

Le dernier tour (nouvel an)

Lors du dernier tour, le déroulement du jeu est modifié. Chaque joueur effectue uniquement la partie « B » de la phase 2. Les cartes et les jetons poisson sur le plateau sont laissés tels quels. Les joueurs, en commençant par celui dont la force contre les incendies est la plus élevée, disposent d'une dernière action. L'Oyakata peut être déplacé sur une case de rue au choix (y compris celle sur laquelle il commence le tour). Il peut commercer comme d'habitude avec l'étal et l'un des artisans des 2 arrières-salles. Lors de ce tour, les compteurs de niveaux d'expérience des artisans ne sont pas modifiés si l'Oyakata franchit la case de départ. Par contre, les compteurs sont modifiés normalement quand l'Oyakata effectue une transaction avec les artisans d'un autre joueur. Une fois que le dernier joueur a achevé son tour, la partie se termine.

Fin du jeu et calculs finaux

Une fois le tour du nouvel an terminé, le score final des points d'IKI est calculé. Les points suivants viennent se rajouter au total de points d'IKI de chaque joueur :

Séries de cartes d'artisans

Sur l'ensemble des cartes d'artisans du joueur (qui inclut celles sur le plateau et celles à la retraite), le nombre de types différents permet de bénéficier d'une prime de points d'IKI : 1 type : 1 point ; 2 types : 4 points ; 3 types : 9 points ; 4 types : 16 points et 5 types : 25 points. Le fait pour un joueur de réaliser plusieurs « séries » de ce type ne procure pas de primes supplémentaires, seule la série la plus complète fournit une prime. Les bâtiments ne sont pas un type de carte d'artisan.

Jetons

Poissons : Sur l'ensemble des jetons poissons du joueur, le nombre de saisons différentes rapporte une prime de points d'IKI : 1 saison : 3 points ; 2 saisons : 6 points ; 3 saisons : 10 points ; 4 saisons : 15 points. S'il dispose de poissons d'été ou d'hiver, le joueur ajoute également la valeur en points d'IKI indiquée sur les jetons correspondants.

Boîte à tabac : Le nombre de points d'IKI indiqué par les boîtes de tabac est doublé si le joueur dispose également d'une pipe. À défaut, il ajoute uniquement le nombre indiqué. Avoir plusieurs pipes n'apporte pas de bonus supplémentaire à celui apporté par la première.

Exemple (figure 10) : Le jeton boîte à tabac de droite rapporte 3 points d'IKI, celui de gauche 4 points d'IKI. Comme le joueur dispose également d'un jeton pipe, ces points sont doublés (6 + 8 = 14 points au total).

Fig. 10



Cartes de bâtiment

La valeur en points d'IKI fournie par les cartes de bâtiment est ajoutée aux points du joueur.

Ressources

Les ressources restantes sont converties en points d'IKI de la manière suivante : koban -> 3 points, stèle de bois -> 1 point, 5 mons -> 1 point. Les sacs de riz et les sandales restantes ne rapportent rien.

Règle pour 2 ou 3 joueurs

Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, la piste ikizama est réduite à 4 cases. La case la plus à gauche n'est pas utilisée.

Règle pour 2 joueurs

Lors d'une partie à 2 joueurs, les 4 arrières-salles de couleur ne sont pas utilisées, les joueurs ne peuvent pas y placer de cartes.

À la fin de chaque mois, quand le second joueur a terminé son tour, l'un des deux joueurs prend une carte parmi les artisans restants et la place dans une arrière-salle au choix. Si de l'argent est présent sur cette carte, les pièces retournent au bureau du magistrat. S'il n'y a plus d'arrière-salle de libre, rien ne se passe. À la fin des mois impairs, le premier joueur effectue cette action ; à la fin des mois pairs, c'est le second joueur.

Si l'artisan en question n'est pas employé par un joueur, aucun kobun n'est placé sur la carte. Les Oyakata peuvent néanmoins commercer normalement avec lui.

Lorsqu'un joueur a commercé avec cet artisan, au lieu de progresser en niveau, la carte est définitivement retirée de la partie. Si un incendie se déclare dans sa salle, la carte est directement retirée du jeu. Lors du calcul des primes de regroupement pendant le bilan des comptes, ces cartes neutres sont comptabilisées pour évaluer les types présents dans chaque groupe.

* Les cartes suivantes : Teinturier (*cloth dyer*), Cureur d'oreilles (*Ear cleaner*), Vendeur ambulant de gyozas (*dumpling peddler*), Oiseleur (*bird catcher*), Vermisseur (*makie-shi*), Samourai, Vendeur ambulant de charbon (*charcoal peddler*) et Croupier sont des cartes issues des paliers atteints lors de la campagne de financement participatif du jeu (Kickstarter). Il est possible d'ajouter tout ou une partie de ces cartes au jeu. Cependant, il est recommandé de ne pas les utiliser lors des premières parties.

Crédits

Conception : Koota Yamada
Illustrations : Dommiy

Traduction anglaise : Kazuki Ito, Bruce Yee
Mise en page des règles et conception de la boîte : TANSAN&Co.
Traduction française : Olivier Lafon
Mise en page des règles en français : Léonard Crettaz
Planification stratégique : Kozi Nakagawa, Ph. D.

Remerciements : Lorna, Joe Huber, Peer Sylvester, Phoenix Kwan, Dave Watson, Laura Lynn Walsh, Derek Baver, Nathan Hunley, Jose Manuel Lopez Cepero, Sakashin, Yukicha, Hokaccho, Egu, Kamui, Yokoazu, Jijiciao, et les membres de Imagine GAMES.

©UTSUROI, Tous droits réservés

IKI

A game of Edo Artisans

Contenu de la boîte

Plateau de jeu
- 1 plateau de jeu

Cartes
- 56 cartes d'artisan (+8 dans la version kickstarter)
- 6 cartes de bâtiment

Pièces en bois
- 4 Oyakata (+4 Geishas dans la version kickstarter)
- 16 Kobun (+ 16 Kobun kimono dans la version kickstarter)
- 4 cylindres
- 13 marqueurs ronds
- 15 octogones: stèles de bois
- 24 hexagones: sacs de riz

Éléments du punchboard
- 50 pièces de monnaie (32 pièces de 1 mon et 18 pièces de 4 mons)
- 8 pièces d'or ovales (Koban)
- 20 jetons sandales
- 8 jetons poissons (2 poissons de printemps, 2 d'été, 2 d'automne et 2 d'hiver)
- 4 jetons pipe
- 4 jetons boîte à tabac
- 4 tuiles d'incendie
- 1 livret de règles

IKI : un jeu des artisans d'Edo

IKI est un jeu de gestion sur le thème de l'activité commerciale dans la culture de l'époque Edo (1603-1868). Dans le quartier de Nihonbashi se trouvait le marché le plus animé de l'époque. Le long de la grande rue de Nihonbashi, toutes sortes de commerçants installaient leurs étals, tels que des vendeurs de riz ou de tabac, attirant une foule de clients. À côté de Nihonbashi, se tenait un marché aux poissons, auquel de nombreux bateaux apportaient leurs cargaisons et où résonnaient les appels des acheteurs et des vendeurs. Dans les maisons autour de la grande rue habitaient des artisans et des marchands. Ils disposaient de compétences variées nécessaires à la vie quotidienne des habitants de la ville d'Edo. Selon les estimations, entre 700 et 800 métiers différents étaient représentés dans la ville d'Edo. Les charpentiers, les tisseurs de tatamis, les imprimeurs d'estampes, les colporteurs, les échoppes de vendeurs de tempuras ou de sushis, les geishas, les prêtresses vendeuses de porte-bonheurs, les comédiens de kabuki et bien d'autres métiers sont représentés dans ce jeu sous la forme de cartes. Le plateau de jeu est inspiré de la magnifique peinture "Kidaishouran" (熙代勝覽), qui date de cette époque. « Kidaishouran » est un panorama de la grande rue de Nihonbashi en 1805 sur un rouleau de 12 mètres de long. 1600 personnes et animaux ainsi que 90 étals de vendeurs y sont représentés minutieusement. Il s'agit non seulement d'un précieux document qui présente l'apparence des habitants d'Edo, mais surtout une fascinante vision racontant l'effervescence de l'époque. L'inspiration pour le jeu "IKI : un jeu des artisans d'Edo" vient des travaux du peintre japonais Kazuma Mitani (三谷一馬) et de ses recherches sur la culture de l'époque Edo. Je l'en remercie.

But du jeu

Le but du jeu est de traverser les 4 saisons d'une année à Edo et de devenir le meilleur Edokko, "l'enfant d'Edo" (un personnage veillant au bien-être et à la prospérité de la ville et de ses habitants ; une incarnation de l'esprit de l'époque). Les joueurs recrutent des artisans et autres commerçants, les font travailler et progresser avec de l'argent et de la nourriture. Le gagnant est le joueur qui a acquis le plus de points d'IKI, un concept philosophique de l'époque qui était considéré comme un idéal de vie. Connaître les subtilités de la nature humaine, être courtois et raffiné, tels étaient les qualités du vrai maître de l'IKI. En cas d'égalité, les joueurs qui ont le même score sont départagés par leur force contre les incendies (indiquée par la position de leur jeton sur la piste correspondante). Si leurs jetons sont sur la même case, celui qui a son jeton sur le dessus gagne la partie.

Version de la règle française : v2.0

Mise en place

Désignation du Premier joueur

Le joueur qui est le meilleur artisan est désigné premier joueur. Le second joueur est son voisin en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite. À partir du second mois, c'est le joueur avec le plus de force contre les incendies qui commence. Chaque joueur choisit une couleur.

Piste de comptage des points d'IKI

Chaque joueur place un pion de sa couleur sur le marqueur 0 de la piste. Lorsqu'il gagne ou perd des points de IKI, il déplace d'autant son jeton sur la piste. Si un tour complet est effectué, le joueur double son jeton avec un autre de sa couleur pour l'indiquer.

Calendrier

Placez le marqueur noir de calendrier sur la case du mois 1. À chaque mois correspond un tour de jeu. Une partie se déroule sur 12 mois plus le nouvel an, ce qui fait 13 tours de jeu. Conformément au calendrier traditionnel japonais, les mois 1 à 3 forment le printemps, 4 à 6 l'été, 7 à 9 l'automne, 10 à 12 l'hiver.

À la fin des mois 5, 8 et 11 se produisent des incendies. À la fin de chaque saison (fin des mois 3, 6, 9, 12) un bilan des comptes doit être effectué.

Piste de suivi de la "force contre les incendies"

Chaque joueur dépose un pion de sa couleur sur le marqueur 0 de cette piste. L'ordre d'empilage est important. Le premier joueur place son pion au-dessus des autres, le deuxième juste en-dessous, etc. À chaque tour, cette piste donnera l'ordre de jeu pour la phase 1. Pendant le jeu, lorsque la valeur augmente pour un joueur, il déplace immédiatement son pion vers la droite. S'il y a déjà des pions sur la case d'arrivée, il pose son pion au-dessus des autres. Si un joueur qui dispose déjà de 10 points de force contre les incendies en gagne un nouveau, son pion passe simplement sur le dessus des autres.

Piste Ikizama ("Mode de vie")

Chaque joueur place le cylindre de sa couleur sur la case neutre de la piste. La piste Ikizama décide de l'ordre de jeu et du nombre de mouvements dans la phase 2 du tour. Lors des parties à 2 ou 3 joueurs, seules les cases 1 à 4 sont utilisées.

Ressources de départ

Chaque joueur prend 4 meeples "Kobun" (citadin) de sa couleur (en comptant celui qui doit être placé sur la carte profession de départ), 1 jeton sandales, 1 jeton riz, 1 pièce de 4 mon et 4 pièces de 1 mon (文, monnaie japonaise de l'époque).



Cartes et tuiles

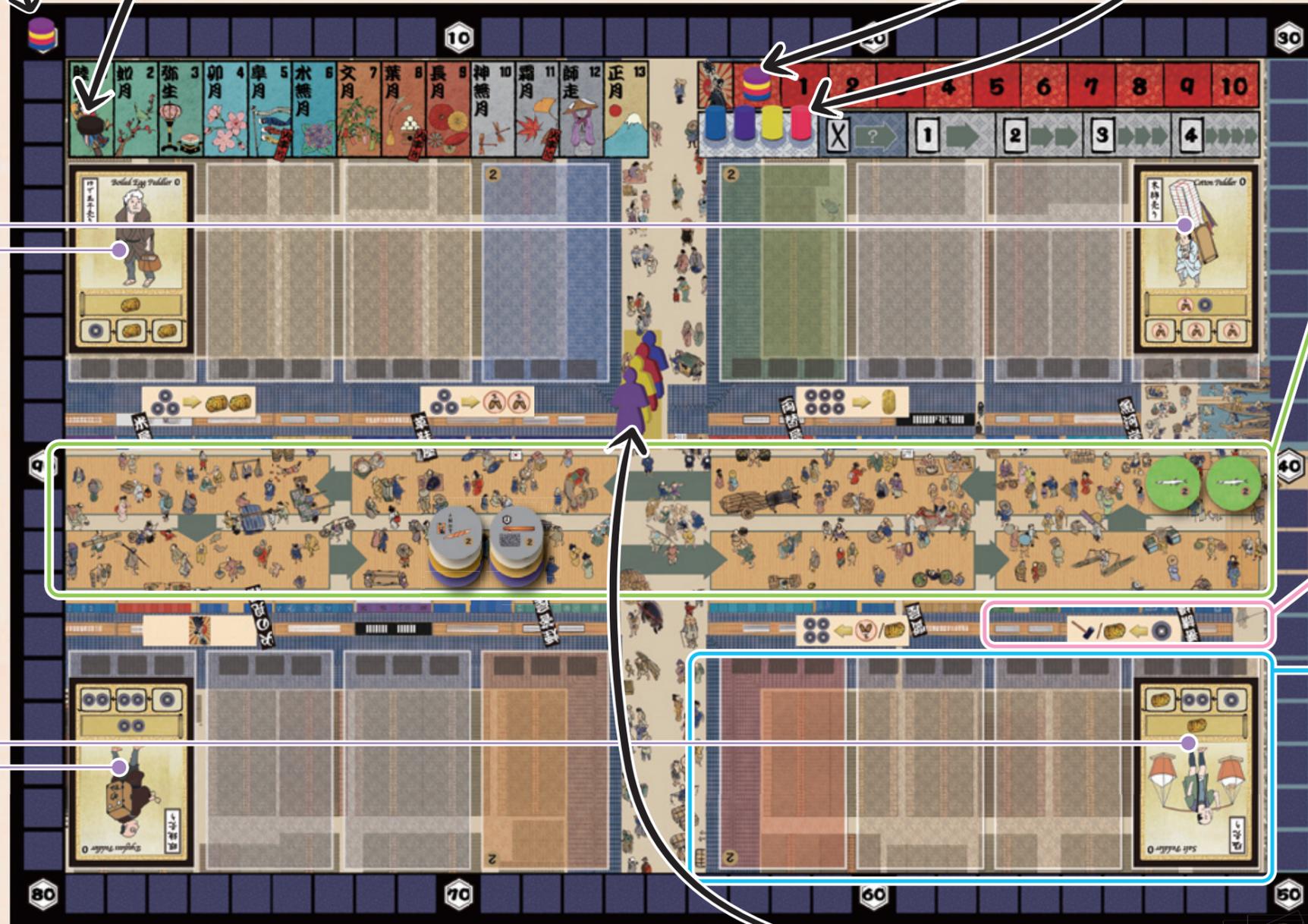
Toutes les cartes sont triées selon le dessin présent au verso. Il y a des cartes pour chaque saison printemps, été, automne, hiver, les 4 cartes de départ, et 6 cartes de bâtiment. Les 4 cartes de départ sont décrites plus loin. Mélangez les 4 paquets correspondant aux cartes de chaque saison et posez-les à côté du plateau en 4 tas faces cachées. Posez les 6 cartes de bâtiment en ligne faces visibles sur le côté du plateau. Mélangez les tuiles d'incendie et posez-les en 1 pile faces cachées à côté du plateau. Enfin, piochez les 4 premières cartes de la pile du printemps et retournez-les en ligne sur le côté du plateau.



Les 4 cartes de départ

Les cartes vendeur de sel (*salt peddler*), vendeur d'œufs durs (*boiled egg peddler*), vendeur de coton (*cotton peddler*), et vendeur de lunettes (*eyeglass peddler*) sont les 4 professions de départ. Le dernier joueur en choisit une, puis il choisit l'une des arrières-salles des 4 coins du plateau et y dépose sa carte. Il pose finalement un de ses 4 meeples kobun au début du compteur d'expérience, situé en dessous du coin inférieur-gauche de la carte.

Ensuite, l'avant dernier joueur choisit une carte de la même manière et la place, ainsi qu'un de ses 4 kobun, et ainsi de suite pour les autres joueurs. Finalement, le premier joueur place la dernière carte. Si l'on joue à 2 ou à 3, les cartes non utilisées sont retirées du jeu.



La grande rue

Il y a 8 cases dans la grande rue. Les Oyakata (chefs de quartier) partent de la case de départ et parcourent toujours la rue dans le sens des flèches (contraire des aiguilles d'une montre). Les Oyakata peuvent commercer avec les étals au bord de la rue, et avec les occupants des arrières-salles situées en retrait.

Placement des jetons

Les jetons sont déposés face visible. Dans l'étal du vendeur de pipes, placez en pile les jetons boîte à tabac et les jetons pipe, dans l'ordre suivant : gris en haut, puis jaune clair, orange, et violet en dessous. Dans l'étal du vendeur de poissons, placez deux jetons de poisson de saison (printemps).

Les étals

Au bord de chaque case de la grande rue se trouve un étal de commerçant. Il y a donc en tout 8 étals de commerçants, et chacun permet d'effectuer des actions différentes (expliquées plus loin).

Les arrières-salles

4 maisons (*nagaya*) sont représentées autour de la grande rue, séparées également les unes des autres par des ruelles. Dans chacune d'elles se trouvent 4 arrières-salles, et dans chaque arrière-salle ne peut habiter qu'un seul artisan. Les 4 arrières-salles d'une même maison forment un groupe (ce groupe est pris en compte lors du bilan des comptes). De plus, les 4 arrières-salles de couleurs différentes forment également un groupe. Cependant, installer un artisan dans les arrières-salles de couleur coûte 2 mon supplémentaires. Enfin, chaque couple d'arrière-salles accessibles par une même case de la grande rue forme une boutique.

Les pions restants argent, sandales, riz, bois et koban sont rassemblés en tas hors du plateau, et constituent le bureau du magistrat (la banque).

cartes de bâtiment



Zone de départ

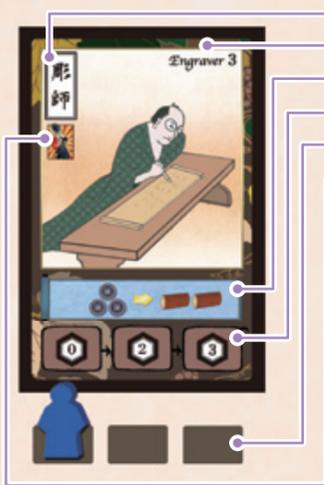
Chaque joueur place son meeples Oyakata sur la case de départ au centre du plateau.

Tuiles incendie



Explication des éléments du jeu

Les cartes d'artisan



- **Nom de la profession** en japonais.
- **Nom de la profession** en anglais et coût de recrutement.
- **Compétence** : compétence particulière de cette profession (voir plus loin).
- **Revenu** : revenu généré par cette profession et versé à son employeur lors du bilan des comptes.
- **Niveau d'expérience** (compteur indiqué sur le plateau de jeu)
- **Force contre les incendies** (le joueur qui recrute un professionnel avec ce symbole avance immédiatement son jeton sur la piste de force contre les incendies, de 1 ou 2 cases).

Lorsqu'un joueur recrute un artisan, il paye le coût de recrutement indiqué sur la carte au bureau du magistrat, et le place dans une arrière-salle vide. Le joueur pose ensuite un kobun de sa couleur sur la première case du compteur d'expérience, juste en dessous du coin inférieur gauche de la carte. Si le joueur ne dispose plus de kobun, ou si toutes les arrières-salles sont utilisées, il ne peut pas recruter. La position du kobun indique le niveau actuel de l'expérience de l'artisan.

En bas de la carte de l'artisan, se trouve une piste de 3 cases (positionnée juste au-dessus de la piste d'expérience), indiquant le revenu généré par ce professionnel lors du bilan des comptes, selon son niveau d'expérience. Certaines cartes comme le marionnettiste (Puppeteer) ou le souffleur de verre (Glassblower) commencent directement au niveau 2, le kobun est alors placé directement à ce niveau lors du recrutement.

Quand l'expérience augmente, le kobun est déplacé d'une case vers la droite. Quand le kobun se retrouve sur la dernière case de droite et que son expérience doit encore être augmentée, cet artisan part obligatoirement et immédiatement à la retraite. Les cartes des artisans partis à la retraite sont enlevées du plateau et placées à côté du joueur. Même une fois parti à la retraite, l'artisan continue de générer un revenu lors du bilan des comptes. Le revenu généré par un artisan à la retraite correspond à celui du niveau maximal de la carte (case de droite). Un artisan à la retraite ne consomme pas de sacs de riz. Dans la zone normalement utilisée pour le revenu, certaines cartes indiquent sur un rouleau gris une capacité qui est fournie par l'artisan une fois parti à la retraite, décrites dans le paragraphe « Rôle de l'artisan à la retraite ». Ces cartes ne fournissent donc pas de revenus au moment du bilan des comptes. Ces artisans aussi doivent prendre 3 niveaux d'expérience avant de partir à la retraite, sauf le marionnettiste (Puppeteer) qui a un rouleau plus petit et commence directement au niveau 2.

L'expérience peut se gagner de trois façons :

1. Quand un joueur utilise la compétence d'un artisan employé par un autre joueur, l'artisan progresse d'un niveau. Quand un joueur utilise la compétence d'un artisan qu'il a lui-même recruté, l'artisan ne prend pas d'expérience.
2. Quand l'Oyakata d'un joueur effectue un tour complet de la grande rue, au moment où il repasse devant l'emplacement de départ, toutes les cartes d'artisan employées par ce joueur augmentent d'un niveau d'expérience. Cette augmentation a lieu lors du déplacement de l'Oyakata et avant qu'il ne fasse de transactions avec les artisans de sa case d'arrivée.
3. Certaines compétences d'artisan permettent d'augmenter le niveau d'expérience d'une carte contre de l'argent.

Il y a 5 types de cartes d'artisan : maître, artisan, marchand, colporteur, et spécial (figure 1)

Chaque type de carte se distingue par la couleur de son pourtour : maître = rouge, artisan = marron, marchand = vert, colporteur = jaune, spécial = violet. Les types de cartes permettent de calculer des primes selon l'occupation des arrières-salles lors du bilan des comptes. À la fin du jeu, une prime est également ajoutée aux points d'IKI en fonction du nombre de types d'artisans employés par le joueur (sur le plateau et partis à la retraite).

Compétences et revenus

Compétences : La compétence particulière de l'artisan est expliquée sur le rouleau situé juste sous l'image principale de la carte (figure 2). Le rôle de l'artisan dépend de la couleur du rouleau. Il indique de quelle manière s'effectuent les transactions avec l'Oyakata qui lui rend visite. Concrètement, le joueur de l'Oyakata qui rend visite à l'artisan bénéficie de l'effet de la compétence.

- Rouleau jaune : l'artisan fournit gratuitement une ressource prise dans le bureau du magistrat et remise au joueur. S'il s'agit de points d'IKI, le joueur déplace immédiatement son jeton sur la piste de comptage des points d'IKI. Certains artisans fournissent plutôt un point de force contre les incendies.
- Rouleau bleu : en échange de ressources, l'artisan fournit un effet ou d'autres ressources. L'échange se fait avec le bureau du magistrat. S'il s'agit de points d'IKI, le joueur déplace immédiatement son jeton sur la piste de comptage des points d'IKI (il n'est pas possible de choisir d'être en négatif sur cette piste, si le joueur n'a pas assez de points d'IKI il ne peut pas réaliser la transaction).
- Rouleau violet : négociation spéciale.

Revenus : Au bilan des comptes, le revenu est la somme que reçoit l'employeur de l'artisan. Quelques cartes ne fournissent aucun revenu. À la place, dans la zone utilisée pour le revenu, une compétence est indiquée, laquelle sera prise en compte une fois l'artisan parti à la retraite. Ces cartes sont reconnaissables à leur contour de couleur grise et doivent acquérir 3 niveaux d'expérience avant de partir à la retraite. Les ressources riz, bois, pièces de monnaie, sandales et Koban ne sont pas limitées.

Explications des cartes de profession particulières

Description des compétences spéciales :

1. permet d'échanger un point d'IKI contre 5 mons, sauf si les points d'IKI du joueur sont à 0.
2. permet d'augmenter d'un niveau l'expérience de l'un de ses artisans en payant 2 mons au bureau du magistrat.
3. permet de recevoir 4 points d'IKI. Mais tous les autres joueurs gagnent aussitôt 2 mons du bureau du magistrat.
4. permet de construire un bâtiment (le coût du bâtiment est alors diminué d'une stèle de bois).
5. permet d'échanger la position de deux cartes d'artisan sur le plateau (quel que soit leur employeur). Les kobuns sont déplacés avec les cartes. Il est possible par ce biais d'échanger une carte sur un emplacement normal avec une autre sur un emplacement coloré, sans échange d'argent. Les bâtiments ne peuvent pas être déplacés.

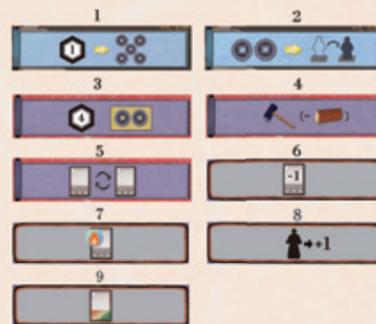
Rôle de l'artisan à la retraite :

6. Payer 1 mon de moins lors des recrutements.
7. Sauver un artisan employé par le joueur lors d'un incendie. Cette capacité ne s'utilise qu'une seule fois au cours de la partie. Pour indiquer que la capacité a été utilisée, la carte doit être inclinée de 90°. Les bâtiments ne peuvent pas être sauvés de cette manière. L'incendie n'est pas stoppé et continue de se propager normalement.
8. Avancer l'Oyakata d'une case supplémentaire lors de son déplacement. Cette capacité (pas obligatoire) est utilisable une fois par tour et peut se cumuler avec l'utilisation de sandales.
9. À la fin du jeu, lors du comptage des points attribués selon le nombre de types de cartes, la carte de cet artisan peut être considérée comme étant d'un autre type.

Fig. 1



Fig. 2



Explications des cartes de bâtiments

Fig. 3



Les icônes en dessous du nom en japonais mentionnent le coût de construction du bâtiment. Les icônes en dessous de l'illustration principale indiquent le nombre de points d'IKI que rapporte le bâtiment à la fin de la partie.

Exemple (figure 3) : le bâtiment rapporte 3 points d'IKI pour chaque pion sandales que l'on possède à la fin du jeu.

L'icône en forme de marteau indique qu'il est possible de construire un bâtiment. Cette icône est présente parmi les compétences de quelques cartes d'artisan, et sur l'étal du contremaître. Lors de la construction d'un bâtiment, sa carte doit être placée dans une arrière-salle vide de la même manière que pour une carte d'artisan. Pour construire dans une arrière-salle de couleur il faut payer 2 mons. Le joueur place ensuite un kobun sur la carte. Si plus aucun kobun n'est disponible, il n'est pas possible de construire. Les kobuns placés sur des bâtiments sont donc immobilisés jusqu'à la fin de la partie, sauf si le bâtiment est détruit par un incendie. Si le bâtiment est détruit par un incendie, sa carte est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Explications des jetons

L'argent : Les pièces de 1 mon et de 4 mons utilisées dans le jeu sont basées sur la monnaie couramment utilisée à l'époque Edo (NDT : 文, prononcez « monne »).

Les kobans : Ils sont utilisés pour financer les constructions de bâtiments. Ceux qui sont conservés à la fin du jeu rapportent 3 points d'IKI chacun. Ils sont basés sur les pièces d'or utilisées à l'époque Edo (NDT : 小判, prononcez « kobanne »).

Les sandales : elles s'utilisent lors du déplacement des Oyakata. Ces derniers peuvent être déplacés d'une case supplémentaire par jeton sandales dépensé.

Les poissons : pour chaque saison, 2 pions poissons sont disponibles. Leur prix est indiqué sur le jeton. Le type de poisson change avec la saison : Shira-uo au printemps, thon rose (*katsuo*) en été, bar japonais (*suzuki*) en automne, dorade (*tai*) en hiver.

Les sacs de riz : lors du bilan des comptes, chaque joueur remet un sac de riz à chaque artisan qu'il emploie présent sur le plateau.

Les stèles de bois : Elles sont utilisées pour les constructions. Celles qui sont conservées à la fin du jeu rapportent 1 point d'IKI chacune.

Les pipes : Il y en a 4. Leur coût et l'icône représentant leur effet sont indiqués sur le jeton.

Lorsqu'un joueur achète une pipe, sa "force contre les incendies" augmente immédiatement, comme indiqué sur le jeton.

Les boîtes à tabac : Il y en a 4. Leur coût et leur valeur en points d'IKI sont indiqués sur le jeton. Leur conversion en points d'IKI s'effectue à la fin du jeu.

Si le joueur dispose également d'au minimum 1 jeton pipe, le gain en points d'IKI est multiplié par 2.



Explications des étals

***Attention** : les ressources ne peuvent pas s'échanger directement entre les joueurs. Les ressources achetées, échangées et utilisées sont prises ou rendues au bureau du magistrat. ***Attention** : les actions ne peuvent être effectuées qu'une fois par tour (sauf au bureau de change).

Le vendeur de sandales

2 jetons sandales peuvent y être achetés pour 2 mons. Il n'est pas possible de n'en acheter qu'un.



Le prêteur sur gage

1 sac de riz ou 1 jeton sandales peuvent y être vendus par le joueur contre 4 mons (il n'est pas possible de cumuler ces deux actions).



Vendeur de riz

2 sacs de riz peuvent y être achetés pour 3 mons. Il n'est pas possible de n'en acheter qu'un.



La tour de surveillance contre les incendies

Permet d'augmenter la force contre les incendies de 1. Le marqueur de la piste correspondante doit être immédiatement déplacé d'une case vers la droite. S'il arrive sur une case où est déjà présent le pion d'un autre joueur, le pion qui vient d'être déplacé est disposé au-dessus.



Le vendeur de pipes

Des pipes et des boîtes à tabac peuvent y être achetées. Seuls les jetons présents sur le dessus des piles peuvent être achetés. Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule pipe et qu'une seule boîte à tabac par tour (il est possible d'acheter les deux à la fois). Le gain en point d'IKI n'est reçu par le joueur qu'à la fin du jeu.



Le marché aux poissons

Des poissons peuvent y être achetés (un même joueur ne peut y acheter qu'un seul jeton par tour). Les poissons d'été et d'hiver coûtent cher mais fournissent des points d'IKI supplémentaires, uniquement à la fin du jeu.

Le contremaître

Pour 1 mon, permet au choix d'acheter un sac de riz ou de construire un bâtiment (il n'est pas possible de cumuler ces deux actions).

Le bureau de change

1 koban peut y être acheté contre 6 mons. Un même joueur ne peut effectuer cette action que 2 fois au maximum dans un tour (soit 2 kobans contre 12 mons).



Relation entre les étals et les arrières-salles

À l'arrière de chaque étal se trouvent deux arrières-salles dans lesquels résident les artisans. Concrètement, chaque case de la grande rue se trouve en relation avec un étal et deux artisans.

Déroulement du jeu

Chaque tour se compose de deux phases de jeu. La première phase est celle du mode de vie, pendant laquelle les joueurs décident de leur position sur la piste Ikizama. La seconde phase est celle des actions. Une fois que tous les joueurs ont effectué la première phase, il convient de passer à la seconde.

Phase 1 : Phase de placement sur la piste Ikizama

Les joueurs décident pendant cette phase de l'ordre de jeu qui sera le leur pendant la phase 2, en même temps que la distance qu'ils pourront parcourir (figure 4). Uniquement le premier mois, l'ordre de jeu de la phase 1 s'effectue à partir du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. À partir du second mois, la piste de force contre les incendies indique l'ordre des joueurs : le joueur dont la force est la plus élevée joue en premier, puis celui dont la force est la deuxième plus élevée, et ainsi de suite. Lorsque plusieurs joueurs disposent de la même valeur, et se trouvent ainsi sur la même case de la piste, celui ayant son jeton au-dessus joue en premier. À son tour, chaque joueur place son cylindre sur l'une des 5 cases de la piste Ikizama (lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, la case marquée d'un X sur la gauche de la piste n'est pas utilisée). Le chiffre indiqué sur chaque case précise l'ordre des joueurs en phase 2 ainsi que la capacité de déplacement de l'Oyakata du joueur. Un joueur ne peut pas se placer sur une case de la piste Ikizama déjà occupée par le cylindre d'un autre joueur.

* Si un joueur place son cylindre sur la case marquée d'un X sur la gauche de la piste Ikizama, il jouera le premier en phase 2. Cependant, il ne pourra pas effectuer d'action A (recrutement ou perception de revenu). Il effectuera directement l'action B et pourra se déplacer de 1 à 4 cases (il peut en plus utiliser des sandales), puis fera normalement les transactions.



Une fois que tous les joueurs ont positionné leur cylindre, la phase 2 commence.

Phase 2 : Phase de déplacement

Les joueurs jouent dans l'ordre des cylindres placés sur la piste Ikizama, en commençant par le joueur dont le cylindre est le plus à gauche. Le joueur ainsi désigné pour jouer en premier effectue d'abord une action au choix parmi les deux possibles : recruter ou percevoir un revenu. Il déplace ensuite son Oyakata (il doit effectuer la totalité de son mouvement) et termine par la réalisation des transactions. Une fois que son Oyakata a terminé ses transactions, le tour du joueur prend fin. Le joueur remet son cylindre sur la case 0 de la piste Ikizama. Le joueur suivant dans l'ordre de la piste Ikizama commence son propre tour.

A. Recrutement d'un artisan ou perception de revenus

Le joueur doit choisir une seule action entre le recrutement et la perception d'un revenu.

Recrutement : le joueur peut recruter l'une des cartes exposées sur le bord du plateau en payant le coût indiqué en haut à droite de cette carte. Si de l'argent est présent sur la carte, le joueur le récupère au préalable. Ensuite il paye le coût de recrutement et place la carte dans une arrière-salle de son choix. Le joueur n'a pas le droit de prendre l'argent et de se débarrasser de la carte choisie.

Exemple (figure 5) : Hiroshige (*prénom japonais*) décide de recruter un loueur de livres. Sur cette carte sont placés 2 mons, et le coût de recrutement est de 1 mon. Hiroshige n'a pas un seul mon en sa possession, mais comme il prend au préalable les 2 mons placés sur la carte, il peut payer avec 1 mon le coût de recrutement.

Une fois la carte achetée, le joueur la place dans une arrière-salle vide, et dépose un de ses kobun sur sa piste d'expérience. S'il désire placer la carte dans une arrière-salle de couleur, il doit payer 2 mons supplémentaires.

Si le joueur a déjà placé ses 4 kobuns, ou bien s'il n'y a plus d'arrière-salles de livres, il n'est pas possible de recruter.

Revenu : Plutôt que de recruter, le joueur peut choisir de percevoir un revenu de 4 mons de la part du bureau du magistrat.

B. Déplacement de l'Oyakata et transactions

Déplacement : L'Oyakata doit se déplacer avant de pouvoir effectuer des transactions. Il avance sur les 8 cases de la grande rue en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La case de départ est une case extérieure à la rue et n'est utilisée qu'au démarrage de la partie (elle n'est plus prise en compte lors des déplacements suivants). L'Oyakata avance exactement du nombre de cases choisi à la phase 1, indiqué sur la case de la piste Ikizama sur laquelle le joueur a posé son cylindre. Le joueur peut dépenser un pion sandales pour augmenter son déplacement d'un point. Il n'y a pas de limite au nombre de pions sandales utilisables lors d'un déplacement. Les pions sandales dépensés sont remis au bureau du magistrat. La carte du char à bœufs dispose d'une capacité spéciale modifiant le déplacement, qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, et qui peut être cumulée avec l'utilisation de sandales. Il est possible que plusieurs Oyakatas s'arrêtent sur une même case de la grande rue. Chaque fois que l'Oyakata d'un joueur a effectué un tour complet de la grande rue (lorsqu'il traverse la rue transversale de la case de départ), tous les artisans employés par ce joueur obtiennent un niveau d'expérience supplémentaire. Ce gain est effectué pendant le mouvement de l'Oyakata, avant qu'il ne commence ses transactions.

Transactions : Une fois que l'Oyakata a terminé son déplacement, il lui est possible d'effectuer des transactions avec l'étal ainsi qu'avec un seul des artisans présents dans les 2 arrière-salles en contact avec la case de rue sur laquelle il s'est arrêté. Il ne peut pas choisir de traiter avec les deux artisans. Il peut effectuer des transactions avec l'étal et l'artisan dans l'ordre qu'il souhaite, avec seulement l'un des deux, ou n'effectuer aucune transaction. La transaction avec un artisan est toujours l'utilisation de sa compétence particulière (et pas les revenus) ; la compétence ne peut pas être utilisée deux fois dans le même tour par le même Oyakata. L'employeur d'un artisan ne peut pas empêcher une transaction avec l'Oyakata d'un autre joueur. Lorsqu'un Oyakata effectue une transaction avec un artisan, ce dernier gagne un niveau d'expérience, sauf si l'artisan est employé par le même joueur que l'Oyakata.

Exemple (figure 6) : Sharaku (*prénom japonais*) a choisi en phase 1 d'effectuer 3 déplacements. En phase 2, il décide tout d'abord de ne pas recruter et reçoit donc 4 mons. Il en possédait déjà 3, il se retrouve désormais avec 7 mons. En dépensant un jeton sandales, il déplace son Oyakata de 4 cases, et décide d'effectuer une transaction avec le peintre d'estampes. Il échange 1 point d'IKI contre 5 mons, puis il utilise les services de l'étal (le bureau de change) pour échanger ses 12 mons contre 2 kobans.



Fin du tour

Pour indiquer que les actions de son Oyakata sont terminées, le joueur remet son cylindre sur la case 0 de la piste Ikizama.

Une fois que tous les Oyakata ont agi, le tour se termine. À la fin des mois 5, 8 et 11 des incendies se produisent. À la fin des mois 3, 6, 9 et 12 un bilan des comptes est effectué. De plus, lors de chaque changement de saison les pions poissons restant sur le plateau sont retirés et remis au bureau du magistrat. Ceux de la nouvelle saison sont disposés sur l'étal du marché aux poissons.

Lorsque le tour est terminé, les cartes des artisans qui n'ont pas été recrutés sont laissées en place. Sur chacune de ces cartes est placé 1 mon. Si 1 mon était déjà présent sur une carte, un second mon est ajouté (maximum 2 mons sur une carte). On pioche ensuite 4 nouvelles cartes de la saison en cours et on les dispose à côté de celles restantes. Lors d'un changement de saison, le paquet des cartes de la saison terminée est retiré du jeu. Les cartes de cette saison qui n'ont pas été recrutées sont également retirées du jeu, et l'argent éventuellement présent sur ces cartes est remis au bureau du magistrat. 4 nouvelles cartes sont piochées du paquet de la nouvelle saison puis retournées à côté du plateau de jeu.

Finalement, le marqueur sur le calendrier est avancé d'une case.

Les bilans des comptes

Un bilan des comptes est effectué à la fin des mois 3, 6, 9 et 12 (il n'y en a pas à la fin du tour 13). Sa résolution s'effectue dans l'ordre suivant :

Revenu : Les joueurs perçoivent un revenu de chacun des artisans qu'ils emploient, selon leur niveau actuel d'expérience. Il peut s'agir d'argent, de points d'IKI ou bien de ressources. Les artisans partis à la retraite rapportent un revenu égal au niveau maximum de leur carte.

Prime de regroupement par affinités : Les arrière-salles forment 5 groupes : 4 groupes de 4 arrière-salles (1 groupe par section du plateau isolée par des rues), en plus d'un groupe qui contient les 4 arrière-salles de couleur à l'angle des rues (figure 7). Les arrière-salles de couleur sont donc chacune dans 2 groupes.

Les artisans aiment travailler à proximité de leurs collègues. Un artisan qui est dans un groupe contenant au moins un autre artisan du même type génère un bonus de IKI pour son employeur, égal au nombre d'artisans de ce type dans ce groupe. Dit autrement, pour chaque groupe, on multiplie le nombre de cartes d'artisans du même type par le nombre de cartes d'artisan de ce type employées par ce joueur dans ce groupe. On obtient ainsi le nombre de points d'IKI que reçoit le joueur en tant que prime. Cependant, lorsqu'il n'y a qu'une seule carte d'un certain type dans un groupe, elle ne génère aucune prime. Les cartes de bâtiment ne sont pas prises en compte dans ce calcul. Une fois le calcul effectué, le joueur déplace immédiatement son jeton du total obtenu sur la piste de comptage des points d'IKI. Les cartes d'artisans placées dans les salles colorées sont dans deux groupes, et sont prises en compte dans le calcul pour chacun de ces deux groupes.

Exemple (figure 8) : Ce groupe contient 3 cartes de colporteur (fond jaune). 2 sont employées par le joueur orange qui reçoit donc $3 \times 2 = 6$ points d'IKI. Le joueur violet reçoit $3 \times 1 = 3$ points d'IKI. La dernière carte est un maître (fond rouge). Comme il est le seul maître dans ce groupe, il ne génère aucune prime.

Paiement des repas : En dernier, chaque joueur doit payer 1 sac de riz pour chaque artisan qu'il emploie sur le plateau. Les artisans partis à la retraite ne consomment pas de sac de riz, les bâtiments non plus. Si un artisan n'est pas nourri, il s'en va et doit être retiré du jeu. Si un joueur n'a pas assez de sacs de riz pour nourrir tous ses artisans, il enlève du plateau autant de cartes artisan qu'il lui manque de sacs de riz. Il choisit les artisans qui quittent le plateau de jeu, lesquels sont retirés définitivement jusqu'à la fin de la partie. Un joueur qui dispose de sacs de riz ne peut pas choisir de ne pas alimenter ses artisans.

La force contre les incendies ne peut jamais baisser. Si un artisan qui fournit un bonus à cette force (comme le xylographe) s'en va ou décède dans un incendie (voir « phase des incendies »), la force ne baisse pas.

Phase des incendies

Des incendies se déclenchaient souvent à Edo ; on disait que « 火事と喧嘩は江戸の華 » (les incendies et les disputes sont les fleurs d'Edo). Les ouvriers des chantiers de construction de la ville s'étaient donc organisés pour lutter contre les incendies.

À la fin des 3 phases des mois 5, 8 et 11, débute la phase des incendies. La force des incendies dépend du mois : 5 pour le mois 5, 8 pour le mois 8 et 10 pour le mois 11. À ce moment, le joueur disposant du niveau le plus élevé de force contre les incendies devient le chef des pompiers (en cas d'égalité c'est celui dont le jeton est placé sur le dessus). Le chef des pompiers pioche une tuile d'incendie et la retourne. La tuile indique dans quelle arrière-salle le feu s'est déclaré. Il s'agira toujours de l'une des arrière-salles des 4 coins du plateau. La tuile d'incendie est ensuite remise dans la pile, laquelle est mélangée à nouveau et replacée face cachée.

Quand le feu se déclare dans une salle où habite un employé d'un joueur, si ce joueur dispose d'un niveau de force contre les incendies supérieur ou égal à la force du feu, il parvient à éteindre l'incendie. La phase des incendies est alors terminée. Dans le cas contraire, l'incendie n'est pas maîtrisé et l'arrière-salle est consumée. La carte artisan ou le bâtiment qui s'y trouve est alors retiré définitivement du jeu. Le kobun est restitué à son propriétaire. Le feu s'étend alors à l'arrière-salle suivante, en direction du centre du plateau. La force de l'incendie dans cette nouvelle salle est diminuée de 1. Le feu ne traverse pas la rue, si l'incendie s'est déjà étendu dans les 4 salles adjacentes, cette phase se termine.

Exemple (figure 9) : le mois 8, un incendie de force 8 se déclare dans l'arrière-salle la plus à gauche de l'exemple. Le joueur jaune et le joueur violet disposent tous les deux d'un niveau de force contre les incendies de 5. Comme la force de l'incendie est plus élevée, le feu n'est pas maîtrisé et le vendeur de vêtements d'occasion ainsi que le vendeur d'eau fraîche sont retirés du jeu. Lorsque l'incendie atteint la salle où se trouve le xylographe, sa force n'est plus que de 5. Le joueur jaune parvient à éteindre l'incendie et le xylographe se retrouve sain et sauf.

Fig. 7

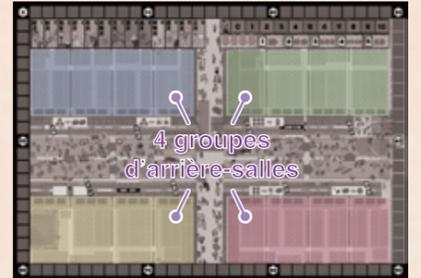


Fig. 8



Fig. 9

