天下鳴動
SENGOKU
PROVINCES EN GUERRE

UN JEU DE YOGI SHINICHI (与儀 新一) - ILLUSTRÉ PAR YAMAMOTO MASAAKI

1. Aperçu du jeu

Vous incarnez des seigneurs de guerre japonais durant la période Sengoku, l'époque dite des « provinces en guerre ». Votre but est d'obtenir la suprématie en contrôlant les 11 châteaux du pays.

2. Matériel

1 PLATEAU DE JEU

11 PIONS GRAND CHÂTEAU (VALEURS 2 À 12)

11 PIONS PETIT CHÂTEAU (VALEURS 1 À 6)

4 TUILES KATANA (VALEURS 1, 2, 3 ET 4)

72 PIONS ARMÉE (18 PAR COULEUR DE JOUEUR)

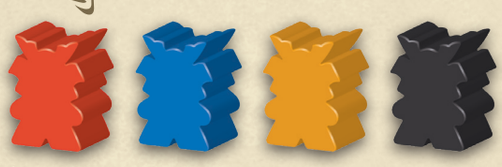
30 PIONS RENFORTS (BLANCS)

12 CARTES TACTIQUE

12 DÉS

1 LIVRET DE RÈGLES

Règles avancées



4 PIONS DAIMYO (1 PAR COULEUR DE JOUEUR)

6 CARTES DAIMYO

FR - Rumble nation_Rulebook.indd 1 24/09/2024 11:50:14

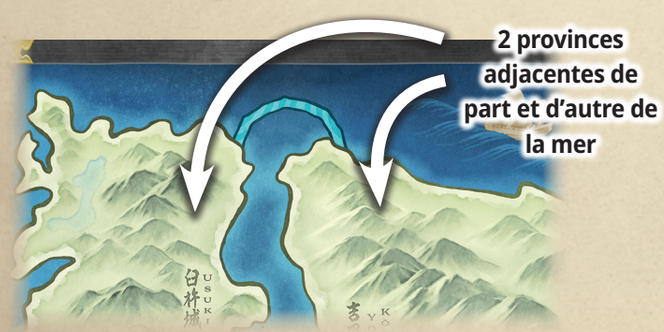
3. Mise en place

1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Mélangez tous les pions Grand Château face cachée, puis placez-en un sur chaque case à bord blanc du plateau. Retournez ensuite tous ces pions face visible.
3. Mélangez les cartes Tactique. Placez-en une de plus que le nombre de joueurs face visible à côté du plateau. 2 joueurs : 3 cartes. 3 joueurs : 4 cartes. 4 joueurs : 5 cartes. Ces cartes constituent l'éventail tactique.

   Remettez les autres cartes dans la boîte de jeu. Vous ne vous en servirez pas durant cette partie.
4. Placez les pions Petit Château, les tuiles Katana et les pions Renforts près du plateau. Dans une partie à 2 joueurs, retirez du jeu les tuiles Katana de valeurs 3 et 4, ainsi que tous les pions Petit Château. À 3 joueurs, retirez du jeu la tuile Katana de valeur 4. Vous ne vous servirez pas de ces éléments durant ces parties.
5. Chaque joueur choisit une couleur, et prend les dés et les pions Armée correspondants ; ces pions constitueront sa réserve. Dans les parties à moins de 4 joueurs, remettez les dés et les pions des couleurs non choisies dans la boîte de jeu : vous ne vous en servirez pas.
6. Le joueur ayant le plus récemment visité un château sera le Premier joueur (vous pouvez aussi le déterminer aléatoirement).

Exemple de mise en place d'une partie à 3 joueurs :

4. Le plateau



- Le plateau est divisé en 11 provinces.
- Les provinces reliées par une ligne épaisse sont adjacentes, même si elles sont séparées par un bras de mer.

FR - Rumble nation_Rulebook.indd 2 24/09/2024 11:50:20

5. Déroulement de la partie

- La partie se divise en 2 phases successives. Au cours de la **phase de Déploiement**, les joueurs déploient leurs Armées à tour de rôle, dans le sens horaire, pour préparer la **phase de Guerre**, dont les batailles détermineront le vainqueur de la partie.

1. Phase de Déploiement

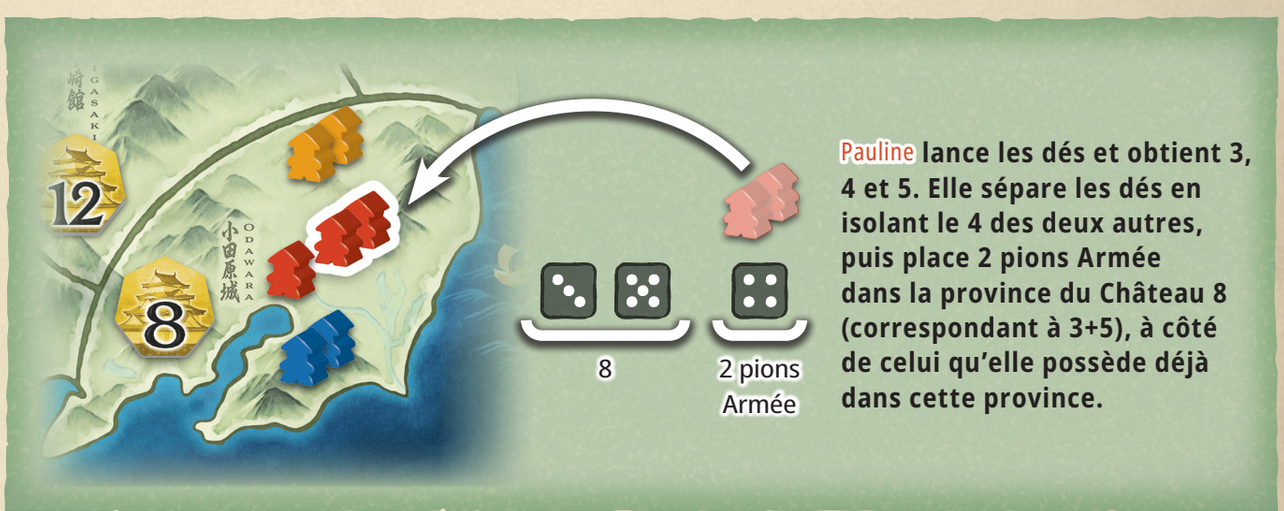
- En commençant par le Premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue son tour.
- Lors de votre tour, vous devez effectuer une des deux actions suivantes : ① **déployer des Armées**, ou ② **utiliser une carte Tactique**.

① Déployer des Armées

- Lancez vos 3 dés. Vous pouvez relancer l'ensemble de vos dés une fois durant chaque tour.
- Divisez vos dés en deux groupes : dans le groupe 1, un seul dé ; dans le groupe 2, les deux autres dés.
- Déployez des pions Armée dans une province portant un pion Grand Château dont la valeur est égale à la somme des résultats des dés du groupe 2. Lorsque vous déployez des pions Armée dans la province de Shuri, placez-les autour de l'île.
- Le nombre de pions Armée que vous déployez est déterminé par le résultat du dé du groupe 1. Vous devez déployer exactement ce nombre de pions Armée, sauf si vous n'en avez pas assez dans votre réserve, ce qui peut arriver lors du dernier tour. Lorsque c'est le cas, placez tous ceux qu'il vous reste.

Résultat du dé du groupe 1	ou	ou	ou
Nombre de pions Armée à placer			

- Vous pouvez déployer des pions Armée dans des provinces qui en contiennent déjà (que ce soit les vôtres ou ceux d'un adversaire) ou qui n'en contiennent pas.
- Regroupez par couleur les pions Armée déployés dans une même province.
- Une fois les dés lancés, vous ne pouvez pas interrompre le déploiement de vos pions Armée pour utiliser une carte Tactique.



Pauline **lance les dés et obtient 3, 4 et 5. Elle sépare les dés en isolant le 4 des deux autres, puis place 2 pions Armée dans la province du Château 8 (correspondant à 3+5), à côté de celui qu'elle possède déjà dans cette province.**

FR - Rumble nation_Rulebook.indd 3 24/09/2024 11:50:24

② Utiliser une carte Tactique

- Vous ne pouvez pas utiliser une carte Tactique après avoir lancé les dés, car vous avez dans ce cas déjà choisi l'action déployer des Armées.
- Vous pouvez utiliser une carte Tactique une fois par partie.
- Lorsque vous utilisez une carte Tactique, prenez dans l'éventail tactique la carte de votre choix et placez-la devant vous. Effectuez immédiatement l'action indiquée sur la carte. Si vous ne pouvez pas l'effectuer, vous ne pouvez pas choisir cette carte.

  Exemple : Si tous vos pions Armée sont placés sur une province entourée par la mer, vous ne pouvez pas utiliser « Par la Montagne ».
- Dès qu'un joueur a déployé tous les pions Armée de sa réserve sur le plateau de jeu, plus aucun joueur ne peut utiliser de carte Tactique. Lors des tours suivants, les autres joueurs ne peuvent que déployer leurs pions Armée restants.

- Une fois que vous avez placé tous les pions Armée de votre réserve sur le plateau, prenez la tuile Katana disponible de la valeur la plus élevée. Vous ne jouerez plus vos tours lors de cette phase.
- La phase de Déploiement se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs pions Armée sur le plateau. Lorsqu'un joueur a fini de déployer tous ses pions Armée, il arrête de jouer jusqu'à la prochaine phase, mais les autres continuent d'enchaîner leurs tours. Une fois que tous les pions Armée de tous les joueurs sont sur le plateau, la phase de Déploiement est terminée et la phase de Guerre commence.

II. Phase de Guerre

- Résolvez une Bataille dans chacune des provinces contenant des pions Armée en suivant les 3 étapes détaillées ci-dessous. Commencez par la province portant le pion Grand Château de plus petite valeur, et continuez dans l'ordre croissant.
- Lorsqu'une province ne contient pas de pions Armée, défaussez son pion Grand Château. Personne ne prend le Château (petit ou grand) de cette province.

① Déterminer le vainqueur d'une Bataille

- Déterminez la Force Militaire de chaque joueur : elle est égale au nombre total de ses pions (Armée + Renforts) dans cette province. (Vous recevez des Renforts à l'issue de la première Bataille – voir page suivante.)
- Le joueur ayant la plus grande Force Militaire l'emporte. Celui arrivant en deuxième position reçoit le titre de Karō.
- En cas d'égalité, le joueur concerné possédant la tuile Katana de la valeur la plus élevée l'emporte.

② Gagner le pion Château

- Le gagnant prend le pion Grand Château de la province en guerre et le place devant lui. Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, le Karō prend un pion Petit Château d'une valeur égale à la moitié (arrondie à l'inférieur) du pion Grand Château de cette province.
- Lorsqu'un seul joueur a des pions Armée dans une province, il prend son pion Grand Château, et personne ne prend de pion Petit Château.

FR - Rumble nation_Rulebook.indd 4 24/09/2024 11:50:25

③ Envoyer des Renforts

- Si vous avez pris le pion Grand Château, prenez et placez des pions Renforts.
- Le vainqueur d'une Bataille place 1 pion Renforts (dans une partie à 2 joueurs) ou 2 pions Renforts (dans une partie à 3 ou 4 joueurs) sur chaque province adjacente portant au moins un pion Armée de sa couleur et un pion Grand Château.
- Placez toujours vos pions Renforts à côté de vos propres pions Armée, pour éviter de les confondre avec ceux des autres joueurs.
- S'il n'y a plus de pions Renforts disponibles, utilisez à la place des pions d'autres provinces où la Bataille a déjà été résolue (celles qui ne portent plus de pion Grand Château).

✤ Une fois les étapes ①, ② et ③ effectuées pour toutes les provinces, la **phase de Guerre** est terminée.

6. Fin de la partie

✤ Chaque joueur additionne les valeurs de ses pions Château. Le joueur qui obtient le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné possédant la tuile Katana de la valeur la plus élevée l'emporte.

Exemple d'une partie à 3 joueurs :

Pauline possède la tuile Katana de valeur 3, Hervé celle de valeur 2 et Léa celle de valeur 1.

Province 2 :

Léa gagne la Bataille et prend le pion Grand Château 2. Hervé reçoit le titre de Karō : il prend donc un pion Petit Château 1. Léa place 2 pions Renforts à côté de ses pions Armée sur les provinces 5 et 12.

Province 3 :

Pauline et Léa ont la même Force Militaire, mais puisque Pauline possède la tuile Katana de la valeur la plus élevée, elle gagne la Bataille. Elle prend le pion Grand Château 3 et Léa prend le second pion Petit Château 1. Pauline place 2 pions Renforts à côté de ses pions Armée sur chacune des provinces 4 et 5.

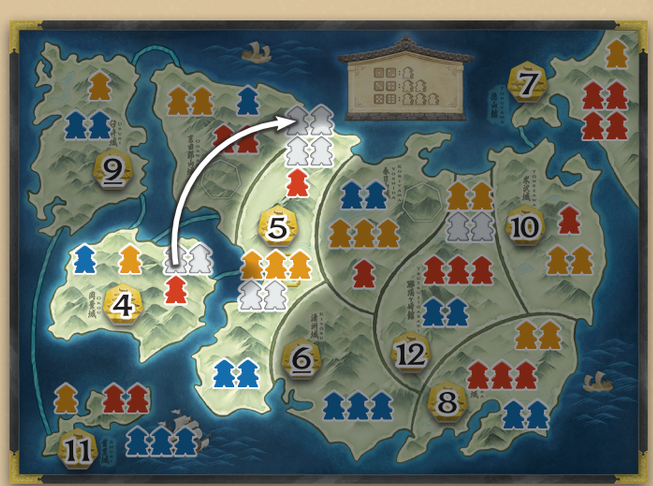
Province 4 :

Pauline, Hervé et Léa ont le même nombre de pions Armée, mais grâce à ses pions Renforts, la Force Militaire de Pauline passe à 3, ce qui lui permet de gagner cette Bataille et de prendre le pion Grand Château 4. Hervé a un pion Katana de valeur plus élevée que celui de Léa, il est donc le Karō et prend un pion Petit Château 2. Pauline place 2 pions Renforts à côté de ses pions Armée sur la province 5.

Province 5 :

Léa a le plus grand nombre de pions Armée, mais grâce à ses Renforts, Pauline parvient à égaler sa Force Militaire. Bien qu'elles soient à égalité, Pauline gagne la Bataille, car elle possède une tuile Katana de valeur plus élevée. Elle prend le pion Grand Château 5 et Léa prend le second pion Petit Château 2. Pauline ne peut pas placer de pions Renforts, car elle n'a pas de pions Armée dans les provinces adjacentes suivantes.

Résolvez les Batailles des provinces suivantes de la même façon.



FR - Rumble nation_Rulebook.indd 5 24/09/2024 11:50:31

7. Effets des cartes Tactique

Règles générales des cartes Tactique

- Si des pions Armée sont déplacés sur une autre province par l'effet d'une carte Tactique, regroupez toujours les pions de même couleur et gardez chaque groupe séparé des autres.
- Quand une carte indique un nombre spécifique de pions Armée (par exemple « Déplacez 2 de vos pions Armée »), vous devez respecter ce nombre précis. Si c'est impossible, vous ne pouvez pas effectuer l'action.

Éclaireur : Déplacez 1 de vos pions Armée dans une province adjacente.

Par la Montagne : Déplacez ensemble 2 de vos pions Armée d'une province dans une province adjacente reliée par la terre.

- Les deux pions doivent être déplacés vers la même province.
- Les deux pions ne peuvent pas être déplacés dans une province séparée par la mer.

Marine : Déplacez ensemble 2 de vos pions Armée d'une province dans une province adjacente reliée par la mer.

- Les deux pions doivent être déplacés vers la même province.

Escouade : Déplacez ensemble la moitié de vos pions Armée (arrondie à l'inférieur) d'une province dans une province adjacente.

- Vous ne pouvez utiliser cette carte que si vous avez au moins 2 pions Armée dans une province.

Ninja : Déplacez 1 de vos pions Armée dans une autre province où vous avez au moins 1 pion Armée.

- Vous pouvez déplacer ce pion dans une province qui n'est pas adjacente.

Conquête de Kyoto : Déplacez autant de vos pions Armée que vous le souhaitez dans Kyoto, depuis une ou plusieurs provinces adjacentes.

Soutien : Déplacez 1 pion Armée de votre réserve dans une province où vous avez déjà au moins 1 pion Armée.

Rebelle : Remettez 1 pion Armée d'un adversaire dans sa réserve et mettez à sa place 1 pion Armée de votre réserve.

- Le pion Armée renvoyé dans sa réserve pourra ensuite être utilisé normalement.

Exilé : Déplacez 1 pion Armée d'un adversaire d'une province où vous avez au moins 1 pion Armée dans une province adjacente.

Prisonnier : Déplacez 1 pion Armée d'un adversaire d'une province dans une province adjacente où vous avez au moins 1 pion Armée.

Leurre : Déplacez 1 de vos pions Armée et 2 pions Armée d'un adversaire d'une province dans une province adjacente.

- Tous ces pions Armée doivent être déplacés simultanément vers la même province.

Retraite : Remettez 2 de vos pions Armée de n'importe quelle(s) province(s) dans votre réserve.

- Vous pouvez prendre ces pions Armée dans 2 provinces différentes.
- Ces pions Armée pourront ensuite être utilisés normalement.

8. Rappels

- Vous pouvez relancer l'ensemble de vos dés une fois par tour.
- Dès qu'un joueur a placé tous les pions Armée de sa réserve, plus personne ne peut utiliser de carte Tactique.
- Quand vous gagnez une Bataille, vous pouvez placer 1 pion Renforts (dans une partie à 2 joueurs) ou 2 pions Renforts (dans une partie à 3 ou 4 joueurs) sur les provinces adjacentes.

FR - Rumble nation_Rulebook.indd 6 24/09/2024 11:50:33

9. Règles avancées

Ces règles avancées vous permettent d'ajouter les pions Daimyo et les cartes Daimyo.

Changements concernant la mise en place

Après les étapes normales de la mise en place, procédez aux étapes supplémentaires suivantes.

- Chaque joueur remet 2 de ses pions Armée dans la boîte de jeu et prend à la place le pion Daimyo de sa couleur. Chaque joueur dispose alors de 16 pions Armée et 1 pion Daimyo.
- Mélangez les cartes Daimyo et révélez 1 carte de plus que le nombre de joueurs. Posez-les à côté du plateau, côté comportant les noms et les effets visible. Remettez les cartes Daimyo inutilisées dans la boîte de jeu.
- En commençant par le joueur à la droite du Premier joueur, puis dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit l'une des cartes Daimyo révélées et la place face cachée devant lui. Remettez la carte restante dans la boîte.

Changements concernant le déroulement de la partie :

Durant la phase de Déploiement, lors de votre tour, vous avez maintenant le choix entre 3 actions :

1) déployer des pions Armée,

2) utiliser une carte Tactique,

3) utiliser votre carte Daimyo (nouvelle action).

- 1 pion Daimyo est considéré comme **1 pion Armée** durant la phase de Déploiement, mais durant la phase de Guerre, c'est une unité spéciale : il équivaut à **2 pions Armée**.
- Un **pion Armée** cité dans le texte d'une carte Tactique ou d'une carte Daimyo ne peut **jamais** être remplacé par un pion Daimyo.
- Lorsque vous déployez des pions Armée (action 1), vous pouvez choisir de déployer votre pion Daimyo **à la place** de n'importe lequel de ces pions Armée.
- Vous pouvez déployer votre pion Daimyo au tour de votre choix.
- Chaque joueur ne peut utiliser sa carte Daimyo qu'une seule fois par partie.
- Lorsque vous utilisez votre carte Daimyo, retournez-la face visible, et appliquez immédiatement son effet (voir plus bas).
- Dès qu'un joueur n'a plus **ni** pion Armée **ni** pion Daimyo dans sa réserve, plus aucun joueur ne peut utiliser de carte Tactique ni de carte Daimyo.
- Une fois que vous avez placé tous vos pions Armée et votre pion Daimyo sur le plateau, prenez la tuile Katana disponible de la valeur la plus élevée. Vous ne jouerez plus vos tours lors de cette phase.

10. Cartes Daimyo

- L'expression « jusqu'à X » signifie n'importe quel nombre allant de 1 à X, mais pas zéro. Si vous ne pouvez pas appliquer l'intégralité du texte de votre carte Daimyo, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Uesugi Kenshin : Déplacez jusqu'à 3 de vos pions Armée de la province de votre Daimyo dans une ou plusieurs provinces adjacentes reliées par la terre.

- Vous pouvez déplacer plusieurs de vos Armées vers une même province.
- La ou les provinces choisies doivent toutes être adjacentes à celle du Daimyo et reliées à elle par la terre.

Oda Nobunaga : Déplacez votre Daimyo dans une province adjacente. Vous pouvez déplacer 1 de vos pions Armée avec lui.

- Le pion qui accompagne le Daimyo doit venir de la même province que lui et arriver dans la même province que lui.

Takeda Shingen : Déplacez jusqu'à 3 pions Armée d'un adversaire de la province de votre Daimyo dans une ou plusieurs provinces adjacentes.

- Vous pouvez déplacer toutes ses Armées dans la même province, ou une partie seulement.
- Vous ne pouvez pas déplacer les Armées de plusieurs adversaires.

Mōri Motonari : Jusqu'à 3 fois, placez 1 pion Armée de votre réserve dans une province adjacente à celle de votre Daimyo.

- Vous pouvez appliquer cet effet même s'il n'y a que 1 ou 2 provinces adjacentes.
- Si vous placez moins de pions Armée qu'il n'y a de provinces adjacentes, vous pouvez choisir dans laquelle placer chaque Armée.
- Vous ne pouvez pas placer plus de 1 Armée dans la même province.

FR - Rumble nation_Rulebook.indd 7 24/09/2024 11:50:34

Chōsokabe Motochika : Déplacez jusqu'à 3 de vos unités (Armée ou Daimyo) de la province de votre Daimyo dans une ou plusieurs provinces adjacentes reliées par la mer.

- Vous pouvez déplacer uniquement votre Daimyo ou uniquement des Armées, ou les deux.
- Si vous déplacez à la fois votre Daimyo et des Armées, les Armées doivent provenir de la même province que le Daimyo.
- Vous pouvez déplacer votre Daimyo et vos Armées dans des provinces différentes ou dans la même province.
- Vous pouvez déplacer toutes vos Armées dans la même province, ou une partie seulement.
- La ou les provinces choisies doivent toutes être adjacentes à celle du Daimyo et reliées à elle par la mer.

Ōtomo Sōrin : Jusqu'à 2 fois, remettez dans sa réserve 1 pion Armée d'un adversaire d'une province adjacente à votre Daimyo, et mettez à sa place 1 pion Armée de votre réserve.

- Vous pouvez appliquer cet effet même s'il n'y a que 1 province adjacente.
- S'il y a plus de 2 provinces adjacentes, vous pouvez choisir dans quelle province remplacer chaque pion Armée.
- Vous pouvez remplacer des pions Armée de 2 adversaires différents.
- Vous ne pouvez pas remplacer 2 Armées de la même province.

Lieux et personnages de la période Sengoku

Uesugi Kenshin : Daimyo d'Echigo. Génie militaire, il s'illustra lors de la bataille de Kawanakajima.

Takeda Shingen : Daimyo de Kai. Il avait la réputation d'être aussi efficace sur le champ de bataille que pour administrer son territoire.

Oda Nobunaga : Daimyo d'Owari. Pendant l'époque des provinces en guerre, il souhaitait unir le Japon sous un régime militaire. Il mourut à l'âge de cinquante ans au temple de Honnō-ji.

Mōri Motonari : Avec l'aide de ses trois fils, il conquit la région de Chūgoku. Il demeure célèbre pour ses enseignements, bien que l'anecdote des trois flèches soit probablement apocryphe.

Chōsokabe Motochika : Bien qu'Oda Nobunaga se moquât de lui, l'appelant « la chauve-souris qui refuse de s'éloigner de son foyer », il conquit l'île de Shikoku.

Ōtomo Sōrin : Seigneur féodal converti au christianisme, il porta le nom de Francisco. Il tenta d'établir un royaume chrétien, mais fut défait par le clan Shimazu.

Les châteaux qui figurent sur le plateau de jeu existaient réellement à l'époque de la bataille d'Okehazama, qui se déroula en 1560.

徳山館 **Palais de Tokuyama :** Château du clan Kakizaki (qui deviendra Matsumae). Il appartient à un clan dont l'histoire est liée au peuple Aïnu.

米沢城 **Château de Yonezawa :** Château du clan Date. Il passa sous le contrôle du Clan Uesugi durant l'époque Edo.

春日山城 **Château de Kasugayama :** Château du clan Uesugi. Considéré comme un des cinq plus grands châteaux de montagne, il fut abandonné à la fin de l'époque des provinces en guerre.

小田原城 **Château d'Odawara :** Château du clan Hōjō. Il tomba aux mains de Toyotomi Hideyoshi après avoir résisté aux attaques de Uesugi Kenshin et de Takeda Shingen.

躑躅ヶ崎館 **Palais de Tsutsujigasaki :** Le bastion du clan Takeda n'est pas un véritable château, ce qui fait écho à une de ses devises : « Nos hommes seront notre château, nos remparts, nos douves. »

清洲城 **Château de Kiyosu :** Château d'Oda Nobunaga. Il abrita la Conférence de Kiyosu, après l'incident de Honnō-ji.

京 **Kyoto :** Capitale impériale. Dévastée lors de la guerre d'Onin, elle se redressa grâce à l'aide de ses habitants et de Toyotomi Hideyoshi.

吉田郡山城 **Château de Yoshida-Kōriyama :** Château du clan Mōri. Mōri Motonari y soutint le siège de l'imposante armée du clan Amago.

岡豊城 **Château d'Okō :** Château du clan Chōsokabe. Chōsokabe Motochika étendit son pouvoir sur toute l'île de Shikoku et fit de ce château sa base militaire.

臼杵城 **Château d'Usuki :** Les vestiges de ce château témoignent de l'importante présence chrétienne dans cette province. Il fut construit par le seigneur féodal converti Ōtomo Sōrin.

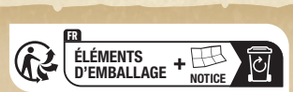
首里城 **Château de Shuri :** Cette résidence royale du royaume de Ryukyu est un *gusuku*. Ces forteresses présentent un mélange unique d'influences japonaise et chinoise, et sont inscrites sur la liste du patrimoine mondial par l'UNESCO.

Hobby JAPAN

https://hobbyjapan.games/
cardgame@hobbyjapan.co.jp
© 2023 HOBBY JAPAN

Merci à : Saashi, NISHIDA, MAKOTO, NAKAYOSHI, N. Kino, M. Sakai, R. Kurita, T. Miwa, KUROSAWA.

Adaptation française par EDGE STUDIO
Traduction : Shan Deraze
Relecture : Pauline Marcel, Thomas Demongin
Mise en Page : Luis E. Sánchez



Published by/Édité par Hobby Japan, Ltd. 2-15-8 Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo 151-0053, Japan. Importé et distribué en France par/Imported and distributed in France by Asmodee Partners – Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex – France. Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Made in China.