



NAMAZU



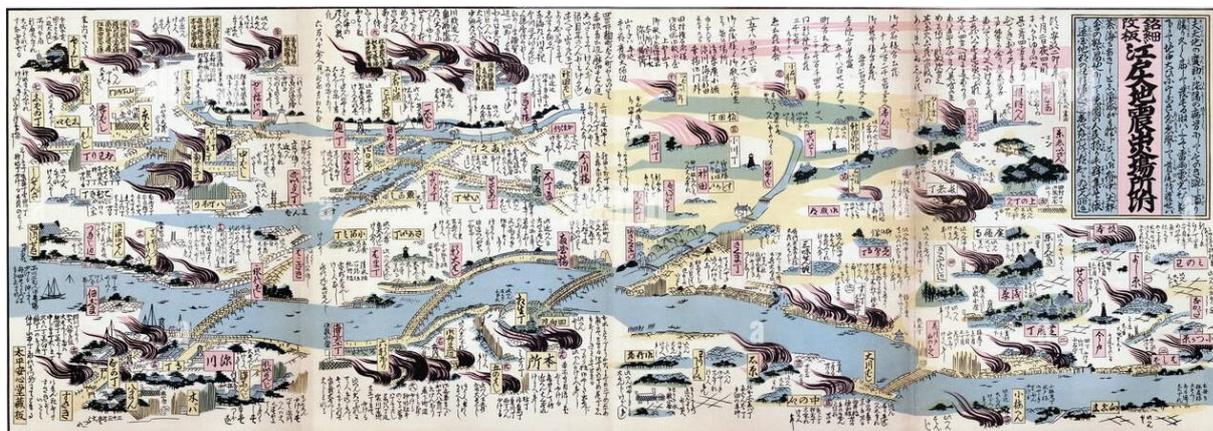
Un jeu pour 2-4 joueurs, 20mn par personne à partir de 10 ans

Aperçu du jeu

Le dieu **NAMAZU**, poisson-chat légendaire, est à l'origine des tremblements de terre au Japon. La célèbre cité d'Edo a provoqué le courroux de la divinité, précipitant le déclin de la ville. Les séismes se succèdent, modifiant la topographie de la ville à chaque tour, tandis qu'à la tête d'une famille influente de la région, vous tentez de relever la cité tout en calmant la colère de la divinité.

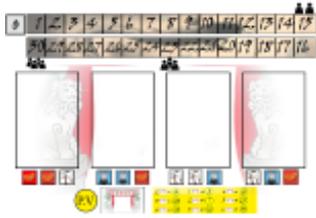
Tout en nettoyant les terres envahies par les brigands, vous faites appel aux artisans de la cité. Les équarrisseurs, bouchers, tanneurs, forgerons et orfèvres vous aideront à transformer les ressources primaires récoltées par vos Ashigarus (paysans) en ressources manufacturées. Les bâtisseurs vous fourniront des bâtiments spécialisés pour des récoltes plus efficaces... A moins que vous ne préfériez gagner du prestige en défiant vos adversaires lors de tournois pour l'honneur, si possible équipé par vos armuriers, recourir aux services très spéciaux des yakuzas, fréquenter les sombres allées du marché noir ou gagner de l'argent au Cercle de Jeu...

Mais seules les offrandes à sa gloire finiront par calmer **NAMAZU**. Construisez des autels consacrés au dieu. Ils vous permettront de lui faire des offrandes. Une fois calmé, la victoire ira à la famille qui aura su aider au mieux la cité à retrouver ses forces vives.



Composants du jeu

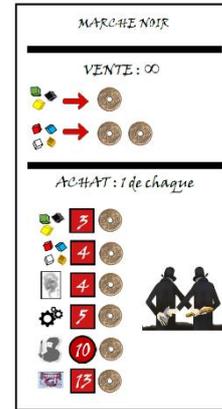
Plateaux communs



Le plateau Autels et Offrandes



Le plateau central



Le plateau Marché Noir

Les cartes

- 39 cartes Yakuzas



- 6 cartes 3^{ème} Ashigaru



- 28 cartes autels **NAMAZU** (7 séries de 4 cartes identiques)



Les jetons

- 10 jetons blocage de case (5 jaunes, 5 bleus) utilisés pour les parties à 2 ou 3 joueurs
- 1 sac de jetons brigands de niveau 4, 5 ou 6



1 compteur d'offrandes



Pour chaque Famille

- Un plateau Famille



- 1 pion Force
- 1 pion Armure
- 2 pions contrats
- 3 pions bâtiments
- 6 pions indicateurs divers

Les ressources

Des cubes jaunes, verts et noirs pour les ressources primaires – riz, bambou et minerai
 Des cubes bleus, rouges, blancs pour les ressources manufacturées – acier, viande, os
 Des cubes dorés pour l'or

Les dés

- 1 dé séisme et brigands à six faces



- 1 dé standard à 6 faces



Mise en place

Plateau Central

- À 3 joueurs :
 - o Retirez 1 série de 4 cartes autels identiques de l'ensemble des cartes Autels.
 - o Tirez au hasard 1 jeton de blocage cercle Jaune pour déterminer l'emplacement sur lequel poser ce marqueur de blocage. Faites de même avec un jeton de blocage cercle Bleu. Les cases ainsi bloquées ne seront pas accessibles durant la partie.
- À 2 joueurs :
 - o Retirez 2 séries de 4 autels identiques de la pile des cartes Autels.
 - o Tirez au hasard 2 jetons de blocage cercle Jaune pour déterminer l'emplacement sur lequel poser ce marqueur de blocage. Faites de même avec 2 jetons de blocage cercle Bleu. Les cases ainsi bloquées ne seront pas accessibles durant la piste.

- 1 Posez le plateau central au centre de la surface de jeu en faisant coïncider les pointilles verts.
- 2 Placez les jetons Brigands dans le sac prévu à cet effet.
- 3 Formez 4 réserves de ressources à part du plateau : primaires, manufacturées, Or et Koban (petite/grande pièce = 1/5 Kobans).
- 4 Placez le plateau Autels **NAMAZU** à côté du plateau central. Mélangez les cartes Autel **NAMAZU**. Déposez 4 cartes au hasard faces visibles sur ce plateau. Posez les autres faces cachées sur l'emplacement prévu.
- 5 Placez le compteur d'offrandes sur la case 0 de la piste d'apaisement.
- 6 Mélangez et formez une pioche face cachée avec les cartes Yakuzas.



7 Placez le plateau Marché Noir à côté du plateau central.

Familles

Chaque famille reçoit les éléments suivants à sa couleur :

- Un plateau famille.

A 1 pion Force (A) placé sur la case 12 de sa piste de force.

B 3 pions Ashigarus (B)

C 2 pions contrats (C)

D 3 pions Bâtiments (D)

E 1 pion Bouclier (E) placé sur la case 0 du compteur bouclier

F 6 marqueurs divers (F) dont l'un est placé sur la case 0 du compteur de victoires en tournoi

Déterminez un premier joueur au hasard. Il mélange les 6 cartes « 3eme Ashigaru » et en fait tirer une au hasard à chaque joueur, lui compris. L'un de leurs 3 Ashigarus est placé sur la carte ainsi tirée. Voir **Arrivée du 3ème Ashigaru** pour comprendre son fonctionnement.

- Hormis le premier joueur, les autres familles débutent la partie avec 1 Koban.

Tour de jeu

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chacun joue à son tour. Dès que la condition de fin de partie sera remplie, le tour en cours se terminera de sorte que chaque famille ait joué le même nombre de fois. Viendra ensuite le décompte final (Cf. Fin de partie).

Votre tour consiste à subir le séisme provoqué par NAMAZU, combattre d'éventuels Brigands, placer vos 2 Ashigarus initiaux sur 2 des 3 cases d'un secteur de la ville d'Edo et activer leurs cases d'arrivée.

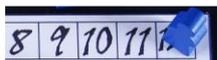
NAMAZU, en colère, provoque un séisme.

Commencez par lancer le dé séisme pour savoir quel cercle d'Edo est touché et le sens du séisme.

- Déplacez le cercle (jaune, bleu ou rouge) de 1 secteur dans le sens indiqué. 
- Regardez ensuite si le symbole des brigands apparaît sur le dé. Si oui, des brigands vous attaquent :
 - Rencontre avec des brigands : si l'un de vos Ashigarus rencontre des Brigands, prenez un jeton Brigands au hasard depuis leur sac. 
 - Règle spéciale : Si vous possédez l'Amélioration Brigands, vous piochez 2 jetons et choisissez celui que vous combattez. L'autre est remis dans le sac.



Pour les mettre en déroute, vous devrez opposer une Force de valeur égale à celle du jeton Brigands (4/5/6). Si vous avez la force requise, reculez votre pion de force d'autant de cases sur la piste de force. Si vous ne possédez pas assez de force, le jeton brigand est remis dans le sac et un seul de vos Ashigarus pourra agir ce tour ci, l'autre sera remplacé sur votre plateau famille. Vous aurez perdu une action mais ne perdrez pas de force. Si vous disposiez déjà de votre 3ème ashigaru (Cf. 3ème Ashigaru), c'est lui qui ne pourrait agir à ce tour.



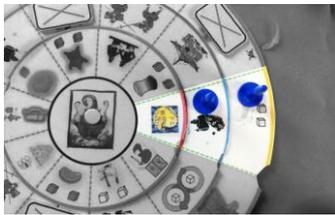
- Règle spéciale : Si vos Ashigarus possèdent des points Bouclier, diminuez la force des brigands de 1 pour chaque point de Bouclier présent sur votre jauge.



- Si vous les mettez en déroute, placez le jeton Brigands sur votre Plateau et récupérez les ressources (primaires, manufacturées, Or ou Kobans) abandonnées par les Brigands comme indiqué sur la face visible du jeton Brigands. Ce jeton Brigands vous rapportera 1 point de victoire en fin de partie.

Placer 2 Ashigarus sur 2 cases d'un même secteur d'Edo.

Un secteur d'Edo est une zone comprise entre 2 lignes de pointillés verts. Un secteur contient donc une case de chacun des 3 cercles d'Edo.



- Récupérez vos ashigarus placés lors d'un tour précédent (ne s'applique pas au premier tour) puis placez-les sur des 2 des 3 cases du secteur d'Edo de votre choix.
- Attention, toute case occupée par un Ashigaru adverse est disponible uniquement si vous lui donnez 1 Koban pour qu'il repose son ashigaru sur son plateau famille.
 - Règle spéciale : si vous disposez de l'amélioration Placement, vos Ashigarus peuvent choisir de se placer sur 2 cases contiguës du même cercle d'Edo (campagnes/jaune, faubourgs/bleu ou cité/rouge).

Activer la case d'arrivée de vos Ashigarus

Action non obligatoire

Cercle des Campagnes (Extérieur)



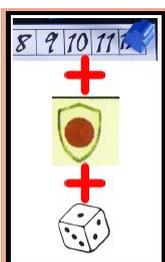
- Récoltez 1 cube de la ressource primaire correspondant à la case de production de ressource (jaune - riz, verte - bambou ou noire - minerai) où vous placez un Ashigaru.



- Votre Ashigaru méditant devant la vue sublime du mont Fuji vous fait regagner 1 point de force.



- Case tournoi. Cette case est interdite si votre force est égale à zéro.
 - Si vous posez votre Ashigaru sur une case Tournoi, votre famille peut en défier une autre dans un tournoi honorifique. Annoncez le cas échéant quelle famille vous souhaitez défier.
 - Si vous êtes l'un des deux participants d'un tournoi, vous devez additionner :
 - Votre Force indiquée par la position de votre pion Force.
 - Votre niveau de bouclier sur votre jauge Bouclier (0, 1, 2 ou 3).
 - Le résultat d'un jet de dé symbolisant votre bravoure au combat.
 - Faites le total pour les 2 joueurs :
 - Le joueur dont le total est le plus important remporte le tournoi.
 - Il déplace d'une case son compteur de victoires en tournoi de son plateau famille. Puis, il peut prendre jusqu'à 2 Ressources primaires ou 1 Ressource Manufacturée ou 2 Kobans à son adversaire. Il perd cependant autant de points de Force dans le Combat que le résultat du dé du perdant, tandis que le vaincu se repose en gagnant autant de points de Force que le résultat du dé du vainqueur.
 - Si les totaux sont égaux, rien ne se passe.



Cercle des Faubourgs (Intermédiaire)



○ Petits Travaux.

- Vous gagnez 1 Koban grâce à votre Ashigaru qui effectue ici de petits travaux de nettoyage des dégâts causés par la colère de **NAMAZU**.



○ Troc

- Si vous posez votre Ashigaru sur une case Troc, vous pouvez troquer 1 de vos ressources contre 1 des ressources de votre choix du même type, prise de la réserve générale (primaire contre primaire, manufacturée contre manufacturée).
- Règle spéciale : si vous disposez de l'Amélioration Troc, vous pouvez échanger une de vos ressources contre une de votre choix, quel que soit son type. On ne peut pas troquer de l'Or.



○ Offrandes

- Faites un don de 1 à 3 de vos ressources primaires, manufacturées ou Or que vous placez sur un ou plusieurs de vos autels, de la gauche vers la droite. Chacun d'eux ne peut cependant recevoir que des ressources différentes.
- Pour chaque offrande placée ce tour, déplacez d'autant de cases le compteur d'offrandes sur la piste d'apaisement de **NAMAZU**.
- Règle spéciale : si vous disposez de l'Amélioration Offrandes, vous pouvez placer des ressources identiques sur vos autels.



○ Repos

- Vous récupérez 4 points de Force sur votre piste de Force dans la limite de 12.
- Règle spéciale : si vous disposez de l'Amélioration Repos, récupérez 7 points de force au lieu de 4.



○ Autel

- Vous pouvez ériger un et un seul autel à **NAMAZU** ce tour. Pour cela, dépensez les 3 ressources manufacturées indiquées sous l'emplacement de l'autel choisi du plateau autel, en les remettant dans la réserve générale. Prenez l'autel correspondant et placez-le à côté de votre plateau personnel. Remplacez immédiatement l'autel choisi par celui au sommet de la pile des cartes Autels.
- Règle spéciale : si vous disposez de l'Amélioration Temple, vous pouvez choisir n'importe quel Autel du plateau Autel en dépensant 3 ressources manufacturées différentes (bleue, blanche et rouge) de votre choix.

Cercle de la Cité (Intérieur)

Sur le cercle de la cité, vous pourrez solliciter les artisans en payant les ressources primaires indiquées sur leurs cases.

De plus, si personne ne l'a fait avant vous, vous pouvez signer un contrat avec un artisan la première fois que vous le sollicitez : placez l'un de vos deux pions contrat sur l'emplacement "?" de la case correspondante du cercle intérieur. Ensuite, chaque fois que vous y reviendrez, vous bénéficierez de ses services sans avoir à dépenser les ressources demandées. Vous pouvez signer jusqu'à 2 contrats par partie.

○ Équarrisseur



Chaque fois que l'un de vos Ashigarus est placé sur la case Équarrisseur, celui-ci produit 2 Os (blanc) si vous lui donnez les ressources primaires demandées. Déposez-les Os sur l'emplacement prévu de votre plateau personnel dans la limite de 4 Os.

○ Boucher



Chaque fois que l'un de vos Ashigarus est placé sur la case Boucher, celui-ci produit 2 Viandes (rouge) si vous lui donnez les ressources primaires demandées. Déposez-la Viande sur l'emplacement prévu de votre plateau famille dans la limite de 4 Viandes.

○ Forgeron



Chaque fois que l'un de vos Ashigarus est placé sur la case Forgeron, celui-ci produit 2 Aciers (bleu) si vous lui donnez les ressources primaires demandées. Déposez l'Acier sur l'emplacement prévu de votre plateau famille.

○ Orfèvre



Chaque fois que l'un de vos Ashigarus est placé sur la case Orfèvre, celui-ci produit 1 Or si vous lui donnez les ressources primaires demandées. Déposez-le sur votre plateau famille dans la limite de 2 Ors. L'Or peut remplacer n'importe quelle autre ressource. Vous ne pouvez pas voler d'Or à un adversaire par suite d'une victoire en tournoi.

○ Yakuza



Si vous avez signé un pacte avec les Yakuza au marché noir (qui compte comme l'un de vos deux contrats), chaque fois qu'un de vos Ashigarus est placé sur la case Yakuza, piochez les deux premières cartes de la pioche Yakuza et choisissez-en une. Vous pouvez la jouer immédiatement ou ultérieurement. Défaussez la carte non retenue.

- Règle spéciale : certaines cartes Yakuza vous permettent de gagner des points de victoire en fin de partie suivant les conditions mentionnées sur celles-ci.

○ Armurier



Chaque fois que l'un de vos Ashigarus est placé sur la case Armurier, avancez votre pion Bouclier de 1 case si vous lui donnez les ressources primaires demandées, jusqu'à 3 points de bouclier maximum. Vos Ashigarus possèdent maintenant +1 en défense contre les Brigands et vous disposez de +1 en force lors des tournois :

- Lorsque vous devez perdre de la force à la suite d'une rencontre contre des Brigands, vous perdez 1 point de moins par point de Bouclier sur votre jauge. Avec 2 points de bouclier, vous pouvez donc vaincre des brigands de force 4 si votre force est supérieure ou égale à 2.
- Lorsque vous calculez votre force à la suite d'un tournoi honorifique contre un adversaire, gagnez 1 point de force par point de Bouclier sur votre jauge.

○ Bâtisseur



Chaque fois que l'un de vos Ashigarus s'arrête sur la case Bâtisseur, vous pouvez poser un pion Bâtiment sur l'une des cases produisant des ressources primaires si vous lui donnez les ressources primaires demandées, jusqu'à 3 bâtiments maximum. Lors de sa pose et au début de chacun de vos prochains tours, votre bâtiment produit 1 ressource représentée sur la case où il est posé, même si un Bâtiment adverse s'y trouve déjà.

- Règle spéciale : si un Ashigaru adverse est présent sur la case occupée par l'un de vos Bâtiments, celui-ci ne produit pas.

○ Marché Noir



Lorsque votre Ashigaru est placé sur la case Marché Noir, vous pouvez vendre autant de ressources que vous le souhaitez et vous pouvez y acheter autant d'éléments **différents** que vous le pouvez, ainsi qu'il est rappelé sur le plateau Marche Noir :

- Vente (sans limite) :
 - 1 Ressource primaire pour 1 Koban
 - 1 Ressource manufacturée ou 1 Or pour 2 kobans
- Achat (dans la limite de 1 pour chaque ligne du Marché Noir).
Lorsque vous effectuez un achat, payez le prix indiqué sur la ligne concernée.
Plus précisément :



- 5 kobans. Si vous faites l'acquisition d'une Amélioration, posez l'un de vos marqueurs sur l'emplacement de votre plateau personnel correspondant à l'Amélioration qui est immédiatement active.



- 13 Kobans. Si vous faites l'acquisition d'un autel Namazu, prenez l'une des 4 cartes visibles depuis le plateau Autel sans dépenser les ressources manufacturées et remplacez-la immédiatement par celle au sommet de la pile de réserve.



- 4 Kobans. Si vous faites l'acquisition d'une carte Yakuza, prenez les 2 au sommet de la pile des cartes Yakuza, choisissez-en une (que vous pouvez jouer immédiatement si vous le souhaitez) et défaussez l'autre face visible.



- 10 kobans. C'est enfin au Marché Noir que vous pouvez sceller un pacte avec les Yakuza si personne ne l'a fait avant vous en payant et plaçant l'un de vos 2 pions contrat sur le cercle central du plateau. Pour obtenir gratuitement des cartes Yakuza, il vous suffira de vous rendre sur la case Yakuza du cercle de la Cité.

○ Cercle de Jeu



+ 4

Chaque fois que l'un de vos Ashigarus termine son déplacement sur la case Cercle de Jeu et si vous lui donnez les ressources primaires demandées, gagnez 4 Kobans.

Arrivée du 3^{ème} Ashigaru



La carte 3eme Ashigaru reçue en début de partie indique les deux conditions requises pour ajouter votre troisième Ashigaru sur le plateau central : avoir construit un autel et avoir acquis une amélioration donnée (via le marché noir).

Ce troisième Ashigaru a le pouvoir de se placer sur la case d'Edo de votre choix à chaque tour, donc dans un secteur différent de celui occupé par vos autres Ashigarus si vous le souhaitez. Ainsi, vous aurez 3 cases activées par tour au lieu de 2.

Quand les 2 conditions sont remplies, votre 3ème Ashigaru devient disponible et pourra effectuer sa première action à votre prochain tour.

Fin de partie

La partie prend fin quand **NAMAZU** a reçu suffisamment d'offrandes :

- Quand le pion Apaisement atteint la limite correspondante au nombre de familles sur la piste d'apaisement, finissez le tour en cours de sorte que chaque famille ait joué le même nombre de tours avant le décompte final.

Décompte final

- Commencez par les cartes autel **NAMAZU**. La recherche d'autels identiques vous sera profitable :

- Chaque paire (2 autels identiques) rapporte 10 points de victoire
- Chaque breelan (3 autels identiques) rapporte 20 points de victoire
- Chaque carré (4 autels identiques) rapporte 30 points de victoire
- La série d'autels **différents** non encore comptabilisés rapporte :

Autels #	1	2	3	4	5	6
Points	3	7	12	18	25	33

- Ajoutez 1 point par cube Offrande présent sur vos autels, à l'exception de la quatrième offrande qui vaut 2 points de victoire au lieu de 1 point comme indiqué sur les cartes Autel.
- Chaque tuile Brigands sur votre plateau vous rapporte 1 point.
- Enfin, vous gagnez 3 points par Tournoi remporté contre d'autres familles (compteur de victoires).



2 autels identiques = 10	1 autel différent = 3	4 autels identiques = 18
3 autels identiques = 20	2 autels différents = 7	5 autels identiques = 25
4 autels identiques = 30	3 autels différents = 12	6 autels identiques = 33

Dans cet exemple, la famille a érigé 4 autels : 2 identiques (10 PV) et 2 différents (7 PV). 2 autels ont fait le plein de 4 offrandes (5 PV chacun) et il y a 1 offrande sur un troisième autel (1 PV).

Total autels : 10+7+5+5+1 =28 PV

Si vous obtenez le score le plus élevé, l'honneur vous incombe désormais de présider à la destinée de la cité, sous la protection retrouvée de **NAMAZU**. En cas d'égalité, la famille possédant le plus de ressources (Manufacturées / Primaires / Or / Kobans) l'emporte.