

COMMENT JOUE-T-ON A SAMOURAÏ ?

résumé des règles

Déroulement de la partie

Les joueurs choisissent d'abord l'un des scénarios. Chaque camp place ensuite ses personnages dans les positions de départ indiquées. Puis, le premier tour de jeu commence. A tour de rôle, chaque joueur fait alors bouger et combattre les personnages du camp qu'il contrôle. Les archers peuvent également tirer à distance. Des conditions de victoire propres à chaque scénario permettent de déterminer le camp vainqueur à la fin de la partie.

Mouvements

Le chiffre en bleu inscrit sur chaque pion indique le nombre de points de mouvement dont dispose un personnage à chaque tour de jeu. Le personnage peut dépenser tout ou partie de ses points et se déplacer sur la carte dans n'importe quelle direction. Suivant la difficulté du terrain traversé, chaque case lui fera dépenser plus ou moins de points de mouvement (voir tableau des Types de Terrains).

Combats

Pour pouvoir attaquer, un personnage doit se trouver sur l'une des cases adjacentes à celle de son ennemi. Les combats se règlent à l'aide du dé à 10 faces, numérotées de 0 à 9 (le 0 équivaut à 10). Mais le résultat du combat va dépendre aussi de la force en attaque du personnage qui engage le combat (chiffre en noir) comparée à la force en défense du personnage attaqué (chiffre en rouge). En comparant ces deux chiffres, on obtient un rapport de force attaquant/défenseur qui correspond à l'une des colonnes de résultats possibles (voir tableaux concernant les combats). Le dé sert ensuite à désigner l'un des 10 résultats de la colonne correspondante.

Exemple: un samouraï de force 24 attaque un moine de force 7 en défense. Le rapport de force est de 24 contre 7, soit 3, 4 contre 1 que l'on arrondit à 3 contre 1 (colonne 3-1 du tableau concernant les combats contre des personnages à pied). Si le joueur qui contrôle le samouraï lance le dé et fait 2, le résultat est D = défenseur assommé. On retourne alors le pion moine. Si le chiffre obtenu au dé avait été 7 (résultat A), c'est le samouraï qui aurait été blessé.

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.

Tirs à l'arc

L'efficacité d'un tir va dépendre de la distance de tir et de la couverture dont bénéficie la cible. Il est évidemment plus facile de tirer sur quelqu'un qui est proche et à découvert que sur quelqu'un qui est loin et se cache derrière un arbre ... Comme pour les combats, on lance le dé pour connaître le résultat final (voir tableaux concernant les tirs).

On notera que les samouraïs (y compris les moines-samouraïs) sont mieux protégés contre les tirs et qu'un archer blessé vise moins bien.



LES SCÉNARIOS

LES SCENARIOS

Les scénarios de ce livret sont présentés dans un ordre de complexité croissante. Avant de commencer à jouer un scénario, lisez-le entièrement. Prêtez une attention particulière aux règles spéciales et aux conditions de victoire. S'il y a plusieurs joueurs de chaque côté, nous vous conseillons les scénarios 1, 3, 5 et 6.

N.B. Pour le scénario 2, les joueurs devront posséder également la carte "La Croisée des Chemins" du jeu Cry Havoc (Pas de Quartier!), édité dans la même collection.

Entrée des personnages sur la carte: les personnages qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points de mouvement dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demi-cases en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages de la carte: tout personnage qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin de la partie. Un personnage devant reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il est déjà blessé, il est considéré mort.

★ ★ ★ ★ ★ ★

Petit lexique des termes inscrits sur les cartes:

Side One, Two, Three, Four: Côté Un, Deux, Trois, Quatre.

The Temple: Le Temple.

The Village of the White Dragon: Le Village du Dragon Blanc.

Important: Dans chaque scénario, les numéros de groupes qui suivent chacun des camps en présence font référence aux groupes de pions nécessaires pour jouer le scénario (voir livret des personnages, page 1).

Scénario 1: L'EMBUSCADE

Tapis de jeu: Carte Village du Dragon Blanc

L'histoire

Le Samouraï Jichu vient d'effectuer la tournée des impôts chez ses sujets. Avec un petit groupe d'hommes et un chariot, il s'en revient au village du Dragon Blanc. Mais, parti seul en éclaireur, il tombe sur une bande de yakuzas (bandits) conduits par Fuhito, un ronin de triste renommée. Non loin de là, dans le village, le Samouraï Kumpei et quelques hommes vaquent à leurs occupations quotidiennes en attendant le retour de Jichu.

Les camps en présence

Jichu et ses hommes/Groupe 1 **Les Villageois/Groupe 1**

Samouraï à cheval:

Jichu (arc)

Samouraï à pied:

Kumpei (arc)

Naginata:

Ojikuni

Yaris:

Hoshii

Korekado

Yaris:

Kensan

Kobi

Tadamoto

Equipement spécial: Jichu et ses hommes emmènent avec eux un cheval de trait et un chariot.

Les Yakuzas/Groupe 2

Samouraïs à pied:

Fuhito (arc)

Ikina

Takuan

Naginas:

Ansei

Shisei

Yaris:

Aritomo

Hidemasa

Positions de départ:

1. Le joueur qui contrôle Jichu et ses hommes place Jichu en face de l'un des hexagones d'entrée du côté 3 de la carte. Au premier tour de jeu, le personnage devra rentrer sur la carte par l'hexagone ainsi retenu. Les trois villageois, Kempei, Hoshii et Korekado, doivent être placés dans n'importe quelle maison du village.
2. Le joueur qui contrôle les Yakuzas déploie ensuite ses forces. Il n'a pas le droit de placer ses personnages à moins de 4 cases d'une maison du village ou du bord 3 de la carte.
3. Le joueur qui contrôle Jichu commence alors la partie en faisant rentrer Jichu, ses hommes et le chariot. Les hommes de Jichu et le chariot peuvent rentrer sur la carte soit par le même hexagone que le samouraï soit par un autre hexagone (et un seul) du côté 3.

Règle spéciale: Le joueur qui contrôle Jichu et ses hommes ne peut faire intervenir les villageois que si ceux-ci sont avertis. On considère qu'ils sont avertis dès qu'un personnage (ami ou ennemi) passe sur une case adjacente à une maison ou bien si on leur tire dessus ... S'ils sont avertis par un personnage ami, donc du camp de Jichu, ils peuvent être déplacés dans la même phase de jeu.

Conditions de victoire

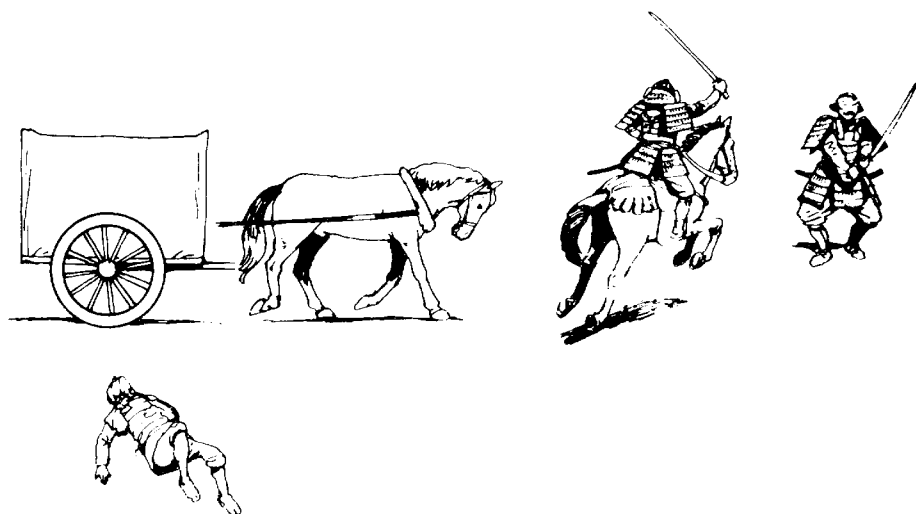
Le joueur qui représente les Yakuza gagne s'il arrive à faire ressortir entièrement le chariot par le côté 3 de la carte. Le joueur qui représente Jichu et ses hommes gagne s'il arrive à amener le chariot sur une case adjacente à l'une des maisons du village.

Conseils aux joueurs

Avant de commencer la partie, les joueurs ont intérêt à relire les règles concernant les chevaux de trait et les chariots, page 7 du livret de règles.

Le joueur Yakuza doit décider dès le départ s'il bloque ou non tous les chemins qui traversent la forêt. Assez vite, il devra également choisir entre empêcher à tout prix un messenger d'arriver au village ou s'emparer du chariot. Il peut être parfois utile de tuer le cheval de trait mais cela veut dire que plusieurs bandits devront tirer le chariot le moment venu...

Le joueur qui représente Jichu et ses hommes peut obliger les bandits à se disperser s'il fait rentrer ses personnages par deux cases éloignées l'une de l'autre. Il prend cependant le risque de se faire battre séparément. Autre décision importante: quel personnage envoyer pour avertir les villageois? Jichu est évidemment le plus rapide mais à pied il peut tirer deux fois dans le même tour ...



Scénario 2: KAGEMUSHA

(Attention! Pour joueur ce scénario vous devez posséder également la carte "La Croisée des Chemins" du jeu Cry Havoc)

Disposition du tapis de jeu:

4		7		4	
3	Temple	1	6	Croisée des Chemins	8
2		5		2	
				3 Dragon Blanc 1	

L'histoire

Le printemps est en avance cette année. Le Shogun, accompagné de quelques amis, est parti en promenade à cheval pour admirer les premiers cerisiers en fleurs. Alors que le petit groupe se détend sous les branchages en composant des poèmes, un paysan vient les prévenir qu'une bande d'hommes armés se dirige vers eux. Soupçonnant quelque trahison, le Shogun décide de regagner immédiatement Kyoto, la capitale impériale, quitte à affronter les rebelles qui leur barrent la route. L'un de ses amis s'offre pour prendre sa place et revêtir l'armure de Shogun, devenant ainsi un Kagemusha, un guerrier-ombre. Les rebelles, probablement à la solde d'un clan rival, apparaissent alors de l'autre côté de la rivière ... Mais qui est donc le véritable Shogun?

Les camps en présence

Le Shogun et ses amis sont au nombre de cinq et doivent être choisis parmi les samourais suivants (Groupe 3):

Samourais à cheval:

Tomomori
Shigehira (arc)
Tadanori
Tadatsuna
Kunika (arc)
Arimari (arc)
Rokudai

Les Rebelles/Groupe 8

Samourais à cheval:

Masanaga
Munehisa

Samourais à pied:

Kiyomasa
Igurasgi
Moronao
Nagamasa

Archer:

Asai

Naginat:

Chikao
Etken
Saotome

Paysans:

Yoshikume
Yoshiwara

Règle spéciale: Le joueur Shogun doit écrire secrètement sur un bout de papier le nom du **vrai** Shogun parmi les cinq samouraïs choisis. Ce nom sera révélé à la fin de la partie.

Positions de départ

1. Le joueur Rebelle place trois personnages sur chaque carte. Les trois restants n'entreront en jeu qu'au 12ème tour par le côté 1 de la carte du Village du Dragon Blanc.
2. Une fois les rebelles placés, le joueur Shogun commence la partie en faisant rentrer ses cinq cavaliers par n'importe quelle case du côté 3 de la carte Temple (ils peuvent rentrer par plusieurs endroits différents).

Conditions de victoire

Le joueur Shogun gagne la partie s'il arrive à faire sortir le **vrai** Shogun par le côté 1 de la carte du Village du Dragon Blanc. S'il échoue, le joueur rebelle est déclaré vainqueur.

Conseils aux joueurs

Pensez à bien noter chaque tour écoulé car le facteur temps est crucial dans ce scénario.

Dans le choix de ses personnages, le joueur Shogun doit essayer de trouver un bon équilibre entre puissance de tir et force physique. Pour le rôle de Shogun, il a intérêt à choisir un personnage avec un potentiel de défense élevé. Dans la façon dont il déplace et expose ses personnages, il doit éviter le plus longtemps possible de donner des indications qui permettent à son adversaire d'identifier avec certitude le vrai Shogun.

Le joueur rebelle a une tâche difficile. Il a le choix entre mener une série de petites embuscades ou regrouper ses forces à un endroit pour bloquer toute sortie. S'il n'arrive pas à ralentir un tant soit peu l'avancée du Shogun et de ses amis, les renforts qu'il reçoit au 12ème tour risquent de ne jamais lui servir ...



Scénario 3: LES SEPT SAMOURAIS

Tapis de jeu: Carte Village du Dragon Blanc

L'histoire

Le village du Dragon Blanc est sous la coupe d'une bande de brigands. Le daimyo local, qui appartient au clan des Taïra, refuse son aide aux villageois car ces derniers ont eu le malheur de soutenir le clan rival des Minamoto lors d'une récente guerre civile. Obligés de compter sur leurs propres ressources, les villageois décident, sur le conseil des anciens, de louer les services de 7 ronins en quête de travail.

Arrivé depuis quelques jours, Ryuichi, le chef des ronins, organise la construction de barricades. Elles viennent d'être terminées lorsqu'apparaissent les brigands avec, à leur tête, l'infâme Weicho.

Les camps en présence

Les Défenseurs du village/Groupe 6

Samouraïs à pied:

Ryuichi
Michikiko (arc)
Hidehira
Saburo
Atsue
Motofusa (arc)
Kiyosi (arc)

Paysans:

Amakun
Omi
Nakamura

Yaris:

Hiro
Yabu
Zataki

Équipement spécial: les Défenseurs ont quatre barricades qui occupent chacune deux cases.

Les Brigands/Groupe 7

Samouraïs à pied:

Weicho (arc)
Fudo (arc)
Yasatsuna (arc)

Naginatats:

Sanjo
Goroda
Yukio
Kasuyori
Mura

Paysan:

Makoto

Yaris:

Jikkyu
Kiyama
Taïtaro
Domeï
Ishido
Tamazaki
Todo

Archers:

Obata
Onoshi
Asagi

Positions de départ

1. Le joueur Défenseur place ses personnages et ses barricades dans le village ou à proximité immédiate (pas plus de 3 cases d'une maison).
2. Le joueur Brigand commence alors la partie en faisant rentrer chacun de ses personnages par une case **différente** des côtés 2 et 3 de la carte.

Conditions de victoire

Le joueur Brigand gagne s'il arrive à éliminer tous les défenseurs du village, tout en ayant encore au moins un samouraï en vie. Dans le cas contraire, c'est le joueur Défenseur qui est déclaré vainqueur.

Conseils aux joueurs

Avant de commencer la partie, les joueurs ont intérêt à relire les règles concernant les barricades, page 12 du livret de règles.

Le joueur Défenseur doit disposer ses barricades avec soin de façon à couvrir les entrées du village sans obstruer la circulation à l'intérieur de celui-ci. Il a intérêt également à ne pas laisser des paysans seuls pour défendre un côté particulièrement exposé.

Le joueur Brigand bénéficie d'une nette supériorité numérique mais il n'a pas la partie gagnée. Il lui faudra utiliser au mieux sa puissance de tir et la couverture que lui offre le terrain avant de passer à l'attaque contre les endroits les moins défendus du village.



Scénario 4: LA NUIT DES NINJAS

Tapis de jeu: Carte Temple

L'histoire

Le daimyo Misakado s'est fait de nombreux ennemis à la cour impériale. On le soupçonne d'être l'instigateur d'un complot visant à renverser le Shogun. Ce dernier n'a pas de preuves formelles contre Misakado et ne peut donc pas le traduire en justice. Mais il y a d'autres façons de régler une bonne fois pour toutes le problème...

Pendant que Misakado dort sur ses deux oreilles, les ninjas s'avancent par une nuit sans lune...

Les Défenseurs/Groupe 9

Samouraïs à pied:

Misakado
Kiyomori (arc)
Yoshimitsu
Ueno
Yukichi

Les Ninjas/Groupe 10

Matsuo
Masazumi
Tokimasa
Toshinaga
Yorikasa

Naginatats:

Masatsura
Shinkuro
Yoshitaka

Équipement spécial:

les Défenseurs disposent de trois lanternes.

Positions de départ

Le joueur Défenseur dispose ses personnages et ses lanternes en premier. Tous les pions doivent être placés entre la rivière et le côté 3 de la carte. Misakado se trouve dans l'un des bâtiments mais le pion qui le représente n'est pas placé sur le tapis de jeu. A la place, le joueur Défenseur inscrit secrètement sur un bout de papier dans quel bâtiment il se trouve (bâtiment côté 2 ou côté 4). Le joueur Ninja n'en prendra connaissance que lorsque l'un de ses personnages sera en position de regarder à l'intérieur de l'un des deux bâtiments. Si Misakado s'y trouve, le pion qui le représente sera placé sur l'une des cases à l'intérieur du bâtiment désigné. A part Misakado, il ne peut y avoir qu'un samouraï dans chaque bâtiment. Tous les autres personnages sont disposés à l'extérieur.

Une fois tous les défenseurs placés, le joueur Ninja commence la partie en faisant rentrer ses personnages par les côtés 1 ou 4 de la carte. Aucun défenseur n'a le droit de bouger avant que l'alarme n'ait été donnée.

Règles spéciales:

1. **Eclairage.** Les cases éclairées sont les suivantes:

- chaque case où se trouve une lanterne, plus les six cases qui l'entourent;
- les cases intérieur de bâtiment;
- les cases à l'extérieur d'un bâtiment qui sont adjacentes à une porte ou une fenêtre.

2. **Qui voit qui et comment?** Les défenseurs ne peuvent voir ce qui se passe que dans les cases éclairées et dans les six cases qui entourent la leur **au début** de leur phase de jeu (autrement dit avant qu'ils n'aient bougés). Les ninjas voient tout ce qui se passe comme en plein jour ... ou presque. La ligne de vue est calculée de la même façon qu'une ligne de tir et subit les mêmes restrictions. Toutefois, pour savoir si Misakado se trouve à l'intérieur d'un bâtiment, un ninja doit se trouver sur une case adjacente à une porte ou une fenêtre. Il est alors visible de tous les personnages se trouvant à l'intérieur.

3. **Alarme.** L'alarme est donnée **au début** de la phase de jeu des défenseurs dans les cas suivants:

- a) si un défenseur a vu un ninja traverser une case éclairée ou une case adjacente à la sienne.
- b) si un ninja a attaqué un défenseur sans arriver à l'assommer ou à le tuer dans la même phase de jeu.
- c) si un défenseur a vu un ninja assommer ou tuer un autre défenseur.
- d) si un ninja éteint une lanterne.

N.B. L'alarme n'est pas donnée dans le cas où le témoin de la scène a été lui-même assommé ou tué pendant la **même** phase de jeu. Un personnage assommé donne automatiquement l'alarme dès qu'il retrouve ses esprits.

4. **Restrictions de tir et de combat.** Un personnage ne peut combattre ou tirer contre un autre personnage que s'il le voit. Un défenseur ne peut attaquer un ninja dans l'obscurité que s'il est adjacent à ce dernier **avant** d'avoir bougé. Un ninja lançant un shuriken contre un personnage dans l'obscurité s'ajoute un point au chiffre obtenu au dé.

5. **Misakado.** Misakado est représenté par 4 pions différents. Un pion le montre presque nu, un autre partiellement habillé, un troisième en armure complète et un quatrième en armure mais blessé. Au moment où l'alarme est donnée, Misakado se réveille et entre donc en jeu presque nu. A chaque tour suivant, s'il n'a pas été engagé dans un combat le tour précédent et s'il se trouve toujours à l'intérieur du bâtiment, il peut continuer de s'habiller. Il lui faut donc trois tours complets pour s'habiller entièrement. Le changement de pion a lieu au début de la phase de jeu des défenseurs. Si Misakado est assommé, il est important de bien se rappeler à quel stade d'habillement il en est car il n'y a qu'un dessin pour le représenter dans cet état.

Conditions de victoire

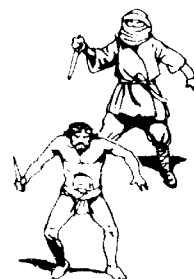
Le joueur Ninja gagne s'il arrive à tuer Misakado ET à faire sortir deux ninjas de la carte. Si Misakado est tué mais que moins de deux ninjas arrivent à s'échapper, la partie est nulle. Si Misakado reste en vie, le joueur Défenseur est déclaré vainqueur.

Conseils aux joueurs

Avant de commencer la partie, les joueurs ont tout intérêt à relire les règles concernant les ninjas et les lanternes, pages 11 et 12 du livret de règles.

Le joueur Ninja doit mettre soigneusement au point son plan d'attaque en tenant le plus grand compte des situations qui permettent à son adversaire de donner l'alarme. Il a l'avantage de la surprise mais une fois l'alarme donnée, il lui faut agir vite, très vite, et avec précision.

Le joueur Défenseur peut perdre la partie avant même d'avoir commencé à jouer s'il place ses personnages n'importe comment. En effet, il ne pourra pas les déplacer avant que l'alarme n'ait été donnée. L'une des précautions à prendre consiste à disposer ses personnages à portée de vue les uns des autres et les lanternes à des endroits de passage obligé ...



Scénario 5: LA MISE A SAC DU TEMPLE D'OR

Tapis de jeu: Carte Temple

L'histoire

C'est l'heure de la méditation au Temple d'Or. Le visage impénétrable, les moines bouddhistes se recueillent. Mais l'esprit du Grand Maître Benkei reste inquiet. Il a accepté d'héberger pendant quelques jours les rescapés d'une secte de fanatiques Zen dont les membres s'habillent et s'entraînent à la façon des ninjas. Une excuse toute trouvée pour le nouveau daïmyo qui cherche à intervenir dans les affaires de la communauté, une communauté bien trop prospère à ses yeux. Ne s'est-il pas mis en tête de leur faire payer des taxes? Homme de peu de religion, le daïmyo remet ainsi en cause le privilège d'exemption dont les moines bénéficient depuis que Kamikaze, le vent divin appelé par leurs prières, mit fin à l'invasion mongole. Jusqu'à présent le Grand Maître Benkei a fait la sourde oreille mais le daïmyo a menacé plus d'une fois d'envoyer ses hommes de main "donner une bonne leçon à ces moines récalcitrants"... Osera-t-il mettre à exécution sa menace sacrilège? En guise de réponse, un hénissement tout proche se fait entendre, suivi du martèlement sourd de deux chevaux lancés au galop. D'un hochement sec de la tête, le Grand Maître signifie à ses disciples que l'heure n'est plus à la prière...

Les camps en présence

Les Défenseurs

a) Les Moines/Groupe 5

Moines-samourais à pied:

Benkei	Moines:
Sukenaga	Banzan
Tadazumi	Harufusa
	Harunaga
	Hideaki
	Kagesue

b) La secte de fanatiques/Groupe 10

Ninjas:

Matsuo
Masazumi
Tokimasa
Toshinaga
Yorikasa

Les Attaquants/Groupe 8

Samourais à cheval:

Masanaga	Naginatats:
Munehisa	Chikao
	Eitken
	Saotome

Samourais à pied:

Igurasgi	Archers:
Kiyomasa	Asai
Moronao	Nobuzane
Nagamasa	Saikaku

Positions de départ et début de l'action

Le joueur Défenseur place tous les moines à l'intérieur du Temple et la secte de fanatiques de l'autre côté de la rivière, à l'intérieur de la maison la plus proche du pont. Il commence ensuite le premier tour de jeu. Les moines peuvent bouger sans restrictions mais les membres de la secte n'ont le droit d'intervenir que si un moine vient en personne leur demander de l'aide.

Quand vient sa phase de jeu, le joueur Attaquant fait rentrer ses personnages à pied par le côté 4 de la carte, et les deux samourais à cheval par le côté 1.

Règle spéciale: Rendus très méfiants par les multiples persécutions dont ils ont été victimes, les membres de la secte de fanatiques ne se décideront à intervenir que si un moine se présente à la porte du bâtiment où ils se trouvent réunis. Le joueur Défenseur peut alors les bouger immédiatement. Du point de vue des règles, les membres de la secte sont considérés comme des ninjas.

N.B. La case d'entrée du Temple qui se trouve au-dessus de l'inscription "Temple" peut être attaquée par des personnages à cheval. Le personnage qui s'y trouve est en terrain avantageux (+) et il bénéficie d'une couverture moyenne due à la porte. Toutes les cases intérieures du Temple sont utilisables, même celles qui sont incomplètes.

Conditions de victoire

Le joueur Attaquant gagne s'il arrive à mettre à sac le Temple avant la tombée de la nuit, autrement dit **avant la fin du 10ème tour de jeu**. La mise à sac est considérée effective dès qu'il n'y a plus de moines-samourais à l'intérieur du Temple ET que le nombre des attaquants y est au moins deux fois supérieur à celui des défenseurs. Si le Temple n'est pas mis à sac en temps voulu mais que le Grand Maître Benkei a été tué, la partie est nulle. Si le Temple n'a pas été mis à sac et que le Grand Maître est toujours vivant à la tombée de la nuit, le joueur Défenseur est déclaré vainqueur.

Conseils aux joueurs

Avant de commencer la partie, les joueurs ont intérêt à relire les règles concernant les moines et les ninjas, page 11 du livret de règles.

Le joueur Attaquant est le plus fort mais il doit faire vite s'il ne veut pas avoir à relire les règles sur la manière de se faire hara-kiri... Ses trois archers sont ses pièces maîtresses, aussi bien pour contrer la menace d'intervention de la secte que pour affaiblir la défense du Temple.

Le joueur Défenseur doit gagner du temps et tenir à tout prix les entrées du Temple sans s'exposer inutilement. Les chances de réussir à obtenir l'aide des membres de la secte sont faibles mais elles existent. Tout renfort extérieur ne peut que retarder l'assaut décisif au Temple...



Scénario 6: LA BATAILLE DE LA RIVIERE AUX CENT FLEURS

Tapis de jeu: Carte Temple

L'histoire

Prétendant au trône impérial, le jeune Prince Mochihito voit ses espoirs se heurter à l'inflexibilité du Shogun en titre. Il décide alors de battre le rappel des clans rivaux du Shogun afin de lancer un mouvement de rébellion. Après avoir sillonné plusieurs provinces à la recherche de nouveaux appuis, le jeune Prince et sa suite se reposent à l'Auberge de la Rivière aux Cent Fleurs. Ils y ont été rejoints par un groupe de moines rebelles venus leur apporter leur soutien. La nuit tombe et un épais brouillard envahit le lit de la rivière. Au petit matin, à peine la brume commence-t-elle à se lever que surgit, de l'autre rive, le cri de guerre du Shogun.

Les camps en présence

Les Défenseurs/Groupes 4 et 5

Samourais à pied:

Mochihito (arc)
Kanetsuna (arc)
Nakatsuna (arc)

Moines-samourais à pied:

Tajima
Jomyo
Hochi
Benkei
Sukenaga
Tadazumi

Moines:

Banzan
Harufusa
Harunaga
Hideaki
Kagesue

Les Attaquants/Groupes 3 et 8

Samourais à cheval:

Tomomori
Shigehira (arc)
Tadanori
Tadatsuna
Rokudai

Samourais à pied:

Kunika (arc)
Arimari (arc)
Masanaga
Munehisa
Igurasgi
Kiyomasa
Moronao
Nagamasa

Naginatats:

Chikao
Eitken
Saotome

Archers:

Asai
Nobuzane

Paysans:

Yoshikume
Yoshiwara

Positions de départ

Le joueur Défenseur dispose en premier ses personnages entre la rivière et le côté 3 de la carte.

Le joueur Attaquant commence ensuite la partie en faisant rentrer ses personnages par le côté 1.

Conditions de victoire

Le joueur Attaquant doit anéantir les espoirs de la rébellion en tuant le Prince Mochihito. S'il réussit, il a gagné la partie. Dans le cas contraire, le joueur Défenseur est déclaré vainqueur.

Conseils aux joueurs

Avant de commencer la partie, les joueurs ont intérêt à relire les restrictions de mouvement concernant le pont et la rivière, ainsi que la façon de dégager une case devenue impassable ... (pages 5 et 6 du livret de règles).

Le joueur Attaquant doit bien doser son offensive. Seuls certains de ses personnages peuvent traverser la rivière en dehors du pont: ils doivent être utilisés à bon escient. La puissance d'impact des samourais à cheval ne doit pas être gaspillée dans des attaques individuelles. Enfin, pour parvenir jusqu'au pont, il devra exploiter au maximum la couverture que lui offre le terrain. Il est bon aussi de se rappeler que les moines ont une fâcheuse manie: celle de dévier les flèches...

Le joueur Défenseur doit garder son sang froid et se servir au mieux de ses samourais-archers. Mochihito doit être gardé en retrait, tout en pouvant tirer à partir d'une position bien protégée. Si les attaquants arrivent à passer le pont, les défenseurs se trouveront vite débordés. Une bonne tactique consiste à former un "goulet d'étranglement" dans lequel les attaquants se retrouvent nécessairement inférieurs en nombre aux défenseurs.



Traduction et adaptation de Duccio Vitale
Un jeu REXTON sous licence exclusive STANDARD GAMES
Société Rexton, 32 rue Brancion 75015 Paris.