

Automne (les joueurs jouent l'un après l'autre)

a) Les duels

Chaque Duelliste peut en défier un autre.

Un Duelliste ne peut déclencher qu'un seul duel, il peut par contre en faire plusieurs s'il est lui-même défié par d'autres Duellistes.

Il est possible de refuser un duel, mais dans ce cas, vous perdez 2 points de victoire.

Un Yakuza ne peut jamais refuser un duel.

b) Déménagement

Pendant cette phase, il est possible de déplacer vos villageois d'un bâtiment à un autre. Seul le fondateur d'un bâtiment n'a pas le droit de le quitter. Veillez à bien respecter la capacité maximale de chaque bâtiment.

Il n'y a pas de déménagements possibles depuis ou vers un bâtiment bloqué par un Yakuza.

Fin d'année et calcul des points de victoire

Chaque joueur totalise les points de richesse et d'honneur obtenus pour l'ensemble de ses bâtiments et villageois. Seuls les bâtiments activés produisent des richesses ou de l'honneur. Seuls les villageois présents sur des bâtiments de leur couleur produisent des richesses ou de l'honneur.

On divise par 3 le total des points de richesse pour obtenir le nombre de points de victoire gagnés pour l'année.

On divise par 2 le total des points d'honneur pour obtenir le nombre de points de victoire gagnés pour l'année.

On additionne les points de victoire gagnés pour l'honneur et la richesse et on déplace la figurine Seigneur de chaque joueur du nombre de cases équivalent sur le plateau de décompte des points de victoire. À la fin de la 8ème année, le joueur qui a obtenu le plus de points de victoire est nommé Shogun par l'Empereur et remporte la partie.



Machi

Un jeu de Loïc Billiau

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Le Japon vit des heures troubles, les seigneurs féodaux s'affrontent sans cesse pour gagner toujours plus d'influence. L'Empereur, lassé de cette situation, décide d'y mettre fin. Il désire élever un des seigneurs au rang de Shogun afin qu'il fasse respecter les lois de l'Empire. Mais comment faire sans éveiller la jalousie des autres clans ? La seule solution serait de tous les mettre en compétition, seulement le pays a déjà tellement souffert de guerres intestines qu'il est hors de question de les départager par la force. Aussi l'Empereur met au point un plan qui permettra de désigner le nouveau Shogun sans conflit. Chaque Seigneur recevra des terres fertiles sur lesquelles il devra construire et développer un village. Celui qui aura le mieux réussi dans cette tâche sera désigné Shogun et aura le pouvoir d'unifier le pays.

But du jeu

Gagner le plus grand nombre de points de victoire pour être désigné Shogun au bout de 8 tours de jeu (8 ans).

Contenu

- 171 cartes dont :
 - 82 cartes Villageois
 - 54 cartes Bâtiments
 - 35 cartes de Combat
- 5 aides de jeu.
- 1 plateau de décompte des points de victoire.
- 1 pion Année et 1 pion Saison.
- 5 figurines Seigneurs de couleurs différentes.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un des 5 Seigneurs et récupère l'aide de jeu de sa couleur (qui comprend sa rizière de départ) et ses 7 cartes de Combat.

Mélangez séparément les cartes Villageois et les cartes Bâtiments afin de constituer deux pioches distinctes. Chaque joueur reçoit 3 cartes Villageois et 2 cartes Bâtiments pour constituer sa main de départ. Les figurines Seigneurs sont placées sur la case 0 du plateau de décompte des points. Le pion Année (le bouddha) est placé sur la première année (le 1). Le pion Saison (l'arbre) est placé sur l'Hiver.



Les grandes catégories de cartes :

La rizière (aide de jeu) : elle est intégrée à l'aide de jeu et correspond à votre terre de départ, elle vous permettra grâce à sa production de sacs de riz de nourrir vos premiers villageois.



Les cartes de Combat : il existe 7 cartes de Combat différentes. Chaque joueur reçoit un jeu identique au début de la partie. Ces cartes vous serviront à résoudre les duels. Elles restent face cachée.



Les cartes Bâtiments : représentent tous les types de bâtiments qu'il est possible de construire.

Il existe 3 couleurs de bâtiments en fonction de leur nature.

- Les bâtiments jaunes sont liés au commerce et rapportent en général des points de richesse.
- Les bâtiments bleus sont liés à la culture et à la religion. Ils rapportent en général des points d'honneur.
- Les bâtiments rouges sont des bâtiments spéciaux qui rapportent des aptitudes particulières et des points d'honneur.



Les cartes Villageois : sont également définies par un type de couleur.

- Les villageois jaunes sont liés au commerce.
- Les villageois bleus sont liés à la culture et à la religion.
- Les villageois rouges sont des Samouraïs (voir chapitre sur Les duels).
- Les villageois noirs sont des Yakuzas (voir chapitre sur les Yakuzas).



Les cartes Événements : sont des cartes à effet, réparties dans les cartes Bâtiments et Villageois. Elles peuvent être jouées uniquement pendant le tour du joueur qui les possède. Une fois jouées, on en applique l'effet et elles sont défaussées.



Principes du jeu

Dans Machi, vous allez construire des bâtiments dans lesquels vous allez installer des villageois pour les activer et ainsi produire des richesses ou de l'honneur, ce qui vous fait gagner des points de victoire.

Pour activer un bâtiment, il faut y affecter un certain nombre de villageois. Ce nombre doit être égal ou supérieur à la moitié de la capacité totale du bâtiment. Cette capacité est indiquée sur chaque bâtiment par un chiffre situé en haut à gauche de la carte. Il n'est pas nécessaire que les villageois soient de la même couleur que le bâtiment pour l'activer.



Exemple : une brasserie peut accueillir jusqu'à 3 villageois. Pour que la Brasserie soit activée, il suffit d'y affecter 2 villageois (la moitié de la capacité totale). Sur l'exemple, 3 villageois de couleurs différentes sont présents sur la Brasserie, le bâtiment est donc considéré comme « activé » et produit des ressources. (Dans cet exemple : 2 points de richesses de la Brasserie.)

Par contre, un Villageois ne produit les ressources inscrites sur sa carte que s'il se trouve sur un bâtiment de sa couleur, qu'il soit activé ou non.

Exemple : dans l'exemple précédent, le Moine Zen et le Samouraï servent donc à activer le bâtiment mais ne produisent aucune ressource personnelle (ni point d'honneur, ni point de richesse, ni sacs de riz).

De plus, certains personnages peuvent vous octroyer des ressources supplémentaires s'ils se trouvent sur le bâtiment indiqué sur leur carte. Le symbole Bonus ressources figure en haut à gauche de la carte et le bonus octroyé est indiqué au bas de la carte.



Exemple : le Brasseur se trouvant sur la Brasserie, il reçoit un bonus d'un point de richesse et d'un sac de riz en plus de ce qu'il produit normalement en étant sur un bâtiment de sa couleur.



Déroulement de la partie

Une partie de Machi se fait en 8 tours de jeu, chaque tour correspondant à une année. Un tour de jeu est composé de quatre phases représentant chacune une saison de l'année. Selon la saison, les joueurs jouent simultanément ou chacun leur tour. La première saison de l'année est toujours l'Hiver. On indique chaque changement de saison grâce au pion Saison.

L'Hiver (tous les joueurs peuvent jouer cette saison simultanément.)

L'Hiver est traditionnellement la saison de la famine et de la fin des chantiers.

(Lorsque vous jouez la première année, puisque vous n'avez ni villageois à nourrir, ni bâtiment en construction, avancez directement au Printemps.)

a) Riz et Famine

Avant de commencer son tour de jeu, on comptabilise le nombre de sacs de riz dont on dispose afin de nourrir les villageois. On additionne les sacs de riz obtenus grâce à la rizière à ceux fournis par les bâtiments activés et par les villageois se trouvant sur des bâtiments construits de leur couleur. Si le total est inférieur au nombre de villageois de votre village, vous devez vous défaire de villageois en surplus. On se défait toujours en premier des villageois posés en dernière position sur un bâtiment.

Remarque : les Yakuzas ne sont pas de vrais villageois ; ils ne rapportent pas de ressources et n'ont pas besoin d'être nourris.

Exemple : Catherine gère le village suivant :



 Symbole
Sac de Riz

Elle dispose donc de 5 sacs de riz à ce tour : 3 de la rizière + 2 du Bouge (activé). Elle ne reçoit rien du Ryokan (il faudrait 2 villageois pour l'activer), elle ne reçoit pas le bonus du Brasseur car il ne se trouve pas sur une Brasserie et enfin elle ne reçoit rien du Bon cuisinier car le bâtiment est toujours en chantier. Il lui manque un sac de riz pour nourrir l'ensemble de ses villageois, elle doit donc en défaire un. Selon la règle, elle ne peut défaire qu'un villageois parmi ceux posés en dernière position sur un bâtiment. Elle peut donc se défaire de l'Usurier, du Brasseur, d'Akane ou du Bon cuisinier. Cependant un bâtiment sans villageois est immédiatement détruit, elle décide donc d'éliminer Akane dont elle se défait. Si Catherine avait dû éliminer un second villageois, elle aurait eu le choix entre l'Usurier, le Brasseur, l'Écrivain ou le Bon cuisinier.

b) Fin des chantiers

Une fois la phase Riz et Famine accomplie, on passe à la phase Fin des chantiers. Tous les bâtiments en chantier sont à présent construits. Retournez la carte face visible à l'horizontale et posez le fondateur par-dessus en laissant visibles les avantages du bâtiment. Si le bâtiment est dès à présent activé, posez-le à la verticale.



En chantier



Construit
mais non activé



Construit et activé

L'Hiver est maintenant fini. Avancez le pion Saison jusqu'au Printemps.

Printemps (les joueurs jouent les uns après les autres.)

Le Printemps est traditionnellement la saison d'arrivée de nouveaux villageois et des terribles Yakuzas !

Le premier joueur à débiter cette saison est celui qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité ou s'il n'est pas possible de déterminer qui a le plus de points de victoire, c'est le joueur le plus grand qui débute la saison. Un joueur doit accomplir toutes les phases de la saison avant que le suivant ne joue. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début du premier tour de Printemps, le premier joueur pioche 3 cartes Villageois et 2 cartes Bâtiments qu'il pose face visible au centre de la table, c'est le flop.

a) Nouveaux arrivants

Le joueur dont c'est le tour, choisit une carte parmi celles du flop et l'ajoute à sa main. Il pioche ensuite 2 cartes supplémentaires réparties comme il le souhaite dans les deux pioches (Villageois et Bâtiments). Il peut en piocher une dans chaque pioche ou les deux dans la même pioche. Le nombre de cartes en mains n'est pas limité.

On remplace la carte prise dans le flop par une carte de même catégorie (bâtiment par bâtiment, villageois par villageois) pour que chaque joueur débute le Printemps avec trois cartes Villageois et deux cartes Bâtiments au flop.

b) Yakuzas (Lors de la première année, il est interdit de jouer des Yakuzas. Passez directement à l'Été.)



C'est au Printemps que vous pouvez poser ou déplacer des Yakuzas en attaque sur des bâtiments adverses ou en défense sur un bâtiment de votre village attaqué par un de ces malfrats.

Les Yakuzas sont des membres d'un clan criminel qui lorsqu'on les pose en attaque sur un bâtiment stoppent la production de richesse et d'honneur du bâtiment. Ils n'affectent ni la production de sacs de riz, ni la production des villageois se trouvant sur le bâtiment. Pour s'en débarrasser, il faut les défier en duel. Une fois vaincus, la production de ressources recommence normalement. Il est possible de jouer plusieurs Yakuzas en attaque sur un même village (y compris sur le même bâtiment) afin de renforcer la nuisance, par contre, dans ce cas, tous les Yakuzas doivent faire partie du même clan. Il est donc impossible de placer des Yakuzas de clans différents en attaque sur un même village. Pour bien se rappeler qui a posé les Yakuzas, orientez-les vers le joueur qui les a posés.



Chaque Printemps, vous pouvez déplacer vos Yakuzas vers d'autres bâtiments y compris dans d'autres villages.

Les Yakuzas peuvent également être utilisés en défense sur un bâtiment de votre propre village afin de combattre un Yakuza qui le bloque. Dans ce cas, le Yakuza utilisé en

défense doit obligatoirement être d'un clan différent de celui qui bloque votre bâtiment. Les Yakuzas ne sont pas considérés comme des villageois à part entière, vous n'avez donc pas à les nourrir. De la même façon, ils ne sont pas comptabilisés dans la capacité des bâtiments et ne peuvent aider à leur activation. Néanmoins, si un de vos Yakuzas remporte un duel, vous gagnez les points de victoire normaux (voir le chapitre sur Les duels).

Le Printemps est fini. Avancez le pion Saison en Été.

Été (tous les joueurs peuvent jouer cette saison simultanément.)

L'Été est traditionnellement la saison des mises en chantier et de l'installation des nouveaux villageois.

a) Mise en chantier de nouveaux bâtiments

Chaque joueur peut mettre en chantier autant de nouveaux bâtiments qu'il le souhaite. Pour mettre en chantier un bâtiment, il faut y joindre une carte Villageois qui en sera le

Bâtiment en chantier



Fondateur

fondateur. On place la carte bâtiment face cachée à l'horizontale et l'on pose son fondateur par-dessus face visible. Le fondateur peut être une carte qui vient directement de la main du joueur ou un villageois déjà présent sur un autre bâtiment du village à condition qu'il n'en soit pas le fondateur.

Le fondateur ne produit rien tant que le bâtiment est en chantier (jusqu'au prochain Hiver).

b) Installation de nouveaux villageois

Une fois un bâtiment construit, on peut, pendant l'Été, y ajouter de nouveaux villageois (autres que le fondateur) et ainsi l'activer (placer la carte Bâtiment à la verticale). On ne peut jamais poser plus de villageois que la capacité du bâtiment. Si jamais un bâtiment se retrouve à un moment de la partie sans aucun villageois, il est immédiatement défaussé. Un joueur peut choisir de poser des cartes Samourais en dehors des bâtiments dans son village.

L'Été est fini. Avancez le pion Saison en Automne.

Automne (les joueurs jouent les uns après les autres.)

L'Automne est traditionnellement la saison des duels, des événements et des déménagements.

Le joueur qui débute cette phase est celui qui possède le plus de points de victoire (sinon par défaut le joueur le plus grand).

a) Les duels



Les Samouraïs, les villageois avec un symbole de sabre sur leurs cartes et les Yakuza sont des Duellistes.

Chaque Duelliste possède une valeur de combat correspondant au nombre de sabres présents sur sa carte. Plus il possède de sabres, plus il est puissant. Un Samouraï peut être placé dans un bâtiment pour l'activer ou rapporter de l'honneur (dans un dojo par exemple). De plus, un Samouraï présent dans un bâtiment le protège. Aucun joueur ne peut y poser de Yakuza. Les Samouraïs placés en dehors d'un bâtiment ne rapportent rien, n'occupent aucun emplacement, mais pourront quand même défier d'autres Duellistes en duel.

En Automne, chaque Samouraï peut s'il le désire, défier en duel un autre Duelliste en jeu. Seul les Samouraïs peuvent initier un duel. Les Yakuza et les villageois avec un symbole Sabre peuvent se défendre s'ils sont défiés, mais ne peuvent jamais initier de duel.

Exception : les Yakuza et les villageois avec un symbole Sabre présents sur un bâtiment peuvent défier en duel un Yakuza qui bloque ce bâtiment.

Un Duelliste ne peut lancer qu'un seul duel par an, mais peut en faire plusieurs s'il est à son tour défié par un autre Duelliste.

Les Yakuza ne peuvent jamais refuser un duel. Un Samouraï ou un villageois avec sabre peuvent refuser un duel mais dans ce cas, le joueur perd immédiatement 2 points de victoire. Il n'est pas possible de refuser un duel si on a moins de 2 points de victoire.

Les duels se font grâce aux cartes de Combat. Pour chaque duel, les joueurs qui s'affrontent mélangent leurs cartes de Combat et piochent les 3 premières.

Le duel se fait en 3 passes d'armes. Pour chaque passe d'armes, les joueurs choisissent la carte qu'ils vont utiliser et la posent face cachée devant eux. Les deux Duellistes dévoilent leur carte en même temps et en appliquent les effets. Ces effets se traduisent généralement par le gain d'un nombre de sabres ou par l'annulation de l'attaque de l'adversaire en cas de parade, d'esquive ou d'attaque contrée. Pour la seconde passe d'armes, chaque joueur choisit une nouvelle carte, parmi les 2 qu'il lui reste, et la dévoile en simultanée. La troisième passe d'armes se fait obligatoirement avec la dernière carte en main.

Une fois les trois passes d'armes résolues, on additionne le nombre de sabres gagnés à la valeur de combat du Duelliste (le nombre de sabres sur sa carte). Le Duelliste qui totalise le plus de sabres remporte le duel. En cas d'égalité, aucun Duelliste ne l'emporte. Si un Yakuza était visé par le duel, en cas d'égalité, il reste sur le bâtiment qu'il bloquait.

Le Duelliste vaincu est défaussé, le vainqueur remporte un nombre de points de victoire égal au nombre de sabres qui figurent sur la carte de son adversaire.

Exemple : la Brasserie de Serge est bloquée par Fuu, un Yakuza du clan du lotus et ne produit donc plus rien. À l'Automne, Serge décide de se débarrasser de cette menace et utilise son Samouraï, Shin, pour défier le Yakuza en duel. Fuu ayant été posé sur le village de Serge par Séverine, c'est elle qui le joue.

Les deux Duellistes ont une valeur de combat de 2 sabres, le combat est donc indécis.

Les deux joueurs mélangent leurs cartes de Combat et en piochent 3 chacun.



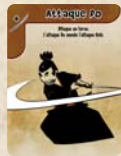
Symbole
Sabre

Ils choisissent la carte qu'ils souhaitent utiliser pour la première passe d'armes. Séverine, ayant vu que Serge attaquait souvent dès le début du combat, décide de commencer par une Parade, alors que Serge utilise une Attaque Do. On dévoile les cartes simultanément et Séverine pare l'attaque de Serge. Personne ne gagne de sabres.

Première
passe d'armes



Séverine



Serge

Pour la seconde passe d'armes, Séverine décide d'utiliser son Attaque Ashi. En effet, Serge ayant utilisé son Attaque Do au tour précédent, il ne peut plus contrer son attaque. Malheureusement, Serge a décidé d'esquiver, annulant l'attaque de Séverine. Personne ne remporte de sabre et il ne reste plus qu'une seule passe d'armes.

Seconde
passe d'armes



Séverine



Serge

Pour la dernière passe d'armes, les deux joueurs posent directement la carte qu'il leur reste. Séverine a conservé son Attaque Franche pour la fin espérant l'emporter grâce aux 2 sabres de bonus qu'elle apporte. Malheureusement, l'Attaque Éclair de Serge vient contrer son Attaque Franche (ce qui l'annule) et Serge gagne un sabre.

Troisième
passe d'armes



Séverine



Serge

Le combat prend fin.

Serge a gagné un sabre pendant le combat et en totalise donc 3, alors que Séverine reste à 2. Serge remporte le duel. Fuu est défaussé. Serge marque 2 points de victoire (nombre de sabres sur la carte de Fuu). En cas d'égalité, le Yakuza Fuu serait resté sur le bâtiment qui n'aurait toujours rien pu produire.

b) Déménagements

(Il n'y a pas de déménagements possibles lors de la première année.)

À la fin de son tour de jeu, un joueur peut déménager ses villageois (déjà en jeu) comme il le souhaite entre ses différents bâtiments. La seule règle à suivre est qu'il faut toujours laisser le fondateur sur son bâtiment d'origine.

Veillez à respecter la capacité d'accueil de chaque bâtiment en cas de changement.

Il n'y a pas de déménagements possibles depuis ou vers un bâtiment bloqué par un Yakuza.

Fin d'année et calcul des points de victoire

À la fin de l'Automne, une fois que tous les joueurs ont accompli leur tour de jeu, on procède au décompte des points de victoire pour l'année écoulée.

Chaque joueur calcule le nombre de points de richesse et d'honneur qu'il gagne grâce à ses villageois et ses bâtiments.

Seuls les bâtiments activés et les villageois sur des bâtiments de leur couleur produisent. (Rappel : les bâtiments attaqués par des Yakuzas ne produisent pas.)

Chaque tranche complète de 3 points de richesse, rapporte 1 point de victoire. (6 points de richesse donnent 2 points de victoire, mais 5 points de richesse n'en donnent que 1).

 Symbole Point de richesse

Chaque tranche complète de 2 points d'honneur, rapporte 1 point de victoire. (6 points d'honneur rapportent 3 points de victoire, mais 5 points d'honneur n'en rapportent que 2).

 Symbole Point d'honneur

Déplacez la figurine de Seigneur de chaque joueur sur le plateau de décompte des points de victoire d'autant de cases que de points de victoire gagnés.

Attention : le surplus de points de richesse et d'honneur est perdu. Il n'est pas conservé pour le prochain tour.



Exemple : Arnaud possède un seul bâtiment, une Brasserie (couleur jaune) activée par un Brasseur (jaune), un Usurier (jaune) et un Samouraï (rouge). La Brasserie rapporte 2 points de richesse puisqu'elle est activée, l'Usurier en rapporte 3 et le Brasseur en rapporte 3 au lieu de 2 grâce à son bonus. Le Samouraï ne rapporte rien car il ne se trouve pas sur un bâtiment de sa couleur. Pour son bâtiment, Arnaud gagne donc 8 points de richesse, soit 2 points de victoire. Les deux points de richesse en trop sont perdus. Si Arnaud possède plusieurs bâtiments, il doit additionner le total des points de richesse de chaque bâtiment avant de le diviser par trois pour savoir combien de points de victoire il remporte. On fait de même pour les points d'honneur (en divisant par 2 au lieu de 3).

L'année est à présent terminée. Avant de passer à la saison suivante, n'oubliez pas d'avancer le pion Année jusqu'à l'année suivante.

Fin de partie

On procède ainsi pendant 8 années. À la fin de la 8ème année, le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré Shogun et remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui a remporté le plus de points d'honneur au dernier tour l'emporte. Pour les parties à 5 joueurs, il est conseillé de ne jouer que 6 années afin de réduire le temps de jeu.

Pour plus d'informations sur ces règles et sur ce jeu consultez notre site :

www.tilsit.fr

TILSIT

Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan- France
© TILSIT 2008

Auteur : **Loïc Billiau**
Illustrateur : **Loïc Billiau**
Tests et développement : **TILSIT Team**
Maquette : **TILSIT Studio**
Fabriqué en Chine

Récapitulatif des saisons

Hiver (à jouer en simultané) (Ne pas jouer cette saison au premier tour de jeu.)

a) Riz et Famine

On comptabilise le nombre de sacs de riz pour chaque village. Si le nombre est inférieur au nombre de villageois du village, le joueur doit se défausser des villageois en surplus. On se défausse en premier de ceux posés en dernière position sur un bâtiment.

b) Fin des chantiers

Tous les bâtiments en chantier sont construits.

Printemps (les joueurs jouent l'un après l'autre)

a) Nouveaux arrivants

On pioche une carte parmi celles du flop et deux autres réparties au choix entre la pioche des cartes Villageois et celle des cartes Bâtiments.

b) Yakuzas

On peut poser ou déplacer des Yakuzas :

- En attaque sur un bâtiment adverse pour bloquer les revenus de ce bâtiment. (Tous les Yakuzas qui attaquent un même village doivent être du même clan.)
- En défense sur son propre village pour contrer un Yakuza déjà présent sur un de ses bâtiments. (Le Yakuza doit être d'un clan différent de celui qui attaque.)

Été (à jouer en simultané)

a) Mise en chantier des nouveaux bâtiments

Chaque joueur met en chantier autant de bâtiments qu'il le souhaite. Tous les bâtiments mis en chantier doivent avoir un villageois fondateur qui restera lié à ce bâtiment pour le reste de la partie.

b) Installation des nouveaux villageois

De nouveaux villageois peuvent s'installer sur les bâtiments déjà construits, dans la limite de leur capacité maximale.