Onamazu

FRENCHY KUMA

Un jeu de Hervé Pénisson et Matthieu Le Péchon

INTRODUCTION

Onamazu (à prononcer O-na-ma-zou) est un jeu compétitif de placement d'ouvrier et de construction de moteur, au tour par tour

Onamazu, le dieu poisson-chat légendaire, est à l'origine des tremblements de terre au japon. La célèbre cité d'Edo (Édo) subit quotidiennement son courroux, précipitant le déclin de la ville. Les séismes se succèdent, modifiant la topographie de la ville chaque jour,
A la tête d'un monastère influent 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 avec l'aide de Bushis, de puissants guerriers (Bou-shi), faites appel aux artisans de la cité. Potiers, couturiers, forgerons ou encore orfèvres vous aideront à transformer les ressources primaires récoltées par vos Acolytes en ressources manufacturées.
Faites appel aux services des prêtresses mikos (mi-ko) pour vous aider à gérer votre complexe monastique,

Mais finalement seules les offrandes à sa gloire finiront par calmer Onamazu. Construisez des jinjas, les autels religieux (dji-nja) consacrés au dieu. Ils vous permettront de lui faire des offrandes. Une fois calmé, la victoire ira à au monastère qui aura su aider au mieux la cité à retrouver son prestige et sa sérénité.

MATÉRIEL

1. Plateau central Onamazu
2. Plateau concentrique divisé en trois anneaux
3. Plateau Marché
4. Cartes Miko x 27
5. Tuiles bénédiction des fortunes x18
6. Cartes favori x 6
7. Tuiles Brigands x38
8. *(A supprimer)* Tuiles d'offrandes
9. Tuiles Jinja x24
10. Plateaux Jinja x 24
11. Dé de colère
12. Tuiles blocage - 2 jaunes, 2 bleues
13. Pion premier joueur
14. Jetons Mon
- de valeur 1 x 28
- de valeur 4 x 16
- Koku de valeur 10 x 8

15. Cubes de ressources
- Riz x 40
- Bambou x 40
- Charbon/Minerai x 40
- Encens x 40
- Céramique x 40
- Soie x 40
- Or x 20

Par joueur
1. Plateau complexe monastique
2. Pions acolyte x2
3. Pion acolyte supérieur
4. Pions bâtiments x3
5. Jeton puissance
6. Jeton équipement
7. Pions contrat x2

MISE EN PLACE

1. *Installez* le plateau de jeu central en posant le plateau concentrique en son centre
    - *Faites* **une pile** avec les **tuiles jinja**, *révélez* **une tuile** pour chaque **emplacement** sur le plateau central
    - *Faites* une pile avec les **plateaux jinjas**
    - *Placez* **le pion apaisement** sur le Torii (portique rouge) au départ de la piste d'apaisement
2. *Faites* **une pile** avec les **tuiles brigands** et *composer* **une piste de deux tuiles** à coté de la pioche brigands
3. *Faites* une **réserve commune** des cubes de ressources et des mons
4. *Faites* **une pioche face cachés** avec les **cartes mikos**
5. ***Placez*** les tuiles bénédictions sur chacun de leur emplacement du plateau central
6. ***Prenez*** chacun et chacune un **plateau complexe monastique** et **les pions** d'une couleur
    - *Placez* votre **jeton bushis/puissance** sur 6 et votre **jeton armure** sur le symbole Arc
7. *Distribuez* **une carte favori** à chaque joueur
8. *Déterminez* un premier joueur au hasard. Donnez 2 mons à tous les autres joueurs

Vous pouvez commencer la partie

Manche et Tour de jeu

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chacun joue à tour de rôle.
Dès que la condition de fin de partie est remplie, les joueurs terminent la manche en cours pour que chaque monastère ait joué le même nombre de fois. Viendra ensuite le décompte final.

Une manche est complète quand tous les joueurs ont joué un tour.

Chaque tour d'un joueur se divise en trois phases :

Phase 1

- Le joueur récupère ses acolytes placés durant son précédent tour.
- Il lance le dé de colère et applique l'effet de la face obtenue.

Phase 2

- Le joueur place ses acolytes disponibles sur le plateau.

Phase 3

- Il active dans l'ordre souhaité les effets des cases où sont placés ses acolytes

Le tour se termine quand le joueur a effectué tous les effets liés aux cases où se trouvent ses acolytes.

Picto de déroulé d'un tour

Le dé de colère

Au début de chacun de ses tours, un joueur doit lancer le dé de colère de Onamazu et appliquer les effets de la face obtenue.
Il existe deux effets différents :

1. Déplacement d'un anneau (réplique du tremblement de terre)

Le joueur doit déplacer l'anneau de la couleur correspondante d'un nombre de secteurs indiqué par le dé.

2. Rencontre d'une troupe de brigands

Le joueur est attaqué par les brigands de la case la plus proche de la ville.
Le résultat de la rencontre dépend de la capacité du joueur à vaincre les brigands :

- Si le joueur défait les brigands, il gagne immédiatement les ressources décrites sur la tuile, qu'il place près de son plateau monastère face visible et la remplace sur la piste par la tuile visible au dessus de la pile.
- Si le joueur ne peut pas vaincre les brigands, un de ses acolytes est blessé et ne pourra pas être placé pour ce tour. La tuile Brigands reste à sa place.

Une fois les effets du dé appliqué, le joueur passe à la phase suivante de son tour.

Les brigands

Les tuiles brigands comportent deux faces:

- le recto indiquant leur puissance et les ressources gagnées après les avoir vaincus.
- Le verso indique un nombre de points de renommée gagnés par le joueur lors du décompte final.

Le joueur peut voir cette face à tout moment après avoir vaincu un brigand, Elle est gardée secrète pour les autres joueurs jusqu'au décompte final.

La pioche brigands

La pioche brigands représente la menace de bandits dans la région. Elle se compose d'une pile et de deux emplacements recevant chacun une tuile brigands.

Dès que des brigands venant de l'un des emplacements sont vaincus, une autre tuile brigands doit y être placée. Si la pioche venait à être épuisée, il ne serait plus possible de combattre d'autres brigands que ceux étant déjà sur la piste.

Combattre des brigands

Lorsqu' un joueur rencontre des brigands via le dé de colère ou la case rencontre, il doit envoyer et perdre un nombre de bushis égal à la puissance des brigands combattus. Le compteur de bushis sert au joueur à garder trace des bushis à sa disposition.

L'armement fabriqué par le forgeron du centre ville augmente la force des bushis, réduisant ainsi le nombre de bushis nécessaires pour les vaincre de 2 par unité d'armure (Cf. Armurier).

Un acolyte allant sur la case rencontre choisit quels brigands affronter. Sl le joueur ne peut vaincre les bandits présents, il peut alors changer les tuiles brigands en mélangeant la pioche, sans combattre.

Un joueur affrontant des brigand à cause du dé de colère affronte les brigands les plus proches de la cité. Si le joueur n'a pas assez de bushis disponibles, un de ses acolytes sera blessé et ne pourra pas être placé durant le tour.

Le plateau concentrique

Il représente la ville d'Edo. Les cases de ce plateau doivent toujours être alignées en respectant les lignes de couleurs.

- Le cercle extérieur (à bord vert) est celui des campagnes où sont produites les ressources primaires (blanches, marron et noires) et où rôdent les brigands.
- Le cercle intermédiaire (à bord bleu) est celui des faubourgs. On peut y recruter des bushis, faire des offrandes, effectuer de menus travaux, troquer des ressources ou encore ériger des jinjas à la gloire de Onamazu.
- Le cercle intérieur (à bord rouge) est le cœur de la cité où se trouvent les artisans produisant des ressources manufacturées (bleues, vertes et violettes) et de l'or. On peut aussi y côtoyer les mikos, visiter le marché ou encore nourrir la population d'Edo

On appelle secteur un rayon du plateau. Chaque secteur comporte donc une case du centre ville, une des faubourgs et une de la campagne

Placement des acolytes

Chaque case peut accueillir un et un seul acolyte.

Les acolytes doivent être placés dans un même secteur du plateau.

Cependant, si un acolyte est placé sur une case occupé par l'acolyte d'un autre joueur, vous devez payer 2 Mons à ce joueur pour occuper la case en même temps que lui. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas placer l'acolyte sur la case occupée par l'adversaire.

Un joueur peut toujours placer un acolyte sur une case même si ce dernier ne peut pas effectuer l'action associée à la case.

1 secteur

Le premier cercle : la campagne

Cet anneau compose la campagne.
Les acolytes y recoltent des ressources primaires, affrontent des bandits ou méditent dans des jardins zen pour apaiser Onamazu.

Cases de ressources

Un acolyte se trouvant sur l'une de ces cases récolte deux cubes de la ressources associée.
Un joueur ne peut pas posséder plus de 4 cubes d'une même ressource.
Un joueur récoltera le nombre de cubes suffisant pour arriver à cette limite. L'excédent est ensuite perdu et retourne à la réserve

Cases de combat

Un acolyte se trouvant sur cette case permet à son joueur de choisir quelle tuile brigands combattre parmi les 3 tuiles visibles : les 2 cases avec 1 tuile et la tuile au sommet de la pioche.

Un joueur gagne les ressources indiquées par la tuile immédiatement après avoir vaincu les brigands et place la tuile à coté de son temple. Il peut à tout moment vérifier la valeur de points de renommée sur son verso. La tuile vaincue est remplacée par celle du sommet de la pioche brigands, sauf si la tuile choisie était déjà celle du sommet de la pioche.

Un joueur peut aller sur cette case même s'il ne peut pas vaincre de brigands. Il peut alors défausser une ou toutes les tuiles déjà révélées dans la piste brigands ou recomposer une nouvelle piste après avoir remélangé les tuiles brigands.

Cases de méditation

Un acolyte arrivant sur cette case permet au joueur de prendre une ressource primaire au choix depuis son stock pour la placer sur un de ses jinjas pouvant accepter cette offrande.

Le joueur applique tous les effets liés aux offrandes :
- La piste d'apaisement augmente d'une case
- Si le joueur pose une quatrième offrande sur le jinja, il gagne une bénédiction des Fortunes

Le second cercle : les faubourgs

Cet anneau compose la périphérie de la ville.
Les acolytes y recruteront des bushis pour vaincre les brigands, construiront des jinjas, feront des offrandes, accompliront de tâches pour obtenir des mons ou troqueront des ressources chez des marchands ambulants

Cases de recrutement

Un acolyte se trouvant sur cette case recrute 4 bushis. Un joueur ne peut pas disposer de plus de 12 bushis.

Cases de construction

Un acolyte se trouvant sur cette case permet à son joueur de construire un jinja en dépensant les ressources nécessaires. Il choisit parmi les 4 tuiles jinjas face visible en fonction des ressources requises indiquées sous chaque emplacement et le place sur un plateau jinja (plateau en losange) près de son plateau monastère. Celui venant d'être construit est remplacé par le premier de la pile jinjas.

Cases d'offrandes

Un acolyte arrivant sur cette case permet au joueur de déposer des offrandes dans ses jinjas. Il place jusqu'à 3 ressources (primaires, manufacturées ou or) en respectant la contrainte d'offrande : ses jinjas ne peuvent pas avoir deux fois la même ressource comme offrande, sauf si le joueur est béni par la fortune associée.

Le joueur applique tous les effets liés aux offrandes :

- La piste d'apaisement augmente d'une case par offrande faite
- Si le joueur complète les offrandes sur un jinja, il gagne une bénédiction des Fortunes. Si un joueur remplit plusieurs jinjas en un tour, il gagne autant de bénédictions.

Cases de mons

Un acolyte se trouvant sur cette case récolte 1 mon. Il n'y a pas de limite au nombre de mons possédés.

Cases de troc

Un acolyte se trouvant sur cette case permet à son joueur de troquer une ressource primaire contre une autre ressource primaire OU une ressource manufacturée contre une autre ressource manufacturée.
Un joueur est toujours limité à 4 ressources d'un même type.

Le troisième cercle : le centre ville

Le centre ville accueille les artisans et les plus grands bâtiments de la ville. C'est ici que les acolytes gagneront les ressources pour construire des jinjas. Le marché offre une gamme de services aux monastères pour les aider dans leur tâche d'apaiser Onamazu. Le grand temple de la ville forme de nombreuses mikos à leur rôle de prêtresse.

Cases d'artisans

Un acolyte se trouvant sur l'une de ces cases permet au joueur de dépenser les ressources primaires nécessaires pour obtenir les ressources manufacturées de l'artisan. Un joueur est toujours limité à 4 ressources d'un même type sauf l'or, limité à 2 unités par monastère. L'or peut être utilisé à la place de n'importe quelle ressource.

Case de bâtisseurs

Un acolyte se trouvant sur cette case permet à son joueur de payer les services d'un bâtisseur pour construire un bâtiment sur une des cases de ressources de la campagne.

Un bâtiment permet au joueur propriétaire de gagner une ressource de la case associée au début de son tour.
Un joueur ne peut pas placer plusieurs bâtiments sur la même case. Plusieurs joueurs peuvent cependant posséder un bâtiment sur une même case. Chaque joueur gagnera une ressource au début de son tour respectif.

Cependant, un joueur ne gagne aucune ressource si un acolyte d'un joueur adverse se trouve sur la case au début de son tour.

Case du marché au riz

Un acolyte sur cette case permet à son joueur de dépenser les ressource associées pour gagner 4 mons

Case du grand temple

Un acolyte sur cette case permet à son joueur de recrutrer une miko seulement si ce dernier a signé un contrat avec ces dernières (Cf. Marché).

Case de forgeron

Un acolyte peut payer le forgeron pour améliorer les armures des bushis de son monastère. Il l'indique en augmentant de 1 la valeur de son jeton armure. Chaque point d'armure est équivalent à 2 bushis.

Cases du marché

Un acolyte sur une de ces cases permet à son joueur de dépenser des mons et des ressources pour obtenir divers services.

Les contrats

Un joueur dépensant les ressources pour faire appel aux services d'un artisan ou au marché au riz peut y signer un contrat mais seulement si ce lieu n'a pas déjà un contrat actif. Le cas échéant, il le matérialise en posant un jeton à sa couleur dans la case du plateau prévue à cet effet.
Un joueur n'a plus besoin de payer les ressources nécessaires pour obtenir les récompenses de l'artisan avec lequel il a signé un contrat. Un contrat signé n'empêche les autres joueurs de requérir les services d'un artisan.
Les joueurs ne peuvent pas annuler des contrats déjà signés. Un joueur peut signer deux contrats au maximum

Apaiser Onamazu

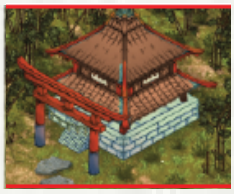
La piste d'apaisement
Cette piste représente l'avancement du jeu. Plus les joueurs font d'offrandes dans les jinjas et plus Onamazu s'apaise. La fin de partie se déclenche une fois que le nombre d'offrandes est atteint suivant le nombre de joueurs (ex : 24 à 3 joueurs).

La fabrique de jinjas

Le plateau comporte 4 emplacements de jinjas à construire. Les joueurs peuvent construire l'un des 4 s"il disposent des ressources manufacturées ou de l'or (joker) requises. Une fois un jinja construit, on le remplace par celui du sommet de la pile des tuiles jinjas.

Les jinjas

Les jinjas sont des constructions où les joueurs déposent leurs offrandes pour apaiser Onamazu. Ils sont divisés en 6 familles comportant chacune 4 jinjas identiques. Les joueurs gagnent de la renommée en fonction du nombre de jinjas de la même famille ou différents qu'ils ont individuellement bâtis durant la partie.



Chaque tuile jinja possède une face illustrée indiquant la famille du hinja. Le verso de la tuile Jinja est neutre et doit être celle visible une fois le jinja construit.

(tableau de pts)

Les jinja rapporteront des points de renommée en fin de partie, suivant qu'ils sont identiques ou différents.

Par exemple, une paire de jinjas identiques et deux autres dépareillés rapporteront 17 points de renommée (10+7).

2 = 10	1 ≠ 3	4 ≠ 18
3 = 20	2 ≠ 7	5 ≠ 25
4 = 30	3 ≠ 12	6 ≠ 33

Construire un Jinja

Un joueur peut construire un jinja en se rendant sur la case de construction ou en dépensant des mons au marché.

Le joueur ne peut construire qu'un jinja par tour. Il doit dépenser les ressources nécessaires pour bâtir le jinja qu'il désire. Une fois les ressources dépensées, Il prend la tuile jinja achetée et la place face cachée sur un plateau autel près de son monastère.

Seul le joueur ayant bâti l'autel peut vérifier à quelle famille ce dernier appartient.

Plateau Jinja pouvant accueillir la tuile jinja et les offrandes

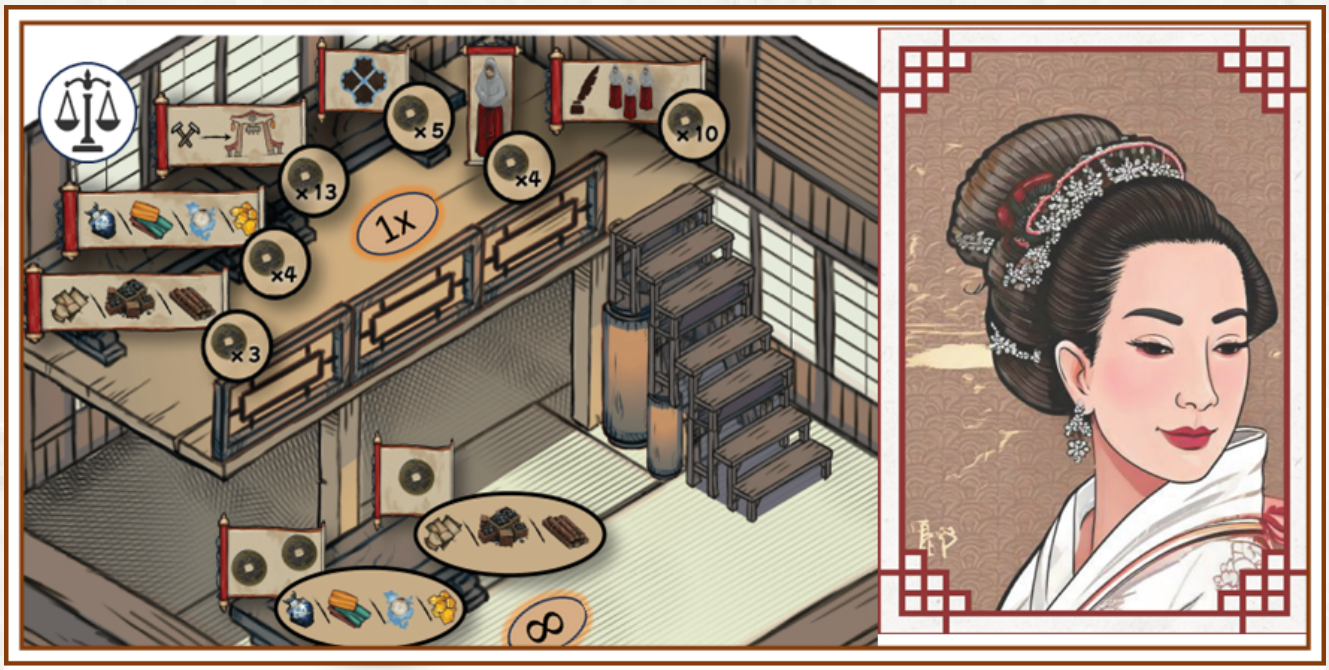
Faire des offrandes à un jinja

Les joueurs effectuent des offrandes en se rendant sur la case méditation ou offrande.
Chaque offrande rapportera des points de renommée en fin de partie. Les trois premières rapportent 1 pt de renommée. La dernière offrande rapporte 2 pts et permet au joueur d'obtenir immédiatement une bénédiction des Fortunes.

Chaque ressource déposée en tant qu'offrande fait augmenter la piste d'apaisement de 1.

Les ressources offertes doivent être différentes de celles déjà présentes dans l'autel, sauf si le joueur possède la bénédiction associée.

Le marché



Faire du commerce

Les joueurs peuvent faire du commerce en allant sur une des deux cases du troisième cercle
Chaque visite permet d'effectuer les actions du plateau marché.

Le plateau marché est divisé en deux parties :
- Le rez-de-chaussée comporte les actions de troc de ressources.
Les joueurs peuvent y échanger des ressources contre des mons et inversement. Il n'y a pas de limite au nombre de transactions par visite

- L'étage regroupe les actions limitées à une fois par type et par visite :

- Achat de ressource primaire - 3 mons
- Achat de ressource manufacturée - 4 mons
- Recrutement d'une Miko - 4 mons
- Obtention d'une bénédiction des Fortunes - 5 mons
- Construction d'un jinja - 13 mons
- Signature d'un contrat avec les Mikos du grand Temple - 10 mons

Un joueur allant sur les deux cases Marché en un tour peut donc faire deux fois chacune des ces actions, sauf celle de construire un Jinja.

Les mikos

Recruter une miko

Un joueur peut recruter une miko en allant au marché et en dépensant 4 mons.
Il peut aussi recruter des mikos en allant sur la case du grand temple en centre ville mais uniquement s'il a signé un contrat avec le Grand Temple.

Quand un joueur recrute une miko, il pioche les deux premières cartes de la pile Miko et choisit celle qu'il souhaite recruter. Il repose ensuite la carte restante sous la pioche.

Un joueur peut mélanger la pioche avant de piocher les cartes Mikos.

Il existe 3 types de mikos selon leur pouvoir :

- Les pouvoirs à usage unique

Les joueurs appliquent immédiatement les effets lors du recrutement de la Miko.

- Les pouvoirs permanents, dits passifs

Les joueurs bénéficient des avantages écrits sur la carte à tout moment.

- Les pouvoirs de fin de partie

Les joueurs marqueront des points de renommée en fonction du texte écrit sur la carte.

Les cartes miko avec un pouvoir de fin de partie sont placées face cachée dans l'espace mikos du plateau monastère. Les autres cartes sont visibles à tout moment par tous les joueurs. Seules les cartes rapportant des pts de renommée sont gardées secrètes jusqu'au décompte final

Signer un accord avec le Grand Temple des mikos

Un joueur peut dépenser 10 mons en allant au marché pour sceller un pacte avec le grand temple et lui permettre de recruter de futures Miko simplement en envoyant un acolyte sur la case du Grand temple, sans avoir à payer.

L'acolyte supérieur

Chaque joueur obtient une carte favori d'une Fortune au début du jeu.
Cette carte indique une bénédiction à obtenir pour bénéficier des services d'un acolyte supérieur.
Un joueur obtient ces service dès qu'il obtient la bénédiction indiquée et qu'au moins un de ses jinjas est rempli par 4 offrandes.
L'acolyte supérieur sera disponible au tour suivant la validation des deux conditions.

L'acolyte supérieur peut être placé sur n'importe quelle case du plateau.
Si un joueur est attaqué par des brigands après avoir lancé le dé de colère et qu'il ne peut les affronter par manque de bushis, c'est l'acolyte supérieur qui sera indisponible pour le tour.

Les bénédictions des fortunes

6 des 7 Dieux japonais du bonheur aident les joueurs à apaiser Onamazu.
Les actions des joueurs vont leur permettre d'attirer le regards des ces divinités bienveillantes.

Quand un joueur finit de remplir d'offrandes un Jinja ou qu'il dépense 5 mons au marché. il obtient la bénédiction de son choix.

Les bénédictions prennent effet au début du prochain tour du joueur.

- **Bénédiction de Daikoku, dieu des marchands**

Lorsque vous troquez des ressources au marché, vous pouvez aussi échanger des ressources primaires contres des ressources manufacturées et inversement. De plus, les autres joueurs doivent vous payer 3 mons et non 2 pour occuper un emplacement où se trouve l'un de vos acolytes.

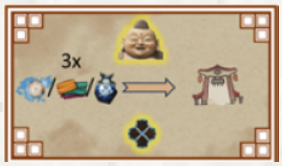
- **Bénédiction de Bishamon , dieu de la force**

Lorsque vous recrutez des bushis, recrutez en 7 au lieu de 4.

- **Bénédiction de Fukurokuju, dieu de la sagesse**

Lorsque vous affrontez des brigands à cause du dé de colère, affrontez celui de votre choix.

Lorsque vous affrontez volontairement un brigand, vous pouvez regarder le nombre de points de renommée que les tuiles rapportent avant de choisir.



- **Bénédiction de Ebisu, dieu de la prospérité**

Lorsque vous contruisez un jinja, vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de ressources manufacturées

- **Bénédiction de Hotei, dieu de l'abondance**

Lorsque vous faites des offrandes à un jinja, vous pouvez utiliser des ressources identiques.

- **Bénédiction de Jurojin, dieu de la longévité**

Lorsque vous placez vos acolytes, vous pouvez les placer sur 2 cases contiguës d'un même cercle.

Le plateau Monastère

La piste de bénédiction des Fortunes obtenues

La caserne qui indique le nombre de bushis disponible. Votre nombre bushis ne peut pas dépasser 12.

L'armurerie qui indique la qualité de l'armement de vos bushis. Elle ne peut pas dépasser 3.

Vos entrepots.
Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 ressources d'un même type en même temps

L'or est limité à 2 cubes en même temps

Votre trésorerie.
Il n'y a pas de limite à votre nombre de mons

La piste de cartes de vos mikos. Celles rapportant des pts de renommées doivent être placées face cachée

Fin de partie et décompte de points

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

Commencez par les cartes jinjas. La construction d'autels identiques vous sera profitable :

- Chaque paire (2 jinjas identiques) rapporte 10 points de victoire
- Chaque brelan (3 jinjas identiques) rapporte 20 points de victoire
- Chaque carré (4 jinjas identiques) rapporte 30 points de victoire
- La série de jinjas 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 jinjas, à l'exception de la quatrième offrande qui vaut 2 points de renommée comme indiqué sur les plateaux jinjas.
- Chaque tuile Brigands vous rapporte les points de renommée inscrits sur son verso
- Ajoutez les points de renommée gagnés par les cartes mikos "Fin de partie"

Le monastère ayant le plus de points de renommée est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui a fait le plus d'offrandes l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.