

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



REINER KNIZIA'S

SAKURA

LE JARDIN DE L'EMPEREUR

LE PRINTEMPS EST ARRIVÉ, LES CERISIERS SONT EN FLEUR, ET L'EMPEREUR S'APPRÊTE À FAIRE SA PROMENADE ANNUELLE. COMME CHAQUE ANNÉE, EN VOTRE QUALITÉ DE PEINTRE DE LA COUR, VOUS ALLEZ ESSAYER DE SAISIR L'IMAGE PARFAITE DE CE MOMENT AVANT LES AUTRES. CETTE ANNÉE SERA LA VOTRE.

VOUS DEVREZ VOUS APPROCHER AU PLUS PRÈS DE L'EMPEREUR POUR SAISIR L'ANGLE IDÉAL. MAIS ATTENTION À CE QUE VOS ACTIONS ET LES MANŒUVRES DES AUTRES PEINTRES NE VOUS FASSENT PAS BOUSCULER L'EMPEREUR ! CE SERAIT UN IMPAIR IMPARDONNABLE !

CONTENU

60 CARTES

54 JETONS

6 PEINTRES

1 EMPEREUR

ÉVÈNEMENT



ACTION DU PEINTRE

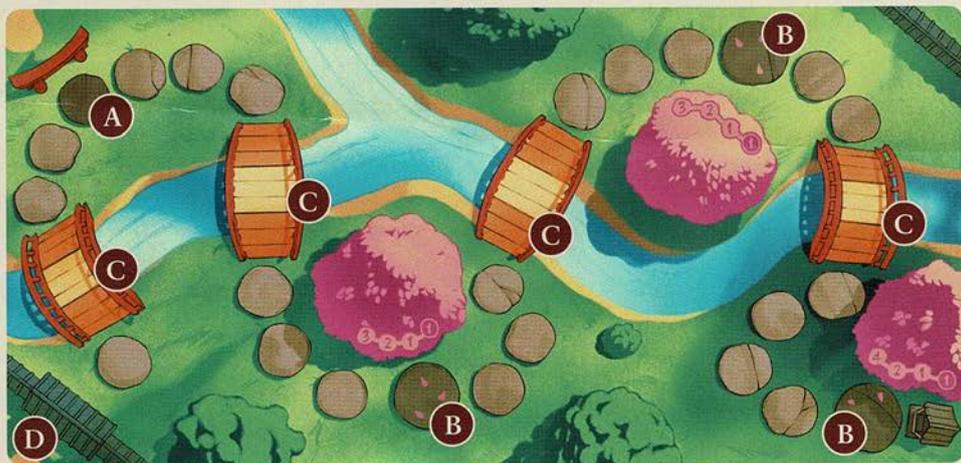
+2

INITIATIVE

5



LE JARDIN DE L'EMPEREUR



- A. La case Torii où l'Empereur commence la partie.
- B. Les cases Sakura où l'Empereur marque une pause pour admirer la floraison des cerisiers.
- C. Les quatre Ponts.
*Si vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs un pont compte comme une seule case.
Si vous jouez à 5 ou 6 joueurs, chaque pont comprend 3 cases.*
- D. La Porte d'entrée où les peintres commencent la partie.

La Porte d'entrée est la seule case qui peut contenir plusieurs pions Peintre. Les peintres sur cette case sont considérés comme étant au même niveau. Ainsi, si tous les joueurs sont à la Porte, personne n'est considéré comme étant le plus près de l'Empereur. Et si, au moins deux joueurs sont à la Porte, personne n'est le plus loin de l'Empereur.

MISE EN PLACE

Placez le plateau du Jardin de l'empereur au centre de la table et le pion Empereur sur la case Torii. Chaque joueur choisit son peintre et récupère les 5 jetons correspondants de sa couleur. Placez les pions des joueurs à la Porte d'entrée et les jetons restant près du plateau. Enfin, mélangez les cartes pour former une pioche et distribuez 5 cartes à chaque joueur. *Pour une mise en place à deux joueurs, consultez la dernière page de ce livret.*

COMMENT JOUER

En tant que peintre, votre objectif est d'être le plus près de l'Empereur lorsqu'il atteint les cases Sakura, sans pour autant bousculer l'Empereur. Si vous y arrivez, vous recevez des jetons en gage de sa reconnaissance. **À la fin de la partie, le joueur avec le plus de jetons est déclaré vainqueur.** À chaque tour, chaque joueur joue simultanément une carte pour déterminer où l'Empereur se déplace et où les joueurs se déplacent, mais aussi pour se tirer dans les pattes. Attention à ne pas avancer trop vite, car l'Empereur peut ralentir pour contempler le paysage, voire même parfois revenir sur ses pas !

APERÇU D'UN TOUR

À chaque tour, les joueurs choisissent secrètement 1 carte de leur main et la révèle simultanément. Toutes les cartes sont résolues dans l'ordre de leur valeur d'Initiative du plus petit au plus grand jusqu'à ce que toutes les cartes soient résolues. Les cartes résolues sont défaussées, puis chaque joueur pioche une nouvelle carte. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

DÉPLACEMENT

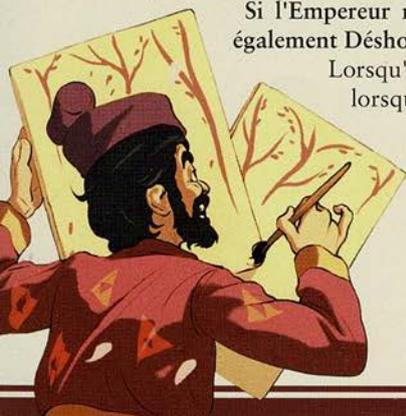
Dans le jardin, plusieurs Peintres ne peuvent pas occuper une même case. Lorsque vous déplacez votre pion en avant ou en arrière, ne comptez que les cases libres. Les cases occupées par les autres joueurs ne comptent pas.

Déshonoré : si un Peintre se déplace sur la case occupé par l'Empereur, le Peintre est Déshonoré. Il arrête immédiatement son mouvement, perd un jeton (de sa couleur ou de celle de l'Empereur s'il en a) et recule de 3 cases.

Si l'Empereur recule sur la case où se trouve un peintre, ce dernier est également Déshonoré. Il recule de trois cases et perd un jeton (s'il en a).

Lorsqu'un pion avance, il va toujours vers l'autel. Inversement, lorsqu'il recule, il va toujours vers la Porte d'entrée.

Un joueur ne peut jamais reculer plus loin que la Porte d'entrée et l'Empereur ne peut reculer au maximum sur la case devant la Porte d'entrée.



LES CARTES ACTIONS

Chaque carte jouée provoque un Événement (qui déplace généralement l'Empereur) puis le déplacement de votre Peintre. Les actions de chaque carte sont toujours résolues dans cet ordre : d'abord l'Événement, puis l'action de Peintre. L'Empereur et les peintres doivent toujours se déplacer du nombre exact de cases indiqué par la carte, à moins que le Peintre atteigne la case occupée par l'Empereur, ou que l'Empereur atteigne une case Sakura.

ÉVÉNEMENTS



Avancez l'Empereur de 1 ou 2 cases.



Avancez l'Empereur de 1 case.



Choisissez d'avancer ou de reculer l'Empereur de 1 case.



Reculer **le Peintre le plus proche de l'Empereur** de 2 cases.



Avancer **le Peintre le plus loin de l'Empereur** de 2 cases.

ACTIONS DU PEINTRE

+1

+2

+3

Avancer votre Peintre de 1, 2 ou 3 cases.

±1

±2

±3

Choisissez d'avancer ou de reculer votre Peintre de 1, 2 ou 3 cases.

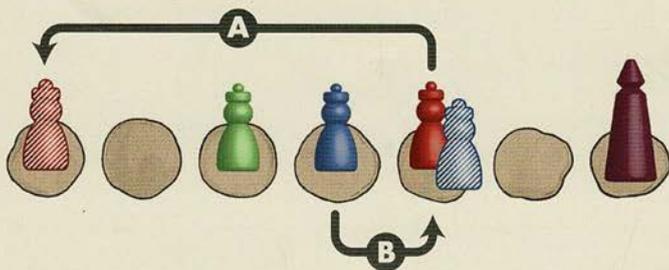


Placez votre Peintre sur la première case libre après le prochain Peintre devant vous. Si cela vous fait arriver sur la case de l'Empereur, vous êtes Déshonoré. Si vous êtes le Peintre le plus proche de l'Empereur, vous ne vous déplacez pas.

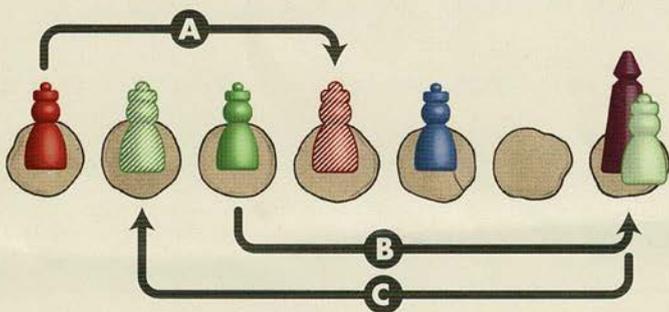


Avancez d'une case pour chaque Peintre entre vous et l'Empereur. Si vous êtes le Peintre le plus proche de l'Empereur, vous ne vous déplacez pas.

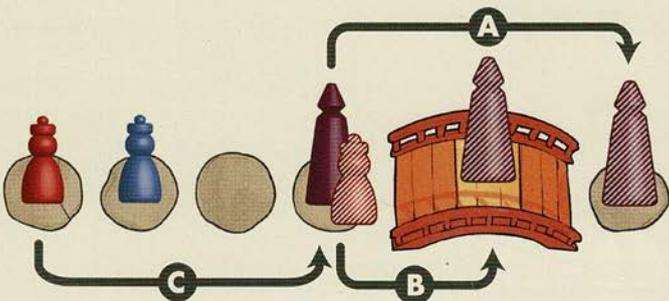
EXEMPLES DE COUP



Le joueur bleu a l'initiative la plus basse donc il joue sa carte en premier. Le joueur rouge est le plus proche de l'Empereur, donc il recule de 2 cases en ignorant les cases occupées (A). Puis, le joueur bleu avance de 1 case (B).



Le joueur vert joue ensuite. Le joueur rouge est le dernier joueur, il avance donc de 2 cases (A). Puis le joueur vert avance de 3 cases (B), mais il bouscule l'Empereur ! Le joueur vert est Déshonoré, il recule de 3 cases (C) et perd un jeton.



L'Événement du joueur rouge fait avancer l'Empereur de 2 cases. Comme c'est une partie à 3 joueurs, le pont compte comme une seule case, l'Empereur traverse donc le pont (A). Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, l'Empereur se serait arrêté au milieu du pont (B). Le joueur rouge avance ensuite de 2 cases (C).

DÉCOMPTE

Lorsque l'Empereur se déplace pour la première fois sur la case d'un Sakura, il arrête immédiatement son déplacement. L'Action du peintre de la carte en cours est résolue, et les autres cartes jouées à ce tour sont défaussées même celles qui ne sont pas résolues.

Les joueurs reçoivent des jetons de la réserve en fonction de leur proximité avec l'Empereur. Le plus proche gagne 3 jetons (4 pour la dernière case Sakura), le second gagne 2 jetons et le troisième 1 jeton.

Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, le quatrième gagne aussi 1 jeton.

Quand les joueurs ont terminé leur décompte, le joueur en seconde position rejoint la case la plus proche du premier, puis le troisième rejoint le second et ainsi de suite.

Enfin chaque joueur pioche une carte et la partie reprend normalement. Chaque case Sakura déclenche un seul décompte par partie, même si l'Empereur y passe plusieurs fois. Lorsqu'un décompte y a déjà eu lieu, l'Empereur se déplace sur ces cases normalement.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin immédiatement après le décompte de la dernière case Sakura. Le joueur avec le plus de jetons gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité le proche de l'Empereur gagne la partie.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Choisissez un Peintre non utilisé qui sera le "Peintre de la cour" et traitez-le comme un troisième joueur. À chaque tour, après que les deux joueurs ont choisi leur carte, révéléz la première carte de la pioche. Cette carte est attribuée au Peintre de la cour, et elle est résolue selon l'ordre d'initiative. Chaque fois que le Peintre de la cour a le choix d'avancer ou de reculer, il avance toujours.

Si vous souhaitez jouer une partie plus tactique utilisez cette variante :

VARIANTE TACTIQUE POUR 2 JOUEURS

À chaque tour, le joueur le plus éloigné de l'Empereur joue 2 cartes de sa main : 1 pour son Peintre et 1 autre pour le Peintre de la cour. Le Peintre de la cour avance toujours quand c'est possible. Puis ce joueur pioche 2 cartes à la fin du tour pour compléter sa main à 5 cartes. Si les deux joueurs sont sur la Porte d'entrée, révéléz la première carte de la pioche pour le Peintre de la cour.

Reiner Knizia exprime sa gratitude pour les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier Sébastien Bleasdale, Chris Dearlove, Gavin Hamilton et Dave Spring.

Publié pour la première fois en Angleterre en 2018 par Osprey Games, une marque de Osprey Publishing Ltd, c/o Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK,

c/o Bloomsbury Publishing Inc.
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018

Osprey Publishing, fait partie de Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY et OSPREY GAMES sont des marques déposées de Osprey Publishing, une filiale de Bloomsbury Publishing Plc.

© Dr. Reiner Knizia, 2018. Tous droits réservés.

Cette édition est © 2018 Osprey Publishing Ltd. Tous droits réservés.

www.ospreygames.co.uk

Traduction française ©2019 Origames

Origames - 52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine France

www.origames.fr

 /PlayOrigames

Pour plus d'informations ou le service clients :
SAV@origames.fr

