand la *beauté* est évaluée comptent!

Testeurs du jeu: *Tomoko Yoshida, Eva Lam, Samantha Lee, Ry Roberts, Manabu Iida, Kiyoi Iida, Kaëde Uji, Yusei Uji, Zoë Kirk, Dawn Ryan, Jess Main, Jason Jones, Gwynn Kirk, Joyce Lam, John Ford, Karie Ford, Robert Stevenson, Zhanna Parashchuk, Aaron Williams, Joe Bolick, Merle Bolick*

Un merci tout spécial à: *Ariel Seoane – conseil artistique, Dave Tomé – règles en anglais, Ran McLain – édition des règles, Scott Slomiany – aide avec les règles des actions, Joyce Lam – pour le prototype fantastique, Gwynn Kirk – lecture et édition des règles, Eric Levac et Louis Ma – pour m'avoir aidé avec les règles français, Emiko Kerkham – pour votre aide avec la traduction en Japonais, Manabu Iida, Nami Usui, Kazuyuki Uji, and Kaëde Uji – pour m'avoir aidé avec les règles japonais.*

Remerciements spéciaux: *mon épouse, Tomoko, pour s'être débrouillée avec cette obsession pendant tous les tests alpha et avoir fait la traduction des règles en japonais.*

Références et lectures:

Murasaki Shikibu, The Tale of Genji, traduit par Edward G. Seidensticker (2 volumes).
Divers Poètes, A Waka Anthology: Volume One: The Gem-Glistening Cup, traduit, avec un commentaire et des notes, par Edwin A. Cranston.
Divers Poètes, Kokin Wakashu: The First Imperial Anthology of Japanese Poetry, traduit et annoté par Helen Craig McCullough.
La bibliothèque de l'Université de Virginie, à l'initiative de texte japonais http://etext.lib.virginia.edu/japanese/