

Le Château Blanc Bōeki

⚙️ Shei S. & Isra C. 🗡️ Joan Guardiel

姫路城

Livret de règles

Depuis les quais de Himeji, on distingue à l'horizon les silhouettes inconnues de navires étrangers. Des marchands portugais sont en approche, leurs vaisseaux chargés de marchandises exotiques et de poudre à canon. Un nouveau type de commerce international s'annonce, et celui-ci porte un nom : le Bōeki. Les promesses de richesses qu'il porte avec lui vont bouleverser le fragile équilibre qui règne entre les clans. Les routes commerciales deviendront bientôt les terrains d'une compétition silencieuse, offrant de nouvelles armes pour accroître son influence et consolider sa position à la cour.

Galvanisés par ces nouvelles opportunités, les chefs de clan recherchent de somptueux présents à offrir au daimyo. Mais ils savent bien que n'importe qui ne pourra pas remettre de cadeaux au souverain. Pour avoir un tel privilège et pouvoir impressionner le daimyo avec ces signes de prospérité, ils ont conscience qu'ils devront d'abord intensifier leur influence dans les couloirs du Château Blanc.

De bien des manières, la présence portugaise décuple les ambitions des seigneurs locaux. Celui qui dominera les flux de marchandises et saura amadouer le daimyo se distinguera sans nul doute de ses rivaux. Dans cette extension où diplomatie et commerce s'entremêlent, seuls les clans les plus habiles sauront tirer parti de l'influence étrangère pour asseoir leur suprématie !



MATÉRIEL



20 CARTES PRIVILÈGE



12 TUILES
CADEAU AU DAIMYO



6 TUILES
PASSAGE DU TEMPS



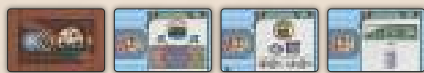
MISE EN PLACE

Cette extension requiert le jeu de base *Le Château Blanc*. Vous pouvez également la combiner avec l'extension *Matcha* si vous le souhaitez. **Si vous jouez sans l'extension *Matcha***, rangez dans la boîte les tuiles Cadeau au daimyo et les cartes Privilage portant le symbole ☹.

Lors de la mise en place, appliquez les ajustements suivants :

- 11 Avant de placer les marqueurs Influence, triez les tuiles Passage du temps en fonction de leurs illustrations. Mélangez séparément chaque type de tuiles. Placez ensuite 1 tuile aléatoire de chaque type sur le segment correspondant de la piste Passage du temps, sur la face de votre choix, créant ainsi une nouvelle piste (aucune tuile n'est placée sur le dernier segment). Rangez les 3 tuiles restantes dans la boîte. Empilez ensuite les marqueurs Influence sur le héron, comme à l'accoutumée.

Mélangez les cartes Privilage et placez-les en un paquet, face cachée, au-dessus du plateau principal. Piochez 3 cartes Privilage et placez-les, face visible, en une rangée à droite du paquet, comme illustré.



12

Après avoir révélé les cartes de départ, mélangez les tuiles Cadeau au daimyo et placez-en 1 en dessous de chaque paire de cartes de départ. Lorsqu'un joueur choisit une paire de cartes (et 1 tuile Cérémonie si vous jouez également avec l'extension

Matcha), il reçoit la tuile

Cadeau au daimyo correspondante.

Rangez les tuiles restantes dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous trouverez ci-dessous le détail des modifications introduites par cette extension.

Nouvelle piste Passage du temps



Désormais, chaque fois qu'un joueur avance sur la piste Passage du temps (c'est-à-dire dès qu'il obtient de l'influence 🐦), il gagne une récompense s'il atteint ou dépasse l'un des symboles jalonnant la piste. Vous gagnez **toutes** les récompenses que vous dépassez, et pas seulement celle de la case sur laquelle vous vous arrêtez.

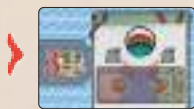
Autre nouveauté concernant la piste Passage du temps : les coûts pour passer d'une saison à la suivante sont variables, et peuvent requérir des pièces ou des sceaux Daimyo. Les points octroyés par la piste en fin de partie peuvent également différer, donnant au final de nombreuses combinaisons possibles !

Action Commerce

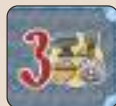


L'action Commerce permet de gagner une carte Privilège. Les cartes Privilège octroient à leur propriétaire une capacité unique, et ce dès leur obtention. Cette action est disponible 2 fois sur le segment Printemps et 1 fois sur le segment Été de la piste Passage du temps : en gagnant de l'influence, les joueurs peuvent donc gagner jusqu'à 3 cartes Privilège au cours de la partie.

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse ce symbole, il peut **immédiatement** :



Acheter 1 des 3 cartes Privilège visibles en payant son coût avec n'importe quelle combinaison de ressources. Le joueur la place alors au-dessus de son plateau Domaine : la carte est désormais active. La carte prise est immédiatement remplacée par une nouvelle carte du paquet.



OU



Recevoir la récompense indiquée au dos de la carte située au sommet du paquet Privilège.

Remarque : vous activerez probablement cette action grâce, indirectement, à votre Lanterne (dès lors qu'elle vous fera gagner de l'influence). Si tel est le cas, nous vous recommandons de toucher d'abord toutes vos autres récompenses Lanterne avant de procéder à l'action Commerce.

Ressource au choix



Si vous jouez avec l'extension *Matcha*, chaque fois que vous rencontrez ce symbole, vous pouvez choisir un chasen en tant qu'option valide pour gagner ou dépenser des ressources.

Si vous jouez sans l'extension *Matcha*, ignorez le symbole de chasen .

Cadeaux au daimyo



Votre tuile Cadeau au daimyo vous propose un objectif personnel qui pourra guider vos choix au cours de la partie. Elle vous rapporte des points de clan supplémentaires lors du décompte final **uniquement** si vous parvenez à atteindre ou dépasser la case du troisième segment de la piste Passage du temps associée au symbole correspondant. Les effets de ces tuiles sont détaillés en annexe (voir page suivante).



FIN DE LA PARTIE

Avec cette extension, les points de clan gagnés lors du décompte du passage du temps (étape 2 du décompte final) peuvent être modifiés par rapport au jeu de base. Vérifiez bien ce qui est indiqué sur les tuiles Passage du temps et ajoutez le nombre de points approprié à votre score.

De plus, après le décompte normal, chaque joueur ajoute les points de sa tuile Cadeau au daimyo, à condition bien sûr que son marqueur Influence ait atteint ou dépassé la case correspondante sur la piste Passage du temps.



Dans cet exemple, si le marqueur Influence du joueur a atteint la case requise sur la piste Passage du temps, il gagne 4 points de clan pour chaque ensemble composé de 1 jardinier, 1 guerrier, 1 courtisan et 1 geisha qu'il a placés sur le plateau principal (la partie se joue avec l'extension Matcha).

CADEAUX AU DAIMYO (Annexe)



1



Gagnez 2 points de clan pour chaque courtisan que vous avez placé sur le plateau principal, quelle que soit sa position.

2



Gagnez 2 points de clan pour chaque jardinier que vous avez placé sur le plateau principal, quelle que soit sa position.

3



Gagnez 2 points de clan pour chaque guerrier que vous avez placé sur le plateau principal, quelle que soit sa position.

4



Gagnez 1 point de clan pour chaque carte dans votre zone Lanterne, y compris votre carte Ressource de départ.

5



Gagnez 3 points de clan pour chaque ensemble composé de 1 jardinier, 1 guerrier et 1 courtisan que vous avez placés sur le plateau principal, quelle que soit leur position.

6



Gagnez 5 points de clan pour chaque courtisan que vous avez placé au troisième étage du château.

7



Gagnez 3 points de clan pour chaque guerrier que vous avez placé sur le terrain d'entraînement coûtant 5 fers.

8



Gagnez 4 points de clan pour chaque jardinier que vous avez placé dans un jardin végétal.

9



Gagnez 3 points de clan si votre marqueur Influence se trouve en automne sur la piste Passage du temps. Gagnez 7 points de clan si votre marqueur se trouve en hiver.

10



Gagnez 2 points de clan pour chaque geisha que vous avez placée sur le plateau principal, quelle que soit sa position.

11



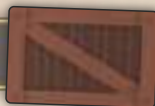
Gagnez 4 points de clan pour chaque ensemble composé de 1 geisha, 1 jardinier, 1 guerrier et 1 courtisan que vous avez placés sur le plateau principal, quelle que soit leur position.

12



Gagnez 5 points de clan pour chaque geisha que vous avez déplacée dans la maison du thé.

CARTES PRIVILÈGE (Annexe)



Pour rappel, les cartes Privilège octroient à leur propriétaire une capacité unique dès leur obtention.

1



Vous pouvez placer un dé de n'importe quelle couleur sur n'importe quel emplacement Dé de votre plateau Domaine, et pouvez même répéter les couleurs.

2



Lorsque vous montez un courtisan d'un étage, vous gagnez 2 pièces. Si vous le montez de 2 étages, gagnez 1 sceau Daimyo à la place.

3



À tout moment durant votre tour, vous pouvez échanger 2 ressources de votre choix contre 1 sceau Daimyo.

4



Modifiez **définitivement** votre action Courtisan : «Demander une audience» vous coûte désormais 4 pièces, mais «Ascension sociale» vous coûte désormais 1 nacre de moins.

5



La valeur imprimée des emplacements Dé de votre plateau Domaine est désormais de 4.

6



Vous ne payez pas les coûts de franchissement des étapes lorsque vous changez de saison sur la piste Passage du temps.

7



La valeur imprimée des emplacements Au-delà des remparts est désormais pour vous de 3. Remarque : seule la valeur imprimée est modifiée, pas celle des dés qui y sont placés.

8



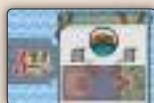
Lorsque vous placez un guerrier sur un terrain d'entraînement, vous gagnez immédiatement la récompense correspondante parmi celles indiquées sur cette carte.

9



Modifiez **définitivement** votre action Guerrier : le terrain d'entraînement coûtant 5 fers ne coûte désormais plus que 3 fers, mais vous ne bénéficiez plus d'aucun avantage de la tuile jaune.

10



Vous gagnez 1 sceau Daimyo lorsque vous placez un jardinier dans un jardin minéral, et 2 sceaux Daimyo si vous le placez dans un jardin végétal.



11



Lorsque vous activez l'action Jardin végétal du côté droit de la rivière (en y plaçant un jardinier ou via une activation de fin de manche), vous payez 2 pièces de moins.

12



Lorsque vous activez l'action d'une carte Intendant à fond sombre, vous ne payez pas le sceau Daimyo. Cela s'applique également lors de son activation depuis votre plateau Domaine personnel.

13



Vous pouvez empiler autant de dés que vous le souhaitez sur les emplacements Au-delà des remparts.

14



La valeur imprimée des emplacements d'action du 1^{er} étage est désormais pour vous de 1. Remarque : seule la valeur imprimée est modifiée, pas celle des dés qui y sont placés.

15



La valeur imprimée des emplacements d'action du 2^e étage est désormais pour vous de 2. Remarque : seule la valeur imprimée est modifiée, pas celle des dés qui y sont placés.

16 



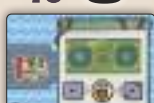
La valeur imprimée des emplacements d'action des faubourgs de Himeji est désormais pour vous de 3. Remarque : seule la valeur imprimée est modifiée, pas celle des dés qui y sont placés.

17 



Modifiez **définitivement** votre action Geisha : «Accéder au jardin du thé» vous coûte désormais 4 pièces, mais «Arpenter le chemin du thé» vous coûte désormais 1 chasen de moins.

18 



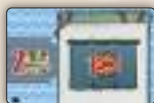
Les valeurs imprimées des emplacements d'action des champs de thé sont désormais pour vous de 1 et de 3. Remarque : seules les valeurs imprimées sont modifiées, pas celle des dés qui y sont placés.

19 



Lorsque vous faites avancer une geisha de 1 case, vous gagnez 2 pièces. Si vous la faites avancer de 2 cases, gagnez 1 sceau Daimyo à la place.

20 



Lorsque vous effectuez l'action Rideau bleu d'une carte Ikebana ou Calligraphie, vous n'avez pas à payer le sceau Daimyo.

MODE SOLO

Pour jouer à *Le Château Blanc : Bōeki* en solo, appliquez les ajustements suivants.

➤ Lors de la mise en place :

- Votre adversaire commence avec 10 points de clan, mais ne reçoit pas de tuile Cadeau au daimyo.
- Mélangez les tuiles Cadeau au daimyo et prenez-en 1 aléatoirement. Rangez les autres dans la boîte.

➤ Lorsque votre adversaire atteint le symbole d'action Commerce sur la piste Passage du temps, placez toutes les cartes Privilège visibles (dans n'importe quel ordre) sous leur paquet, puis piochez 3 nouvelles cartes pour les remplacer.

➤ Votre adversaire ne gagne rien de plus lorsqu'il franchit les récompenses sur la piste Passage du temps et ne paie pas les coûts de franchissement d'étape, comme à l'accoutumée.

Crédits

Auteurs : Sheila Santos et Israel Cendrero

Illustrations : Joan Guardiet

Éditeur : David Esbrí

Relecture : Jaume Muñoz, Claudia González Pablos, Sonia Caballero Cercós et José Antonio Alonso Barrueco

Traduction anglaise : Andrew Campbell

Révision anglaise : William Niebling

Conseillers culturels : Nobuaki Takerube et Aoi Takashiro

Mise en page : Meeple Foundry

IELLO pour la version française

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Robin Leplumey

Graphiste : Claire Wach



Remerciements

Cette extension est dédiée à Wiwi, la Geisha de notre foyer, la Jardinière de nos plantes, la Courtisane qui grimpe les escaliers pour sentir le soleil, et surtout la Guerrière de la vie.

