

Shoqun

Un jeu de Dirk Henn
 Edité par Queen Games
 Règle synthétisée par Nicolas Maréchal, Jeux de NIM
 v1.1 01/2007

Préparation

- Placer le plateau au centre, côté soleil ou lune. A côté du plateau : la tour de combat, les cartes provinces triées selon soleil ou lune (à 3 joueurs, retirer aussi les provinces claires), 5 cartes spéciales, 10 cartes d'action, 12 cartes d'événements, les coffres, le bac de triage avec tuiles bâtiment, marqueurs de trouble, armées paysannes.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend son tableau personnel, sa carte Daimyo, ses 62 cubes d'armée, 5 cartes coffre de 0 à 4, 18/15/12 coffres à 3/4/5 joueurs (blanc=1, orange=5), place le gros marqueur de points de victoire et le petit marqueur de riz sur le plateau.
- Jeter 7 armées de chaque joueur et 10 armées paysannes dans la tour, retourner les cubes sortis de la tour dans les réserves.

Attribution des provinces

- Chaque joueur place ses armées sur son plateau personnel, selon les quantités indiquées sur les villages du côté paysage.
- Mélanger les cartes province, les placer en talon, faces cachées. Piocher et poser les 2 premières provinces, faces visibles.
- Tour à tour, chaque joueur pioche une carte province visible ou cachée, garde la carte en main, pose un groupe d'armées sur la province correspondante du plateau commun. S'il a pioché une carte visible, on en retourne une nouvelle.
- Si un joueur retrouve les mêmes cartes visibles sur 2 tours consécutifs, les placer sous le talon et piocher deux nouvelles.
- Quand tous les joueurs ont attribué leurs provinces, l'attribution prend fin et les joueurs retournent leur plateau personnel.

Déroulement de la partie

- La partie se déroule en 2 années de 4 saisons (printemps, été, automne, hiver).
- Au début de chaque année, piocher 4 cartes événement et les placer à côté du plateau, faces visibles.

Printemps, été, automne

Poser les cartes d'action

- Mélanger les 10 cartes d'action et les placer sous le bord inférieur du plateau, les 5 premières cartes visibles, les 5 suivantes cachées.

Poser les cartes spéciales

- Mélanger les 5 cartes spéciales et les placer sur le plateau, faces visibles.

Planifier les actions et faire une offre

- Chaque joueur pose ses cartes provinces et/ou coffres sur son plateau personnel : 10 emplacements action et 1 emplacement offre.

Déterminer l'événement

- Mélanger les cartes événement visibles, en tirer une au hasard et la placer sur le plateau, replacer les autres à côté du plateau, faces visibles.

Déterminer l'ordre des joueurs pour la réalisation des actions

- Révéler les cartes offres. Appliquer le classement : carte 4/3/2/1 coffres, carte province, carte 0 coffre, pas de carte. En cas d'égalité, tirer au sort en mélangeant les cartes Daimyo.
- Dans l'ordre de ce classement, chaque joueur choisit sa position 1/2/3/4/5 dans le tour de jeu, prend la carte spéciale correspondante sur le plateau et dans son Daimyo sur l'emplacement laissé libre.

Accomplir les actions

- Réaliser les actions selon l'ordre des cartes d'action. Réaliser chaque action selon l'ordre des joueurs.
- Le joueur dévoile la carte correspondante sur son plateau personnel. Si la carte indique une province, le joueur doit réaliser l'action totalemment. Si elle n'est pas totalement réalisable, il ne la réalise pas du tout.
- Après chaque action, on écarte la carte action terminée et on dévoile une carte action supplémentaire (exemple : on dévoile l'action 6 en fin d'action 1).
- En fin de printemps et été, les joueurs reprennent leur carte Daimyo.

Hiver

Rigueur de l'hiver

- Chaque joueur diminue sa réserve de riz comme indiqué sur la quatrième carte événement.

Nourrir les provinces et révoltes

- Chaque joueur doit avoir au moins autant de riz que de provinces. Si pas, il subit autant de révoltes qu'indiqué sur le tableau des révoltes sur le plateau.
- Le joueur à gauche du joueur actif pioche au hasard les cartes provinces où les révoltes éclatent. Le joueur actif choisit l'ordre d'application des révoltes. Appliquer les règles de combat pour chaque province en révolte.

Décompte des points

- Chaque province = 1PV
- Chaque bâtiment = 1PV
- Chaque majorité en villages dans une région = 3PV
- Chaque majorité en temples dans une région = 2PV
- Chaque majorité en théâtres dans une région = 1PV
- En cas d'égalité, les joueurs majoritaires touchent chacun tous les PV moins 1PV.

Fin de la 1^{ère} année

- Remettre les marqueurs de riz à 0.
- Retirer les jetons de révolte du plateau.

Fin de la 2^{ème} année (et de la partie)

- Le joueur qui a le plus de PV gagne la partie.
- En cas d'égalité, départager selon le nombre de coffres.

RÈGLES DE COMBATS		Lancer les armées dans la tour		Résultat du combat	
Les invasions	Armées en attaque	Armées en défense	Armées en attaque contre armées en défense	Conséquences en cas de victoire	Conséquences en cas d'égalité
Un joueur A envahit une province voisine d'un joueur D	Un nombre d'armées choisi par le joueur A, retirées de la province attaquante (Rappel : l'attaquant doit laisser au moins une armée dans la province de départ)	Toutes les armées du joueur D, retirées de la province attaquée	Armées du joueur A contre armées du joueur D, augmentées des armées paysannes si aucun trouble dans la province attaquée	Les armées: Retourner les armées perdantes de la soucoupe dans la réserve (paysans inclus s'ils ont pris part au combat) / Retourner autant d'armées gagnantes que d'armées perdantes dans la réserve (paysans en priorité s'ils ont pris part au combat) / Le reste des armées gagnantes (non paysannes) occupent la province. La province: Si victoire du joueur A, il gagne immédiatement la carte province.	(Note: si le joueur D gagne le combat exclusivement avec des armées paysannes, il faut considérer le résultat comme une égalité) Les armées: Retourner les armées d'attaque et de défense dans la réserve. La province: Retirer les bâtiments et les marqueurs de trouble.
Un joueur A envahit une province neutre, défendue par les paysans		Une armée paysanne, prise dans la réserve	Armées du joueur A contre armées paysannes		
Les révoltes	Armées en attaque	Armées en défense	Armées en attaque contre armées en défense	Conséquences en cas de victoire ou d'égalité des paysans	Conséquences en cas de victoire du joueur D
Les paysans se révoltent dans une province suite à une levée d'impôts ou une famine en hiver	Autant d'armées paysannes que de jetons de révolte dans la province en révolte + nombre indiqué sur le tableau de révolte en cas de famine.	Toutes les armées du joueur D, retirées de la province attaquée	Les armées paysannes contre les armées du joueur D	Les armées: Retourner les armées d'attaque et de défense dans la réserve. La province: Retourner la carte province dans la réserve / Retirer les bâtiments et les marqueurs de trouble.	Les armées: Retourner les armées du joueur de la soucoupe dans la province. La province: Ajouter un marqueur de révolte dans la province.

Shogun

Description des cartes



Cartes d'action

Cartes spéciales

Cartes d'événement

Construire un village
Le joueur paie 3 coffres et place un village sur la province.
Contrainte : un seul village par province.

Construire un temple
Le joueur paie 2 coffres et place un temple sur la province.
Contrainte : un seul temple par province.

Construire un théâtre
Le joueur paie 1 coffre et place un théâtre sur la province.
Contrainte : un seul théâtre par province.

Percevoir du riz
Le joueur avance son marqueur de riz de la valeur indiquée sur la province. Si pas de trouble dans la province, placer un marqueur de révolte. S'il y en a, le joueur doit affronter une révolte.

Percevoir des impôts
Le joueur prend autant de coffres que la valeur indiquée sur la province. Si pas de trouble dans la province, placer un marqueur de révolte. S'il y en a, le joueur doit affronter une révolte.

Placer 5 armées
Le joueur paie 3 coffres et place 5 armées de sa réserve dans la province.

Placer 3 armées
Le joueur paie 2 coffres et place 3 armées de sa réserve dans la province.

Placer 1 armées
Le joueur paie 1 coffre et place 1 armée de sa réserve dans la province. Il peut ensuite déplacer une partie des armées (mais pas toutes) dans une province voisine lui appartenant.

Déplacement / combat A
Le joueur déplace une partie des armées (mais pas toutes) dans une province voisine. Si cette province ne lui appartient pas, les armées déplacées doivent combattre.

Déplacement / combat B
Le joueur déplace une partie des armées (mais pas toutes) dans une province voisine. Si cette province ne lui appartient pas, les armées déplacées doivent combattre.

+1 coffre
Le joueur reçoit un coffre supplémentaire en jouant l'action « percevoir des impôts »

+1 riz
Le joueur reçoit un riz supplémentaire en jouant l'action « percevoir du riz »

6 armées
Le joueur place 6 armées au lieu de 5 en jouant l'action « poser 5 armées »

+1 en attaque
Chaque fois qu'il attaque, le joueur ajoute une armée de sa réserve dans la tour.

+1 en défense
Chaque fois qu'il se défend, le joueur ajoute une armée de sa réserve dans la tour.

Si un théâtre est construit, un marqueur de trouble est enlevé

-5 riz en hiver

Si un théâtre est construit, un marqueur de trouble est enlevé

-7 riz en hiver

Les provinces avec un temple ne peuvent pas être attaquées

-3 riz en hiver

Les provinces avec un temple ne peuvent pas être attaquées

-4 riz en hiver

Si une province avec un village est attaquée, le défenseur ajoute une armée de sa réserve dans la tour

-2 riz en hiver

Si une province avec un village est attaquée, le défenseur ajoute une armée de sa réserve dans la tour

-6 riz en hiver

Toute levée d'impôt rapporte au maximum 5 coffres

-0 riz en hiver

Toute levée d'impôt rapporte au minimum 6 coffres

-2 riz en hiver

Toute récolte de riz rapporte au maximum 3 riz

-4 riz en hiver

Toute récolte de riz rapporte au minimum 4 riz

-3 riz en hiver

Si une province neutre est attaquée, 2 armées paysannes sont jetées dans la tour

-3 riz en hiver

Les actions « ajouter 3/5 armées » ne permettront d'ajouter que 2/3 armées

-1 riz en hiver