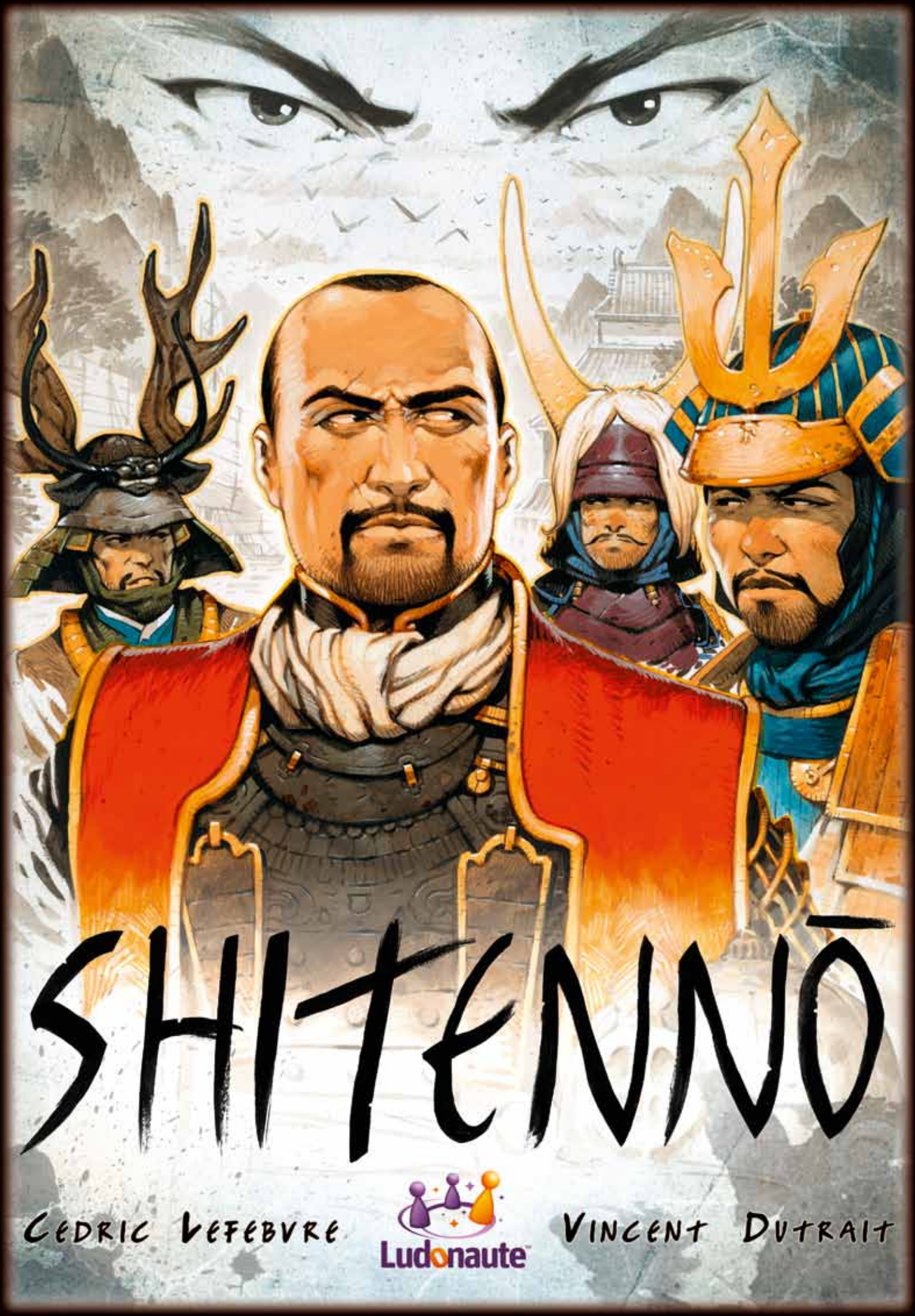
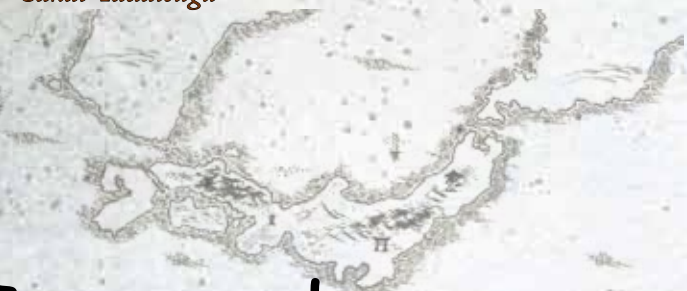

SHITENNŌ
CEDRIC LEFEBVRE
Ludonaute
VINCENT DUTRAIT



Fin du XVIème siècle, île d'Honshu, Japon.

Le Sengoku, l'âge des provinces en guerre, émaillé de trahisons, de rivalités fratricides et de retournements d'alliances, s'achève. Après plus d'un siècle de chaos et de guerre permanents, un homme, Tokugawa Ieyasu, héritier d'un petit clan sans importance, unifie pour la première fois le Japon et fait entrer l'empire dans le Bakufu d'Edo : période de paix pour les deux siècles et demi à venir. Premier shogun de la dynastie, Tokugawa Ieyasu accède au pouvoir grâce au soutien indéfectible de ses quatre généraux samouraïs, les Shitennō (littéralement « les 4 Gardiens du ciel ») :

Honda Tadakatsu
Ii Naomasa
Sakakibara Yasumasa
Sakai Tadatsugu



But du Jeu

Chaque joueur incarne un de ces 4 généraux et tente, en prenant le contrôle de différentes Provinces, de devenir le favori du shogun Tokugawa.

Le rythme du jeu est basé sur le « sankin-kōtai », système de résidence alternée des daimyōs, qui les obligeait à passer une année sur deux à Edo (aujourd'hui Tōkyō) et à y laisser leur femme et leurs enfants lorsqu'ils retournaient en province.

La partie se déroule donc en plusieurs tours, chaque tour correspondant à deux années :

- Les années paires, les généraux, présents à Edo auprès du Shogun, vont se partager des Titres, des Troupes mises à leur disposition par le Shogun ainsi que des Kokus (revenus issus des fiefs).
- Durant les années impaires, dans l'ordre correspondant au Titre qu'ils auront obtenu l'année précédente, les généraux pourront prendre le contrôle d'une ou plusieurs Provinces grâce aux Troupes et aux Kokus reçus et ainsi obtenir les faveurs du Shogun.

Le jeu se compose donc d'une succession d'années paires et impaires, en commençant par une année paire.

Lorsque le jeu se termine, le Shogun accorde, pour chaque Province, une faveur supplémentaire au général dominant cette Province.
Le général qui a su tirer le meilleur parti de l'unification du Japon devient alors le favori du Shogun.

Matériel

1 Plateau de jeu représentant le Japon et ses 8 Provinces et comportant la piste des points de faveur.



4 cartes Shitennō & 4 Kamons de Score



48 Kamons de contrôle - *12 pour chacun des 4 généraux*

Face simple
Face dorée



les Kamons sont les « armoiries » des clans samouraïs

24 Tuiles Bonus

Face Bonus
Face Troupe



4 grandes Tuiles Titre & 4 Tuiles de hiérarchie associées

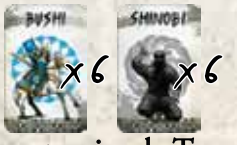


Ces Tuiles déterminent l'ordre du tour donné par la hiérarchie des titres : le Daimyō, qui possède 4 sceaux du Bakufu, est le premier joueur ; le Shōmyō, qui possède 3 sceaux, est le deuxième à jouer ; le Senseï est le troisième et le Hatamoto est le dernier joueur.





24 cartes Koku



24 cartes simple Troupe



10 cartes double Troupe
(comptent pour 2 Troupes)

Mise en Place

Placer le plateau au centre de la table. Empiler 3 Tuiles Bonus prises au hasard, face « Troupe » visible, sur la porte de chaque Province. Elles représentent une des Troupes nécessaires à la prise de contrôle de la Province.

Points de faveur que rapportent les prises de contrôle de la province

Points de faveur que rapporte la majorité dans la province en fin de partie



Séparer les cartes de chaque type (Koku, Troupe). Mélanger chaque paquet puis les poser face cachée sur les emplacements définis sur le plateau.

Chaque joueur choisit enfin le général qu'il souhaite incarner. Il prend la carte Shitennō correspondante, place le pion Kamon de score de sa couleur sur le 0 de la piste de points de faveur et, en fonction du nombre de joueurs présents, prend devant lui les pions Kamon de contrôle de sa couleur, qui constituent son stock :

À 2 joueurs, 12 Kamons de contrôle par joueur

À 3 joueurs, 10 Kamons de contrôle par joueur

À 4 joueurs, 8 Kamons de contrôle par joueur

Les éventuels pions restants sont remis dans la boite.

Distribuer aléatoirement une Tuile Titre ainsi que 2 cartes Troupe à chaque joueur.

Chaque joueur place devant lui sa carte Shitennō et sa Tuile Titre de manière à ce qu'elles soient visibles de tous et garde cachées dans sa main ses 2 cartes Troupe.

Les Tuiles de hiérarchie ainsi que les Tuiles Titre non distribuées (à 2 et 3 joueurs) sont disposées à côté du plateau.











Année Paire : le Partage

À Edo, chaque année paire, les généraux se disputent les ressources (Troupes et Kokus) fournies par le Shogun tout en conservant l'apparence du respect et de la bienséance. Tairō, littéralement Grand Ancien, est le titre donné temporairement au chef du gouvernement shogunal. Il respecte le Bushido et agit avec honneur en laissant les autres se servir avant lui. Cependant, les arrière-pensées de chacun n'ont rien d'altruiste ou d'innocent.

Le joueur possédant la Tuile Titre de plus haut rang, c'est à dire celle comportant le plus de sceaux du Bakufu, est le premier Tairō. Il pioche des cartes Troupe et des cartes Koku en fonction du nombre de joueurs (cf tableau ci-contre) et les étale devant lui face visible. Il prend en main les 4 Tuiles de hiérarchie.

Lorsque la pioche de cartes Troupe est épuisée, la défausse de ces cartes est mélangée et le tas, posé face cachée, constitue la nouvelle pioche. La pioche de cartes Koku, quant à elle, ne sera pas remélangée car son épuisement marque la fin de la partie.



Le Tairō constitue, à partir des cartes à partager, un paquet contenant **autant** de cartes qu'il le souhaite. Il y associe la Tuile de hiérarchie de son choix et propose le lot ainsi formé au joueur possédant le Titre suivant dans la hiérarchie. Ce dernier a alors le choix :

- Soit il accepte le lot. Il prend les cartes du lot et ne pourra plus obtenir d'autres lots durant l'année en cours.
- Soit il refuse le lot. Le Tairō le propose alors au joueur suivant. Ce dernier peut l'accepter ou le refuser et ainsi de suite.



Nombre de joueurs	Cartes Troupe	Cartes Koku
2	4	2
3	6	3
4	8	4

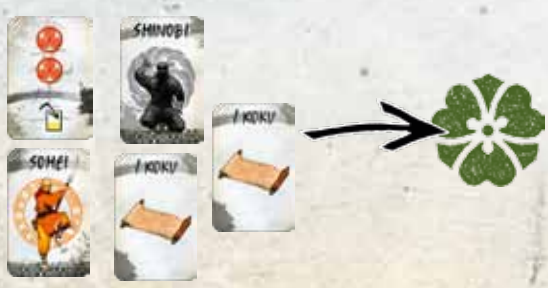
Exemple :
Cette année, Honda est Daimyō (1er joueur), Sakakibara est Shōmyō (2ème joueur), Sakai est Senseï (3ème joueur) et Ii est Hatamoto (4ème joueur).



Honda pioche 8 cartes Troupe ainsi que 4 cartes Koku et prend les 4 Tuiles de hiérarchie.



À partir de ces cartes, Honda forme le lot suivant :
2 cartes 1 Koku, 1 carte Sōhei, 1 carte Shinobi et la Tuile « 2 sceaux du Bakufu ».
Il propose ce lot à Sakakibara qui le refuse.
Honda le propose donc ensuite à Sakai qui l'accepte.





Quand un lot est accepté par un joueur, le Tairō forme un nouveau lot (contenant une Tuile de hiérarchie et **autant** de cartes Troupe et/ou Koku qu'il souhaite, prises parmi les cartes à partager restantes). Il va le proposer, dans l'ordre des Titres, aux joueurs n'ayant encore rien reçu.

Quand un lot est refusé par tous les joueurs, le Tairō doit le conserver et en récupère les cartes. Il ne pourra plus obtenir d'autres lots durant l'année en cours.
Le joueur suivant dans l'ordre des Titres et qui n'a encore rien reçu devient le nouveau Tairō. Le partage continue avec les cartes Troupe, Koku et les Tuiles de hiérarchie restantes.

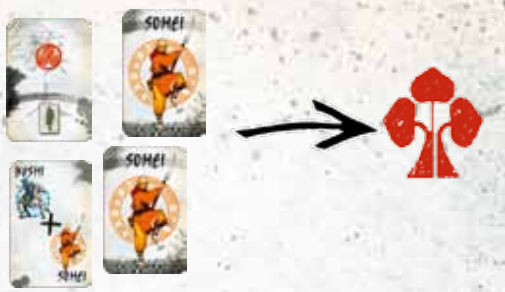
À 2 joueurs ou lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs n'ayant rien reçu, le Tairō forme 2 lots (contenant chacun une Tuile de hiérarchie) à partir des cartes à partager restantes. Le second joueur choisit le lot qui lui convient et le Tairō prend le lot restant.



À la fin de l'année, chaque joueur prend la Tuile Titre correspondant à la Tuile de hiérarchie qu'il a reçue lors du partage (nombre identique de sceaux du Bakufu sur les 2 Tuiles). À 2 ou 3 joueurs, seules respectivement 2 ou 3 Tuiles Titre sont attribuées aux joueurs. Les éventuelles Tuiles Titre restantes ainsi que toutes les Tuiles de hiérarchie sont reposées à côté du plateau. Dès lors, l'ordre du tour est redéfini par les Tuiles Titre possédées par les joueurs.

Dans cette époque troublée, les titres sont instables et changeants, les circonstances amènent chacun à user de son influence chaque fois différemment.

Honda forme alors un second lot :
3 cartes Troupe et la Tuile « 1 sceau du Bakufu ».
Il le propose à Sakakibara qui le refuse. Honda le propose donc ensuite à Ii (Sakai ayant déjà obtenu un lot). Ii refuse aussi le lot qui lui est proposé. C'est donc Honda qui le prend pour lui.



Les cartes et Tuiles restantes sont alors partagées par Sakakibara en deux lots :
A : la Tuile « 4 sceaux du Bakufu », une carte 3 Kokus et une carte Troupe.
B : la Tuile « 3 Sceaux du Bakufu », une carte 1 Koku et 2 cartes Troupe.
Ii choisit le lot B, donc Sakakibara prend le lot A.



À la fin de cette année, les Titres et l'ordre du tour ont changé : Honda rend la Tuile « 1 sceau » et devient Hatamoto, Sakakibara rend la Tuile « 4 sceaux » et devient Daimyō, Sakai rend la Tuile « 2 sceaux » et devient Senseï et Ii rend la Tuile « 3 sceaux » et devient Shōmyō.



Année Impaire : le Contrôle des Provinces

Dans l'ordre des Titres gagnés lors de l'année paire précédente, chaque joueur peut, à son tour, poser 0, 1 ou 2 Kamons de contrôle (face simple) afin de prendre le contrôle de Provinces.

Pour cela, il doit, pour chaque Province visée :

- Soit défausser les Troupes indiquées sur la Province visée. Ces Troupes correspondent aux Troupes dessinées sur la Province et sur la Tuile Bonus visible, face Troupe.
- Soit défausser des Kokus pour un total égal au chiffre inscrit sur la première position libre (la plus à gauche) dans cette Province.

Chaque Province, par sa géographie unique, nécessite des Troupes particulières pour être soumise.
Une Province peut aussi être contrôlée en corrompant les fonctionnaires du Shogun avec des Kokus.

Il pose ensuite un de ses Kamons de contrôle face simple sur la première position libre (la plus à gauche) dans cette Province et marque alors immédiatement le nombre de points de faveur inscrit sur cette position (plus les éventuels points supplémentaires liés aux pouvoirs du Daimyō et du Shōmyō). Il prend aussitôt, sur la pile de Tuiles Bonus de cette Province, la Tuile Bonus du dessus, sauf s'il occupe la dernière position libre, auquel cas il n'y a plus de Tuile Bonus disponible.



Quand une Province a été soumise plusieurs fois, elle acquiert de la valeur aux yeux du Shogun, qui accorde d'autant plus de faveurs à son nouveau maître. D'autre part, contrôler les Provinces procure un avantage tactique certain.

Règles de prise de contrôle des Provinces :

- Chaque année, un joueur peut poser au **maximum 2 Kamons de contrôle**.
- Un joueur peut poser successivement plusieurs Kamons dans la même Province.
- Les cartes double Troupe ne peuvent pas être fractionnées. Si une des 2 Troupes présentes sur la carte défaussée n'est pas utilisée pour la prise de contrôle, elle est perdue et ne peut pas servir lors d'une autre prise de contrôle (même durant le même tour).
- Les cartes Koku ne peuvent pas non plus être fractionnées. On peut prendre le contrôle d'une Province en défaussant plus de Kokus que nécessaire ; l'excédent est alors perdu.

Sakakibara veut prendre le contrôle du Kantō ; il défausse donc 3 cartes simples Samouraï et une carte double Bushi+Sōhei (le Sōhei sera inutilisé). Il pose un de ses Kamons sur la première position (à gauche) et marque 5 points de faveur. Il récupère la Tuile Bonus (où figure le Bushi) et la pose face Bonus devant lui ; il pourra dorénavant bénéficier une seule fois du Bonus Échange. Cette Tuile ôtée a fait apparaître une Tuile figurant un Sōhei. Un joueur pourra dès lors prendre le contrôle du Kantō en défaussant 3 Samouraïs et un Sōhei.



Ii joue après Sakakibara et veut, lui aussi, prendre le contrôle du Kantō. Malheureusement, il n'a pas de Troupe Sōhei en main. Il décide alors d'utiliser la deuxième voie de prise contrôle et de défausser 6 Kokus (4 cartes 1 Koku et 1 carte 2 Kokus). Il pose donc un de ses Kamons sur la deuxième position et marque 6 points de faveur. Il récupère la Tuile Bonus où figure le Sōhei et la pose face Bonus devant lui ; il pourra dorénavant bénéficier une seule fois du Bonus +1.



Ii décide de prendre le contrôle d'une autre Province ; il défausse donc une carte Shinobi qu'il associe à la Tuile Bonus +1 qu'il vient de récupérer et une carte Bushi. Cela correspond donc aux 3 Troupes nécessaires pour pouvoir prendre le contrôle du Chubu. Ii marque 6 points supplémentaires, récupère la Tuile Bonus figurant le Bushi et la pose retournée devant lui ; il pourra dorénavant bénéficier une seule fois du Bonus Échange.



Sakai décide de passer son tour.

Honda veut prendre le contrôle du Hokkaido où seule la dernière position reste vacante. Il défausse une carte double Bushi+Sōhei associée à une Tuile Bonus Échange et une Tuile Bonus +1 (voir exemple suivant). Cela correspond à 3 Sōhei. Il pose un de ses Kamons sur la dernière position et marque 9 points. Il ne peut cependant pas récupérer de Tuile Bonus car il n'y en a plus dans cette Province.



Les Tuiles Bonus

Les Tuiles Bonus, récupérées lors de la prise de contrôle des Provinces, procurent une grande flexibilité au joueur qui en possède. Il peut en utiliser plusieurs lors d'une même prise de contrôle de Province. Il peut également accumuler les effets de différentes Tuiles Bonus sur une même carte. Une fois utilisée, une Tuile Bonus est définitivement défaussée.

- **Leurs effets :**



Échange
Transforme 1 Koku ou une Troupe en la Troupe de votre choix. Ou transforme une Troupe en 1 Koku.



+1
Ajoute une Troupe identique à une Troupe jouée. Ou ajoute 1 Koku à une carte Koku jouée.



Pioche
Permet de piocher une carte Troupe à tout moment lors de votre tour.

Exemple
On peut associer une Tuile Bonus Échange et une Tuile Bonus +1 à la carte Bushi+Sōhei pour obtenir 3 Sōheis : le Bonus Échange transforme le Bushi en Sōhei et le Bonus +1 ajoute un Sōhei.



Les Titres

Daimyō : Lorsqu'il pose un Kamon, le joueur possédant la Tuile Daimyō marque 2 points supplémentaires (donc jusqu'à 4 points supplémentaires par tour s'il pose deux Kamons).

Shōmyō : Lorsqu'il pose un Kamon, le joueur possédant la Tuile Shōmyō marque 1 point supplémentaire (donc jusqu'à 2 points supplémentaires par tour s'il pose deux Kamons).

Senseï : À la fin de son tour, durant l'année impaire, le joueur possédant la Tuile Senseï peut retourner sur sa face dorée un des Kamons qu'il a posés sur le plateau. Cela ne lui rapporte aucun point supplémentaire mais, en fin de partie, les Kamons posés face dorée comptent comme deux Kamons lors du décompte des majorités dans les Provinces.

Hatamoto : La Tuile Hatamoto remplace n'importe quelle Troupe lors de la prise de contrôle d'une Province. C'est une Troupe joker. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour mais peut être combinée avec les Tuiles Bonus.



Les Daimyōs sont de puissants gouverneurs qui ont toute la confiance du Shogun, mais qui, en retour, doivent faire montre d'un total dévouement et d'une grande responsabilité. Ils tiennent le premier rang parmi les alliés du Shogun. Le Daimyō a donc la préséance sur les autres Généraux.



Les Shōmyōs sont des Daimyōs de moindre importance dont les fiefs rapportent moins de 10000 kokus.



Le Senseï est un maître dans l'art de la guerre et du combat. Son expérience lui permet d'analyser le terrain et de ne révéler ses forces qu'au dernier moment.



Le Hatamoto est un guerrier d'élite, un samouraï loyal et zélé, vassal direct du Shogun. Sa simple présence suffit à décupler l'attaque des Troupes.

Fin de Partie

La partie s'arrête à la fin d'une année impaire si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Un joueur n'a plus de Kamon de contrôle devant lui.
- La pioche des cartes Kokus est épuisée.

On procède alors au décompte final.
Sur la piste des points de faveur, chaque général ajoute aux points qu'il a gagnés durant la partie :

- 1 point par Koku qu'il a encore en main (une carte double rapporte 2 points, une carte triple 3 points). Les Tuiles Bonus restantes peuvent être utilisées à ce moment-là pour transformer d'éventuelles Troupes en Kokus ou pour ajouter un Koku.
- 6 points par Province dans laquelle ses Kamons de contrôle sont majoritaires (les Kamons face dorée comptent comme deux Kamons pour ce décompte). En cas d'égalité, c'est le général qui a posé le Kamon sur la position la plus à gauche qui gagne les 6 points.

Le général possédant le plus de points de faveur après ce décompte est déclaré favori du Shogun et gagne la partie. En cas d'égalité, l'ordre des Titres lors de la dernière année détermine le vainqueur.

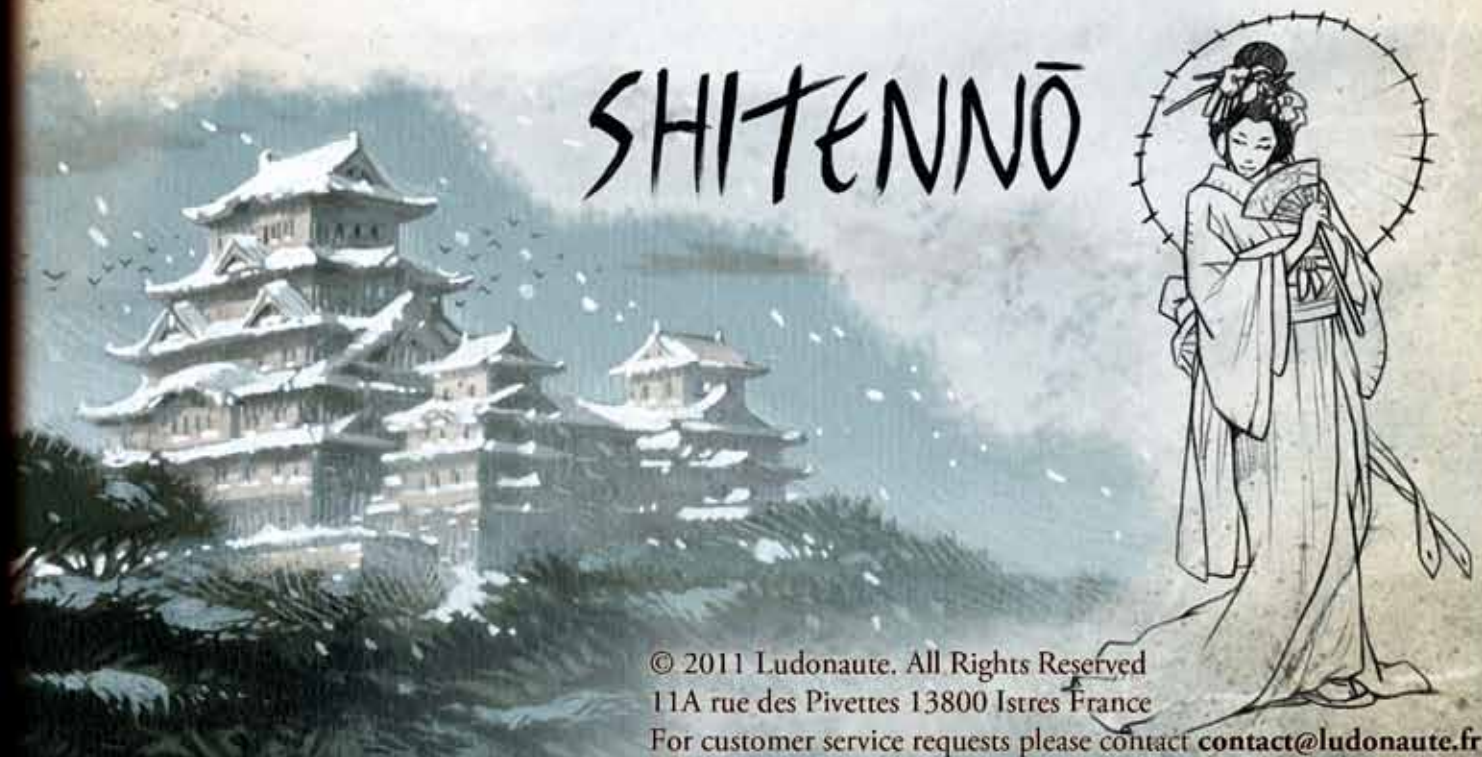
Designer : Cedric Lefebvre

Artworks : Vincent Dutrait

www.Ludonaute.fr

www.shitenno.ludonaute.fr

SHITENNŌ



© 2011 Ludonaute. All Rights Reserved

11A rue des Pivettes 13800 Istres France

For customer service requests please contact **contact@ludonaute.fr**