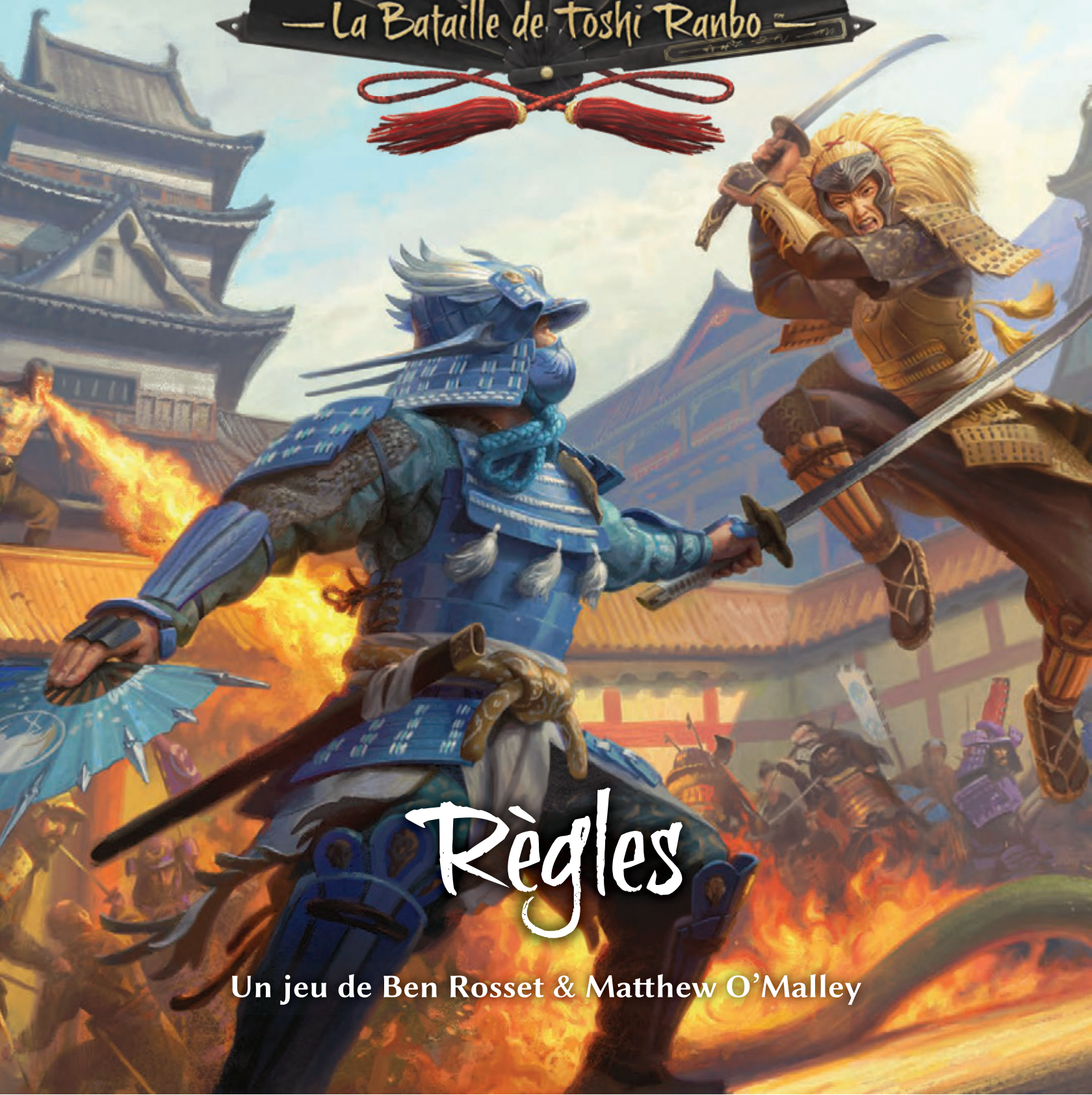




GUNSEN

— La Bataille de Toshi Ranbo —



Règles

Un jeu de Ben Rosset & Matthew O'Malley

Sommaire

Matériel	2-3
Introduction	4
Description du plateau principal	5
Mise en place générale pour 2 et 3 joueurs	6
Mise en place générale pour 4 à 6 joueurs	7
Mise en place des clans	8
Types de cartes Clan	9
Description des plateaux Clan	9
Gagner la partie	10
Tour de jeu	11
1. Choisir une carte Ordre	11
2. Placer la carte Ordre	11
3a. Activer une colonne	12
Recrutement	12
Forts	12
Bâtiments	13
Tactiques	14
Déplacements	14
Déplacements via les tours de guet	15
Déplacements dans des sanctuaires	15
Déplacements dans des villages	16
Déplacements dans Toshi Ranbo	16
3b. Effectuer une action de Noble ..	17
Héros	17
Ordres spéciaux	17
4. Résoudre une bataille	18-19
Exemple complet de bataille ...	20-21
5. Finir son tour	22
Précisions sur les Héros	22
Crédits	23
Mots-clés, icônes et règles fréquemment oubliées	24

Matériel



1 plateau principal
(côté 1 : 2 et 3 joueurs ;
côté 2 : 4 à 6 joueurs)



76 cartes Ordre



6 pions Belligérant
(3 pions Attaquant
rouges et 3 pions
Défenseur bleus)

1 plateau Bataille



6 dés Bataille identiques

Face Inoccupé Face Occupé



1 tuile Toshi Ranbo



3 tuiles Sanctuaire



Armurerie

Expansion



Influence

Recrutement

4 tuiles Amélioration



3 tuiles Tour de guet



12 pions Village
(3 de chaque : Troupe,
Koku, Influence et Bois)



7 plateaux Clan
(1 pour chacun des 7 clans)



30 pions Ressource Koku



30 pions Ressource Influence



30 pions Ressource Bois

PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT !

Avant votre première partie, fixez les silhouettes des Héros aux socles et montez les boîtes de rangement.

Les 7 clans disposent chacun du matériel suivant :

Rangez ce matériel dans la boîte du clan auquel il appartient.



1 boîte de rangement aux couleurs du clan



Tactique



Ordre spécial



Bâtiment



Héros



Objectif

12 cartes Clan



3 silhouettes de Héros de clan



7 marqueurs Exploit



2 tuiles Bâtiment



1 tuile Fort



15 Troupes aux couleurs du clan



Scorpion



Phénix



Lion



Dragon



Crabe



Grue



Licorne

Matériel neutre :

Rangez ce matériel dans la boîte prévue à cet effet.



1 boîte de rangement neutre



13 cartes Tactique neutres



3 cartes Héros Mercenaire



3 silhouettes de Héros neutres



Introduction



Dans *Gunsen : La Bataille de Toshi Ranbo*, les joueurs incarnent d'ambitieux daimyō, représentant chacun l'un des sept Clans Majeurs de Rokugan. Leurs missions : recruter les plus héroïques des samourais, faire appliquer leurs ordres et asseoir la domination militaire et stratégique de leur clan. Grâce à des manœuvres tactiques, mais aussi en érigeant judicieusement des bâtiments afin de conquérir des terres (par la force ou la diplomatie), chaque clan tentera d'accomplir 7 objectifs tels que la capture du prestigieux château de Toshi Ranbo, l'accomplissement de missions cruciales, ou encore l'occupation de lieux sacrés.

Rokugan est au bord de l'effondrement : les Clans Majeurs (Crabe, Dragon, Grue, Licorne, Lion, Phénix et Scorpion) ont pris les armes pour s'emparer de la légendaire forteresse de Toshi Ranbo. Le château, qui jouissait autrefois d'un statut de précieux point stratégique en raison de sa position frontalière, se trouve désormais au cœur d'un féroce champ de bataille. Des seigneurs de guerre rivaux s'y affrontent, en quête de gloire et de vengeance. Entre le fracas de l'acier et les halos de la magie élémentaire, les combats ne semblent jamais cesser, tandis que les sanctuaires ancestraux s'effritent dans l'indifférence. Les alliances entre villages se faisant et défaisant au gré du vent, un seul des Clans Majeurs sortira victorieux. Il pourra écrire l'histoire et inscrire sa légende dans les archives sanglantes de Toshi Ranbo.



Description du plateau principal



Mise en place générale pour 2 et 3 joueurs



- 1 Placez le plateau principal au centre de la table, sur le côté indiquant 2 et 3 joueurs.
- 2 Placez les pions Ressource Koku , Bois  et Influence  près du plateau principal.
- 3 Placez les dés Bataille, les pions Belligérant et le plateau Bataille près du plateau principal.
- 4 Placez les 3 cartes Héros Mercenaire et leurs 3 silhouettes près du plateau principal.
- 5 Placez la tuile Toshi Ranbo, face Inoccupé visible, et la tuile Amélioration **Expansion** sur le territoire « Toshi Ranbo ».
- 6 Placez 2 tuiles Tour de guet sur les territoires « tour de guet ». Remettez la tuile non placée dans la boîte de jeu.
- 7 Placez au hasard 1 tuile Sanctuaire face visible sur chacun des 2 territoires « sanctuaire ». Remettez la tuile non placée dans la boîte de jeu. Placez les 2 tuiles Amélioration correspondantes sur les tuiles Sanctuaire.
- 8 Placez au hasard 1 pion Village, face Ressource cachée, sur chacun des territoires « village » (7 au total). Remettez tout pion Village inutilisé dans la boîte de jeu.
- 9 Créez le paquet Ordre en fonction du nombre de joueurs : remettez les cartes Ordre où figure la mention « 5/6 » dans la boîte de jeu, puis mélangez toutes les cartes restantes pour former le paquet. Placez 5 cartes face visible dans les cases de la rangée Ordre, sur le plateau principal. Placez le paquet face cachée sur la case dédiée, à côté de la rangée.

5/6

Cette icône figure sur les cartes Ordre réservées aux parties à 5 et 6 joueurs.



Mise en place générale pour 4 à 6 joueurs



- 1 Placez le plateau principal au centre de la table, sur le côté indiquant 4 à 6 joueurs.
- 2 Placez les pions Ressource Koku (monnaie), Bois (arbre) et Influence (drapeau) près du plateau principal.
- 3 Placez les dés Bataille, les pions Belligérant et le plateau Bataille près du plateau principal.
- 4 Placez les 3 cartes Héros Mercenaire et leurs 3 silhouettes près du plateau principal.
- 5 Placez la tuile Toshi Ranbo, face Inoccupé visible, et la tuile Amélioration **Expansion** sur le territoire « Toshi Ranbo ».
- 6 Placez les 3 tuiles Tour de guet sur les territoires « tour de guet ».
- 7 Placez au hasard 1 tuile Sanctuaire, face visible, sur chacun des territoires « sanctuaire ». Placez les tuiles Amélioration **Armurerie**, **Recrutement** et **Influence** sur les tuiles Sanctuaire correspondantes.
- 8 Placez au hasard 1 pion Village, face Ressource cachée, sur chacun des territoires « village » (10 au total). Remettez tout pion Village inutilisé dans la boîte de jeu.
- 9 Créez le paquet Ordre en fonction du nombre de joueurs : à 4 joueurs, remettez les cartes Ordre où figure la mention « 5/6 » dans la boîte de jeu, puis mélangez toutes les cartes restantes pour former le paquet. À 5 ou 6 joueurs, mélangez toutes les cartes Ordre pour former le paquet. Ensuite, alignez 5 cartes face visible près du plateau principal pour former la rangée Ordre. Placez le paquet face cachée à côté de la rangée.

5/6

Cette icône figure sur les cartes Ordre réservées aux parties à 5 et 6 joueurs.



- A** 1 plateau Clan
- B** 15 Troupes
- C** 3 silhouettes de Héros
- D** 2 tuiles Bâtiment
- E** 7 marqueurs Exploit
- F** 1 tuile Fort (à mettre de côté jusqu'à l'étape 3)
- G** 12 cartes Clan (3 héros, 2 tactiques, 3 objectifs, 2 ordres spéciaux et 2 bâtiments – voir la page ci-contre)

- ♦ **Joueur 1 :** 3 , 1 , 1 , puis placez 3 Troupes sur votre tuile Fort.
- ♦ **Joueur 2 :** 4 , 1 , 1 , puis placez 3 Troupes sur votre tuile Fort.

- ♦ **Joueur 3 :** 4 , 1 , 1 , puis placez 4 Troupes sur votre tuile Fort.
- ♦ **Joueur 4 :** 4 , 2 , 1 , puis placez 4 Troupes sur votre tuile Fort.
- ♦ **Joueur 5 :** 4 , 2 , 1 , puis placez 5 Troupes sur votre tuile Fort.
- ♦ **Joueur 6 :** 4 , 2 , 2 , puis placez 5 Troupes sur votre tuile Fort.
5. Placez le reste de vos Troupes sur votre plateau Clan.
6. Mélangez les cartes Tactique neutres et distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur. Remettez les cartes Tactique neutres restantes dans la boîte de jeu.

Illustration de la zone de jeu d'un joueur



Types de cartes Clan



Nous vous conseillons de trier vos cartes par type et de les garder en main ou à portée de main. Les cartes Clan doivent pouvoir être vues par tous les joueurs à tout moment (en revanche, les cartes Tactique neutres qui vous ont été distribuées restent cachées).

Cartes Héros x3



Cartes Ordre spécial x2



Cartes Bâtiment x2



Cartes Tactique x2



Cartes Objectif x3



Règle d'or

La règle d'or suivante s'applique tout le temps : « Si le texte d'une carte contredit les règles du jeu, suivez le texte de la carte. »

Description des plateaux Clan



Gagner la partie



Le premier clan qui accomplit 7 exploits gagne la partie.



Gagner une bataille en tant qu'attaquant

(Vous pouvez accomplir cet exploit deux fois.)



Atteindre un objectif de clan

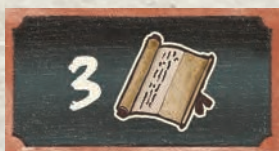
(Vous pouvez valider 2 cartes Objectif différentes.)



Construire 2 bâtiments



Acheter 3 tactiques



Utiliser les 3 actions de Noble



Occuper 2 territoires « sanctuaire » en même temps

(Au moins une de vos Troupes doit être présente dans chacun d'eux.)



Occuper Toshi Ranbo



Posséder 3 pions Village sur son plateau Clan



Maintenir l'occupation de Toshi Ranbo

Placez votre marqueur Exploit sur le territoire « Toshi Ranbo ». Contrairement aux autres exploits, vous pouvez le perdre si vous n'avez plus de Troupes à Toshi Ranbo. Si vous le perdez, remettez le marqueur sur votre plateau Clan.

Cartes Objectif :

Lorsque vous atteignez un objectif (même au milieu d'un tour), annoncez que vous l'avez atteint et placez la carte sur votre plateau clan : vous venez d'accomplir l'exploit Atteindre un objectif de clan. « Dépasser » les prérequis nécessaires ne vous empêche pas d'atteindre un objectif.

Précisions sur les exploits

- ◆ Lorsque vous remplissez le prérequis d'un exploit, placez 1 de vos marqueurs Exploit sur le plateau principal, dans la case dédiée à cet exploit. Le premier joueur qui parvient à placer ses 7 marqueurs Exploit gagne immédiatement la partie.
- ◆ Un exploit est accompli dès que vous en remplissez le prérequis.
- ◆ Vous pouvez accomplir plusieurs exploits au cours d'un même tour, mais vous ne pouvez placer qu'un seul de vos marqueurs Exploit dans chaque case Exploit.
- ◆ Plusieurs joueurs peuvent accomplir le même exploit. Empilez alors leurs marqueurs sur la case concernée.
- ◆ Les exploits ne peuvent jamais être perdus, sauf Maintenir l'occupation de Toshi Ranbo.
- ◆ Si 2 joueurs accomplissent leur 7^e exploit en même temps, le joueur dont c'est le tour gagne la partie.
- ◆ Lorsque 2 cases sont disponibles pour un même exploit, vous pouvez l'accomplir deux fois. Placez 1 marqueur à chaque fois que vous l'accomplissez.

Tour de jeu



La partie commence avec le tour du premier joueur et continue dans le sens horaire. À votre tour, effectuez les 5 étapes suivantes dans l'ordre indiqué.

Remarque : il est important de se familiariser avec les mots-clés ci-contre.

1. Choisir une carte Ordre

2. Placer la carte Ordre

3a. Activer une colonne (p. 12) **OU** 3b. Effectuer une action de Noble (p. 17)

4. Résoudre une bataille (si une bataille a été déclenchée) (p. 18 et 19)

5. Finir son tour (p. 22)



1 Choisir une carte Ordre

À votre tour, choisissez une carte Ordre face visible dans la rangée Ordre et payez-en le coût en ressources (le cas échéant) pour la prendre. Ce coût figure en bas de la carte, entouré en noir sur l'illustration ci-contre.

Renouveler la rangée Ordre

Avant de choisir une carte Ordre, vous pouvez, facultativement, défausser les 5 cartes Ordre si au moins 4 d'entre elles :

♦ sont de la même couleur

OU

♦ ont un coût en ressources.

Une fois la rangée défaussée, piochez des cartes Ordre de remplacement. Dans le cas peu probable où il n'y aurait pas assez de cartes Ordre dans le paquet pour remplir la rangée, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.



2 Placer la carte Ordre

Vous pouvez utiliser la carte Ordre que vous avez choisie de deux façons différentes :

1. Placez-la face visible au-dessus de votre plateau Clan, au niveau de la colonne dont la couleur correspond à celle de la carte. Vous pouvez ainsi activer cette colonne (voir page suivante).

OU

2. Placez-la face cachée dans un emplacement pour les actions de Noble disponible, en bas de votre plateau Clan, et payez le nombre d'influences indiqué sur l'emplacement. Vous pouvez alors effectuer l'action correspondant à cet emplacement (voir p. 17).

Mots-clés

Territoire : toute case de forme hexagonale du plateau principal.

Troupe : figurine représentant les soldats qui se battent au nom de votre clan.

Armée : groupe de 1 ou plusieurs Troupes du même clan situées dans un même territoire.

Occupation : vous occupez tout territoire où vous êtes le seul à posséder une armée. Vous occupez également vos bâtiments de clan, même si aucune Troupe ne s'y trouve, jusqu'à ce qu'un adversaire s'en empare.

Bâtiments de clan : édifices et camps militaires (tuiles de forme ronde) que chaque clan peut construire.



Coût en ressources : payez 1 influence ou 1 bois pour prendre cette carte.



3a Activer une colonne

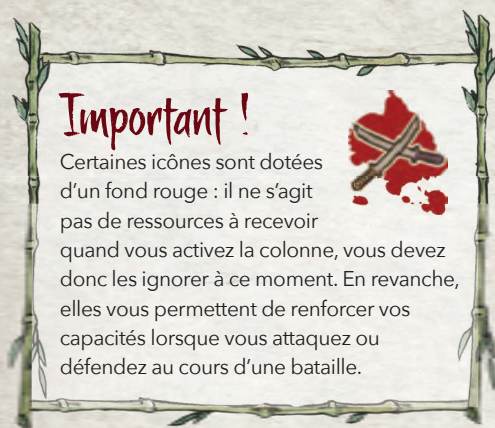
Si, au cours de l'étape précédente, vous avez placé une carte Ordre face visible au sommet d'une colonne, vous devez activer cette colonne.

Activez la colonne de haut en bas, en commençant par la carte Ordre que vous venez de placer. Vous devrez ainsi activer chaque carte et chaque action imprimée sur le plateau.

Remarque : les cartes Ordre restent en place jusqu'à la fin de la partie, vous activerez donc d'anciennes cartes à chaque fois que vous activerez la colonne.

- Vous n'avez rien à payer. Le coût ne s'applique qu'au moment où vous choisissez une carte, pas lorsque vous l'utilisez.
- Vous pouvez décider d'ignorer n'importe quelles cartes et actions imprimées.

L'illustration ci-contre indique les effets des icônes à appliquer quand vous activez une colonne.



Recrutement

Lorsque vous activez votre colonne **Recrutement**, vous pouvez placer de nouvelles Troupes de votre plateau Clan sur votre tuile Fort ou sur un territoire contenant un bâtiment de clan que vous occupez. Vous pouvez répartir vos recrues entre plusieurs lieux. Vous ne pouvez pas jamais avoir plus de 15 Troupes en jeu.

Forts

Chaque joueur débute la partie avec un fort, situé près d'un bord du plateau principal. À chaque fois que vous **recrutez** ou battez en retraite, vous pouvez placer des Troupes sur votre tuile Fort. Il n'y a pas de limite au nombre de Troupes pouvant être présentes sur votre tuile Fort. Les autres joueurs ne peuvent pas se déplacer sur votre tuile Fort.



12

Actions des colonnes

(Pendant les batailles)
Lancez 3 dés,
gardez-en 2

ARMURERIE

RECRUTEMENT

1 déplacement

Achetez des déplacements supplémentaires pour 1 chacun

Recrutez 1 Troupe

1 déplacement

Achetez des déplacements supplémentaires pour 1 chacun

INFLUENCE

EXPANSION

Recevez 1

1 déplacement

Achetez des déplacements supplémentaires pour 1 chacun

Recevez 1 ou 1

Achetez des bâtiments avec du

Achetez des tactiques avec des



= Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que souhaité, tant que vous pouvez payer.

Exemple - Activation de la colonne Expansion :

Vous prenez la carte « » (après en avoir payé le coût), puis vous la glissez au sommet de la colonne de la couleur correspondante, derrière la dernière carte que vous y avez placée. Ensuite, vous activez la colonne.

- A** Vous recevez 2 .
- B** Vous recevez 1 (ignorez l'icône).
- C** Vous recevez 1 ou 1 .
- D** Vous pouvez construire des bâtiments avec du .
- E** Vous pouvez acheter des tactiques avec des .



Bâtiments



Lorsque vous activez votre colonne **Expansion**, vous pouvez construire 1 de vos bâtiments de clan ou les 2. Voici les 2 types de bâtiments de clan :

Édifice :

Chaque clan dispose de son propre édifice, différent de celui des autres clans. Le joueur qui en occupe le territoire en reçoit les bénéfices, détaillés sur la carte Bâtiment correspondante.



- ♦ Les édifices de chaque clan disposent d'un effet unique.
- ♦ Vous pouvez posséder un maximum de 5 Troupes dans le territoire de votre édifice.
- ♦ Vous pouvez recruter et battre en retraite dans les édifices que vous occupez.
- ♦ Vos adversaires peuvent occuper votre édifice et en recevoir les bénéfices.

Camp militaire :

Chaque clan peut construire un camp militaire. Vous pouvez posséder autant de Troupes que souhaité dans chaque territoire contenant un camp militaire que vous occupez.



- ♦ Vous pouvez recruter et battre en retraite dans les camps militaires que vous occupez.
- ♦ Vos adversaires peuvent occuper votre camp militaire et en recevoir les bénéfices.

Pour chaque bâtiment que vous construisez, commencez par payer le coût en indiqué sur la carte de ce bâtiment, puis placez cette carte dans un emplacement pour cartes Bâtiment de votre plateau Clan. Ensuite, placez la tuile Bâtiment concernée sur le plateau principal, sur un territoire respectant les conditions suivantes :

✓ Vous pouvez construire sur les territoires

- ♦ où vous possédez une armée
- ♦ adjacents à un territoire où vous possédez une armée
- ♦ adjacents à votre fort.

✗ Vous ne pouvez pas construire sur les territoires

- ♦ qui contiennent une tuile ou un pion (sauf s'il a été retiré ; voir Déplacement dans des villages, p. 16) **ou**
- ♦ qui contiennent des Troupes ennemies.



✓ Le Clan du Lion (en jaune) peut construire sur les territoires où il possède des Troupes, ainsi que sur des territoires adjacents à son fort, tant qu'ils ne contiennent ni tuile ni pion.

✗ Le Clan du Lion ne peut pas construire sur les territoires qui contiennent des Troupes ennemies, un pion Village, un sanctuaire, une tour de guet ou un fort. Il ne peut pas non plus construire sur Toshi Ranbo, ni sur un territoire qui n'est ni adjacent à ses Troupes, ni occupé par ces dernières.

Une fois le bâtiment construit, vous l'occupez et pouvez en utiliser les effets tant que vous l'occupez. Si un territoire doté d'un bâtiment ne contient pas de Troupes, le clan qui a construit ce bâtiment l'occupe.

Remarque : si un adversaire se déplace dans un bâtiment que vous avez construit, il l'occupe et peut en utiliser les effets.

Une fois que vous avez construit vos deux bâtiments, vous accomplissez un exploit (voir p. 10).



Tactiques



Lorsque vous activez votre colonne **Expansion**, vous pouvez acheter 1 ou plusieurs de vos cartes Tactique. Pendant la mise en place, vous avez reçu 2 tactiques aux couleurs de votre clan et 2 tactiques neutres, parmi lesquelles vous devez choisir. Pour chaque carte Tactique que vous achetez, payez le coût en indiqué sur la carte, puis placez-la dans un des 3 emplacements pour cartes Tactique de votre plateau Clan. Vous ne pourrez acheter que 3 cartes Tactique au cours de la partie. Certaines cartes Tactique vous permettent de recruter des Héros lorsque vous les achetez (voir les règles des Héros, p. 17).



Une fois que vous avez acheté 3 cartes Tactique, vous accomplissez un exploit (voir p. 10).



Déplacements



Pour chaque déplacement reçu lorsque vous activez votre colonne **Armurerie**, **Recrutement** ou **Influence**, vous pouvez déplacer 1 armée dans 1 territoire adjacent.

Remarques :

- ♦ Une armée est un groupe d'une ou plusieurs Troupes situées dans un même territoire.
- ♦ Un même territoire ne peut pas contenir plus de 5 Troupes d'un même clan (à l'exception des forts et des camps militaires).
- ♦ Vous pouvez agrandir des armées en déplaçant des Troupes dans un territoire où vous en possédez déjà, tant que vous ne dépassez pas le total de 5 Troupes dans un territoire, à n'importe quel moment.

- ♦ Vous pouvez diviser une armée en déplaçant des Troupes hors d'un territoire, tout en y laissant d'autres Troupes.
- ♦ Vous pouvez acheter autant de déplacements supplémentaires que vous pouvez en payer, en fonction de la colonne activée. Par exemple, vous pouvez payer 2 pour recevoir 2 déplacements supplémentaires lorsque vous activez votre colonne **Influence**.
- ♦ Vous devez finir un déplacement avant d'effectuer un autre déplacement.
- ♦ Si vous vous déplacez dans un territoire contenant un pion Village ou une tuile Amélioration, vous recevez ce pion ou tuile si vos Troupes s'y trouvent toujours à la fin de votre tour (voir Finir son tour, p. 22).

- ♦ Vous pouvez déplacer la même armée plusieurs fois grâce à plusieurs déplacements ou vous pouvez répartir vos déplacements entre plusieurs armées.
- ♦ **Dès qu'une armée entre dans un territoire contenant une armée adverse, une bataille est déclenchée et vous ne pouvez plus déplacer de Troupes pendant votre tour** (voir Résoudre une bataille, p. 18 et 19 : il s'agit de l'étape suivante de votre tour).

Rappel : vous seul pouvez vous déplacer dans votre fort, et vous ne pouvez pas vous déplacer dans le fort d'un adversaire.

Exemple : **A** Un joueur active sa colonne **Influence**. Il utilise 1 action de déplacement gratuite pour se déplacer sur une case adjacente. **B** Ensuite, il paie 1 pour se déplacer à nouveau, et se rend sur la case Village vide. **C** Enfin, il paie 1 de plus pour se déplacer dans le sanctuaire Armurerie. Il recevra la tuile Amélioration Armurerie qui s'y trouve à la fin de son tour.



Déplacements via les tours de guet

Avant ou après chaque déplacement que vous utilisez, vous pouvez payer 1  pour transporter une armée de votre fort vers n'importe quel territoire « tour de guet » et vice versa, ou d'une tour de guet à une autre.

Remarques :

- ❖ Vous pouvez transporter une armée de cette façon uniquement juste avant ou juste après chaque déplacement que vous utilisez.
- ❖ Payer 1  pour transporter une armée de cette façon ne vous fait pas utiliser un de vos déplacements.
- ❖ L'armée doit partir d'un territoire « tour de guet » ou de votre tuile Fort.
- ❖ L'armée doit se rendre sur une tour de guet différente ou sur votre fort (pas un fort adverse ou inutilisé).
- ❖ Si vous vous rendez sur une tour de guet et que l'armée d'un adversaire se trouve sur ce territoire « tour de guet », vous devez mettre fin à votre déplacement, car une bataille est déclenchée (voir p. 18 et 19).
- ❖ Le déclenchement d'une bataille met fin à tout déplacement, y compris un déplacement via une tour de guet.



Avant son action de déplacement, le Clan du Crabe peut payer 1  pour se déplacer directement de son fort vers n'importe quelle tour de guet du plateau. Avant ou après son déplacement suivant, il pourra payer 1  pour se déplacer vers n'importe quelle autre tour de guet ou revenir à son fort.



Déplacements dans des sanctuaires

Le plateau principal contient 2 ou 3 territoires « sanctuaire » (en fonction du nombre de joueurs). Si vous occupez un territoire « sanctuaire » à la fin de votre tour, prenez la tuile Amélioration correspondante et placez-la sur votre plateau Clan, sur la colonne correspondant à sa couleur. La tuile doit recouvrir la case du haut de cette colonne, afin d'en améliorer le bénéfice. Si un adversaire a déjà placé la tuile sur son plateau Clan, prenez-la sur son plateau.

Vous gardez cette tuile Amélioration jusqu'à ce qu'un adversaire vous la prenne. Posséder la tuile Amélioration n'est pas considéré comme occuper un territoire « sanctuaire ».



Si vous occupez 2 territoires « sanctuaire », vous accomplissez un exploit (voir p. 10).

Sanctuaire Recrutement



Tuile Amélioration Recrutement



Sanctuaire Armurerie



Tuile Amélioration Armurerie



Sanctuaire Influence



Tuile Amélioration Influence



Déplacements dans des villages

Si vous occupez un territoire contenant un pion Village à la fin de votre tour, retournez le pion face visible et recevez la Troupe ou la ressource indiquée. Si vous recevez ainsi une Troupe, placez-la dans votre fort. Ensuite, placez le pion face visible sur votre plateau Clan. Si vous possédez déjà 3 pions Village sur votre plateau Clan, remettez le pion dans la boîte de jeu.



Si vous possédez 3 pions Village, vous accomplissez un exploit (voir p. 10).



Déplacements dans Toshi Ranbo

Toshi Ranbo est un territoire spécial, au centre du plateau principal. Le premier joueur qui se déplace dans Toshi Ranbo doit le faire avec une armée ayant une force (✂) d'au moins 5 **A**. La ✂ d'une armée correspond au nombre de Troupes qu'elle contient, auquel s'ajoute tout ✂ imprimé sur les Héros de cette armée et sur les cartes Ordre du plateau Clan de son propriétaire.

Se déplacer dans Toshi Ranbo avec une ✂ de 5 ou plus lorsqu'il est inoccupé n'est pas considéré comme gagner une bataille, mais cela met fin à votre déplacement de ce tour. Retournez la tuile Toshi Ranbo sur sa face Occupé une fois que vous y êtes entré : le prérequis de 5 ✂ ne s'applique plus pour y entrer.

Lorsque vous conquérez Toshi Ranbo (quand votre armée s'y déplace pour l'occuper), prenez la tuile Amélioration **Expansion** **B** et placez-la en haut de la colonne **Expansion** de votre plateau Clan, afin d'améliorer le bénéfice imprimé sur cette case en le recouvrant. Si un adversaire dispose actuellement de la tuile Amélioration **Expansion** sur son plateau Clan, prenez-la. Lorsqu'un adversaire possède un marqueur Exploit sur la tuile Toshi Ranbo, rendez-lui ce marqueur.



Si vous conquérez Toshi Ranbo pour la première fois, placez un marqueur Exploit sur la case Occuper Toshi Ranbo du plateau principal **C** (voir p. 10).



Placez un autre marqueur Exploit sur la tuile Toshi Ranbo **D**. Cet exploit est compté parmi les 7 nécessaires pour gagner partie, mais vous le perdez dès que vous ne possédez plus d'armée dans Toshi Ranbo (voir Maintenir l'occupation de Toshi Ranbo, p. 10).

Remarques :

- ◆ Posséder la tuile Amélioration n'est pas considéré comme occuper Toshi Ranbo : il faut y posséder une armée pour l'occuper.
- ◆ Lorsque vous défendez Toshi Ranbo, recevez 1 ✂ et 1  supplémentaires pendant les batailles qui s'y déroulent (voir Résoudre une bataille, p. 18 et 19) **E**.

Face Inoccupé



Face Occupé



3b Effectuer une action de Noble

Si vous avez placé une carte Ordre face cachée sur une action de Noble au lieu d'activer une colonne pendant l'étape 2 (voir p. 11), effectuez l'action imprimée sur votre plateau Clan :

Coût : 1 influence
Choisissez une autre carte de la rangée Ordre (en payant son coût) et placez-la sur n'importe quelle colonne de votre plateau Clan (même si la couleur ne correspond pas). Activez la colonne où vous venez de placer la carte.

Coût : 2 influences
Recrutez 1 de vos Héros de clan (voir les règles des Héros, ci-dessous), puis activez n'importe quelle colonne de votre plateau Clan. Vous n'ajoutez pas de carte à cette colonne. **Remarque :** vous ne pouvez pas utiliser cette action pour recruter un Héros mercenaire.

Coût : 3 influences
Recevez 1 de vos 2 cartes Ordre spécial. Ajoutez-la au sommet de la colonne correspondante et activez cette colonne, en commençant par l'ordre spécial (voir les règles des ordres spéciaux, ci-dessous).

Remarque : vous ne pouvez effectuer chaque action de Noble qu'une seule fois, mais dans l'ordre de votre choix.

Une fois que vous avez utilisé vos 3 actions de Noble, vous accomplissez un exploit (voir p. 10).



Héros

Chaque clan dispose de 3 Héros uniques qui peuvent être recrutés grâce à vos cartes Tactique et à l'action de Noble. Le jeu contient également 3 Héros mercenaires que vous pouvez recruter en utilisant les 3 cartes Tactique neutres « Mercenaire ». Lorsque vous recrutez un Héros, placez la silhouette correspondante sur votre fort ou sur n'importe quel territoire contenant une de vos armées. Placez sa carte Héros face visible près de votre plateau Clan pour pouvoir en consulter l'effet à tout moment.

- ♦ Vos Héros doivent toujours se trouver avec une de vos armées ou dans votre fort. Si toutes les Troupes avec lesquelles se trouvait votre Héros sont éliminées (voir p. 18 et 19), déplacez le Héros vers un bâtiment de clan contenant vos Troupes ou vers votre fort.
- ♦ Les Héros ne comptent pas dans la limite de 5 Troupes par territoire.
- ♦ Vous ne pouvez jamais perdre un Héros.
- ♦ Vous ne pouvez pas posséder plus de 1 Héros dans un même territoire (sauf dans votre fort).
- ♦ **Déplacement :** les Héros ne peuvent pas se déplacer seuls : ils doivent être accompagnés d'une armée.

Ordres spéciaux

Lorsque vous utilisez votre action de Noble, choisissez 1 de vos cartes Ordre spécial et placez-la au sommet de la colonne correspondante, puis activez cette colonne normalement, de haut en bas.

- ♦ Sur certaines cartes Ordre spécial figurent les couleurs des 4 colonnes. Vous pouvez placer ces cartes sur la colonne de votre choix.
- ♦ Certaines cartes Ordre spécial disposent d'un effet immédiat et sont ensuite défaussées (comme précisé sur la carte).
- ♦ La carte Tactique neutre « Innovation » vous permet également de placer une carte Ordre spécial.



4 Résoudre une bataille

Une bataille est déclenchée à chaque fois qu'un joueur déplace une armée sur un territoire contenant l'armée d'un adversaire. Effectuez les étapes suivantes pour résoudre une bataille :

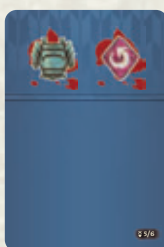
1. Calculer les valeurs de force (✂), de sang (🩸) et d'armure (🛡) initiales

L'attaquant et le défenseur calculent chacun ces valeurs comme suit :

- ♦ 1 ✂ par Troupe participant à la bataille
- ♦ 1 ✂, 🩸 ou 🛡 par icône apparaissant sur tous les éléments suivants :



Héros situés dans le territoire



Cartes Ordre sur les plateaux Clan



(Défenseur uniquement)
1 ✂ et 1 🛡 si la bataille a lieu à Toshi Ranbo

Chaque joueur utilise les pions Belligérant pour indiquer ses valeurs initiales sur le plateau Bataille (rouges pour l'attaquant, bleus pour le défenseur).

Mots-clés

Attaquant : le joueur déplaçant des Troupes dans un territoire contenant les Troupes d'un autre joueur.

Défenseur : le joueur dont le territoire est envahi.

Retraite : le perdant d'une bataille prend les éventuelles Troupes qu'il lui reste et les déplace vers son fort ou vers un bâtiment de clan qu'il occupe. Il ne peut choisir qu'une seule et même destination pour tous les éléments de jeu qui battent en retraite.



Les icônes Lancer les dés (🎲), Relancer les dés (🔄) et Garder les dés (🛑)

Chaque joueur commence la partie avec 3 icônes 🎲 et 2 icônes 🛑 imprimées sur la colonne **Armurerie** de son plateau Clan.

Les joueurs peuvent obtenir des icônes 🎲, 🔄 et 🛑 grâce aux éléments suivants :



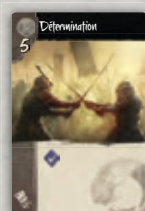
Pion Amélioration Armurerie



Héros situés dans le territoire



Cartes Ordre



Tactiques



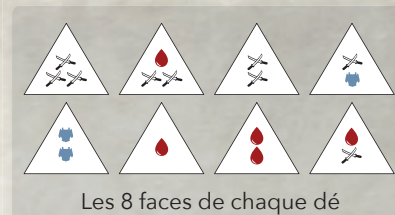
Bâtiments de clan



2. Lancer les dés Bataille

En commençant par le défenseur, les joueurs utilisent leurs icônes ,  et  comme suit :

-  **Lancer les dés :** pour commencer, le défenseur lance un nombre de dés égal au nombre de  qu'il possède. Les joueurs ne peuvent jamais lancer plus de 6 dés.
-  **Relancer les dés :** ensuite, il peut utiliser des relances s'il en possède. Chaque icône  lui permet de relancer autant de dés qu'il le souhaite, une fois par  qu'il possède.
-  **Garder les dés :** enfin, il décide quels dés il garde. Il garde un nombre de dés égal au nombre de  qu'il possède. Augmentez ses valeurs de ,  et  sur le plateau Bataille en ajoutant les icônes présentes sur les dés gardés.



Les 8 faces de chaque dé

Une fois que le défenseur a lancé, relancé et gardé ses dés, l'attaquant fait de même.

Remarque : les joueurs peuvent posséder plus de 10 ,  et . Ils ne sont pas limités par les valeurs du plateau Bataille.

3. Résoudre les éliminations

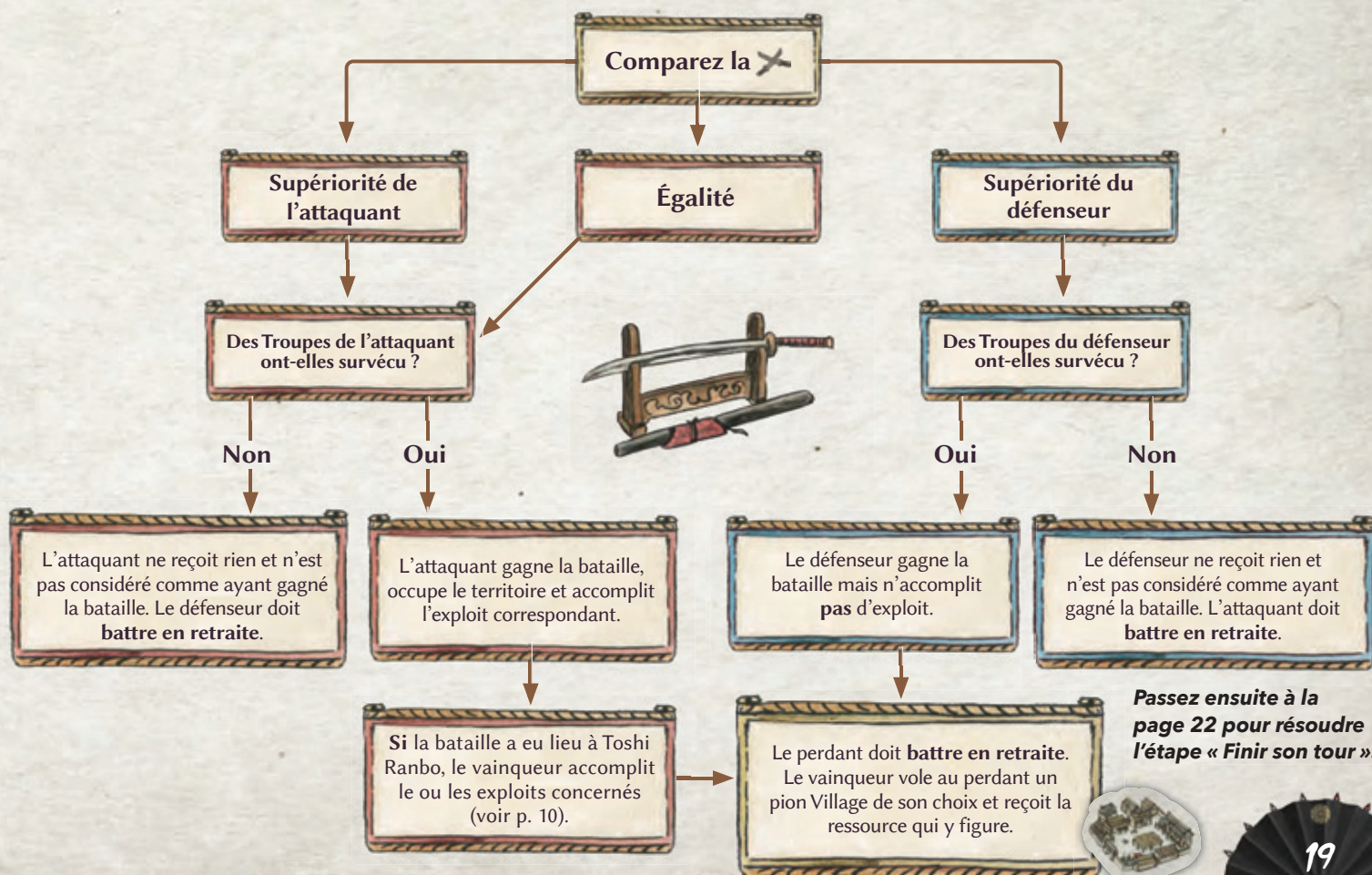
Chaque  en possession d'un joueur élimine 1 Troupe adverse. Lorsqu'une Troupe est éliminée, retirez-la du territoire et remettez-la sur son plateau Clan. Les éliminations ne réduisent pas la  d'un joueur.

Chaque  en possession d'un joueur annule 1 .

Important : si vous avez moins de 3 Troupes sur le plateau principal, vous devrez placer des Troupes dans votre fort à la fin du tour, jusqu'à ce que vous en ayez 3 (voir Finir son tour, p. 22).

4. Déterminer le vainqueur

Déterminez le vainqueur de la bataille en comparant la valeur totale de  des belligérants, puis résolvez l'issue de l'affrontement comme suit :



Passez ensuite à la page 22 pour résoudre l'étape « Finir son tour ».

Exemple complet de bataille - Lion vs Grue

Le Clan du Lion déplace 4 Troupes et son Héroïne Ikoma Tsanuri dans un territoire du Clan de la Grue **A**. Le Clan du Lion est donc l'attaquant, tandis que le Clan de la Grue est le défenseur.



Au début de la bataille, le Clan du Lion a une de 5 (4 grâce à ses Troupes **B** et 1 grâce à une carte Ordre **C**), ainsi que 1 (grâce à son Héroïne **D**). Il ne dispose d'aucune .

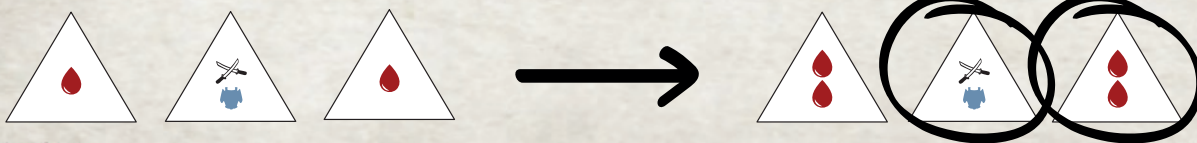
$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{B} & & \text{C} & & \text{D} & & \\
 \text{4 Troupes} & + & \text{1 Carte Ordre} & + & \text{1 Héroïne} & = & \\
 4 \text{ } \text{} & & 1 \text{ } \text{} & & 1 \text{ } \text{} & & \\
 & & & & & & 5 \text{ } \text{} \\
 & & & & & & 1 \text{ } \text{}
 \end{array}$$



Le Clan de la Grue commence quant à lui la bataille avec une de 4 (3 grâce à ses Troupes **E** et 1 grâce à son Héroïne **F**), ainsi que 1 (grâce à sa carte Ordre **G**).

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{E} & & \text{F} & & \text{G} & & \\
 \text{3 Troupes} & + & \text{1 Héroïne} & + & \text{1 Carte Ordre} & = & \\
 3 \text{ } \text{} & & 1 \text{ } \text{} & & 1 \text{ } \text{} & & \\
 & & & & & & 4 \text{ } \text{} \\
 & & & & & & 1 \text{ } \text{}
 \end{array}$$

Comme le Clan de la Grue est le défenseur, il effectue son jet de dés en premier. Il lance 3 dés, puis utilise une relance obtenue grâce à son Héroïne pour relancer les 2 résultats ne présentant qu'un seul . Il garde ensuite 2 dés : l'un affichant et l'autre affichant .



Comme le Clan du Lion est l'attaquant, il est le second à lancer les dés. Il possède 5 dés (3 de base, plus 2 grâce à son Héroïne). Il ne possède pas de relance. Il en garde 2 : un résultat et un résultat .



Sur le plateau Bataille (illustré ci-contre), les Clans de la Grue (en bleu) et du Lion (en rouge) font la somme de leurs , , et .

- ◆ Le Clan du Lion a 4 , mais la Grue possède 2 , ce qui réduit à 2 le nombre de Troupes éliminées par le Lion .
- ◆ Le Clan de la Grue a 2 et le Lion ne possède aucune : la Grue élimine donc 2 Troupes du Clan du Lion .
- ◆ Avec un total de 7 , le Lion vainc la Grue, dont la totale est de 5. Comme le Lion possède au moins 1 Troupe ayant survécu, il gagne la bataille et occupe donc le territoire. De plus, il accomplit l'exploit Gagner une bataille en tant qu'attaquant.
- ◆ La Troupe survivante et l'Héroïne de la Grue battent en retraite dans leur fort .
- ◆ Le Lion prend ensuite un pion Village de son choix au Clan de la Grue et reçoit la ressource indiquée (1) .

1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
- =		
=		



5

Finir son tour

Après avoir effectué toutes vos actions et résolu la bataille éventuellement déclenchée, passez aux effets de fin de tour, qui comprennent, le cas échéant, la conquête de sanctuaires (p. 15), la récupération de pions Village (p. 16) et la conquête de Toshi Ranbo (p. 16).

Si l'un des joueurs possède moins de 3 Troupes sur le plateau principal une fois ces effets résolus, il place des Troupes dans son fort, jusqu'à ce qu'il possède 3 Troupes sur le plateau (même si ce n'est pas son tour).

Pour mettre fin à votre tour, ajoutez de nouvelles cartes à la rangée Ordre jusqu'à ce qu'elle contienne 5 cartes face visible.

Le tour du joueur suivant, dans le sens horaire, commence alors. Continuez à effectuer ainsi des tours jusqu'à ce qu'un joueur ait accompli 7 exploits : ce joueur gagne immédiatement la partie (voir Gagner la partie, p. 10).

Précisions sur les Héros



Le terme « ici » dans le texte des cartes Héros indique le territoire où a lieu la bataille impliquant le Héros.

- ♦ **Bayushi Aramoro** (🔴) : si les deux belligérants d'une bataille possèdent des Héros dont la capacité se déclenche lorsque la bataille commence, Bayushi Aramoro est résolu en premier, puis toutes les autres capacités sont résolues simultanément. Lorsque la bataille commence, si l'adversaire ne paie pas de 🏰, il doit ignorer toute icône et capacité de ses Héros en lien avec la bataille. La capacité de Bayushi Aramoro se déclenche avant toute capacité ayant lieu en début de bataille des autres Héros. La capacité de Moto Chagatai de se déplacer vers la bataille avant qu'elle ne commence et celle de Toturi le Noir d'augmenter la taille maximale d'une armée ne sont pas affectées (mais la 🗡️ de Moto Chagatai et la capacité de Toturi d'ajouter une Troupe à la bataille lorsqu'elle débute doivent être ignorées).
- ♦ **Bayushi Kachiko** (🔴) : les règles de taille maximale d'une armée s'appliquent toujours : n'ajoutez pas de Troupe sur le lieu de la bataille si vous y possédez déjà 5 Troupes.
- ♦ **Daidoji Uji** (🔵) : ne comptez pas les 🗡️ des Troupes situées dans le territoire tant que les dés ne sont pas lancés et que les éliminations des 🩸 ne sont pas résolues.
- ♦ **Moto Chagatai** (🔵) : il ne peut pas se déplacer vers une bataille si un autre de vos Héros y est déjà présent.
- ♦ **Togashi Yokuni** (🟢) : si vous utilisez cette capacité, les résultats de la bataille sont tout de même déterminés normalement.



Crédits



Auteurs du jeu :

Ben Rosset & Matthew O'Malley

Développement :

David Bertolo, Bryan Bornmueller, Jonathan Gilmour-Long

Illustrations :

David Ardila, Asep Ariyanto, Imad Awan, Marius Bota, Joshua Cairos, Sergio Camarena, Caravan Studio, Anna Christenson, Billy Christian, Calvin Chua, Conceptopolis, Leanna Crossan, Carlos Cruchaga Palma, Mauro Dal Bo, Nele Diel, Stanislav Dikolenko, Guillaume Ducos, Graey Erb, Shen Fei, Tony Foti, Felipe Gaona, Diego Gisbert Llorens, Kevin Goeke, Maerel Hibadita, David Horne, Axel Hutt, Wen Juinn, Agri Karuniawan, Pavel Kolomeyets, Alayna Lemmer, Damien Mammoliti, Francisco Miyara, Tomas Muir, Chris Ostrowski, Andrey Pervukhin, Borja Pindado, Polar Engine, Eli Ring, Oscar Romer, Fajareka Setiawan, Filip Storch, Shawn Tan Ignatius, Darren Tan, Isuardi Therianto, Andreia Ugrai, Le Vuong, Arif Wijaya, Robin Wouters

Illustration de couverture :

Joshua Cairos

Conception graphique :

David Ardila, Randy Delven, Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Sculptures :

Luigi Terzi

Cartographie :

Francesca Baerald

Direction créative :

Bree Woodward

Direction artistique :

Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

Production :

Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Relecture :

Dan Varrette

Marketing :

Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing

Directeur du studio :

Mike Hummel

Développement sur Board Game Arena :

Steffen Horn (LeSteffen)

Développement de la franchise :

Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens, Nick Tyler

Équipe Office Dog :

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward

Remerciements spéciaux :

Justin Anger, Michael Blomberg, Max Brooke, Teresa Dery, Emile de Maat, Halley Feil, Thomas Gallecier, Miguel Gonzalez, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Organisation des sessions de test :

Alish Dahal, Kevin Ellenberg, Miguel Gonzalez, Charlie McCarron, Joevan Salmon-Johnson, Jonathan Westfall, Emile de Maat

Testeurs :

Pásztor Balázs, Chris Baldwin, Jeff Chin, Ben Cichoski, Michael Coe, Nick Davies, Antonino De Rosa, Robin Giron Deras, Henry Geddes, Dan Germain, Tara Gilmour-Long, Gage Gwaltney, Anita Hilberdink, Aaron Houssian, Chris James, Scott Jensen, Gál József and the Kicktester Team, Morgan Lair, Christopher Larson, Danny Mandel, Hailey McCaffrie, Storm McCaffrie, Andrew Nerger, NWO Game Designers, Dwight Powell, Hector Reyes, Caleb Ruah, Frank Sándor, Christopher Talbot, Yilin Tian, Travis Rowen Williams

Testeurs sur Board Game Arena :

John Alexander, clumsy_cah, Duncan Davis, Edwardnkim, Helkaraxe, Alex Jacobs, Tyler Kay, Jenny Langley, Mel Targaryen, Turtle_dude, Jeff Williamson et la communauté Alpha

Adaptation française :

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Hida « Hervet » Toma

Mise en page : Fátima Asouahel

Pour en savoir plus sur *La Légende des Cinq Anneaux*, visitez notre site (en anglais uniquement) :

www.LegendoftheFiveRings.com

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - France - asmodee.fr

Distribué par/Distributed by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada

Fabriqués en Chine

OFFICEDOG®



Mots-clés

Armée : groupe de 1 ou plusieurs Troupes du même clan situées dans un même territoire.

Attaquant : joueur déplaçant des Troupes dans un territoire contenant les Troupes d'un autre joueur.

Bâtiments de clan : édifices et camps militaires (tuiles de forme ronde) que chaque clan peut construire.

Défenseur : joueur dont le territoire est envahi.

Occupation : vous occupez tout territoire où vous êtes le seul à posséder une armée. Vous occupez également vos bâtiments de clan, même si aucune Troupe ne s'y trouve, jusqu'à ce qu'un adversaire s'en empare.

Retraite : le perdant d'une bataille prend les éventuelles Troupes qu'il lui reste et les déplace vers son fort ou vers un bâtiment de clan qu'il occupe. Il ne peut choisir qu'une seule et même destination pour tous les éléments de jeu qui battent en retraite.

Territoire : toute case de forme hexagonale du plateau.

Troupe : figurine représentant les soldats qui se battent pour votre clan.



Détail des icônes

Recrutez 1 Troupe	Recevez 1 influence	Recevez 1 bois	Recevez 1 koku	Recrutez ou battez en retraite ici	+1 force lors des batailles	+1 armure lors des batailles	+1 sang lors des batailles
Effectuez une action de déplacement	Ajoutez 1 dé à votre jet de bataille	Relancez autant de dés que souhaité en bataille	Gardez +1 dé en bataille	Éliminez 1 Troupe	Relancez 3 dés, gardez-en 2	Vous pouvez effectuer l'action autant de fois que souhaité, tant que vous pouvez payer	
Achetez 1 déplacement supplémentaire avec 1 koku	Achetez 1 déplacement supplémentaire avec 1 influence	Achetez 1 déplacement supplémentaire avec 1 bois			Payez le coût de la carte pour acheter 1 tactique	Payez le coût de la carte pour construire	
Héros/Héroïne	Bâtiment	Objectif de clan	Tactique	Action de Noble	Mercenaires et tactiques neutres	Astérisque renvoyant au texte de la carte	

Règles fréquemment oubliées

- Le vainqueur d'une bataille vole un pion Village au joueur vaincu et reçoit la ressource figurant au dos.
- Vous pouvez construire dans une case contenant une de vos armées si elle ne contient pas de pion, tuile ou Troupe ennemie. Vous pouvez aussi construire dans une case adjacente à une telle case.
- Les Héros doivent toujours rester avec une armée. Si vous perdez toutes vos Troupes lors d'une bataille, déplacez le Héros vers un bâtiment contenant vos Troupes ou vers votre fort.
- Lorsqu'une bataille est déclenchée, résolvez entièrement la colonne activée pendant ce tour avant que la bataille ne commence, à l'exception des déplacements, qui sont perdus. Tout déplacement restant est perdu.
- Vous atteignez un objectif de clan dès que vous en remplissez les prérequis.
- Si une bataille est déclenchée par un déplacement de Troupes, les objectifs qui nécessitent que des Troupes se trouvent dans ce territoire ne peuvent pas être atteints, sauf le joueur y possède toujours des Troupes une fois la bataille résolue.
- Lorsque vous vous déplacez sur un territoire contenant un pion Village, le pion Village est conquis à la fin du tour, une fois que tous les autres déplacements et batailles ont été résolus.