

Au pays du soleil levant, les plus grands guerriers de l'histoire se sont attablés dans une auberge pour parler de sabres, de femmes et de duels. Le saké coule à flots et même les caves de Bishamon, le dieu de la guerre, ne suffiraient pas à étancher leur soif. Tandis que les tasses se vident une à une, les serveurs courent se cacher. Rien ne peut désormais empêcher l'inéluctable. Il reste une dernière tasse sur la table. Tous les regards des samouraïs sont fixés sur elle. A qui reviendra cet honneur ? Au plus ancien ou au plus valeureux ? Tout d'un coup, une main se tend vers le précieux breuvage. Les yeux jettent des éclairs. Quelle insolence ! Le plus ancien porte la main à son katana. Nous ne saurons jamais si le samouraï voulait rendre hommage au plus ancien en lui tendant la tasse ou se la réserver. Peu importe maintenant car l'honneur exige discipline et humilité ! Tous les samouraïs indignés dégagent leur sabre et se lancent dans la mêlée en criant : SAKÉÉÉ !

Le saké est innocent si le samouraï ivrogne est coupable.

Dans **Saké**, vous interprétez un Samouraï fier et assoiffé, prêt à tout pour boire la dernière tasse de saké. Le Samouraï le plus ivre (ayant bu le plus de gorgées de saké) à la fin du *Tour fatal* gagne la partie. Attention : l'abus d'alcool rend ivre et affecte les capacités au combat. Chaque gorgée de saké prive en effet le Samouraï de l'usage d'une ressource : arme, objet ou même sa capacité spéciale ! Vous devez par conséquent veiller à ne pas trop boire sous peine de vous retrouver ivre et sans défense face à vos adversaires. Un Samouraï peut cependant *brûler* (grâce à l'ardeur de son âme guerrière) le saké bu pour prendre l'avantage et même échapper à la mort ! Le guerrier avisé établira soigneusement sa stratégie pour brûler avec parcimonie le saké et éviter de se retrouver désavantagé en fin de partie, lorsque le Masu sera vide et que commencera le Tour fatal. Quiconque périt au combat n'est pas pour autant éliminé de la partie. Devenu alors un Esprit d'Enma, le dieu assoiffé de la mort, le joueur attaquera ses adversaires honnis en combattant en équipe avec les autres Esprits dans le seul but de voler du saké. Et maintenant, levons les masus (et les katanas !).

MATÉRIEL



SYMBOLES



Mise en place

Au début de la partie, chaque joueur prend une fiche Samouraï et la pose devant lui.

Chacun place ensuite un marqueur Assis sur la case Position de sa fiche : le Samouraï est **assis**. Les autres fiches Samouraïs ne seront pas utilisées au cours de la partie.

Chaque joueur prend ensuite une carte Katana et la place dans la zone de Défense de sa fiche Samouraï : cette zone indique quelle arme le Samouraï a **en main**. Les autres cartes, à l'exception des Lieux, sont battues et chaque joueur reçoit un nombre de cartes égal aux Points de vie de son Samouraï + 4. Chaque joueur, sans les regarder, en garde 4 en main et place les autres face cachée dans la zone de Vie de sa fiche Samouraï pour représenter ses Points de vie. Ensuite, 3 Pas sont placés entre chaque Samouraï et ses voisins de droite et de gauche (les Pas représentent la distance séparant un Samouraï de ses voisins). Le paquet de cartes (face cachée) est placé au centre de la table, à côté du Masu : il constitue la pioche. Mettez enfin dans le Masu 2 gorgées et demie de saké par joueur, en arrondissant à l'entier supérieur (par exemple, pour une partie à 5 joueurs, mettez $2,5 \times 5 = 12,5$ arrondi à 13 gorgées de saké).



Fiche Samouraï

Le guerrier célèbre que vous incarnez dans le combat pour la dernière tasse de saké !

Chaque fiche Samouraï comporte :

- une capacité spéciale qui s'applique durant la partie ;
- une zone de Vie qui indique le nombre initial de Points de vie ;
- une zone des Blessures où placer, pivotées de 90°, les cartes Points de vie perdues suite aux blessures reçues ;
- une zone de Défense où placer l'arme **en main** pour se défendre ;
- une case Position où placer le marqueur Assis.

Chaque Samouraï a deux Positions : **assis** ou **debout**. Un Samouraï est **assis** en début de partie comme l'indique le marqueur Assis sur la case Position.

Un Samouraï se **lève** quand il effectue un Déplacement : le marqueur Assis est alors retiré. Une fois **debout**, le Samouraï ne se rassoit plus, *du moins pas avant d'avoir vaincu tous ses adversaires*. Tant qu'un Samouraï reste **assis**, il peut effectuer l'action spéciale **iaïdo**. Lorsqu'un Samouraï est tué, sa fiche est retournée : le verso représente le Samouraï mort devenu un Esprit d'Enma.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé joue en premier et tous les autres joueurs doivent s'adresser respectueusement à lui, en ajoutant le suffixe -san à son nom.

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, un joueur réalise les phases suivantes :

Phase 1. Jouer 2 cartes au plus.

Phase 2. Activer ses Disciples (ils avancent et attaquent).

Phase 3. Piocher 2 cartes.

Phase 4. Choisir une arme et la **prendre en main** pour se défendre durant le tour de ses adversaires.

Phase 1. Jouer 2 cartes au plus.

Durant son tour, chaque joueur peut jouer jusqu'à 2 cartes. Chaque carte est jouée selon l'une des deux façons suivantes :

- Effectuer une des 3 Actions *Attaquer*, *Se déplacer*, *Boire* en utilisant la **case Action** correspondante

OU

- Utiliser le **Texte de la carte** pour poser un Disciple, une arme, un objet ou jouer un événement.

Si une carte est utilisée pour une **case Action**, alors le **Texte de la carte** ne peut pas être utilisé et inversement.

Les cartes

Les cartes peuvent être jouées de deux façons différentes en utilisant soit l'une des **cases Action**, soit le **Texte de la carte**. Le dos des cartes est de trois types (*Poussée*, *Bagarre*, *Somnolence*) et est utilisé seulement par les Samouraïs morts devenus des Esprits d'Enma.

Cases Action

Chaque carte comporte 4 cases Action portant chacune un nombre.

✂ **Attaque** : utilisée pour attaquer ;

🛡 **Défense** : utilisée pour se défendre ;

👤 **Déplacement** : utilisé pour se déplacer ;

🍷 **Boire** : utilisé pour boire (prendre) une ou plusieurs gorgées de saké du Masu.

Texte de la carte

Les différentes catégories de textes sont les suivantes :

1. **Événements** : chaque carte Événement décrit son effet.
2. **Armes et objets** : chaque carte Arme porte le nom et le dessin de l'arme représentée ainsi que ses valeurs d'Attaque, de Défense et de Pas (la distance à laquelle elle est efficace). Chaque carte Objet dispose d'un effet qui est soit permanent, soit activable durant le tour d'un joueur.
3. **Disciples** : admirateurs et serviteurs du Samouraï, ils se distinguent par leurs valeurs d'Attaque, de Défense, de Déplacement et de Pas (la distance à laquelle ils frappent).
4. **Interruptions** : jouables durant le tour des joueurs adverses pour bénéficier de l'effet indiqué. Elles ne sont pas décomptées du nombre de cartes jouables durant le tour d'un joueur.

Utiliser une case Action

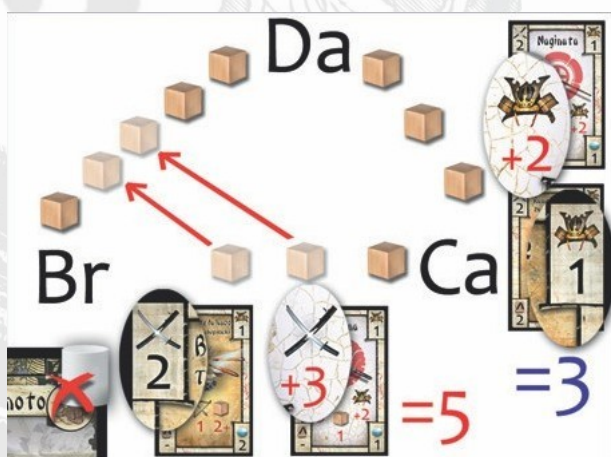
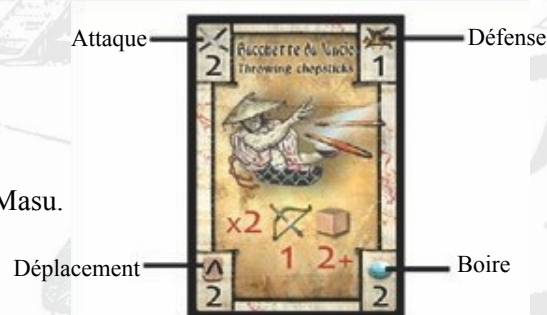
Durant **son tour**, un joueur peut effectuer une des actions décrites ci-dessous. Pour cela, il doit jouer une carte de sa main en utilisant la valeur indiquée par la case **correspondant à l'action qu'il veut effectuer**. Une fois l'action réalisée, la carte est défaussée.

Attaque : le nombre indiqué représente les dommages causés à un adversaire. Si le Samouraï n'est pas armé, il doit se trouver à 1 Pas de son adversaire pour pouvoir l'attaquer et les dommages infligés sont uniquement ceux indiqués par la case Action de la carte jouée. Si le Samouraï utilise une arme, alors il doit se trouver à la distance indiquée par l'arme pour ajouter sa valeur d'Attaque à celle de la carte jouée. Le Samouraï peut utiliser toute arme en sa possession pour porter une attaque et pas seulement celle présente dans sa zone de Défense. Chaque dommage infligé cause la perte de 1 Point de vie à l'adversaire.

Déplacement : le nombre indiqué représente le nombre maximum de Pas qu'il est possible d'effectuer en direction de l'adversaire à droite ou à gauche. Le joueur, après avoir décidé du nombre de Pas à faire, déplace du côté opposé le nombre de cubes Pas souhaité pour se rapprocher du Samouraï visé (il réduit ainsi la distance le séparant d'un adversaire, tout en s'éloignant de l'autre). Attention : la distance séparant deux Samouraïs ne peut jamais être inférieure à 1 Pas et un Samouraï ne change jamais de place avec un autre lorsqu'il avance. *Un Samouraï n'abandonne jamais le terrain !* La première fois qu'un Samouraï effectue une action Déplacement, il se **lève** : retirer le marqueur Assis de la case Position. Une fois **debout**, le Samouraï ne se rassoit plus.

Iaïdo : les Samouraïs maîtrisent l'iaïjutsu, l'art de tirer le sabre de son fourreau et d'attaquer en un seul et vif mouvement. Si un Samouraï est assis, il peut combiner une action Attaque et une action Déplacement, en retirant le marqueur Assis de sa case Position et en jouant une carte pour sa valeur d'Attaque. Dans ce cas, le Samouraï effectue un Déplacement gratuit de 2 Pas au maximum et attaque en appliquant les règles générales.

Boire : le Samouraï crie « SAKÉÉÉ ! » et prend un nombre de gorgées de saké du Masu *égal à la valeur* indiquée par la case Action. *Kampaï !*



Bruno se trouve à 3 Pas de distance de Camille et décide de l'attaquer en utilisant l'action iaïdo. Il joue une carte de valeur 2 en Attaque, retire le marqueur Assis et avance gratuitement de 2 Pas vers Camille (en déplaçant deux cubes Pas du côté de David qui se trouve à sa gauche). Il attaque avec son Katana pour une valeur finale de 5 (2 pour la case Action Attaque + 3 pour le Katana). Camille possède dans sa zone de Défense une Naginata et joue une carte de valeur 1 en Défense, se défendant au final avec une valeur de 3 (1 pour la case Action Défense + 2 pour la Naginata). Il subit donc 2 dommages (5 en Attaque – 3 en Défense) et transfère 2 cartes (en les pivotant de 90°) de la zone de Vie à la zone des Blessures sur sa fiche Samouraï.

Durant le tour des autres joueurs, un Samouraï peut effectuer l'action ci-dessous, en jouant une carte qui est ensuite défaussée.

Défense : quand un Samouraï est attaqué, il peut utiliser la valeur indiquée pour réduire les dommages infligés lors de l'Attaque. Il peut ajouter à cette valeur celle de Défense de l'arme **en main**, à condition qu'il ne s'agisse pas d'une Attaque à distance.

Utiliser le Texte de la carte

Durant son tour, un Samouraï peut jouer une carte pour appliquer les effets du texte.

Événements

Chaque carte Événement voit son effet appliqué puis est défaussée.

Armes et objets

Jouer une arme ou un objet consiste à poser la carte devant soi. Les cartes armes et objets restent en jeu et ne peuvent être défaussées que par des événements. Il n'y a pas de limite au nombre d'armes et objets qu'un Samouraï peut détenir, mais il ne peut posséder deux armes ou deux objets identiques.

Armes

Chaque arme possède une valeur d'Attaque, de Défense et de Pas. La valeur de Pas indique le nombre exact de cubes qu'il doit y avoir entre le Samouraï et sa cible pour que l'arme puisse la frapper. Si une arme a un + après le nombre, cela signifie que la cible doit se trouver au minimum à cette distance de l'attaquant (en faisant le tour par la droite *ou* par la gauche). Un Samouraï peut attaquer n'importe quel Samouraï ou Disciple à travers les autres Samouraïs et Disciples. La valeur d'Attaque d'une arme est ajoutée à la valeur d'Attaque de la carte jouée pour effectuer l'Attaque.

La valeur de Défense d'une arme est ajoutée à la valeur de Défense de la carte jouée pour se défendre, mais seulement si l'attaque ne se fait pas à distance.

David décide d'attaquer Bruno qui s'est éloigné et se trouve maintenant à une distance de 5 Pas. Il joue un Yumi comme arme et attaque ensuite en jouant une carte de valeur 2 en Attaque : sa cible se trouve bien à une distance minimale de 4 Pas, comme l'exige le Yumi. Bruno a dans la zone de Défense de sa fiche Samouraï un Katana, mais il ne lui sert à rien car l'Attaque se fait à distance : il joue une carte de valeur 2 en Défense. Bruno encaisse par conséquent 1 dommage (2 pour la carte jouée en Attaque + 1 pour le Yumi - 2 pour la carte jouée en Défense). Il transfère une carte de sa zone de Vie vers sa zone des Blessures.

Objets

Chaque carte Objet dispose d'un effet qui est soit permanent, soit activable durant le tour d'un joueur. Les effets permanents s'appliquent immédiatement et perdurent comme leur nom l'indique ; les effets activables sont appliqués seulement lorsque le coût indiqué sur la carte est payé **durant le tour du joueur** (le coût est généralement précédé du symbole =). Si la carte est utilisable, le Samouraï paye en retirant de la partie n'importe quelle gorgée de saké parmi celles qu'il possède.

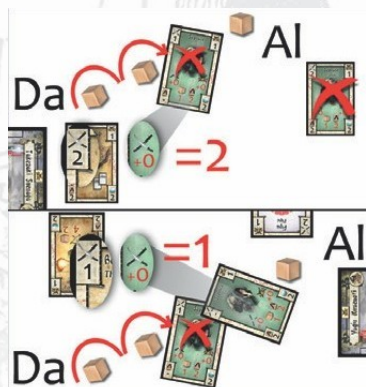
Disciples

Tout grand Samouraï est entouré d'admirateurs. Un joueur joue un Disciple à la droite ou à la gauche de son Samouraï. Après avoir joué ses cartes, le joueur avance ses Disciples vers les Samouraïs adverses de 2 Pas au maximum (les Disciples sont placés entre deux cubes Pas, le bas de la carte étant orienté vers leur maître). Un Disciple n'avance plus lorsqu'il se trouve à 1 Pas du Samouraï ou du Disciple adverse le plus proche. A 1 Pas de distance d'une cible, il attaque immédiatement : le joueur pioche une carte et prend sa valeur d'Attaque.

De même, lorsqu'un Disciple est attaqué, le joueur pioche une carte et prend sa valeur de Défense.

Attention : les Disciples ne sont pas aussi aguerris que les Samouraïs ; ils sont éliminés dès qu'ils subissent un seul dommage. Les Disciples bloquent le déplacement des Samouraïs adverses mais jamais leurs attaques ! De plus, lorsqu'un Samouraï se trouve sur le point de dépasser, lors d'un déplacement, un de ses Disciples, il ne le dépasse pas mais le pousse devant lui : le Disciple se retrouve à côté de la fiche Samouraï (à 0 Pas de distance) comme si sa carte venait tout juste d'être jouée !

Les Disciples sont toujours prêts à se sacrifier pour leur maître : quand un Samouraï est attaqué, il peut défausser un Disciple de sa main pour éviter de perdre des Points de vie ! Aucun dommage n'est alors infligé.



David joue comme seconde carte de son tour un Disciple et le pose à côté de sa fiche, terminant ainsi la phase Jouer 2 cartes au plus. Il active ensuite son Disciple qui avance de 2 Pas en direction d'Alain et, se trouvant à 1 Pas de son adversaire, il attaque automatiquement. David pioche une carte et obtient une valeur 2 en Attaque. L'Attaque de son Disciple est donc de valeur 2 (un Disciple a +0 en Attaque), mais Alain défausse de sa main une carte Disciple pour ne pas subir de dommage. David pioche 2 cartes et c'est au tour d'Alain qui joue un Disciple à sa droite vers David et ensuite une Pipe, un objet qu'il pose devant lui. Ayant joué ses deux cartes, il active son Disciple qui ne peut pas avancer car un adversaire se trouve déjà à 1 Pas (le Disciple de David) mais qui peut attaquer : il pioche une carte et obtient 1 en Attaque, David pioche une carte pour son Disciple mais obtient 0 en Défense ! Le Disciple de David subit donc un dommage et est éliminé.

Durant le tour des autres joueurs, un Samouraï peut jouer des cartes Interruption, qui sont ensuite défaussées.

Interruptions

Jouables uniquement durant le tour des autres joueurs pour appliquer l'effet indiqué.

Une carte Interruption jouée est ensuite défaussée. La rapidité des réflexes est fondamentale : si plusieurs Samouraïs veulent jouer une carte Interruption, seule celle déclarée en premier est jouée et résolue ! En cas de doute, est retenue celle jouée par le Samouraï le plus proche, dans le sens des aiguilles d'une montre, de celui qui subit l'interruption.

Alain se trouve à une distance de 1 Pas de Bruno et peut l'attaquer sans avoir besoin de recourir au iaidō. Cependant, lors d'un tour précédent, Alain a joué l'arme No-Dachi qui, étant efficace à 2 Pas, ne peut pas être utilisée pour attaquer Bruno. Par conséquent, Alain décide d'utiliser l'iaïdo pour porter son Attaque. Il joue une carte de valeur 2 en Attaque, retire le marqueur Assis de sa fiche Samouraï, et se déplace gratuitement pour s'éloigner de 1 Pas de Bruno (en déplaçant 1 cube Pas, qui se trouve à droite entre David et lui, à sa gauche entre Bruno et lui). Bruno attaque avec son No-Dachi pour une valeur finale de 6 (2 pour la case Action Attaque + 4 pour le No-Dachi). Bruno a en main deux cartes Interruption : Vision double et Tituber. S'il joue Vision double, Alain effectue son Déplacement, mais son Attaque est annulée. S'il utilise en revanche Tituber, Bruno annule le Déplacement d'Alain qui peut cependant, puisqu'il se trouve à 1 Pas de Bruno, maintenir son Attaque avec son Katana au lieu de son No-Dachi. Si Alain ne disposait pas de son Katana, non seulement il ne pourrait pas se déplacer, mais il ne pourrait pas non plus attaquer ! Dans les deux cas, le marqueur Assis d'Alain est retiré et il ne peut plus utiliser l'action iaidō durant le reste de la partie. A Bruno de faire le bon choix.

Taille maximale de la main.

Au cours de la partie, un joueur ne peut jamais avoir plus de 4 cartes en main et doit défausser toute carte en excédent.

Phase 2. Activer ses Disciples (ils avancent et attaquent).

Tous les Disciples du Samouraï avancent et attaquent automatiquement.

Phase 3. Piocher 2 cartes.

Le joueur pioche deux cartes. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pioche.

Phase 4. Choisir une arme et la prendre en main pour se défendre.

A la fin de son tour, le Samouraï peut décider de prendre **en main** une autre arme qu'il utilisera durant le tour de ses adversaires pour se défendre. Il place l'arme choisie dans la zone de Défense de sa fiche Samouraï. S'il perd cette arme (elle est défaussée) durant le tour des autres joueurs, le Samouraï peut la remplacer par une autre arme (s'il en possède une autre). Une arme avec une gorgée de saké dessus ne peut pas être utilisée, mais elle n'est pas défaussée.

Règles générales

L'âme ardente du guerrier

A tout moment de la partie, y compris durant le tour des autres joueurs, un Samouraï peut piocher des cartes dans sa pile de Points de vie. Un Samouraï peut le faire une seule fois par tour (le sien ou celui d'un de ses adversaires) et, avant de procéder, il doit déclarer le nombre de cartes qu'il va piocher et les piocher toutes. Ces cartes ne retourneront pas dans sa pile de Points de vie et n'iront pas non plus dans celle des Blessures. *Le Samouraï consume sa force vitale pour vaincre !* Attention : le Samouraï doit toujours garder une carte au minimum dans sa pile de Points de vie.

Boire du saké

Quand un Samouraï prend une gorgée de saké du Masu, il doit la placer sur une des cartes posées devant lui (mais jamais sur un Disciple). Une fois placées, ces gorgées de saké ne peuvent pas être déplacées mais elles sont retirées de la partie une fois brûlées.

Le joueur peut placer au plus une gorgée de saké sur chaque carte arme ou objet en jeu. *L'alcool entraîne des troubles de mémoire* : la gorgée de saké fait oublier au Samouraï l'usage de la carte, la rendant inutilisable tant que la gorgée de saké est présente.

Le joueur peut placer au plus une gorgée de saké sur sa pile de Points de vie. *L'alcool a un effet anesthésiant* : la gorgée de saké augmente de 1 point le nombre de Points de vie. En cas de dommages, le joueur retire la gorgée de saké au lieu d'une carte Point de vie (la gorgée est retirée de la partie). Il y a cependant un inconvénient : le joueur ne peut pas piocher de cartes dans sa pile de Points de vie si une gorgée de saké est posée dessus.

Le joueur peut placer au plus une gorgée de saké sur sa fiche Samouraï, mais ce faisant, la capacité spéciale du Samouraï ne peut plus être utilisée et le joueur doit parler comme s'il était ivre !

Brûler du saké

Brûler (dépenser) du saké est une action instantanée, réalisable à tout moment de la partie (durant le tour du joueur ou celui de ses adversaires). En brûlant 1 gorgée de saké, le joueur effectue l'une des actions suivantes :

- **piocher** 1 carte ; OU

- **jouer** une carte supplémentaire (seulement durant son tour lors de la Phase 1 pour s'affranchir de la limite des 2 cartes). Les gorgées de saké brûlées sont retirées de la partie. Si une carte portant une gorgée de saké est défaussée, la gorgée est retirée de la partie.

Note : Une carte à effet activable portant une gorgée de saké est inutilisable. Il est donc impossible de brûler du saké pour en **activer** les effets tant que la gorgée est présente.

Camille commence son tour en jouant un Bol de riz comme objet, en le plaçant devant lui. Il joue ensuite une carte pour Boire de valeur 2 : il prend 2 gorgées de saké du Masu et décide d'en poser une sur sa pile de Points de vie et l'autre sur son Katana. Il veut conserver son Bol de riz sans gorgée de saké afin de pouvoir l'utiliser en cas de besoin (ce qui serait impossible si du saké était sur le Bol), ainsi que sa Naginata pour attaquer les autres Samouraïs. Il ne veut pas non plus placer de gorgée de saké sur sa fiche Samouraï afin de pouvoir continuer à utiliser sa capacité spéciale. A la fin de son tour, il place dans sa zone de Défense sa Naginata, car son Katana ne peut être utilisé à cause du saké dessus. C'est maintenant au tour de David qui décide de jouer Achat d'ivrogne sur la Naginata de Camille, qui perd donc cette arme en Défense et la remplace par son Katana. David attaque ensuite Camille, mais ce dernier brûle une gorgée de saké pour piocher une carte et récupérer l'usage de son Katana pour se défendre : il peut maintenant jouer une carte pour sa valeur de Défense et y ajouter la valeur 2 en Défense de son Katana.

Points de vie et dommages

Sur la partie gauche d'une fiche Samouraï se trouve la zone de Vie, où est placé en début de partie un nombre de cartes égal au nombre de Points de vie. Sur la partie droite se trouve la zone des Blessures, qui ne comporte aucune carte en début de partie. Chaque fois qu'un Samouraï subit un dommage, il transfère une carte de sa zone de Vie vers celle des Blessures, face cachée, en la pivotant de 90° vers la droite. Chaque fois qu'un Samouraï se remet d'une Blessure, il transfère une carte dans l'autre sens.

Mort d'un Samouraï

Un Samouraï est tué dès qu'il n'a plus de cartes dans sa zone de Vie. Le joueur retire alors de la partie toutes ses gorgées de saké (présentes sur ses cartes et sa fiche) et défausse les cartes de sa main ainsi que toutes ses cartes en jeu (Disciples, armes et objets). Il conserve seulement les cubes Pas du côté où ils sont les moins nombreux (peu importe le côté en cas d'égalité) et retire les autres cubes (les Samouraïs en vie possédant des Disciples entre les Pas retirés les reprennent en main). Le joueur retourne enfin sa fiche Samouraï et prend les cartes de sa zone des Blessures, constituant ainsi sa nouvelle main. Il est devenu un cruel et assoiffé **Esprit d'Enma**.

Note : S'il ne reste que deux Samouraïs en vie, le joueur retire deux alignements de cubes afin de conserver seulement le plus court sur la table. Les Déplacements des deux Samouraïs se feront alors en ajoutant ou en retirant des cubes Pas.

Les Esprits d'Enma

Enma, le dieu cruel de la mort, est avide de saké. Tandis que les samouraïs s'affrontent pour le précieux breuvage, le dieu des enfers se tient aux aguets pour s'emparer des âmes des vaincus afin de les asservir : c'est seulement à travers eux qu'il pourra savourer le plus exquis des alcools japonais !

Quand un Samouraï est tué, il devient un Esprit d'Enma. Sa main est constituée des cartes présentes dans sa zone des Blessures. Mais un Esprit voit tout à l'envers et utilise seulement le dos des cartes pour les jouer !

Attention : un Esprit n'est pas un Samouraï et ne subit donc pas les effets des cartes et des capacités spéciales qui visent les Samouraïs.

- Les Actions des Esprits

Les Esprits ne peuvent utiliser ni arme ni objet et ne se déplacent pas autour de la table car ce sont des êtres incorporels. Ils utilisent les cartes uniquement du côté dos dans un seul but : voler des gorgées de saké. Les Esprits ont une seule contrainte : ils peuvent jouer les cartes qu'ils ont en main uniquement si leur dos correspond à celui de la carte au sommet de la pioche.

Durant son tour, un Esprit d'Enma accomplit les actions suivantes :

1. Utiliser le *Pouvoir d'ivresse*.
2. Piocher une carte.
3. *Tourmenter* un Samouraï OU *Voler* du saké du Masu.

S'il est attaqué, un Esprit peut *se dématérialiser*.

- Pouvoir d'ivresse

Un Esprit commence son tour en utilisant son *Pouvoir d'ivresse*, en se référant au dos de la carte au sommet de la pioche.



Poussée : ajouter ou retirer un cube Pas n'importe où.



Bagarre : transférer une gorgée de saké présente sur la carte d'un Samouraï sur une autre carte sans saké appartenant au même Samouraï.



Somnolence : tirer une carte dans la main d'un Samouraï pour la donner à un autre Samouraï.

- Piocher une carte

Après avoir utilisé son *Pouvoir d'ivresse*, l'Esprit pioche une carte et l'ajoute à sa main.

- Voler du saké du Masu

Un Esprit peut choisir ensuite de prendre 1 gorgée de saké du Masu pour la placer sur sa fiche.

- Tourmenter un Samouraï

S'il décide de ne pas voler de saké du Masu, l'Esprit peut *tourmenter* un Samouraï. Il annonce le Samouraï visé et joue, de sa main, des cartes dont le dos est identique à celui de la carte au sommet de la pioche. Le nombre de cartes jouées correspond au nombre de gorgées de saké volées au Samouraï visé. Peu importe la distance et les armes car un Esprit peut s'en prendre à n'importe quel Samouraï. *Les Esprits d'Enma s'entraident pour gagner* : les autres Esprits d'Enma peuvent jouer des cartes dont le dos correspond pour permettre de voler un nombre équivalent de gorgées de saké supplémentaires. Le Samouraï visé peut se défendre en appliquant les règles de Défense, en s'opposant au vol de gorgées de saké comme s'il s'agissait de prévenir des dommages. Le Samouraï choisit où retirer les gorgées de saké perdues. L'Esprit place les gorgées de saké volées sur sa fiche, sur celle d'un autre Esprit (qui peut ne pas avoir aidé) ou les répartit comme bon lui semble entre les Esprits.

Attention : *Tourmenter* est une action spéciale des Esprits qui n'est pas considérée comme une Attaque ; elle n'est donc pas affectée par les cartes visant les Attaques.

- Se dématérialiser

Un Samouraï peut attaquer un Esprit pour lui faire perdre les gorgées de saké qu'il a amassées. Un Samouraï peut toujours attaquer un Esprit quelle que soit la valeur de Pas de son arme : toute arme est efficace contre les Esprits ! Quand un Esprit subit une Attaque de la part d'un Samouraï, il peut l'esquiver en *se dématérialisant* s'il joue une carte dont le dos correspond à celui de la carte au sommet de la pioche. S'il ne joue pas de carte, l'Esprit doit retirer une gorgée de sa fiche pour chaque dommage reçu. *Les Esprits d'Enma s'entraident pour gagner* : quand un Esprit subit une Attaque, n'importe quel autre Esprit peut jouer une carte pour lui permettre de *se dématérialiser*.

David vient d'être tué par Camille. David défaisse donc sa main, toutes ses armes et tous ses objets. Il prend ensuite les cartes de sa zone des Blessures pour constituer sa nouvelle main. Au début de son tour, David utilise son Pouvoir d'ivresse. La carte au sommet de la pioche a un dos portant l'icône Bagarre : David utilise son pouvoir sur Camille et transfère la gorgée de saké des Points de vie de Camille sur le Katana de celui-ci. David pioche ensuite une carte et décide de Tourmenter Camille. C'est le dos Somnolence qui figure maintenant au sommet de la pioche et David a en main 2 cartes avec ce dos. Il joue les 2 pour attaquer Camille qui ne peut se défendre avec son Wakizashi car c'est son Katana qui se trouve dans la zone de Défense, et celui-ci ne peut être utilisé du fait de la gorgée de saké transférée par David. Bruno, lui aussi Esprit, joue 1 carte Somnolence pour aider David. Pour se défendre, Camille joue une carte de valeur 2 en Défense, perdant par conséquent 1 seule gorgée de saké, volée par David. Ce dernier la prend et la donne à Bruno qui a plus de cartes en main et de meilleures chances de se défendre. C'est au tour d'Alain qui décide d'attaquer Bruno avec son Katana pour une valeur finale de 4 en Attaque, mais Bruno joue une carte au dos Somnolence et se dématérialise pour esquiver l'Attaque. Alain renouvelle toutefois son Attaque avec une valeur finale de 3 et cette fois-ci Bruno, qui n'a plus de cartes au dos Somnolence, ne peut esquiver l'attaque et doit retirer 3 gorgées de saké en sa possession : il n'en a que 2 et les élimine donc toutes les deux !

Le Tour fatal et la fin du jeu

Dès qu'un joueur retire la dernière gorgée de saké du Masu, il retourne ce dernier et son tour est terminé. Il en entame aussitôt un nouveau : le Tour fatal ! Chaque joueur dispose alors d'un dernier tour pour éliminer ses adversaires.

A l'issue du Tour fatal, le Samouraï le plus ivre, c'est-à-dire celui possédant le plus de gorgées de saké sur sa fiche et ses cartes, peut s'enorgueillir d'avoir battu les autres Samouraïs. Il gagne la partie s'il possède plus de saké que tous les Esprits d'Enma réunis.

Seppuku : Les autres Samouraïs, humiliés, *se font seppuku pour se laver du déshonneur de la défaite* (ils sont éliminés de la partie). Si des Samouraïs se retrouvent à égalité pour le plus grand nombre de gorgées à la fin du Tour fatal, alors les autres Samouraïs *se font seppuku* et un nouveau Tour fatal commence afin qu'il ne reste qu'un seul Samouraï en vie !

Victoire des Esprits d'Enma

Les Esprits combattent en équipe et gagnent seulement en équipe : si, à la fin du Tour fatal, les Esprits possèdent en commun plus de gorgées de saké que le Samouraï survivant, ils ont servi avec honneur leur maître Enma qui remporte la victoire et ils gagnent en équipe la partie ! Attention : la règle du **Seppuku** s'applique aussi aux Esprits, l'orgueil ne disparaissant pas une fois devenu immatériel. Si, à la fin du Tour fatal, les Esprits possèdent en commun moins de gorgées de saké que le Samouraï survivant, alors il *se font seppuku* dans l'autre monde !

Les Lieux

Le Japon est riche en lieux pittoresques et les samouraïs trinquent partout avec leur alcool préféré. Si vous en avez assez de vous battre dans une auberge enfumée, changez d'air ! En début de partie, vous pouvez décider de situer le combat dans un des cadres représentés par les cartes Lieu. Chaque lieu dispose d'une règle spéciale décrite sur sa carte, modifiant les règles habituelles.

BRÈVE EXPLICATION DES CARTES

Les samouraïs sont des hommes peu loquaces, c'est pour cela que le texte des cartes est réduit à l'essentiel et que tout est y représenté par des symboles. Afin d'éviter toute confusion déshonorante, vous trouverez décrit ci-dessous l'effet de chaque carte.

Cartes Événement

Achat d'ivrogne : défausser n'importe quelle carte arme/objet d'un Samouraï.

Baguettes de jet : effectuer 2 Attaques à distance, chacune de valeur 1, à 2 Pas ou plus ; deux Samouraïs différents peuvent être visés.

Blessures feintes : regagner 2 Points de vie.

Boulettes en pleine figure : un Samouraï à 4 Pas ou plus défausse 2 cartes de son choix de sa main.

Estomac sensible : retirer 1 gorgée de saké possédée par un Samouraï.

Lanternes éteintes : retirer de la partie 2 Pas n'importe où.

Pétards : les autres Samouraïs défaussent une carte.

Puanteur stratégique : ajouter à la partie 2 Pas (pris dans la boîte) n'importe où.

Ramen brûlant : effectuer une Attaque à distance de valeur 2, à 3 Pas ou plus.

Rugissement (burp !) : brûler 1 gorgée de saké et effectuer une Attaque à distance de valeur 4, à 2 Pas.

Sakuragi : piocher 2 cartes.

Cartes Interruption

Tituber : annuler le Déplacement (même avec iaïdo) d'un adversaire.

Vision double : annuler l'Attaque (même à distance ou avec iaïdo) d'un adversaire.

Cartes Arme/Objet

Armure improvisée : +1 en Défense.

Bol de riz : brûler 1 gorgée de saké et regagner 2 Points de vie.

Flacon : brûler 1 gorgée de saké et piocher 2 cartes.

Pipe : brûler 1 gorgée de saké et tous les autres Samouraïs défaussent une carte.

Sandales : +1 en Déplacement.

Conception et Game Design : Matteo Santus

Illustrations, graphismes et mise en page : Jocularis

Traduction : Rodolphe Duhil

Testeurs en chef : Matteo Santus, Jocularis, Achille Crosignani, Andrea "Liga" Ligabue

Testeurs : Roberto Petrillo, Matteo "Yupa" Ragazzetti, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Riccardo Ferri, Massimiliano Scorta, Tommaso Landi, Lorenzo Tucci Sor-

rentino, Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino, Daniele Piatti, Alessandro Bragalini, Claudio

"Jones" Padovani, forum Tana dei Goblin, forum Inventori di Giochi, forum BGG, Diego, Bruno, Burtu, Sabri et Simo, Davide Scalambrino, Marco "Iz" Valtriani, Dario Villa, Francesco "Kaiju" Pandini, Michela "Mikò" Pandini, Irene Crosignani, Elena Pappazzo, Andrea Sacchi.

Ce jeu est dédié à Gomez.



研長 酒侍 & SAMURAI

SAMOURAÏS

Date Masamune

Défaussez une carte pour gagner +1 ✂

Hojo Masako

A la fin de votre tour, vous pouvez effectuer 1 🏯

Ito Ittosai

Vous pouvez jouer 3 cartes durant votre tour.

Jubei Mitsuyoshi

Choisissez les cartes Points de vie à piocher.

Musashi Miyamoto

Utilisez indifféremment ✂ ou 🏯 pour les actions d'Attaque et de Défense.

Takezaki Suenaga

Piochez 1 carte si vous infligez au moins un dommage à un Samouraï (sans l'intermédiaire des Disciples).

Tomoe Gozen

Vous pouvez piocher les deux cartes au début de votre tour plutôt qu'à la fin.

Yagiu Munenori

Défaussez n'importe quand une carte pour regagner 1 Point de vie.

LIEUX

Distillerie

Chaque Samouraï boit, au début de son tour, 1 🍷 gorgée de saké sans jouer de carte.

Dojo

Un Samouraï qui joue une arme effectue immédiatement une Attaque gratuite en utilisant les valeurs d'Attaque et de Pas de l'arme.

Cimetière

Esprits d'Enma : après avoir utilisé leur Pouvoir d'ivresse, les Esprits peuvent piocher jusqu'à obtenir la carte au dos de leur choix et l'ajouter à leur main. Les autres cartes piochées sont défaussées.

Thermes

Les Samouraï débutent la partie sans arme. Les Déplacements sont limités à 1 🏯 Pas.