

SAMOURAI

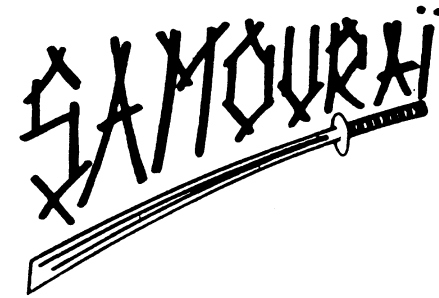


REGES DU JEU

SOMMAIRE

	page
Déroulement d'une partie	1
Organisation du tour de jeu	1
Tir à l'arc	2
Restrictions de tir	2
Couverture	4
Mouvement	5
Restrictions de mouvement	5
Empilement de pions	7
Combat	8
Tir et combat concernant des chevaux	10
Les défis	10
Hara-kiri, le suicide glorieux	10
Les moines	11
Les ninjas	11
Barricades	12
Lanternes	12
Tableau des types de terrain	13

Un résumé des règles est imprimé au dos de ce livret.



Introduction

SAMOURAI est un jeu de simulation sur le Japon médiéval. Les règles qui suivent sont compatibles avec celles de deux autres jeux de la même collection: Siège et Cry Havoc (Pas de Quartier!). Pour l'un des six scénarios proposés dans SAMOURAI, vous aurez d'ailleurs besoin de l'une des cartes de Cry Havoc.

Au dos de ce livret, les joueurs trouveront un résumé des règles détaillées ici.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Dans Samourai, chaque partie se compose d'une succession de tours de jeu et chaque tour de jeu comporte deux phases distinctes, une pour chaque camp en présence. Quand vient sa phase de jeu, le joueur concerné fait bouger, tirer et combattre ses personnages. Dans chaque scénario est indiqué lequel des deux camps joue en premier.

Quand il y a plusieurs joueurs de chaque côté, les joueurs d'un même camp peuvent tous bouger, tirer et combattre pendant la même phase.

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

Chaque phase d'un tour de jeu se déroule de la façon suivante: (le terme "tous" se réfère ici à tous les personnages d'un même camp).

Phase du premier joueur

1. Tous les archers, à pied ou à cheval, peuvent tirer, à l'exception de ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
2. Tous les personnages peuvent bouger.
3. Tous les archers à pied peuvent tirer à nouveau, y compris ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
4. Tous les personnages adjacents à des personnages ennemis peuvent engager le combat.
5. Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de l'adversaire sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

Phase du deuxième joueur

Elle se déroule exactement sur le même modèle que la première. Quand la séquence No. 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le premier joueur reprend à la séquence No.1.

N.B.: Il est important de bien respecter l'ordre de succession des séquences. On ne peut commencer une nouvelle séquence que si la précédente est terminée.

TIR A L'ARC

Même si c'est avant tout le dé qui détermine le résultat d'un tir à l'arc, il y a toutefois plusieurs facteurs qui peuvent modifier les conditions de tir. Regardez la fiche spéciale fournie avec le jeu.

Sur cette fiche, à gauche du tableau représentant les types de terrain, on a tous les tableaux servant à la résolution des tirs. Le premier indique les modifications éventuelles à apporter au chiffre obtenu au dé en fonction de la distance de tir et de l'état de santé du tireur. Les deux tableaux suivants correspondent chacun à une catégorie de cibles. Selon la situation dans laquelle on se trouve, on se reporte donc à l'un des deux tableaux et on lance une fois le dé. On suit ensuite horizontalement la ligne du chiffre obtenu (après modifications) et dans la colonne correspondant à la couverture de la cible, on a le résultat du tir: A, B, C ou pas d'effet. La transcription des résultats est donnée avec chaque tableau. La couverture qu'offre chaque type de terrain est indiquée dans le tableau central, qui figure également page 13 de ce livret. On remarquera dans le tableau de tir contre des personnages à pied que lorsque la cible est un samouraï ou un moine samouraï, le tireur doit s'ajouter un point au résultat du dé.

Nous allons maintenant passer en revue les cas particuliers entraînant des restrictions de tir.

RESTRICTIONS DE TIR

1. Ligne de tir

Un personnage peut tirer sur un personnage ennemi du moment qu'il existe une ligne de tir dégagée entre la case du tireur et celle de sa cible. La ligne de tir consiste en une ligne droite imaginaire tracée depuis le centre de l'hexagone du tireur jusqu'au centre de l'hexagone de la cible.

Si cette ligne de tir traverse une case contenant soit un personnage soit un type de terrain autre que du terrain plat, le tir subit les restrictions expliquées dans les paragraphes qui suivent.

N.B.: Deux personnages sur des cases adjacentes peuvent toujours se tirer dessus sauf s'ils sont séparés par un mur sans ouverture.

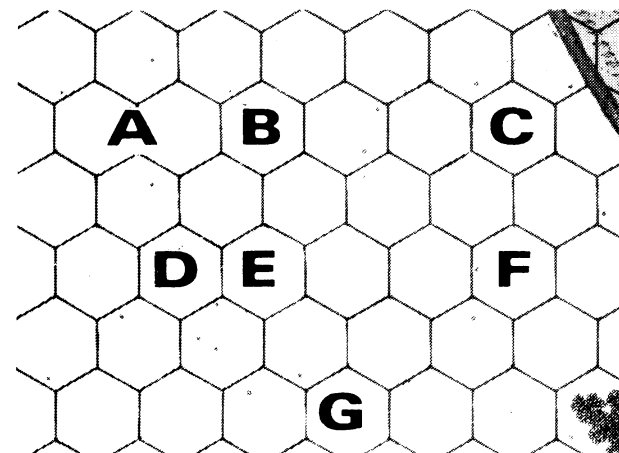
2. Tir par-dessus d'autres personnages

A courte distance, si la ligne de tir d'un archer passe à travers une case occupée par un personnage vivant, le tir est impossible. Par personnage vivant, on entend également les personnages assommés et les animaux.

A longue ou moyenne distance, par contre, les archers peuvent tirer par-dessus d'autres personnages du moment que la cible ne bénéficie que d'une couverture légère ou pas de couverture du tout.

Exceptions: 1°) Un personnage sur une case rivière ne bloque pas la ligne de tir. On peut tirer par-dessus librement; 2°) Les archers à cheval peuvent tirer par-dessus les personnages qui leur sont immédiatement adjacents. Ils sont toutefois tenus de respecter les autres restrictions de tir.

EXEMPLE:



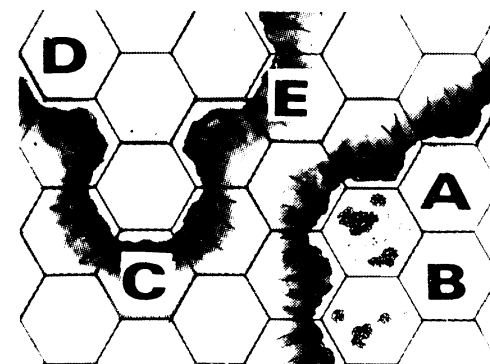
Le personnage A est à cheval. Parce qu'il se trouve plus haut que B, A peut tirer par-dessus contre C. D n'est pas à cheval, il ne peut donc pas tirer par-dessus E contre F. A ne peut pas tirer par-dessus E contre G car il n'est pas adjacent à E.

3. Tir par-dessus des terrains autres que du terrain plat

a) **Broussailles:** Il est possible de tirer à travers et dans une case broussailles.

b) **Arbres:** Il est impossible de tirer à travers une case arbre. Par contre, il est possible de tirer sur une cible dans une case arbre, du moment que la ligne de tir ne traverse aucune autre case arbre.

c) **Talus:** Les cases talus ne bloquent pas la ligne de tir tant que celle-ci ne traverse pas le haut du talus. Quand la ligne de tir passe par le haut d'un talus, le tir n'est possible que si le personnage en contrebas se trouve au moins aussi éloigné de la case talus que le personnage situé en hauteur. S'il est plus proche, la ligne de tir est bloquée et aucun tir n'est possible (cas de E et B ci-dessous). **Exceptions:** Le tir est possible: - quand le personnage en contrebas se trouve sur la case talus elle-même (cas de C et E). Il peut alors tirer mais on peut aussi lui tirer dessus (dans ce dernier cas, il bénéficie d'une couverture moyenne); quand les deux personnages se trouvent sur deux talus différents et à la même hauteur, comme c'est le cas de A, B et D dans l'exemple qui suit.



EXEMPLE:

- A peut tirer sur B, C (couverture légère due aux broussailles), D et E.
- B peut tirer sur A, C et D (tous les deux couv.légère), mais pas sur E qui se trouve plus près de la case talus.
- C peut tirer sur D, sur E (la ligne de tir ne passe pas par le haut d'un talus), ainsi que sur A et B (tous les deux couv.légère).
- D peut tirer sur A, B (couv.légère), C et E (tous les deux couv.moyenne).
- E peut tirer sur A, C, D mais pas B.

4. Tir à travers des fenêtres

a) De l'intérieur: Un personnage dans un bâtiment ne peut tirer vers l'extérieur qu'à partir d'une case fenêtre. La ligne de tir part alors du milieu du rebord extérieur de la fenêtre et non pas du centre de l'hexagone.

b) De l'extérieur: Un personnage situé à l'extérieur ne peut tirer à travers une fenêtre que si sa cible se trouve immédiatement derrière la fenêtre. La ligne de tir doit pouvoir atteindre le centre de la case fenêtre sinon le tir est impossible. **Cas particulier:** Un tireur posté sur la case directement adjacent au rebord de la fenêtre peut tirer à l'intérieur du bâtiment de façon normale. Sa ligne de tir part alors du milieu du rebord intérieur de la fenêtre. Son champ de tir est toutefois limité aux seules cases qui forment la pièce.

5. Tir à travers des portes

Un personnage situé à l'extérieur ou à l'intérieur d'un bâtiment peut tirer à travers une porte du moment que sa ligne de tir n'est pas bloquée par une portion de mur. Le calcul de la ligne de tir se fait normalement. Toutefois, quand un personnage tire à travers une porte à partir d'une case immédiatement adjacente à celle-ci, sa ligne de tir part du milieu de l'ouverture et non pas du centre de l'hexagone où il se trouve.

Il n'est pas possible de tirer à la fois à travers une porte **et** une fenêtre.

6. Murs

Il est impossible de tirer à travers un mur, sauf par l'ouverture d'une porte ou d'une fenêtre. Dès qu'une ligne de tir touche un mur, le tir est impossible.

7. Rivière

Un personnage qui se trouve sur une case rivière ne peut pas tirer à l'arc.

COUVERTURE

a) Talus: Un personnage sur une case talus bénéficie d'une couverture moyenne si la ligne de tir passe par le haut du talus (voir aussi paragraphe 3.c, page 3).

b) Broussailles: Si la ligne de tir traverse une case broussailles ou si la cible se trouve **sur** une case broussailles, le personnage visé bénéficie d'une couverture légère.

c) Arbres: Un personnage sur une case arbre bénéficie d'une couverture légère.

d) Rivière: Un personnage sur une case rivière bénéficie d'une couverture légère. Toutefois, cette couverture est annulée si le tireur est posté au bord de la rivière (ou sur le pont) et si sa ligne de tir ne traverse que des cases rivière en dehors de la case de départ.

e) Pont: Si la ligne de tir traverse une case pont ou si la cible se trouve **sur** une case pont, le personnage visé bénéficie d'une couverture légère.

f) Intérieurs de bâtiment: Les personnages se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment bénéficient d'une couverture moyenne quand on leur tire dessus à **travers** une porte ou une fenêtre.

La case d'entrée du temple qui se trouve à cheval sur le pas de porte est considérée comme une case intérieur de bâtiment en ce qui concerne la couverture.

g) Murs: Un personnage derrière un mur sans ouverture bénéficie d'une couverture totale et il est impossible de lui tirer dessus.

h) Coins extérieurs de bâtiment: Un personnage sur une case qui contient ou qui est adjacente à un coin extérieur de bâtiment bénéficie d'une couverture moyenne quand le tireur se trouve sur une case ne lui permettant pas d'apercevoir les deux côtés du bâtiment en même temps. S'il est soumis à un tir croisé, le joueur qui contrôle le personnage doit indiquer de quel côté celui-ci est à couvert.

i) Cavaliers à couvert: Un personnage à cheval occupe deux cases. Si les deux cases n'offrent pas la même couverture, on considère qu'il bénéficie toujours de la couverture la plus forte. **Exemple:** un personnage à cheval occupe une case terrain plat et une case broussailles. Il bénéficie donc d'une couverture légère.

MOUVEMENT

Chaque personnage a un nombre de points de mouvement inscrit sur le pion qui le représente (chiffre bleu). Chaque case traversée lui fait dépenser un nombre de points correspondant à la difficulté qu'elle représente (voir tableau Types de Terrains). A chaque tour, un joueur peut bouger tous ou une partie de ses personnages, en utilisant tout ou partie du potentiel de mouvement de chacun. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être transférés d'un personnage à l'autre, ni être gardés en réserve pour les tours suivants.



Potentiel de Mouvement

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

1. Les personnages ne peuvent pas passer par des cases contenant des personnages ennemis **vivants**, même assommés. Il est possible, par contre, de traverser des cases contenant des personnages amis.

2. Les murs sont infranchissables. Pour entrer dans un bâtiment, un personnage doit passer par une porte ou une fenêtre.

3. Les cases du pont ne sont pas accessibles à partir d'une case rivière et vice-versa.

4. Les chevaux, avec ou sans cavalier, ne peuvent pas passer par une case arbre, une case intérieur de bâtiment, une case rivière ou une case rizière. Les chevaux ne peuvent pas non plus passer sur les deux cases où sont plantés les poteaux du Tori (carte Temple).

5. Les cases contenant trois hommes morts ou un cheval mort coûtent un point de mouvement en plus de leur coût normal.

6. Les cases contenant six hommes morts ou deux chevaux morts deviennent impassables. (Même chose si une case contient trois hommes morts et un cheval mort).

Comment dégager une case devenue impassable?

Deux personnages à pied peuvent déplacer trois hommes morts ou un cheval mort d'une case. Les deux personnages ne peuvent faire rien d'autre pendant leur phase de jeu: ni bouger, ni tirer, ni combattre. Si les cadavres sont jetés dans la rivière, on considère qu'ils sont emmenés par le courant et les pions qui les représentent sont retirés du tapis de jeu.

Rivière

Les Samourais, qu'ils soient à pied ou à cheval, ne peuvent pas passer par une case rivière. Seuls les guerriers plus légèrement armés peuvent passer par la rivière en dépensant 5 points de mouvement par case. Les Samourais, à pied ou à cheval, qui seraient obligés de reculer dans la rivière à la suite d'un combat, sont considérés noyés et les pions qui les représentent sont retirés du tapis de jeu.

Mouvement à travers des fenêtres

Seuls des personnages à pied peuvent passer à travers une fenêtre. Un tel mouvement est impossible si la case située de l'autre côté de la fenêtre est occupée par un personnage ennemi.

N.B. Les personnages blessés ne peuvent plus passer à travers une fenêtre car leur potentiel de mouvement est réduit à 3 points et il en faut 4 pour passer de l'autre côté.

Montée et descente de cheval

Monter ou descendre de cheval prend un tour complet. Pour pouvoir monter sur un cheval, le personnage doit se trouver sur l'une des cases adjacentes à celles de sa monture.

Seuls des Samourais peuvent monter sur des chevaux capturés au combat. Quand un samourai monte ou remonte à cheval, on remplace les pions samourai à pied et cheval seul par le pion représentant le même samourai sur sa monture. Pour les samourais qui ne sont pas représentés à cheval, on place simplement le pion samourai à pied sur le pion cheval. **Lors des combats, ces samourais auront un potentiel d'attaque augmenté de 5 points.**

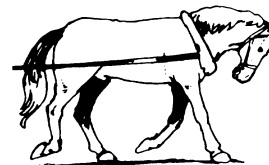
Un personnage blessé ne peut pas monter ou remonter à cheval.

Chevaux sans cavalier

Les chevaux qui n'ont pas de cavalier restent immobiles jusqu'à ce qu'ils soient montés ou conduits par la bride.

Pour conduire un cheval par la bride, il suffit de faire passer un personnage, même blessé, par l'une des cases adjacentes à celles du cheval. Le personnage peut continuer sa route, suivi désormais du cheval que l'on traite comme une simple extension du pion qui le conduit.

Un cheval reste sous le contrôle du même joueur tant que celui-ci a un personnage vivant et non assommé à proximité. Dans le cas contraire, un autre joueur peut prendre le contrôle du cheval si l'un de ses personnages est adjacent à l'animal. Il peut alors bouger le cheval pendant sa séquence de mouvement, même si cela signifie que le cheval aura bougé deux fois dans le même tour de jeu.

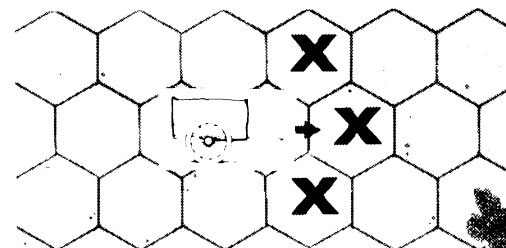


Cheval de trait

Un cheval de trait a un potentiel de mouvement de 4 points. Il ne peut bouger que s'il est conduit par la bride. Pour pouvoir conduire un cheval de trait, un personnage doit se trouver sur une case adjacente à l'animal **au début** de sa séquence de mouvement. Toutes les autres règles concernant les chevaux sans cavalier (voir ci-dessus) s'appliquent également au cheval de trait.

Chariot

Un chariot peut être déplacé par un cheval de trait ou bien par des hommes. S'il est tiré par un cheval de trait, il avance à la même vitesse que celui-ci. Déplacé par deux hommes, il a un potentiel de mouvement de 2 points par tour. S'ils sont trois ou plus, ce potentiel est de 3 points de mouvement par tour. Le cheval de trait ou au moins l'un des hommes déplaçant le chariot doit se trouver sur l'une des cases marquées d'une croix dans le schéma ci-dessous.



On notera que seule la moitié arrière de l'animal doit se trouver adjacente à l'avant du chariot.

Un personnage met un tour entier pour atteler ou dételier un cheval de trait du chariot, que l'animal soit vivant ou mort. Pour pouvoir déplacer un chariot les personnages désignés doivent commencer leur séquence de mouvement sur une case adjacente à celui-ci.

Les deux cases occupées par un chariot sont impassables pour les personnages à cheval et coûtent 4 points de mouvement pour les personnages à pied. (Il est possible de passer par une case chariot mais pas de s'y arrêter). Si la ligne de tir d'un archer passe par une case chariot, le personnage visé bénéficie d'une couverture moyenne.

EMPILEMENT DE PIONS

A aucun moment de la partie il ne peut y avoir deux personnages vivants sur une même case. Il est possible cependant de faire passer des personnages **à travers** des cases contenant un personnage ami.

COMBAT

Quand deux personnages ou plus se trouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent se combattre. Chaque combat est optionnel. La décision d'attaquer revient au joueur dont c'est le tour de jouer. Ses personnages s'appelleront donc les attaquants. A la phase de jeu suivante, ils se défendront contre les attaquants adverses.



Pour résoudre un combat, on divise la force de l'attaquant (chiffre noir) par la force en défense du personnage attaqué (chiffre rouge).

On obtient ainsi un rapport de force qui correspond à une colonne de résultats possibles figurant dans la Table des Combats appropriée. Il ne reste plus alors à l'attaquant qu'à lancer le dé pour connaître le résultat exact du combat en cours. Sur la fiche spéciale fournie avec le jeu, on trouve deux Tables de Combats: l'une sert à résoudre des combats contre des personnages à cheval, l'autre contre des personnages à pied.

Quand on calcule un rapport de force, on arrondit si nécessaire le chiffre obtenu en faveur de défenseur. Ainsi, un attaquant de force 8 contre un défenseur de force 3 donne un rapport de force de 2, 3 contre 1, que l'on arrondit à 2 contre 1 (2-1).

Les attaques effectuées à moins de 1 contre 1 (1-1) sont impossibles.

N.B. Pour un calcul rapide des rapports de force, les joueurs disposent d'une Table spéciale imprimée au dos de la fiche de jeu.

Effet du terrain sur les combats

Le rapport de force d'un combat peut être modifié par la nature du terrain sur lequel se trouve chacun des personnages impliqués. Comme on peut le voir dans le tableau sur les types de terrain (voir fiche spéciale), un terrain peut influencer un combat de l'une des trois façons suivantes: il peut être neutre (0), ou bien avantager le personnage qui s'y trouve (+), ou encore le désavantager (-).

Suivant le terrain que chacun occupe, on peut donc être amené à modifier le rapport de force initial en déplaçant la colonne des résultats possibles vers la gauche ou la droite. C'est ce qu'explique le tableau situé à gauche des deux Tables de Combats figurant sur la même fiche.

Un personnage à cheval est considéré comme étant sur le terrain **le moins avantageux** des deux cases qu'il occupe.

Combat à plusieurs

Quand un personnage se trouve sur une case adjacente à plusieurs opposants, il peut choisir d'en combattre certains, tous ou aucun. S'il décide d'en attaquer plusieurs, il doit additionner leurs points de défense en un seul facteur global qu'il met ensuite en rapport avec ses points d'attaque.

Quand deux personnages (ou plus) décident d'attaquer un personnage ennemi, ils peuvent l'attaquer individuellement ou bien additionner leurs points d'attaque en un seul facteur global qui est mis en rapport avec la force du défenseur. S'ils attaquent ensemble, ils ont droit, en plus, à décaler le rapport de force ainsi obtenu d'une colonne vers la droite (voir exemple ci-dessous). Cette règle ne s'applique pas contre un personnage à cheval.

Quand le résultat d'un combat indique que l'un des attaquants ou des défenseurs a été assommé ou blessé, c'est le joueur du camp concerné qui décide lequel de ses personnages encaisse le coup. Par contre, le résultat "attaquant recule" ou "défenseur recule" s'applique à **tous** les personnages ayant participé à l'attaque ou à la défense.

Si les attaquants décident d'attaquer ensemble et qu'ils sont sur des terrains différents, c'est le terrain le moins avantageux qui sera pris en compte pour le comparer à celui qu'occupe le défenseur. **Exemple:** Mettons que deux personnages attaquent un ennemi à 4 contre 1 (4-1). Si l'un se trouve sur un terrain (0) et l'autre sur un terrain (-), les deux attaquants seront considérés comme étant sur un terrain (-). Si le défenseur se trouve sur un terrain (0), le tableau d'Effets du Terrain sur les Combats (voir fiche spéciale) indique que le rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche (4-1 devient 3-1). Mais comme ils attaquent à plusieurs, ils ont droit à décaler le rapport de force d'une colonne sur la droite. Le combat sera donc résolu à 4-1, le nombre des attaquants venant contrebalancer le terrain désavantageux.

Avance après combat

Si, à la suite d'un combat, les attaquants ou les défenseurs ont dû reculer (ou si l'un d'entre eux a été tué), le joueur victorieux peut faire avancer l'un de ses personnages de la moitié de son potentiel de mouvement. La première case traversée devra nécessairement être l'une des cases évacuées par l'ennemi (ou la case du personnage tué). Cette avance est toutefois limitée à **une** case, si le personnage qui l'effectue est adjacent à un personnage ennemi avant de bouger.

L'avance après combat n'est pas obligatoire mais elle doit être effectuée immédiatement, sans attendre la résolution des autres combats en cours.

Seul un personnage impliqué dans le combat peut profiter de l'avance après combat. Les points de mouvement utilisés pendant l'avance après combat n'empêchent pas le personnage concerné de bouger normalement pendant sa phase de jeu.

Restrictions de combat

En règle générale, tout combat est impossible lorsque l'attaquant ne peut pas aller sur la case qu'il attaque. **Exemples:** un samouraï ne peut pas attaquer un personnage dans la rivière, un samouraï à cheval ne peut pas attaquer un personnage sur une case arbre ou intérieur de bâtiment, etc. Pour la même raison, les combats sont impossibles entre le pont et la rivière.

Cas particulier: Contrairement à ce qui est la règle dans Cry Havoc, un autre jeu de la même collection, il est possible ici d'attaquer un personnage situé de l'autre côté d'une fenêtre car les parois des maisons sont faites de bambous et sont donc très minces. Il n'est toutefois pas possible d'attaquer à plusieurs à travers une fenêtre.

TIR ET COMBAT CONCERNANT DES CHEVAUX

Quand un cavalier est désarçonné à la suite d'un combat ou d'un tir, le pion approprié - samourai assommé, blessé ou mort - est placé par le joueur auquel il appartient sur l'une des cases adjacentes à celles de son cheval. Le cheval, lui, reste sur place et doit être représenté seul (mort ou vivant suivant le résultat indiqué).

Si un joueur décide d'attaquer un cheval sans cavalier ou un cheval de trait, il résoud le combat ou le tir comme s'il avait affaire à un personnage à cheval, en ignorant toutefois les blessures infligées au cavalier.

Quand un cheval de trait attelé à un chariot est obligé de reculer, le chariot recule aussi. Si un cheval est tenu par la bride et qu'il doit reculer, l'animal recule mais pas le personnage qui le conduit.

N.B. Tous les chevaux ont un potentiel de 1 point en défense.

LES DEFIS

A n'importe quel moment de sa phase de jeu, un samourai à cheval peut demander à défier en combat individuel un samourai à cheval du camp adverse. Le joueur contrôlant le camp adverse a alors la possibilité de désigner l'un de ses samourais à cheval pour relever le défi. Deux cas se présentent:

- **Le défi est accepté:** le tour de jeu est interrompu et seuls les deux samourais concernés peuvent bouger et combattre. Toute tentative de l'un ou l'autre camp faisant intervenir d'autres personnages entraîne la perte immédiate de la partie et le déshonneur. Le combat continue jusqu'à ce que l'un des samourais soit tué. Après quoi, la partie reprend normalement.

- **Le défi est refusé:** le joueur qui a refusé ne peut plus bénéficier d'une victoire posthume par hara-kiri (voir ci-dessous). Ce cas ne s'applique pas si le joueur, au moment du défi, ne possède plus de samourai à cheval. En cas de refus du défi, la partie continue normalement.

HARA-KIRI: le suicide glorieux

Si, au cours d'une partie, un joueur sent qu'il a perdu la bataille, il peut se faire hara-kiri pour expier sa défaite. Pour pouvoir se faire hara-kiri, un joueur ne doit plus posséder dans son camp qu'un seul samourai. Ce samourai, qui représente l'honneur du joueur, peut être éventuellement blessé mais pas assommé. Il doit rester immobile et n'être impliqué dans aucun combat pendant un tour de jeu entier pour pouvoir se faire hara-kiri (le tir des archers n'a pas d'influence sur le déroulement de la cérémonie). Pendant ce tour de jeu, le joueur doit composer un court poème à l'intention du personnage qui va mourir. Le poème doit être poignant et digne. Si les joueurs présents peuvent se rappeler du poème au cours d'une autre partie, le samourai qui s'est fait hara-kiri sera alors considéré comme le vainqueur posthume de la partie.

*Là où je vais,
Il n'y a pas de retour, je présume,
Aussi, je laisse mon nom
Parmi ceux qui moururent avec les honneurs.*

LES MOINES



Dans l'histoire militaire du Japon, les ordres religieux ont souvent joué un grand rôle. Grâce à une discipline de fer, tant mentale que physique, les moines du XIII^{ème} siècle étaient capables de hauts faits d'armes. C'est la raison pour laquelle on trouve dans ce jeu des moines-samourais qui associent l'armement et l'habileté aux armes des samourais à l'entraînement spécial des moines. Les moines peuvent ainsi réussir à faire dévier des flèches. Quand un moine essuie un tir réussi, le joueur concerné peut lancer le dé:

- de 1 à 4, la flèche a été déviée et le résultat du tir est atténué.
- de 5 à 10, la tentative a échoué et le résultat du tir est appliqué normalement.

Si le résultat du tir est atténué, "personnage tué" devient "personnage blessé", "personnage blessé" devient "personnage recule" et "personnage recule" devient sans effet.

Attention! Chaque moine ou moine-samourai n'a droit qu'à une tentative par séquence de tir. Autrement dit, s'il est pris pour cible par plusieurs archers, il ne pourra parer qu'un seul tir réussi.

Un moine ou un moine-samourai blessé s'ajoute 1 point au résultat du dé.

LES NINJAS



La nuit, un ninja ne peut pas être vu à moins de se trouver dans une case éclairée (voir Lanternes) ou adjacent à un personnage ennemi.

En plus des armes de combat habituelles, un ninja porte sur lui des shurikens, sortes de petits couteaux de lancer en forme d'étoile. Chaque ninja possède suffisamment de shurikens pour le temps que dure l'action.

Les shurikens peuvent être lancés lors de la séquence 1, autrement dit avant que les ninjas ne bougent. Le lancer n'est pas possible si le ninja concerné a été engagé dans un combat au corps-à-corps le tour précédent.

Pour connaître le résultat d'un lancer de shuriken, le joueur qui contrôle le ninja lance le dé et consulte le tableau spécial prévu à cet effet sur la fiche de jeu. A l'intersection de la ligne du chiffre obtenu au dé et de la colonne correspondant à la distance de tir, le joueur peut lire le résultat du tir: personnage tué, blessé ou cible manquée. On ne tient pas compte de la couverture dont bénéficie la cible (sauf si elle est totale, bien sûr!), ni de son armure. Toutefois, pour les scénarios se déroulant la nuit, le joueur doit ajouter 1 point au résultat du dé si la cible se trouve sur une case non éclairée. Un ninja blessé s'ajoute également 1 point au résultat du dé.

N.B. Un ninja sur une case rivière peut lancer un shuriken. Un moine ne peut pas faire dévier un shuriken.

BARRICADES



Disposition des pions: les pions barricade ne peuvent être disposés que sur des cases terrain plat. Une fois placées, les barricades ne peuvent plus être déplacées. Chaque pion barricade occupe deux cases.

Couverture: un personnage sur une case barricade bénéficie d'une couverture moyenne quand la ligne de tir traverse la barricade derrière laquelle il se trouve. Dans le cas contraire, le personnage ne bénéficie d'aucune couverture car le tireur se trouve alors du même côté de la barricade que lui.

LANTERNES



La nuit, les personnages ne peuvent pas être attaqués sans être vus. Une lanterne éclaire la case sur laquelle elle est placée ainsi que les 6 cases qui l'entourent. La lumière diffusée par une lanterne passe à travers une fenêtre ou une porte mais pas à travers un mur. Les personnages se trouvant sur des cases éclairées sont aussi visibles qu'en plein jour.

En règle générale, les lanternes, une fois installées, ne peuvent plus être déplacées. Dans les scénarios de nuit, elles sont allumées d'office avant que la partie ne commence.

Pour pouvoir allumer ou rallumer une lanterne, un personnage doit se trouver sur la case-même de la lanterne à la fin de son mouvement. Pour l'éteindre, il suffit de traverser la case concernée. Une lanterne peut-être éteinte également à distance par une flèche ou un shuriken (flèches: résultats A, B ou C dans le tableau de tirs contre des personnages à pied; shuriken: résultats D ou W). La couverture n'intervient pas, sauf si elle est totale. Si la lanterne est éteinte, on retourne le pion qui la représente.

La mort d'un personnage sur la case de la lanterne n'affecte pas le fonctionnement de celle-ci sauf ... si c'est un cheval qui est tué.

*Règles traduites et adaptées en français par Duccio Vitale.
SAMOURAI est un jeu REXTON sous licence exclusive STANDARD GAMES.
Société Rexton, 32 rue Brancion, 75015 Paris.*

TYPES DE TERRAIN

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2	Légère	—
	Arbre	2 à pied Impassable pour les chevaux	Légère	—
	Talus (haut du talus)	2	Moyenne si tir traverse haut du talus	—
	Rizières	4 à pied Impassable pour les chevaux	Aucune	—
	Rivière	5 à pied Impassable pour les chevaux et les samourais	Légère sauf si tireur au bord de la rivière	—
	Pont	1 à pied 2 à cheval Inaccessible de la rivière	Légère	0
	Tori	1 à pied Impassable pour les chevaux	Légère	+
	Porte de bâtiment	1 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne pour les personnages à l'intérieur du bâtiment	+ pour les personnages à l'intérieur du bâtiment
	Fenêtre	4 à pied Impassable pour les chevaux		
	Intérieur de bâtiment	1 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse porte ou fenêtre	+
	Mur	Impassable	Totale	Combat impossible
	Pions spéciaux			
	Barricade	4 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse obstacle	+ Inapplicable (voir p 7 des règles)
	Chariot			

Le type de couverture influence le tir des archers. L'avantage (+) ou le (—) désavantage du terrain influence les combats au corps-à-corps.