



Vous êtes un seigneur féodal qui prend part une guerre territoriale, et vous vous dirigez vers Moegahara, le lieu où aura lieu la bataille finale. Vous aurez besoin de travailler avec vos alliés pour écraser vos adversaires. Et vous devrez choisir votre camp: Serez vous du côté de Ieyasu Tokugawa de l'est ... ou de Mitsunari Ishida de l'ouest?

0. Présentation

Ce jeu de cartes, Kunitori! Final Battle in Moegahara est un jeu de deck building qui se joue à 2,4 ou 6. Les joueurs se divisent en 2 équipes. Chacune d'elle travaille ensemble, accroît le nombre de cartes dans son deck et envoie des généraux et des troupes dans le champ de bataille. Chaque victoire dans le champ de bataille vous fait gagner un territoire. L'équipe qui gagne un nombre fixé de territoires gagne la partie

1. Elements

Ce jeu se compose des 194 cartes suivantes:

- **92 cartes d'action**
- 10 Généraux (dessin, 10 types)
- 44 Troupes (bord rouge, 5 types)
- 18 Tactiques (bord pourpre, 2 types)
- 20 Politiques (bord bleu, 5 types)
- **10 point de victoire**
- **62 cartes de trésor**
- **30 cartes marqueur**

2. Préparation

Les joueurs se divisent en 2 équipes. Chacune doit s'asseoir du même côté de la table. On alterne le tour entre chaque camp. Par exemple, si le joueur 1 est de l'est, le 2 sera de l'ouest, le 3 de l'est...

Alignez ensuite les 10 cartes de territoire au milieu de table visible de tous. Cette ligne est le champ de bataille où les joueurs enverront leurs généraux et troupes

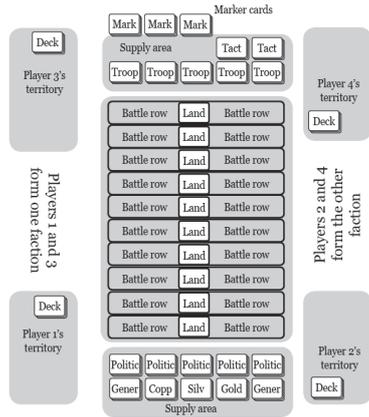
A côté du champ de bataille, alignez toutes les cartes du même type dans la même ligne en empilant les cartes du même nom: troupes (5 types), trésor (3 types), politiques (5 types) et cartes tactiques (2 types) et les généraux

Il ne doit y avoir que 2 piles(non mélangées) pour les généraux: est et ouest(5 cartes chacune)

Cette zone de 17 piles de cartes est la réserve. La zone devant chaque joueur représente son territoire et il doit y avoir de la place pour le deck, la défausse et les cartes en jeu

Placez les 30 cartes marqueur en dehors de la réserve. Chaque joueur prend 2 guerriers Horo et 6 cuivre, les mélange et les met dans une pioche dans son territoire. Il pioche ensuite les 4 premières cartes de cette pioche qui constitue sa main. Piocher signifie prendre des cartes de sa pioche et les mettre dans sa main. Désignez le premier joueur par tout moyen à votre convenance

Exemple de la configuration à 4 joueurs



Sens des symboles

- Piocher des cartes
- Gagner des actions supplémentaires
- Gagner de l'or
- Achat supplémentaire

4. Lecture des cartes

Il existe plusieurs types de cartes dans ce jeu, mais les symboles dessus sont toujours les mêmes.



1. Nom de la Carte/du général

2. Type de la carte

3. **Coût d'achat** – Si un joueur veut acheter cette carte de la réserve, il doit payer le nombre de pièces indiqué. **Pour les généraux et les troupes la force est égale au coût**

4. **Piocher des cartes supplémentaires** Le nombre de cartes supplémentaires que le joueur pioche quand il joue cette carte

5. **Actions supplémentaires** –Le nombre d'actions supplémentaires que le joueur gagne quand il joue cette carte et qui lui permettront de poser plus de cartes action

6. **Valeur en pièces** –La valeur en pièces de la carte. Plus un joueur en a pendant son tour, plus il pourra acheter une carte de forte valeur

7. **Achat supplémentaire** –Le nombre d'achats supplémentaires que la carte donne. Normalement, on ne peut acheter qu'une carte par phase d'achat

8- **Marqueur action**–

Donne la couleur du marqueur action qui est gagné quand le joueur gagne cette carte est déployée(cf plus loin dans la règle). Le marqueur donne une action supplémentaire au joueur(pour poser plus de cartes action).

9. Texte d'ambiance – Pour donner un peu de piment au jeu

• **Cartes action**

Il existe 4 types de carte action: généraux, troupes, tactique et politique

Ces cartes sont jouées durant la phase d'action et sont le coeur du jeu. La base est que chaque joueur ne peut poser qu'une carte action par tour mais certaines cartes permettent au joueur de gagner des actions et donc de poser plus de cartes action. Quand une carte action est jouée, les effets sont résolus de haut en bas

• **Cartes point de victoire**

Ces cartes permettent de gagner. Elles sont alignées au centre du champ de bataille et sont gagnées en déployant des généraux et/ou des troupes dans le champ de bataille(cf plus loin). Chaque territoire compte pour 1 point et la première équipe qui arrive à 5 gagne le jeu

• **Cartes trésor**

Les cartes trésor permettent au joueur de gagner des pièces qui permettent au joueur d'acheter des cartes de la réserve durant la phase d'achat. Un joueur peut poser autant de cartes trésor qu'il le souhaite durant son tour, cela ne compte pas comme une action. Un cuivre donne 1 pièce, un argent 2 pièces et un or 3.

Une seule fois durant la phase d'achat, le joueur peut acheter une carte de la réserve dont le coût est inférieur ou égal au nombre de pièces qu'il a. Toutes les pièces inutilisées sont perdues et ne sont pas gardées d'un tour sur l'autre

• **Cartes marqueur action**

Les cartes marqueur action sont gagnées quand certaines troupes sont déployées sur le champ de bataille et elles augmentent le nombre d'actions que peut faire le joueur chaque tour ie le nombre de cartes action qu'il peut poser. Les cartes marqueur ne vont jamais dans le deck d'un joueur, elles restent dans son territoire

La couleur de chaque carte marqueur que le joueur gagne dépend de la troupe que le joueur a déployé dans le champ de bataille sachant qu'elle ont toutes le même effet. Les couleurs permettent de différencier quelles cartes les ont déclenchées

Fusiliers : marqueur rouge

Cavalerie : marqueur bleu

Archer : marqueur jaune

Si l'une de ces troupes quittent le champ de bataille par exemple par le guerrier Horo, alors un marqueur action de la couleur correspondante retourne dans la réserve. Le joueur actif décide lequel(cf déploiement)

Si vous avez déjà joué aux autres jeux Kuni Tori, vous constaterez que les cartes marqueur action servent de rappel concernant le nombre de cartes avec un action+2 que le joueur a déployé sur le champ de bataille. La raison de cela est qu'une carte déployée est considérée comme étant jouée automatiquement durant la phase d'action du joueur. Comme cela coûte une action de jouer une carte action+2, le résultat est que le joueur gagne une action supplémentaire pour chaque carte de ce type déployée. Et les marqueurs carte action représentent cela vu que toutes les troupes sont déployées sur le champ de bataille et que c'est pénible de recompter à chaque fois qui a posé quelle carte

Détaillons à présent les 4 phases d'un tour

5.1 Phase d'action

Le joueur peut poser des cartes action de sa main(troupes, généraux, tactiques et politiques). Au début de la phase, le joueur reçoit une action gratuite et une action supplémentaire par marqueur action qu'il possède dans son territoire. Ces actions sont ensuite dépensées pour jouer des cartes action. Cela coûte une carte action par carte jouée. Comme le joueur a une action gratuite par tour, il peut toujours jouer au moins une carte action par tour. Il n'est jamais obligatoire de jouer toutes ses actions mais elles ne se conservent pas d'un tour sur l'autre. Une carte jouée est placée dans le territoire du joueur puis celui ci doit appliquer les instructions indiquées dessus. S'il y en a plusieurs, il faut les appliquer de haut en bas

+cartes doit être utilisé immédiatement: le joueur pioche le nombre de cartes indiquées. Ces cartes peuvent être utilisées immédiatement, à condition que le joueur ait encore des actions. Si son deck ne

contient plus de cartes, alors il mélange sa défausse pour créer une nouvelle pioche. Si son deck et sa défausse sont vides, alors l'effet est perdu

+**actions** permet au joueur de jouer plus de cartes actions durant sa phase d'action

+**pièce** et +**achat** sont des effets qui permettent au joueur d'acheter des cartes plus chères ou plus de cartes durant sa phase d'achat après qu'il ait fini de faire toutes ses actions

Toutes les cartes jouées restent dans le territoire du joueur jusqu'à la fin du tour. La phase d'action continue jusqu'à ce que le joueur ne puisse ou ne veuille plus jouer de cartes actions, généralement, c'est parce qu'il n'a plus d'actions ou de cartes actions. On passe ensuite à la phase d'achat

5.2 Phase d'achat

Le joueur peut acheter une ou plusieurs cartes de la réserve en utilisant ses **pièces** et un nombre **d'achats**

Au début de la phase d'achat, le joueur gagne un **achat**. Acheter une carte de la réserve demande un achat et un nombre suffisant de pièces. Dans ce cas, le joueur peut au moins acheter une carte par tour. Si durant la phase d'action, des cartes avec +achat ont été jouées alors il est possible d'acheter plus d'une carte. Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous ses achats et les achats ne se conservent pas d'un tour sur l'autre.

Le joueur peut jouer un nombre illimité de cartes trésor de sa main afin d'augmenter sa quantité de pièces pour ce tour. À l'inverse des cartes actions, jouer des cartes trésor ne coûte pas d'actions. Les cartes trésor ne sont pas mises de côté dans le processus; elles sont un indicateur du nombre de pièces que le joueur a ce tour-ci. Les cartes trésor et les pièces ne se conservent pas d'un tour sur l'autre, il n'y a donc aucune raison de ne pas toutes les jouer. Les cartes trésor jouées restent dans le territoire du joueur jusqu'à la fin du tour comme les cartes action.

Le joueur peut acheter autant de cartes de la réserve qu'il le souhaite tant qu'il a suffisamment d'achats et de pièces pour tout acheter. Le coût d'une carte est indiqué sur le coin supérieur gauche

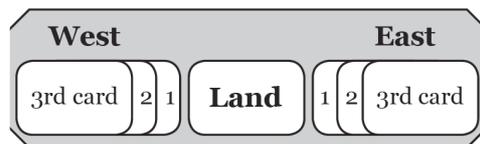
Lors de l'achat d'un général, un joueur peut acheter n'importe quel général disponible de son camp (ouest ou est). Par ailleurs, le premier joueur peut acheter un général de n'importe quel camp, le camp choisi sera donc verrouillé et l'autre équipe devra forcément acheter des généraux de l'autre camp. En conséquence, les joueurs ne peuvent acheter que des généraux de leur camp

Acheter une carte la met directement dans la défausse du joueur sauf indication inverse. Une carte achetée ne va pas dans la main d'un joueur

Les achats continuent jusqu'à ce que le joueur ne puisse/veuille plus acheter d'autres cartes, généralement c'est parce qu'il n'a plus de pièces ou d'achats. Quand la phase d'achat est finie, le joueur passe à la phase de déploiement

5.3 Phase de déploiement

Le joueur doit maintenant déployer toutes les troupes et les généraux qu'il a joués durant la phase d'action. Il choisit l'ordre dans lequel il souhaite déployer les cartes. Pour déployer une carte, il choisit l'un des 10 emplacements de territoire sur le champ de bataille et pose sa carte face visible du côté de son équipe sur la carte territoire souhaitée. On ne peut avoir au maximum que 3 cartes par faction sur le même territoire et les cartes forment des rangées, une rangée par faction et territoire au plus. Cf schéma



L'ordre des cartes dans chaque rangée est celui dans lequel elles ont été posées, celui ne peut pas être changé sauf par des effets spéciaux. Il est impossible d'avoir des vides dans les rangées. Par exemple, si la première carte d'une rangée est retirée par l'effet d'une carte piège alors la deuxième carte devient la première et la troisième devient la deuxième

Important: Tous les effets qui s'appliquent durant un déploiement se font un par un

Si un joueur déploie des fusiliers, cavaleries ou archers, il gagne et place le marqueur correspondant devant lui. Si l'une de ces cartes est retirée du champ de bataille par un effet comme un piège, un guerrier Horo ou Kobayakawa

Hideaki alors le marqueur qui correspond à la carte doit être retiré à l'équipe puis remis dans la réserve. Le joueur actif choisit quel joueur perd son marqueur action (ce n'est pas forcément celui qui a déployé la carte en première position).

Déployer une carte dans une rangée du champ de bataille peut faire gagner la carte territoire à une équipe. Regardez le showdown expliqué plus tard dans la règle.
Quand toutes les cartes déployables ont été déployées alors on passe à la phase de nettoyage

5.4 Phase de nettoyage

Le joueur met toutes les cartes de son territoire sauf les cartes marqueur action dans sa défausse. Il met également toutes les cartes qui lui restent de sa main dans sa défausse puis complète sa main pour avoir à nouveau 4 cartes de son deck

Exception à la règle, les joueurs peuvent garder autant de cartes tactiques qu'ils veulent avant de piocher de nouvelles cartes à condition bien entendu de les montrer aux autres joueurs

Si le joueur a encore 2 cartes en main, il n'en piochera que 2. Si la pioche du joueur est vide, il mélange sa défausse pour faire un nouveau deck

6. Showdown

Déployer des cartes sur un territoire du champ de bataille peut entraîner la victoire sur le territoire d'un des camps. Il existe 2 situations qui entraînent la victoire d'un camp

1: Si l'une des factions a 3 cartes sur un territoire et l'autre faction en a 0, alors la faction qui a les 3 cartes gagne le territoire immédiatement indépendamment des cartes déployées. C'est une victoire totale

2: Si l'un des camps gagne de deux cartes sur le même territoire. Une carte est gagnante si sa force est supérieure à la carte adverse qui se trouve à la même position sur le territoire. On compare la première carte de l'ouest avec celle de l'est, puis la deuxième puis la troisième par exemple si on a

Rangée	Ouest	Est
1	5	4
2	3	6
3	2	2

Alors il ne se passe rien car chaque faction gagne sur une carte. Dès qu'une des factions gagnera sur 2 cartes, elle gagnera le territoire

Attention, une carte ne gagne pas s'il n'y a pas de carte en face sur l'emplacement équivalent

La victoire totale n'est possible que si une faction a 3 cartes sur un territoire et l'autre 0. Si une faction a une carte sur un territoire, il ne pourra jamais y avoir de victoire totale de l'autre camp sauf avec certaines cartes comme Toyotomi Hideyori

Par ailleurs, les effets qui se déclenchent au déploiement des cartes sont résolus avant la détermination d'un éventuel vainqueur

Quand un territoire est gagné par l'un des camps, alors la carte est tournée face visible en pointant vers la faction victorieuse

Tous les généraux et troupes impliqués dans le combat sont mises sous la carte de territoire et sont retirées du jeu. Elles ne reviennent pas dans la main de leur propriétaire

Si les cartes étaient des archers, des fusiliers ou de la cavalerie alors les propriétaires des cartes doivent défausser les marqueurs colorés correspondants. C'est la faction qui a gagné le territoire qui décide qui défausse quelle carte

6.1 Exemple

Il y a ci dessous un schéma avec 3 showdowns, explicitons les

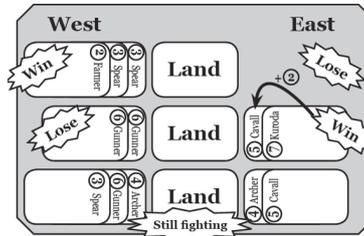
Combat du haut: Victoire totale de l'ouest qui a 3 cartes et l'est 0

Combat du centre: L'ouest a 2 fusiliers de force 6. L'est a une cavalerie de force 5 et Kuroda Nagamasa de force 7. Normalement, l'ouest gagne sur la première carte mais la cavalerie a +1 car elle

est devant un général et le général donne +1 à la première carte si elle est en deuxième position. La cavalerie de l'est a donc une force de 7. L'est gagne sur les 2 cartes et obtient donc le territoire

Combat du bas:

L'ouest a des archers de force 4, des fusiliers de force 6 et des piquiers de force 3. L'est a des archers de force 4 et des cavaliers de force 5. Le premier combat est un match nul. Le deuxième combat est une victoire de l'ouest. Par contre il n'y a pas de troisième carte du côté est donc pas de combat qui reste donc non résolu



Points bonus

Si une faction gagne 3 territoires adjacents, elle gagne un point bonus soit 4 points au total

7. Fin du jeu

Tout territoire gagné rapporte un point avec un bonus de 1 si la faction a gagné 3 territoires adjacents. La première faction qui a 5 points remporte le jeu

Kunitori! The battle of Moegahara

Game design: Gin'ichiro Suzuki, Yukio Kawamura

Assistant design: Yoshinori Yanagida, Genki Kimura, Ryoto Hanawa, Yuta Fukuhara

Developpement: Atsuo Yoshizawa, Hidenori Iijima, Naoki Kubouchi

Assistans developpers: Yoshitou Furuta, Jun'ichi Itou, Nekomaru

Direction artistique: Kazuna Shizukuishi

Design graphique: Jun'ichi Naruzawa (Media Desk N)

Couverture de la boîte: Miyashita Miki

Art des cartes (kana order)

Akiho Miina F.S

Ozaki Hiroki Kinoshita Ichi

Kusaka Souji Kuramoto Kaya

COMTA Tanaka Toshihisa

Matoki Misa Minase Rin

Miyashita Miki Yamada J-ta

Yamadori Ofuu Yuikawa Kazuno

Presenté par: Arclight, Inc.

Traduction anglaise: Simon Lundström

Traduction française: Dany Doan

Pour toute question concernant ce jeu ou les règles, envoyez un mail à
Arclight Games Board game section

b-game@arclight.co.jp

Nous nous excusons de ne pas pouvoir répondre aux questions par téléphone ou courrier