

Un jeu de Louis et Stefan Malz, pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans.

Edo

TOKYO 1603 - 1868

Au Japon, de 1603 à 1868, la position de l'Empereur était affaiblie : un Shogun de la famille Tokugawa régnait à sa place d'une main de fer, assurant la paix entre les daimyos. L'insignifiant village de pêcheurs d'Edo devint le nouveau siège du gouvernement et prit son essor pour devenir la plus importante ville du Japon, une ville que l'on appelle aujourd'hui Tokyo. À l'époque, pour se protéger contre les complots, chaque daimyo était contraint d'envoyer des membres de sa famille vivre à Edo tout en investissant une considérable partie de ses ressources dans le développement de la région. Les samourais sont désarmés et les meilleurs d'entre eux servent désormais leurs suzerains comme intendants. Si nul ne vient remettre en question les ambitions du Shogun pendant cette période troublée, un daimyo pourra étendre son influence sur toutes les autres familles...

But du jeu

Les joueurs interprètent des daimyos qui bâtissent des maisons, des comptoirs commerciaux et des châteaux.

Ils reçoivent des points de pouvoir pendant la partie pour leurs constructions et leurs activités commerciales, et à la fin, pour l'argent qu'ils ont amassé et leurs samourais présents sur le plateau.

Le joueur disposant du plus grand nombre de points de pouvoir après le total final est déclaré vainqueur à condition d'avoir bâti au moins une maison à Edo.

Déroulement du jeu

La partie dure plusieurs tours composés de 4 phases :

■ 1^{re} phase : planification des actions en secret

a) Choix de 3 actions

b) Affectation des fonctionnaires

■ 2^e phase : résolution des actions

■ 3^e phase : salaires et revenu

■ 4^e phase : préparation du round suivant ou fin de la partie

■ 1^{re} phase : planification des actions en secret

Chaque joueur débute la partie avec 3 cartes autorisation. Sur chacune d'entre elles, on trouve un choix différent de 4 actions.

a) Choisissez 3 actions

Tous les joueurs choisissent simultanément et en secret les 3 actions qu'ils veulent mener à bien pendant ce tour.

Les joueurs ne peuvent choisir qu'1 action sur chacune de leurs cartes.

Après avoir fait son choix, chaque joueur décide de l'ordre dans lequel il désire effectuer les actions en question.

Il insère ses cartes autorisation dans la fente de son échéancier, de gauche à droite, de façon à ce que l'action choisie sur chacune d'entre elles soit placée en bas.

b) Affectez des fonctionnaires

Pour activer une action une fois, le joueur doit placer 1 fonctionnaire sur son échéancier, devant la carte correspondante. Selon leur type, les actions peuvent être activées de 1 à 4 fois si on leur affecte le nombre adéquat de fonctionnaires.

Attention : si aucun fonctionnaire n'est affecté à une carte, l'action correspondante n'a pas lieu.

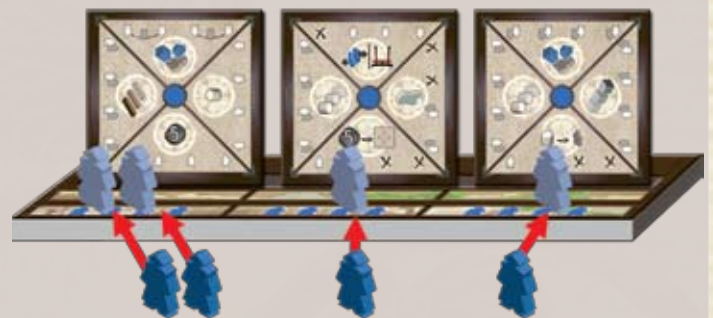
Une fois que tous les joueurs ont préparé leur programme, on passe à la 2^e phase.



Les 4 actions possibles que comporte une carte autorisation.



Sur l'échéancier, les actions choisies pointent vers le bas. Elles sont accomplies dans l'ordre, de gauche à droite.



Le joueur bleu envisage d'accomplir la première action deux fois, et les deux suivantes une fois chacune.

■ 2^e phase : résolution des actions

Le premier joueur révèle sa première carte autorisation (celle de gauche) et effectue immédiatement l'action correspondante. S'il a affecté plusieurs fonctionnaires à l'action, il accomplit celle-ci le nombre de fois correspondant, sans interruption. Ensuite, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'effectuer ses premières actions (celles de sa première carte), et ainsi de suite. On répète le processus pour la 2^e carte autorisation (celle du centre), puis la 3^e (celle de droite).

Les actions en détail

Grâce à leurs actions, les joueurs obtiennent des ressources, construisent des bâtiments, font du commerce, recrutent de nouveaux fonctionnaires et placent leurs samourais sur le plateau de jeu. Certaines ne nécessitent que la présence du ou des fonctionnaires affectés sur l'échéancier, tandis que pour d'autres, il faudra que l'un des samourais du joueur se trouve sur une case spécifique du plateau de jeu. Les cartes autorisation mentionnent le nombre de fois qu'on peut activer chaque action.



Le joueur bleu révèle sa 1^{re} carte autorisation et accomplit l'action correspondante deux fois de suite.

Note : un joueur peut renoncer à accomplir tout ou partie des actions activées.

Un fonctionnaire déployé sur le plateau de jeu se transforme en samouraï.



Cette action peut être activée 1 fois.



Cette action peut être activée jusqu'à 4 fois.



Actions ne nécessitant que des fonctionnaires

Pour activer les actions suivantes, un joueur n'a besoin que des fonctionnaires affectés à la carte correspondante sur son échancier. Sauf indication contraire, **chaque fonctionnaire affecté à une action l'active une fois (1x)**.

Argent



Pour **chaque fonctionnaire** affecté à cette action, le joueur reçoit **5 Ryo** de la réserve commune.

Peut être activé de 1 à 4x

Note : les joueurs ont le droit de dissimuler leur argent en l'empilant.

Riz



Pour **chaque fonctionnaire** affecté à cette action, le joueur reçoit **1 pion riz** de la réserve commune.

Peut être activé de 1 à 4x

Voyage

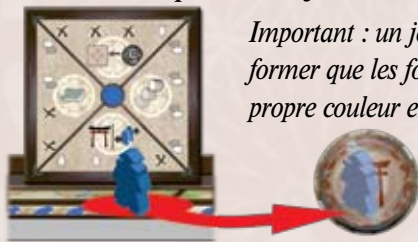


Pour **chaque fonctionnaire** affecté à cette action, le joueur a le choix entre deux actions.

Peut être activé de 1 à 3x

Deux actions possibles

Soit il envoie ce fonctionnaire à Edo pour qu'il y serve en tant que samouraï, en le posant sur un des postes frontaliers du plateau de jeu.



Important : un joueur ne peut transformer que les fonctionnaires de sa propre couleur en samourai.

Soit il déplace gratuitement 1 ou 2 de ses samourai déjà présents sur le plateau vers d'autres cases que celles où ils se trouvent. Il n'y a pas de limite au nombre de samourai que peut contenir une case, même s'ils appartiennent à plusieurs joueurs.

Recrutement



En dépensant **1 pion riz**, le joueur recrute **1 nouveau fonctionnaire** du Shogun issu de la réserve commune. Dès le prochain tour de jeu, il pourra affecter ce nouveau fonctionnaire à son échancier. Ces fonctionnaires ne peuvent toutefois pas être placés sur le plateau en tant que samourai.

Peut être activé 1x



Développement



En payant **5 Ryo**, le joueur obtient **1 nouvelle carte autorisation spéciale** parmi celles posées face visible sur le plateau. Révélez immédiatement une nouvelle carte autorisation spéciale.

Peut être activé 1x

Chaque carte autorisation spéciale comprend 2 actions plus efficaces et fournit au joueur de nouvelles options pour les phases de planification ultérieures.



Reportez-vous à la fiche annexe pour obtenir une description détaillée des cartes autorisation spéciales.



Actions nécessitant des fonctionnaires et un samouraï

Pour activer une action de ce type, le joueur doit y affecter **1 fonctionnaire** sur son échancier, mais aussi disposer d'**1 de ses propres samourai** sur une case particulière du plateau de jeu.

Pour activer cette action **plusieurs fois**, il doit avoir **autant de samourai sur le plateau** que de fonctionnaires affectés. Il peut alors effectuer l'action en question dans une ou plusieurs cases, en fonction de la position de ses samourai.

Avant de révéler sa carte autorisation, un joueur peut déplacer autant de ses samourai qu'il veut sur le plateau. **Un samouraï peut traverser ou entrer dans une case occupée par un autre samouraï**. Le joueur doit cependant payer **1 Ryo** à la réserve commune pour **chaque case** parcourue.



Le joueur bleu doit payer 1 Ryo à la réserve pour déplacer le samouraï A...

... et 2 Ryo pour déplacer le samouraï B.

Actions de ressources



Il existe 3 types de ressources : le bois, la pierre et le riz. À chaque type de ressource correspond une action permettant de la produire, ainsi que des cases de ressource sur le plateau de jeu.

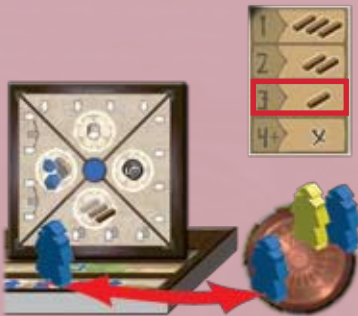
Pour activer une action de ressource, le joueur doit disposer d'un **samouraï** sur une **case de ressource** correspondante (rizière pour le riz, forêt pour le bois et carrière pour la pierre) pour **chaque fonctionnaire** affecté à l'action en question sur son échéancier.

Moins il y a de samouraïs sur la case en question, qu'il s'agisse des siens ou de ceux d'autres joueurs, **plus le joueur reçoit de pions de la ressource correspondante**.

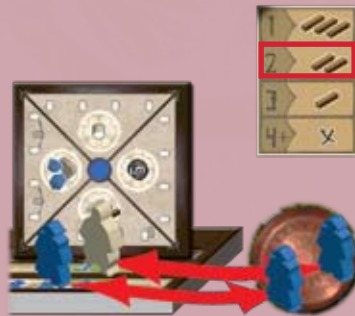
Cases ressource sur le plateau : • Bois • Pierre • Riz



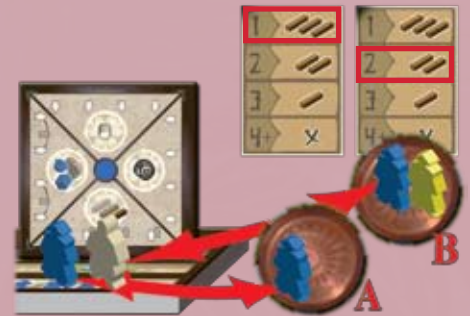
Le joueur bleu peut activer cette action, car un de ses samouraïs se trouve sur une case de ressource bois du plateau.



Comme il y a 3 samouraïs (2 bleus et 1 jaune) sur cette case de ressource bois, le joueur bleu reçoit 1 pion bois.



Disposant de deux samouraïs sur cette case de ressource, le joueur bleu peut activer cette action deux fois, et reçoit un total de 4 pions bois (2 pour chaque samouraï).



Dans ce cas, le joueur bleu reçoit un total de 5 pions bois : 3 pions bois pour la case A (1 bleu) et 2 pions bois pour la case B (1 bleu et 1 jaune).

Les joueurs conservent leurs ressources devant eux afin que chacun puisse les voir.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 10 ressources d'un même type.



Actions de construction

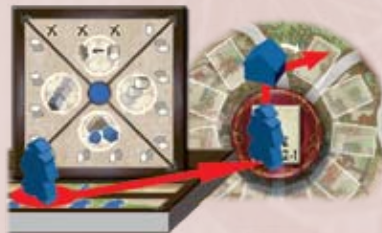
Pour activer ce type d'action, le joueur doit disposer d'un **samouraï** dans la ville où il veut construire pour **chaque fonctionnaire** affecté à l'action en question sur son échéancier.



Peut être activé de 1 à 4x

Facile

Cette carte autorisation permet au joueur d'effectuer l'action construction jusqu'à 4 fois.



Le joueur bleu peut bâtir 1 maison dans cette ville.



Peut être activé de 1 à 4x

Difficile

Cette carte autorisation permet au joueur d'effectuer l'action construction jusqu'à 2 fois, mais il doit affecter **deux fonctionnaires** par samouraï supervisant les travaux.



Le joueur bleu ne peut bâtir qu'1 maison dans cette ville.



Un joueur peut bâtir ses maisons, son comptoir commercial et les forteresses communes.

Pour construire un bâtiment, un joueur doit dépenser **des ressources et de l'argent** (cf. table ci-contre). Une fois les travaux effectués, il gagne immédiatement des **points de pouvoir**. Les ressources et l'argent utilisés retournent à la réserve commune, tandis que les points de pouvoir sont comptabilisés sur la jauge de pouvoir.

Règles de construction

Chaque ville peut accueillir **10 bâtiments**.

Chaque nouveau bâtiment **doit obligatoirement** être placé dans la prochaine case de construction libre, dans le sens de la flèche.



On ne peut bâtir **qu'1 comptoir commercial** par ville.

Exception :

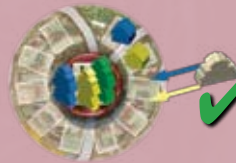
On ne peut bâtir aucun comptoir commercial à Edo.

Construction obligatoire à Edo

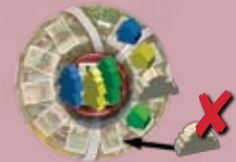
Pour pouvoir remporter la partie, un joueur est **obligé** de bâtir **au moins 1 maison** à Edo.

Pour chaque tranche de **2 maisons** bâties dans une ville, on peut y construire **une forteresse**.

Un joueur ne peut bâtir une forteresse dans une ville que s'il y possède **au moins 1 maison**.



Les joueurs bleu et jaune peuvent bâtir une forteresse dans cette ville : elle comprend déjà deux maisons et chacun d'eux en possède une.



Comme une forteresse y a été bâtie, on ne peut pas en construire d'autres tant que la ville ne compte pas au moins quatre maisons.

Actions de commerce



Peut être activé 1 ou 2x
Cette carte se trouve dans l'emplacement à droite de la pile de cartes marchand.

Le commerce permet aux joueurs d'échanger **des ressources et des points de pouvoir** en fonction des indications de la carte marchand actuelle.

Pour activer ce type d'action, le joueur doit disposer d'**un samouraï** sur la même case que le pion marchand pour chaque **fonctionnaire** affecté à l'action en question sur son échéancier. Avant de révéler une de ses cartes autorisation, un joueur peut déplacer le **pion marchand** d'autant de cases qu'il le souhaite en payant **1 Ryo** à la réserve commune **pour chaque case** parcourue. Un joueur peut déplacer le marchand même s'il ne désire pas commercer avec lui.

Chaque carte marchand offre **2 options de commerce** :

- recevoir 1 ou plusieurs ressources **ou**
- gagner 1 point de pouvoir.

Si le marchand et le samouraï du joueur se trouvent dans une **ville** contenant le **comptoir commercial** de ce dernier, celui-ci peut recevoir des ressources et gagner 1 point de pouvoir au moyen d'une **seule action de commerce**. Le joueur rend à la réserve les ressources et l'argent qu'il dépense lors de la transaction. Il reçoit éventuellement des ressources de la réserve et indique immédiatement les points de pouvoir gagnés sur la jauge de pouvoir.



Note : lors d'une action de commerce, un joueur ne peut à aucun moment dépasser la limite autorisée pour les ressources.

Note : la présence du marchand sur une case de ressource n'affecte pas la production de la ressource correspondante.

■ 3^e phase: salaires et revenus

Salaires

En commençant par le premier joueur, tous doivent décider pour **chacun de leurs samourais** s'ils veulent le laisser **sur le plateau** ou le reprendre en tant que fonctionnaire et ramener son pion sur leur échancier. Pour chaque samourai laissé sur le plateau, son propriétaire doit payer **1 pion riz à la réserve**. Une fois que le premier joueur a fait son choix pour chacun de ses samourais, les autres décident eux aussi, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Revenus

Chaque ville dotée de bâtiments produit des revenus. Si 1 seul joueur a construit dans la ville, c'est lui qui récolte tous les profits. Si 2 joueurs ou plus ont bâti dans une ville, les bénéfices sont partagés entre eux en fonction de l'influence qu'ils y exercent. Le **comptoir commercial** d'un joueur vaut **2 points d'influence (PI)** et chaque **maison 1 PI**. Les forteresses ne confèrent aucun PI : elles sont neutres. On consulte la tuile de profits de la ville. Le joueur qui dispose du **plus grand nombre de points d'influence** dans cette ville reçoit la **plus grosse part de profits**. Les autres gagnent une somme correspondant à leur rang, par ordre d'influence décroissant. En cas d'égalité, on considère que c'est le joueur qui a **construit le premier** dans la ville qui dispose de l'influence la plus élevée.

Une fois qu'on a fait le compte pour toutes les villes, on passe à la 4^e phase.

■ 4^e phase : préparation du prochain tour ou fin de la partie

Vérifiez maintenant si au moins un joueur a amassé **12 points de pouvoir** ou plus, ou si la pile de cartes marchand est épuisée.

Si **aucune** de ces conditions n'est remplie...

...préparez le prochain tour

- Retirez la carte marchand actuelle du jeu, puis posez celle qui se trouve face visible au sommet de la pile de cartes marchand sur l'emplacement vide. Révélez ensuite la carte suivante de la pile (si possible) et laissez-la dessus.
- Le premier joueur passe le marqueur de premier joueur à son voisin de gauche.
- Tous les joueurs reprennent leurs cartes autorisation et placent leurs fonctionnaires près de leurs échanciers.



Le joueur bleu dispose de 3 samourais sur le plateau. Il décide d'en laisser deux sur place et d'en reprendre 1 comme fonctionnaire. Il doit donc payer 2 pions riz à la réserve.

Note : un joueur qui ne possède pas de riz est forcé de reprendre tous ses samourais.



Bleu 1 PI = 6 Ryo

Rouge 1 PI = 2 Ryo

Comme le joueur bleu a construit avant le rouge, son influence est considérée comme supérieure.



Rouge 2 PI = 5 Ryo

Vert 2 PI = 4 Ryo

Bleu 1 PI = 2 Ryo

Jaune 1 PI = 1 Ryo

Le joueur rouge a construit avant le vert, et le bleu avant le jaune.

Si **aucune** de ces conditions n'est remplie...

Si **une de ces conditions** est remplie, ou les deux...

... la partie s'achève

Les joueurs terminent la partie en faisant le total final.

Les joueurs qui n'ont bâti aucune maison à EDO sont éliminés : ils ont perdu la partie.

Tous ceux qui restent gagnent **1 point de pouvoir** pour chacun de leurs samourais présents sur le plateau, et **1 point de pouvoir** pour chaque tranche de **50 Ryo** en leur possession. Le joueur qui cumule le plus de points de pouvoir est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui qui possède le plus de ressources (riz, bois et pierre) qui l'emporte. S'il reste des joueurs ex aequo, celui qui dispose du plus de points d'influence à EDO remporte la partie.

