

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SAMURAI

MATERIEL

39 figurines, 13 champs de riz, 13 heaumes, 13 Bouddhas
80 tuiles, 20 par couleur
4 écrans
1 plateau divisé en 4 parties

BUT DU JEU :

Au début du jeu, les joueurs placent les figurines sur les villes et les villages. Au cours de la partie, les joueurs vont capturer ces pièces avec leurs 20 tuiles hexagonales. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est le gagnant.

PREPARATION

Chaque joueur prend un écran et les 20 tuiles de sa couleur. Selon le nombre de joueurs la configuration du plateau et le nombre de figurines changent.

A 2 joueurs, on joue sur l'île d'Honshu avec 7 figurines de chaque type.

A 3 joueurs, on joue sur Honshu, Kyushu et Shikoku avec 10 figurines de chaque type.

A 4 joueurs, le plateau est complet avec toutes les figurines.

On place les 2, 3, ou 4 morceaux de plateau sur la table (voir la figure page 1). Chaque joueur sélectionne 5 de ses 20 tuiles et les place derrière son écran sans les faire voir aux autres joueurs. Les tuiles restantes sont placées face cachée devant l'écran de chaque joueur. Pour la première partie, il est conseillé de tirer au sort ses 5 tuiles de départ.

On place maintenant les figurines sur le plateau. On en place une de chaque type à Edo, la capitale. Puis on en place 2 sur chaque ville (2 maisons) et une dans chaque village (1 maison). On procède ainsi : le plus jeune joueur commence. Il choisit une figurine et la place dans la ville de son choix. Dans le sens horaire, les autres joueurs font de même, choisissent une figurine et la placent sur la même ville ou une différente. Quand toutes les villes sont complétées, on procède de la même manière pour les villages. ATTENTION, dans une ville les 2 figurines doivent être différentes. Cette restriction s'applique aussi lorsque l'on fait un échange de figurines durant le jeu. Quand toutes les figurines sont placées, le jeu commence avec le plus jeune joueur.

LES FIGURINES

Il y a 3 types de figurines :

Le heaume
Le bouddha
Le champ de riz

LES TUILES

Pour capturer ces figurines, les joueurs déploient leurs tuiles sur le plateau. Chaque tuile influence la capture d'un des 3 types de figurines, mais seulement si la tuile est adjacente à la figurine. Quand une figurine est encerclée, le joueur qui a la plus grande force des tuiles qui peuvent influencer la figurine la capture.

Toutes les tuiles ont un chiffre représentant leur force (sauf une qui est la tuile d'échange). Une tuile influence la capture de toutes les figurines adjacentes, du type indiqué sur la tuile. Les tuiles avec un soldat, un cavalier ou un bateau influence tous les types de figurines. Les tuiles avec un bateau ne peuvent être posées que sur une case mer.

Exemples page 2

- 1) Le heaume est influencé par 4 points par le joueur vert.
- 2) Le heaume, le bouddha et le champ de riz sont influencés par 1 point par le joueur jaune.
- 3) Les deux bouddhas sont influencés par 3 points par le joueur vert, le champ de riz ne l'est pas.
- 4) Les 3 figurines sont influencées par 1 point par le cavalier rouge.
- 5) Les 2 figurines sont influencées par 2 points par le bateau jaune.

Hexagone Echange de figurine

C'est la tuile qui montre les 3 types de figurines. Avec cette tuile, un joueur peut échanger de place 2 figurines de n'importe quel type sur le plateau. La distance entre les 2 figurines n'intervient pas. Cette tuile est défaussée après utilisation.

Hexagone Echange de tuiles

C'est la tuile qui indique une paire d'hexagones et qui a une valeur de 0. Avec cette tuile, un joueur remplace une de ses tuiles déjà posées (une tuile sans signe japonais en bas uniquement) par cette tuile. Le joueur remplace immédiatement sur le plateau la tuile remplacée. La tuile d'échange a une valeur de 0.

On ne peut jouer qu'une tuile par tour de jeu. exception : les tuiles avec un signe japonais en bas. Il existe 5 tuiles de ce type. On peut en jouer autant que l'on veut lors d'un tour.

A son tour, un joueur peut jouer des tuiles des 2 types, un samurai et 2 bateaux par exemple.

DEROULEMENT

1. A son tour de jeu, le joueur choisit une (ou plus) de ses tuiles derrière son écran et la place sur le plateau. On est obligé de jouer au moins une tuile à son tour. Les bateaux doivent être placés sur une case mer vide, les autres tuiles doivent être placées sur des cases terre vides. Quand on joue l'échange de figurines, on ne peut pas les placer dans des villes ou villages vides. Même chose pour l'échange de tuiles. Les villes et villages devenus libres ne peuvent pas recevoir de tuiles.

2. Quand toutes les cases terre adjacentes à une figurine sont remplies de tuiles, la figurine est immédiatement capturée et prise par le joueur qui la plus grande influence ou placée à côté du plateau si personne ne l'a gagnée.

3. Le joueur tire au hasard des tuiles (parmi celles devant son écran) pour revenir à un total de 5 tuiles derrière son écran. Quand un joueur n'a plus de tuiles à tirer, il joue avec moins de tuiles.

Après qu'un joueur a pris ses tuiles, c'est au joueur à sa gauche de jouer.

CAPTURE DES FIGURINES

Si toutes les cases terre adjacentes à une figurine sont remplies, cette figurine est capturée. Chaque joueur détermine l'influence de ses tuiles adjacentes à la figurine. Le joueur avec la plus forte influence sur cette figurine la capture et la place derrière son écran. A 2 joueurs, les figurines sont placées devant l'écran.

En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus pour la plus forte influence, la figurine est placée à côté du plateau. Elle n'appartient à aucun joueur.

Exemples page 3

- 1) Le joueur bleu récupère le heaume : il a 3 points d'influence et rouge n'en a que 2.
- 2) Le joueur rouge pose à son tour le cavalier et le samurai de valeur 2. Il récupère le heaume (2 points rouge contre 1 point vert) et le bouddha à droite (3 points rouges contre 2 points jaunes). Vert prend le champ de riz (3 points contre 2 points bleus) et jaune prend le bouddha de gauche (4 points contre 3 verts ou 1 rouge). Bleu ne récupère rien.

FIN DU JEU

Quand la dernière figurine de n'importe quel type (champs de riz, heaumes ou bouddhas) est retirée du plateau (en étant capturée ou à cause d'une égalité), le jeu s'arrête immédiatement.

Le jeu se termine aussi immédiatement quand une 4ème figurine est retirée du plateau à cause d'une égalité.

Les points

Quand le jeu est terminé, tous les joueurs enlèvent leur écran et comptent le nombre de figurines de chaque type.

Si un joueur a capturé le plus de figurines de 2 ou 3 types, il a gagné !

S'il n'y a pas de vainqueur immédiat, tous les joueurs qui ont capturé le plus d'un type de figurine peuvent gagner (les égalités ne sont pas prises en compte). Les joueurs qui n'ont aucun plus fort total ont déjà perdu.

Les joueurs avec le plus de figurines d'un type les mettent de côté et comptent le nombre de figurines qu'ils leur restent. Le joueur avec le plus fort total d'autres figurines a gagné ! S'il y a une égalité, les joueurs concernés comptent toutes leurs figurines, le joueur qui en a le plus a gagné ! S'il y a toujours une égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

Exemple 1 :

Le joueur vert a 3 heaumes, 3 bouddhas, 4 champs de riz
Le joueur bleu a 5 heaumes, 3 bouddhas, 2 champs de riz
Le joueur rouge a 1 heaume, 4 bouddhas, 3 champs de riz
Le joueur jaune a 4 heaumes, 3 bouddhas, 3 champs de riz
Jaune n'a aucun plus fort total, il a perdu. Vert a le plus de champs de riz, bleu le plus de heaumes et rouge a le plus de bouddhas. Vert est le vainqueur car il lui reste plus d'autres figurines (6) que les autres joueurs. Bleu est 2ème avec 5 et rouge est 3ème avec 4.

Exemple 2 :

Le joueur vert a 2 heaumes, 4 bouddhas, 4 champs de riz
Le joueur bleu a 4 heaumes, 3 bouddhas, 4 champs de riz
Le joueur rouge a 6 heaumes, 1 bouddha, 2 champs de riz
Le joueur jaune a 0 heaume, 5 bouddhas, 3 champs de riz
Bleu et vert n'ont aucun plus fort total (ils sont à égalité pour le riz) et ne peuvent donc pas gagner. Rouge a le plus de heaumes, jaune le plus de bouddhas. Les deux ont le même nombre de figurines restantes (3). Ils comptent alors leurs nombres de figurines. Rouge gagne car il en a 9 contre 8. Bleu et vert ont plus de figurines que les 2 autres joueurs, mais ils ont perdu car ils n'ont pas de plus fort total dans une catégorie.