Accessoires et mise en place

Accessoires communs :

- **1 plateau double-face**
- **12 fonctionnaires du Shogun**
- **8 forteresses**
- **54 pions représentant la monnaie (les Ryo)**

- **120 pions de ressource**

Riz x20 x4
Bois x20 x4
Pierre x20 x4

- **1 pion marchand**
- **10 cartes marchand**

- **12 cartes autorisation spéciales**

- **1 marqueur de premier joueur**
- **3 caches**
- **24 tuiles de profit**
- **1 livret de règles** et une fiche annexe

1. Mise en place

Placez le **plateau** au centre de la zone de jeu, du côté adapté au nombre de joueurs.

2 ou 3 joueurs *4 joueurs*

Placez tous **les fonctionnaires du Shogun, les forteresses** et l'**argent** dans les emplacements rectangulaires correspondants du plateau de jeu.

Gardez tous les **pions de ressource bois, pierre et riz** près du plateau : ils forment la réserve commune.

Mélangez les **cartes autorisation spéciales** et placez la pile obtenue près du plateau. Révélez les 5 premières et disposez-les face visible.

Cases du plateau :

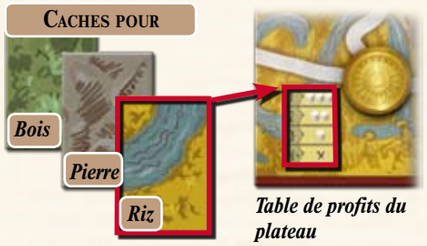
- Forêt
- Rizière
- Carrière
- Poste frontalier
- Ville
- Edo
- Case de fleuve
- Case de route

Carte révélée au sommet de la pile de cartes marchand. *Carte révélée sur l'emplacement marchand, à droite de celle-ci.*

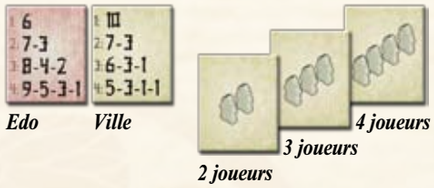
Mélangez les **cartes marchand** et placez la pile obtenue face cachée dans l'emplacement marchand. Révélez les 2 premières cartes. Placez la première face visible dans la case marchand à droite de la pile. La seconde, face visible également, reste au sommet de la pile.

2. Caches

Recouvrez une table de profits de chaque type de ressource si vous jouez à 2 ou à 4. Les joueurs peuvent décider quelles tables ils recouvrent de la sorte ou les choisir au hasard.



3. Tuiles de profit



N'utilisez que les tuiles correspondant au nombre de joueurs.

Lorsqu'on joue à 2 ou à 4, les constructions sont interdites dans une des villes choisie par les joueurs ou au hasard. Cette ville ne peut pas être Edo.

Mélangez les tuiles face visible, puis tirez une tuile rose pour Edo et une tuile grise pour chaque ville en jeu. Placez ensuite les tuiles sur les villes.

Accessoires de chaque joueur

Chaque joueur reçoit les accessoires suivants à sa couleur :

- **1 échéancier**
- **3 cartes autorisation**
- **5 fonctionnaires**
- **7 maisons**
- **1 comptoir commercial**
- **1 marqueur de score**

Placez-le sur la case « 1 » de la jauge de pouvoir.

- **1 résumé du jeu**

4. Accessoires personnels des joueurs

De plus, la réserve commune octroie à chaque joueur :

3 pions de riz et 20 Ryo (1x 10, 2x 5)

Aucune maison ne peut être placée sur Edo au début du jeu.

5. Position de départ des joueurs

Choisissez au hasard le premier joueur et donnez-lui le marqueur de premier joueur ainsi que le pion marchand, puis rassemblez **5 dotations de ressources** :

En commençant par le joueur situé à droite du premier et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun peut **soit** choisir 1 dotation (en prenant les ressources qu'elle contient et en les mettant en évidence devant lui) **soit** placer une maison dans une ville (en dehors d'Edo) **qui n'en comporte pas encore**. Dans ce cas, il place la maison sur le premier site de construction de la ville avec un fonctionnaire de la même couleur : **ce fonctionnaire est désormais un samouraï**. On fait deux fois le tour de la table : ceux qui ont choisi une dotation doivent placer une maison au second tour et vice-versa.

Les dotations non choisies retournent à la réserve.

Finalement, le premier joueur place le pion de marchand sur l'une des trois cases de fleuve.

Résumé des actions

Actions ne nécessitant que des fonctionnaires

Ryo (Geld)

Peut être activé 1 ou 4 fois

Recevez 5 Ryo de la réserve commune.

Peut être activé 1 ou 4 fois

Recevez 7 Ryo de la réserve commune.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Recevez 10 Ryo de la réserve commune.

Riz

Peut être activé 1 ou 4 fois

Recevez 1 pion riz de la réserve commune.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Payez 3 Ryo et recevez 2 pions riz de la réserve commune.

Peut être activé 1 fois

Payez 7 Ryo et recevez 3 pions riz de la réserve commune.

Recrutement

Peut être activé 1 fois

Payez 1 pion riz et recevez 1 fonctionnaire de la réserve commune.

Peut être activé 1 fois

Voyage (choisir 1 des 2 options)

Peut être activé 1 ou 3 fois

Déployez chaque fonctionnaire affecté à l'action à un poste frontalier pour qu'il y devienne un samouraï ou déplacez gratuitement 1 ou 2 de vos samouraïs vers n'importe quelle case du plateau.

Peut être activé 1 ou 4 fois

Développement

Peut être activé 1 fois

Payez 5 Ryo et prenez 1 des 5 cartes autorisation spéciales face visible.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Vendez 1 carte autorisation ou 1 carte autorisation spéciale que vous n'avez pas utilisée pendant ce tour, et recevez 30 Ryo de la réserve commune.

Actions nécessitant fonctionnaires et samouraïs

Ressources: Bois / Pierre / Riz

Peut être activé 1 ou 4 fois

Recevez 0-3 pions de ressource de la réserve commune conformément à la table de profits de la case ressource utilisée

Peut être activé 1 ou 2 fois

Recevez 0-3 pions de ressource de la réserve commune conformément à la table de profits de la case ressource utilisée, plus 1 pion de ressource supplémentaire de ce type.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Recevez de la réserve commune le double des pions indiqués sur la table de profits de la case ressource utilisée.
2 fonctionnaires doivent être affectés à ce samouraï.

Construction

Peut être activé 1 ou 4 fois

Construisez un bâtiment (maison, comptoir commercial ou forteresse) dans une ville qui contient un de vos samouraïs et payez les ressources requises.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Même procédure qu'à gauche.
2 fonctionnaires doivent être affectés à ce samouraï.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Construisez 1 bâtiment et payez 1 pion pierre de moins que prévu.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Construisez 1 bâtiment et payez 1 pion bois de moins que prévu.

Peut être activé 1 ou 2 fois

Construisez 1 bâtiment et payez 5 Ryo de moins que prévu.

Commerce

Peut être activé 1 ou 2 fois

2 options de commerce en fonction de la carte marchand actuelle :
a) 1 pion de ressource ou plus
b) 1 point de pouvoir

Peut être activé 1 fois

Si un samouraï du joueur et le marchand se trouvent dans la même ville, utilisez a) **ou** b).

Si le comptoir commercial du joueur se trouve dans la même ville, utilisez a) et**/ou** b).

© Copyright 2012 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.