

桜山月夜

Un jeu de Csaba Hegedűs pour 2 à 6 joueurs âgés de 10 ans et plus.



Chaque printemps, tous les cerisiers du Japon sont en fleurs. Les Japonais rendent hommage, selon leurs traditions, à la déesse de la montagne Fuji. À ce moment de l'année, Konohana Sakuya fait revivre les fleurs fanées. La fleur de cerisier est un symbole de vitalité et est appelée Sakura.

Le but du jeu pour les joueurs est de se débarrasser de leurs cartes sans prendre de plis. Le meilleur tacticien remportera les faveurs de la déesse et la gloire lui appartiendra jusqu'au prochain printemps.

Contenu

- 1 52 cartes Sakura de 4 couleurs. 13 cartes par couleur, numérotées de 1 à 13.
- 2 15 cartes Personnage
- 3 1 carte Yin-Yang
- 4 6 jetons Yin-Yang
- 5 40 pièces : 30 de valeur 1 et 10 de valeur 5.

Mise en place

Dans les parties à 2/3/4/5/6 joueurs, chaque joueur reçoit 14/12/10/8/6 cartes Sakura. Placez ensuite 2 cartes face visible sur la table. Mettez de côté les cartes restantes, car vous n'en aurez pas besoin pour cette manche. Placez la carte Yin-Yang entre les 2 autres cartes sur la table et donnez à chaque joueur 5 pièces et 1 jeton Yin-Yang. Mélangez les cartes Personnage et placez-en 5, face visible, les unes à côté des autres sur la table. Les autres cartes forment une pioche qui est placée face cachée à côté des cartes révélées. Le dernier joueur à avoir vu un cerisier en fleur devient le premier joueur.

Principes du jeu

Le joueur actif joue une carte de sa main sur chacune des deux cartes face visible sur la table, les recouvrant complètement et tout en respectant une des règles suivantes :

- La carte placée doit être de la **même couleur** que la carte sur la pile et elle doit être d'une valeur supérieure ou inférieure à la carte recouverte (en fonction de la direction indiquée par la carte Yin-Yang). Il n'est pas obligatoire que les valeurs des cartes se suivent.

Il y a une continuité possible entre les cartes 1 et 13. Du côté croissant, un 1 peut suivre un 13 et du côté décroissant un 13 peut suivre un 1. **OU**

- La carte placée est de la même valeur que la carte recouverte sur le dessus de la pile. Elle peut être de n'importe quelle couleur.



Quand le joueur actif ne peut pas placer de cartes sur une des deux piles en respectant les règles, il doit prendre cette pile et la placer devant lui. S'il ne peut placer de cartes sur aucune des deux piles, le joueur doit prendre les deux piles et former une pile devant lui. C'est sa pile de plis. Sur ces cartes, une valeur en pièces est peut être inscrite, le joueur additionne ces valeurs puis prend cette somme de pièces dans la réserve. Le joueur choisit ensuite une carte de sa main pour remplacer la pile qu'il vient de prendre.

Le joueur peut engager n'importe quel nombre de personnages et à n'importe quel moment, pendant son tour, tant qu'il en paye le prix. Le prix d'un personnage est déterminé par la position qu'il occupe dans la ligne. Engager le personnage le plus proche de la pioche coûte 5 pièces, le suivant 4 pièces et ensuite 3,2 et enfin, le coût du personnage le plus loin de la pioche est de 1. **La capacité spéciale du personnage engagé doit être utilisée immédiatement. Le personnage utilisé est ensuite défaussé.**

Le joueur peut remplacer tous les personnages disponibles dans la ligne à tout moment en payant 6 pièces. Tous les personnages disponibles sont défaussés et 5 nouveaux personnages sont pris de la pioche. Le joueur a ensuite l'opportunité d'utiliser puis de défausser 1 personnage gratuitement parmi les 5 qui viennent d'être piochés. Ces nouveaux personnages peuvent être engagés comme indiqué ci-dessus.



Remarque : les cartes personnages peuvent aussi être jouées à la fin du tour d'un joueur, ce qui influence les conditions de placement pour le joueur suivant.

Exemple : c'est le tour de Monica et elle a placé une carte sur les deux piles. Ensuite, elle décide d'engager le Samurai pour tourner la carte Yin-Yang et ainsi changer le statut des piles.

Si un personnage a été engagé dans le tour actuel, alors les cartes personnages de la ligne sont déplacées vers la gauche vers le premier emplacement et les emplacements vides sont réapprovisionnés par des cartes venant de la pioche.



S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer. La manche se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 cartes en main à chaque joueur. Ces cartes ne sont pas jouées. Il est temps de passer au décompte de points de fin de manche.

Règle générale : le joueur suivant doit toujours prendre en compte la première carte de la pile et sa valeur visible quand il place une carte. Il ne peut pas regarder dans la pile les cartes déjà jouées.

Décompte des points de fin de manche

Tous les joueurs font la somme du nombre de shirikens sur les cartes de leurs plis et ils inscrivent ce nombre sur une feuille de papier. Mélangez les deux piles de cartes plus les cartes mises de côté et distribuez à nouveau des cartes. Une nouvelle manche commence par le joueur à gauche du premier joueur précédent. L'argent est conservé d'une manche à l'autre, mais il n'y a pas d'argent supplémentaire distribué au début d'une nouvelle manche. S'il ne reste pas de pièces de la manche précédente à un joueur, il commencera la nouvelle manche sans argent. La partie se joue en 3 manches. Après la fin de la dernière manche, les joueurs font le total de leurs scores (ils additionnent le nombre de shirikens obtenus à la fin de chacune des trois manches). Le joueur qui a le moins de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur auquel il reste le plus d'argent est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Carte Yin-Yang

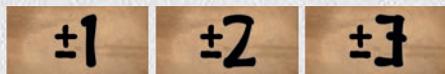


La carte Yin-Yang indique la valeur qui doit être placée sur chacune des deux piles sur la table. Le côté avec le (-) indique qu'une carte d'une valeur inférieure doit être placée, celui avec le côté (+) indique qu'une carte d'une valeur supérieure doit être placée. La seule exception est quand une carte d'une valeur égale est placée.

Cartes Personnage



Cuisinier



La carte jouée voit sa valeur augmenter ou baisser exactement d'autant que le chiffre indiqué sur la carte du cuisinier.

Exemple : c'est le tour d'Eric, la première carte de la pile en ordre croissant est une carte noire d'une valeur de 13. Il engage le cuisinier d'une valeur de 2, il peut maintenant placer une carte noire 12 dessus comme si c'était une carte 1. La valeur de la carte reviendra à 12 pour le joueur suivant. La même règle s'applique pour la pile décroissante, où une carte de valeur 2 peut être placée comme un 13.

Geisha



Piochez une carte chez chacun des joueurs voisins et donnez-leur une carte de votre main à la place. Les cartes piochées peuvent être à nouveau passées au voisin, mais vous ne pouvez pas rendre la carte au joueur à qui vous l'avez prise. Si vous jouez à 2, piochez juste une carte et donnez-en 1 en retour.



Regardez la main d'un autre joueur, vous pouvez prendre une carte. Si vous en prenez une, vous devez lui en donner une autre en échange.



Regardez dans une des piles sur la table et changez l'ordre des cartes. La carte jouée est placée sur la nouvelle première carte.

Samurai



Inversez la carte Yin-Yang, le côté décroissant devient maintenant le côté croissant et inversement. Cela peut être réalisé pendant votre tour en modifiant le statut de la deuxième pile même après que la première carte a déjà été placée.



Une carte d'une valeur inférieure peut être jouée sur le côté croissant (blanc).



Une carte d'une valeur supérieure peut être jouée sur le côté décroissant (noir).

Daymio



Défaussez une carte de vos cartes pli de manière permanente, gagnez le double en pièces du nombre de shurikens indiqué sur la carte défaussée.



Prenez une carte dans la pile de plis d'un autre joueur, gagnez le triple en pièces du nombre de shurikens indiqué sur la carte prise. Cette carte est ajoutée à votre pile de plis.



Tous les joueurs choisissent secrètement un côté de leur jeton Yin-Yang, ils révèlent ensuite leur choix en même temps. S'il y a plus ou autant de joueurs ayant choisi le même côté que vous, vous gagnez le double en pièces de la somme dépensée pour engager le daimyo. Dans tous les autres cas, vous gagnez la moitié de la somme dépensée (arrondi à l'inférieur). Dans une partie à 2 joueurs, après avoir révélé, un troisième jeton est jeté en l'air pour décider du côté.

Exemple : dans une partie à 6 joueurs, Anette et 3 autres joueurs ont choisi le côté noir, les autres joueurs ont choisi le blanc. Ce Daimyo a coûté 4 pièces pour l'engager, ainsi Anette gagne 8 pièces pour cette action.

Konohama



Vous gagnez autant de pièces (de la réserve) que la somme des pièces dessinées sur toutes les cartes d'une des deux piles de la table.



Vous changez la couleur de votre carte par la couleur de la première carte d'une pile. Cependant, vous conservez les règles pour les nombres.



Vous pouvez placer une carte sur une pile sans respecter les règles de pose.

Crédits

De grands remerciements à tous ceux qui m'ont encouragé, soutenu, testé le jeu et qui ont ainsi contribué à sa réalisation. Merci à ma famille, Mónika Hegedűsné Richter, Anett Hegedűs, Erik Hegedűs, Zoltánné Hegedűs et Zoltán Hegedűs. Merci aux membres du Társas Központ Egyesület, qui ont toujours été prêts pour des tests, aux membres de JEM magazine qui ont beaucoup aidé pour les règles et les principes du jeu. Remerciements particuliers à Attila Szógyi, sans lui ce jeu ne se serait pas fait, à Gyula Pozsgay et Attila Szógyi pour les illustrations et la conception graphique, Domi Krantz pour les traductions anglaises, Tivadar Farkas pour la relecture et à Mónika Lóránt et Sándor Hoksza pour avoir aidé à la construction de nombreux prototypes.

De nombreux remerciements aussi pour les tests et les conseils à : Antal Fronck, Dani Nagy, Eszter Hodula, Gábor Nagy Sándor, Attila Varga, Réka Wenzel, Szilvia Sz. Urbán, Gábor Szakács, Gábor Szakács, Beatrix Csuja, Viktor Ferenczi, Tünde Hujbert, Éva Csepiga, Zoltán Győri et aux membres enthousiastes du club de jeux de Nagytarcsa.

Auteur : Csaba Hegedűs. Conception graphique : Attila Szógyi, Gyula Pozsgay. Japese expert : Szonja Füzesi.

Règles anglaises : Domi Krantz. Règles allemandes : André Heines. Règles françaises : Stéphane Athimon, David Lenoury.

Produit par Axel S.C. • publié et vendu par A-games • fabriqué en EU

© 2017 A-games • Tous droits réservés • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

