Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Koota Yamada

David Sitbon

14+ 60-90' 2-4

IKI

A Game of Edo Artisans

Bienvenue à Edo

IKI se déroule à Edo pendant la période du même nom (1603-1868). Edo était le nom du Tokyo de l'époque. Dans le quartier de Nihonbashi, se trouve le marché le plus animé de la ville. Le long de la grande rue de Nihonbashi, de nombreux commerçants aux activités variées installent leurs étals et attirent une foule de clients. Non loin de la grande rue, se tient un marché aux poissons, où les bateaux apportent leurs cargaisons et où résonnent les appels des acheteurs et des vendeurs.

Dans des maisons autour de la grande rue appelées Nagayas, habitent des artisans et des marchands, aux compétences diverses et nécessaires à la vie quotidienne des habitants d'Edo. Selon les estimations, entre 700 et 800 métiers différents existent à Edo : fabricants d'éventails ou de lanternes, tisseurs de tatamis, imprimeurs d'estampes, colporteurs, échoppes de vendeurs de tempuras ou de sushis, geishas, comédiens de kabuki et beaucoup d'autres sont représentés dans IKI sous forme de cartes.

But du jeu

Vivez une année entière à Edo et tentez de devenir le meilleur *Edokko*, « l'enfant d'Edo » en veillant au bien-être et à la prospérité de la ville et de ses habitants. Recrutez des personnages de différents corps de métiers, faites-les travailler dans la grande rue de Nihonbashi et faites-leur gagner de l'expérience jusqu'à ce qu'ils partent à la retraite.

Le vainqueur est l'*Edokko* ayant accumulé le plus d'IKI, un concept philosophique de l'époque Edo considéré comme un idéal de vie.

- L'IKI que vous gagnez **pendant la partie** est symbolisé par
- L'IKI que vous gagnez lors du décompte de **fin de partie** est symbolisé par

Matériel

Plateaux

- 1 plateau principal et 4 plateaux joueur recto-verso *(une face pour 2 joueurs et l'autre pour 3-4 joueurs)*

Cartes

- 4 cartes Personnage de départ
- 56 cartes Personnage *(14 pour chacune des 4 saisons)*

Printemps *Été*

Automne *Hiver*

- 10 cartes Bâtiment

Eléments en bois

- 4 pions *Oyakata*

- 4 pions *Ikizama*

- 16 pions *Kobun*

- 4 marqueurs de Score

- 4 marqueurs de Lutte contre les Incendies

- 20 Bois
- 30 Riz
- 1 pion Calendrier

Éléments en carton

- 36 pièces de 1 *mon*
- 20 pièces de 4 *mons*
- 28 jetons Sandale
- 12 jetons *Koban* *(pièces d'or)*
- 8 jetons Poisson *(2 par saison)*

- 8 jetons Pipe *(2 par saison)*

- 8 jetons Blague à Tabac *(2 par saison)*

- 4 jetons «30/60» IKI *(1 par joueur)*

- 4 tuiles Incendie

- **5 jetons Spéciaux :**
  - Déplacement +1
  - Eviter un Incendie (x2)
  - Joker
  - Recrutement -1

Autres

- 1 carnet de score
- 2 livrets de règles *(anglais, français)*

Parties à 2 joueurs

- 1 jeton Soleil et 1 jeton Lune

- 12 tuiles Blocage

Note de l'éditeur : par volonté de simplification, nous avons choisi d'appeler « riz » les sacs de couleur paille (*komedawara*) utilisés à l'époque Edo. Ces derniers contenaient en moyenne 60 kg de riz.
Pour renforcer l'immersion, nous avons choisi d'indiquer le métier des personnages (en anglais, la boite étant multilingue) sur les cartes. Vous trouverez leur traduction dans l'Annexe 1 à la fin des règles.

Mise en place générale

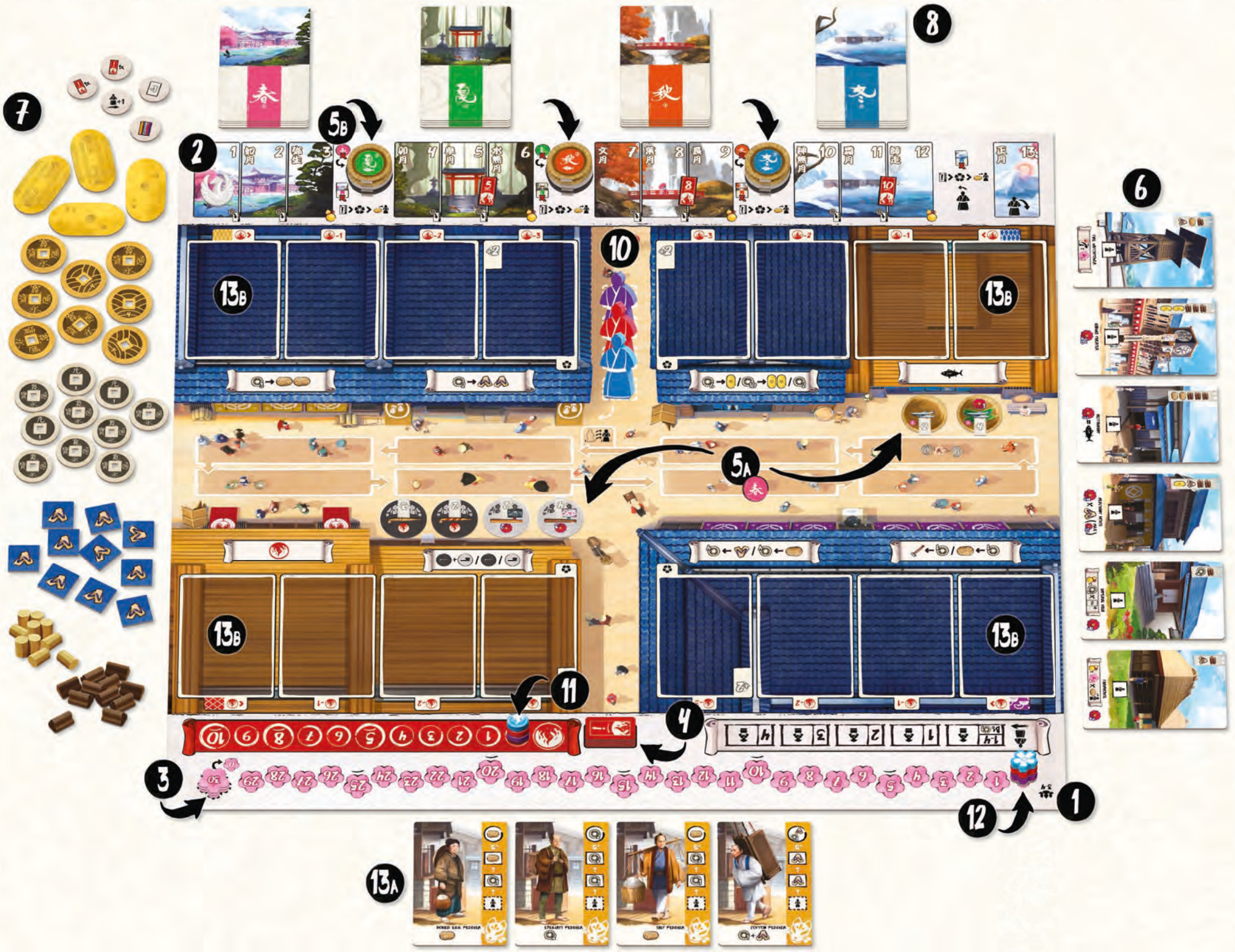
1. Placez le plateau au centre de la table, sur la face correspondant au nombre de joueurs.
2. Placez le pion Calendrier sur la case 1 du Calendrier, qui correspond au premier mois de l'année. Chaque mois correspond à une manche. Conformément au calendrier traditionnel japonais, les mois 1 à 3 représentent le printemps, les mois 4 à 6 l'été, les mois 7 à 9 l'automne et les mois 10 à 12 l'hiver. Le 13e mois correspond au Nouvel An.
3. Placez autant de jetons « 30/60 IKI » que de joueurs au bout de la piste IKI.
4. Mélangez les 4 tuiles Incendie et formez une pile que vous placez face cachée sur l'emplacement correspondant.
5. Triez les jetons Poisson, Pipe et Tabac par saison (Printemps Été Automne Hiver). Ensuite, prenez tous les jetons du Printemps et placez-les face visible sur leurs emplacements correspondants 5A. Enfin, placez face cachée les jetons d'Été, d'Automne et d'Hiver sur leurs emplacements correspondants du calendrier 5B.
6. Prenez 6 cartes Bâtiment au hasard parmi les 10 et placez-les près de la zone de jeu. Les Bâtiments restants sont remis dans la boîte : ils ne serviront pas pour cette partie.
7. Placez les *mons*, sandales, riz, bois, *Koban* et les jetons spéciaux près du plateau central : ils constituent la réserve générale.
8. Triez les cartes Personnage par saison (Printemps Été Automne Hiver) pour former 4 paquets de cartes que vous placez au-dessus du plateau.

Mise en place personnelle

9. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants : 1 plateau personnel placé sur la face correspondant au nombre de joueurs, 1 pion *Ikizama*, 1 pion *Oyakata* (chef de quartier), 4 pions *Kobun* (citadin), 2 marqueurs (Score et Lutte contre les Incendies). Chaque joueur commence la partie avec 1 jeton Sandale, 1 riz et 8 *mons* (monnaie japonaise de la période Edo) dans sa réserve. Placez le jeton Sandale, votre pion *Ikizama* et vos 4 pions *Kobun* sur les emplacements dédiés de votre plateau joueur. Les autres jetons sont placés près de vous.
10. Le dernier joueur à avoir visité le Japon est désigné premier joueur. Si aucun joueur n'a visité le Japon, déterminez un premier joueur au hasard. Chaque joueur place son *Oyakata* sur une case de la zone de départ du plateau principal.
11. Chaque joueur place son marqueur de lutte contre les incendies sur la case 0 de la piste de Lutte contre les Incendies, le premier joueur étant placé au-dessus, le joueur suivant en ordre horaire place le sien juste en-dessous, etc.
12. Chaque joueur place son marqueur de score sur la case 0 de la piste IKI. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 30 IKI, il prend un jeton « 30 IKI » (ou le retourne s'il atteint 60 IKI) pour l'indiquer. Il n'est pas possible d'avoir un IKI négatif.
13. Prenez les 4 cartes Personnage de départ et placez-les près de la zone de jeu 13A : dans l'ordre inverse du tour de jeu initial, chaque joueur **choisit** une carte, puis la place dans un des 4 coins extérieurs libres d'un *Nagaya* 13B. Il y place également un de ses pions *Kobun* au début du compteur d'expérience situé le plus en bas de la carte Personnage. Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, remettez les cartes Personnage de départ non choisies dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

→ Les ressources (*mons*, riz, bois, sandales et *Koban*) ne sont pas limitées.

→ Pour les ajustements à 2 joueurs, voir en fin de règle.



Mise en place d'une partie à 3 joueurs.

Mise en place de la zone personnelle d'un joueur.

Principaux concepts de IKI

***Oyakata* :** il représente le personnage que vous incarnez dans IKI. Chaque mois, votre *Oyakata* se déplace dans la grande rue de Nihonbashi pour effectuer des transactions avec la boutique devant laquelle il s'arrête, ainsi qu'avec **l'un des personnages** se trouvant dans l'arrière-salle de celle-ci.

Pion *Ikizama* : il vous permet de déterminer de combien de cases vous déplacez votre *Oyakata* chaque mois. L'ordre de placement des pions *Ikizama* des joueurs détermine l'ordre de résolution de la phase principale du jeu : la phase **d'Action**.

***Kobuns* (x4) :** ils représentent les citadins d'Edo que vous employez. Lorsque vous recrutez un Personnage ou lorsque vous construisez un Bâtiment, placez un de vos *Kobuns* disponibles sur la carte pour indiquer qu'elle vous appartient. Les *Kobuns* placés sur les cartes Personnage peuvent gagner de l'expérience jusqu'à atteindre la retraite, où ils seront de nouveau disponibles. À la fin de chaque saison, vous devez nourrir vos *Kobuns* placés sur les cartes Personnage, mais aussi les protéger des incendies qui auront lieu 3 fois dans la partie.

Marqueur de Lutte contre les Incendies : il vous permet de vérifier votre capacité à combattre les 3 incendies qui auront lieu pendant la partie, mais aussi de déterminer l'ordre de placement des pions *Ikizama* sur la piste du même nom.

Carte Personnage

1. **Coût** de recrutement en *mons*.
2. **Lutte contre les Incendies :** certains Personnages font augmenter votre niveau de lutte contre les incendies lorsque vous les recrutez.
3. **Métier** du Personnage si vous avez besoin de vous reporter à l'Annexe 1.
4. **Compétence :** transaction à effectuer pendant la phase d'Action.
5. **Type :** Colporteur / Artisan / Spécial / Maître / Marchand.
6. **Niveau d'expérience :** la plupart des personnages commencent au niveau 1, mais certains commencent au niveau 2.
7. **Revenu :** gain obtenu par le propriétaire de la carte pendant le **Bilan des Comptes**.

Compétence : elle peut être de différents types :

- Le personnage fournit gratuitement un effet, des ressources ou un gain d'IKI.
- En échange de ressources, le personnage fournit un effet, des ressources ou un gain d'IKI.
- Le personnage possède une capacité spéciale.

Expérience : sur le côté droit de chaque carte Personnage se trouve une piste d'expérience, qui indique le **Revenu** généré par le personnage lors du **Bilan des Comptes** en fonction de son niveau d'expérience. Le revenu de ce personnage est indiqué dans la case située immédiatement au-dessus de celle où se trouve votre *Kobun*. Certaines cartes comme le ***Marionnettiste*** ou le ***Souffleur de Verre*** possèdent une piste d'expérience plus courte.

L'expérience peut être gagnée de trois manières différentes pendant la partie :

- Lorsqu'un adversaire utilise la **Compétence** de votre personnage.
- Lorsque votre *Oyakata* dépasse en effectuant un tour complet de la Grande Rue.
- La **Compétence** de certains personnages permet d'augmenter l'expérience d'un de vos personnages.

Quand l'expérience augmente, le *Kobun* du joueur est déplacé d'une case vers le haut de la carte Personnage. Quand le *Kobun* arrive sur la dernière case de la carte, cela signifie que le personnage part à la retraite : prenez la carte Personnage, placez-la dans la colonne correspondante de votre plateau joueur et récupérez votre *Kobun*. Ce personnage vous apportera son revenu maximal (indiqué dans le cercle en haut à droite de la carte) à chaque Bilan des Comptes pendant la partie.

IMPORTANT : les Personnages dont le revenu est indiqué dans un cercle rouge vous rapportent un jeton Spécial au moment où ils partent à la retraite et non à chaque Bilan des Comptes (voir l'Annexe 1 pour une explication plus détaillée de ces Personnages).

Exemple de progression d'un Kobun.

Bâtiment

1. **Coût** de construction.
2. **Nom** du Bâtiment si vous avez besoin de vous reporter à l'Annexe 2.
3. **Zone** où placer votre *Kobun*.
4. **Capacité permanente** du Bâtiment, s'il y en a une.
5. **IKI** rapporté par le Bâtiment à la fin de la partie.

Bilan des Comptes et Revenus

À la fin de chaque saison (à la fin des mois 3, 6, 9 et 12) a lieu un **Bilan des Comptes :** chaque joueur gagne le **Revenu** de ses personnages sur le plateau et de ceux à la retraite. Pour un personnage sur le plateau, cela correspond à la case située juste au-dessus du *Kobun* du joueur. Pour un personnage à la retraite, cela correspond à la case située en haut à droite de la carte Personnage.

Jetons

Mons (prononcer "monne") : Les pièces de 1 *mon* et de 4 *mons* sont basées sur la monnaie utilisée à l'époque Edo.

Kobans : Inspirés des pièces d'or utilisées à l'époque Edo, ils sont utilisés pour construire des bâtiments.

Sandales : Vous pouvez les dépenser pour augmenter le déplacement de votre *Oyakata* et pour effectuer des transactions avec des personnages.

Riz : Lors du **Bilan des Comptes**, chaque joueur doit dépenser 1 riz pour chaque personnage qu'il emploie sur le plateau. Il est aussi utilisé pour effectuer des transactions avec certains personnages.

Bois : Il est utilisé pour construire des bâtiments et pour effectuer des transactions avec certains personnages.

Poissons : À chaque saison, 2 poissons peuvent être achetés : leur coût et leur type sont indiqués sur le jeton. Le type de poisson change chaque saison : *shira-uo* (blanchaille) au printemps, *katsuo* (thon rose) en été, *suzuki* (bar) en automne, *tai* (daurade) en hiver.

Pipes : À chaque saison, 2 pipes peuvent être achetées : leur coût et leur effet sont indiqués sur le jeton. Voir en Annexe 3 pour le détail de leurs effets.

Blagues à Tabac : À chaque saison, 2 blagues à tabac peuvent être achetées : leur coût et leur valeur en IKI (à la fin de la partie) sont indiqués sur le jeton. Voir en Annexe 3 pour le détail de leurs effets.

4 tuiles Incendie : à la fin des mois 5, 8 et 11, une tuile Incendie sera tirée au hasard pour déterminer l'origine de l'incendie.

Nagayas et arrière-salles : quatre *Nagayas* (maisons) sont représentés autour de la Grande Rue et sont séparés les uns des autres par des ruelles. Dans chaque *Nagaya*, se trouvent quatre arrière-salles, et dans chaque arrière-salle ne peut être placé qu'un seul personnage ou bâtiment. Les quatre arrière-salles d'un même *Nagaya* forment un groupe, ce qui sera important lors du Bilan des Comptes. Les quatre arrière-salles au centre du plateau forment également un groupe, mais recruter un personnage ou construire un bâtiment dans ces arrière-salles vous coûtera 2 *mons* supplémentaires.

Étals : chaque paire d'arrière-salles accessible par une même case de la Grande Rue forme un étal.

Boutiques : une boutique correspond à l'action qui peut être effectuée par votre *Oyakata* lorsqu'il s'arrête sur une case de la Grande Rue.

Déroulement du jeu

Une partie de IKI dure 13 manches : les 12 premières représentent les 12 mois de l'année divisés en 4 saisons et se déroulent de la même manière. La 13e manche, le Nouvel An, se joue de manière un peu différente.

Chacun des 12 premiers mois de l'année se déroule en 3 phases, résumées sur les plateaux personnels :

La Phase A « **Mode de Vie** », où les joueurs placent leur pion *Ikizama* sur la piste du même nom dans l'ordre de leur niveau de lutte contre les Incendies.

La Phase B « **Actions** » où les joueurs 1) perçoivent leur revenu ou recrutent un personnage, puis 2) déplacent leur *Oyakata* et effectuent des transactions dans la Grande Rue et enfin 3) récupèrent leur pion *Ikizama*.

La Phase C « **Événement** » se déroule différemment selon le mois :

- Le **Bilan des Comptes** est effectué à la fin des mois 3, 6, 9 et 12 (c'est-à-dire à la fin de chaque saison).
- Un **Incendie** a lieu à la fin des mois 5, 8 et 11.

Au cours des phases B et C, les joueurs auront l'occasion de marquer de l'IKI, qu'ils reporteront sur la piste de score.

Révéler des cartes Personnage

Au début de **chaque mois** (sauf le Nouvel An), révélez 4 cartes Personnage de la saison en cours et placez-les près du plateau, à côté des éventuelles autres cartes Personnages révélées lors des manches précédentes. En début de partie, vous jouez avec les cartes Printemps. Puis vous jouerez avec les cartes Été, Automne, et enfin Hiver.

Phase A - Mode de Vie : placez votre Oyakata sur la piste Ikizama

Pendant cette phase, les joueurs décident de combien de cases leur Oyakata se déplacera dans la Grande Rue et quel sera l'ordre de résolution de la phase d'Actions.

Pour le 1er mois, la phase A s'effectue en sens horaire à partir du premier joueur, représenté par l'empilement des marqueurs des joueurs sur la piste de Lutte contre les Incendies.

À partir du 2ème mois, c'est la progression sur la piste de Lutte contre les Incendies qui indique l'ordre de jeu : le joueur dont le marqueur est le plus avancé joue cette phase en premier, etc. Lorsque plusieurs marqueurs sont sur la même case, c'est le joueur dont le marqueur est placé au-dessus qui est considéré comme jouant avant son (ou ses) adversaire(s) au même niveau.

À son tour, chaque joueur place son pion sur une case disponible de la piste *Ikizama*. Une case est disponible s'il n'y a pas d'autre pion dessus (ou de tuile Blocage dans une partie à 2 joueurs). Le chiffre indiqué sur chaque case indique l'ordre de résolution de la phase 2 (Actions) ainsi que le nombre de mouvements qu'effectuera l'*Oyakata* du joueur. Il y a 5 cases sur la piste *Ikizama*, disposées dans cet ordre : 1-4, 1, 2, 3 et 4.

Après que tous les joueurs ont placé leur pion *Ikizama*, la phase B commence.

Exemple : *Le marqueur de Lutte contre les Incendies d'***Anaïs** *est le plus avancé sur la piste 1, elle place donc son pion Ikizama la première 2. C'est ensuite au tour de* **David** *de placer son pion Ikizama car son marqueur est au-dessus de celui de* **Dominique** *3, qui jouera en dernier.*

Phase B - Actions : déplacez votre Oyakata et effectuez des transactions dans la Grande Rue

Les joueurs jouent leur tour dans l'ordre croissant des pions placés sur la piste Ikizama.

Si un joueur a placé son pion sur la case la plus à gauche 1-4 de la piste *Ikizama*, il joue cette phase en **premier** mais doit directement passer à l'étape B2 : il ne peut donc ni recruter de personnage ni percevoir de revenu, mais gagne 1 mon en compensation. Il déplace son *Oyakata* de 1 à 4 cases et peut utiliser des Sandales s'il désire le déplacer de plus de 4 cases.

1: Percevoir son Revenu ou Recruter un Personnage

Le joueur choisit une option parmi les deux suivantes :

Percevoir son Revenu : Gagnez 4 *mons* de la réserve.

Recruter un Personnage : Choisissez une carte Personnage disponible près du plateau et payez (en dépensant des *mons*) le coût indiqué en haut à gauche de la carte. Placez la carte Personnage dans une arrière-salle libre de votre choix, accompagné d'un de vos *Kobuns*, que vous placez sur la première case disponible de la piste d'expérience du personnage.

- Si l'arrière-salle comporte un surcoût (1 ou 2 *mons*) payez-le en plus du coût de recrutement du personnage.
- Si un ou plusieurs *mons* sont présents sur la carte, récupérez-les d'abord, puis payez le coût de recrutement du personnage.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas assez de *mons*, si vous n'avez pas de *Kobun* dans votre réserve ou s'il n'y a pas d'arrière-salle disponible, vous ne pouvez pas recruter : vous **devez** par conséquent effectuer l'action ***Percevoir son Revenu*** à la place.

Exemple : **Anaïs** *choisit de recruter le* **Moine** *1. Elle récupère le mon qui était dessus, puis dépense 4 mons 2. Grâce au bonus de recrutement, elle fait progresser son marqueur de lutte contre les incendies d'une case 3. Elle place le* **Moine** *sur un emplacement libre du plateau qui nécessite de dépenser 2 mons supplémentaires 4. Enfin, elle y place un de ses Kobuns sur la case la plus basse de la piste d'expérience du* **Moine** *5.*

2: Déplacement de l'Oyakata et transactions dans la Grande Rue

Résolvez cette phase dans cet ordre :

Déplacement :

Déplacez votre *Oyakata* dans la Grande Rue (dans le sens des flèches sur le plateau) du nombre **exact** de cases indiqué sur la case où se trouve votre pion *Ikizama*.

- Vous pouvez augmenter votre déplacement d'autant de cases que souhaité, tant que vous dépensez 1 sandale par case supplémentaire. Les sandales ne **permettent pas de réduire** votre capacité de déplacement, seulement de l'augmenter. Remettez les sandales dépensées dans la réserve.
- Vous pouvez vous arrêter sur une case où se trouve un ou plusieurs *Oyakatas* adverses.

IMPORTANT : chaque fois que votre *Oyakata* dépasse en effectuant un tour complet de la Grande Rue, **tous vos personnages** sur le plateau gagnent un niveau d'expérience : avancez d'une case **chacun de vos *Kobuns***. Si cela envoie un de vos personnages à la retraite, récupérez votre Kobun puis prenez sa carte et placez-la devant vous, dans la colonne correspondante de votre plateau personnel.

Cette étape est effectuée **pendant** le déplacement de l'*Oyakata*, mais **avant** qu'il ne commence ses transactions.

Transactions :

Une fois que votre *Oyakata* a terminé son déplacement, vous pouvez effectuer des transactions avec la boutique de la case sur laquelle il se trouve ainsi qu'avec l'un des personnages présents dans l'une des 2 arrière-salles, s'il y en a un.

Vous pouvez effectuer vos transactions dans n'importe quel ordre, mais vous ne pouvez pas effectuer de transaction avec les deux personnages à la fois. Vous pouvez décider de n'effectuer qu'une seule transaction (avec la boutique ou l'un des deux personnages) ou de n'en effectuer aucune.

Lorsqu'un *Oyakata* effectue une transaction avec un personnage **adverse**, son contrôleur augmente l'expérience de ce personnage en déplaçant son *Kobun* d'une case vers le haut de la carte. Si son expérience arrive sur la dernière case, alors ce personnage part à la retraite : son contrôleur récupère sa carte Personnage et la place dans la colonne correspondante de son plateau personnel. Il récupère ensuite son *Kobun*, qui devient aussitôt disponible.

IMPORTANT : si vous effectuez une transaction avec un de vos personnages, celui-ci ne gagne pas d'expérience.

***Exemple :* Anaïs** *a choisi la case 1 de la piste Ikizama (1). Elle déplace son Oyakata d'une case comme indiqué sur la piste Ikizama, (2) puis dépense 1 sandale pour avancer d'une case supplémentaire (3). Comme son Okayata vient de dépasser* *, tous ses personnages gagnent un niveau d'expérience : son* **Moine**, *ainsi que son* **Teinturier**, *qui part à la retraite (4). Elle décide ensuite d'effectuer l'action du Vendeur de Riz (dépenser 3 mons pour gagner 2 riz) (5), puis d'activer le* **Vendeuse d'œufs durs** *pour gagner 1 riz : comme ce dernier appartient à* **Dominique**, *son expérience progresse d'une case (6).*

3. Fin de tour

Une fois son tour terminé, le joueur récupère son pion *Ikizama* et le replace sur son plateau personnel.

Phase C - Événement

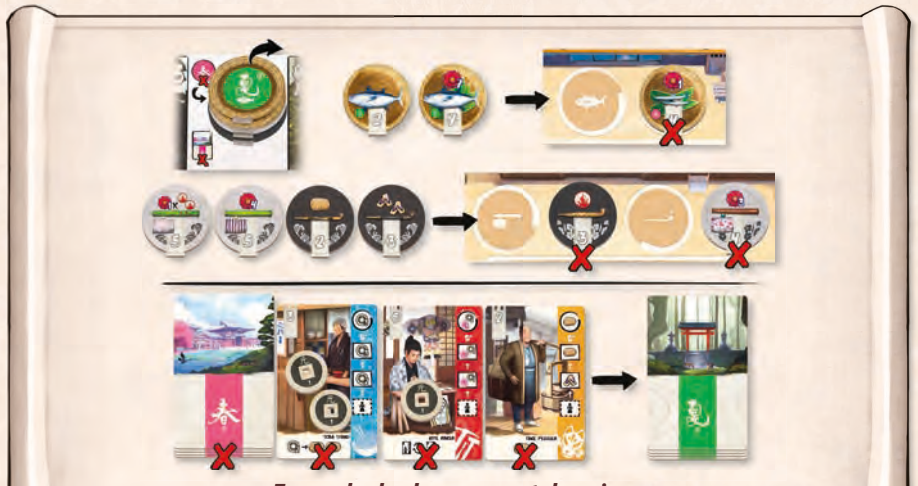
Mois 1, 2, 4, 7, 10

Placez 1 *mon* de la réserve sur chaque carte Personnage encore disponible près du plateau, puis avancez le pion Calendrier vers le mois suivant.

Mois 3, 6, 9 et 12 : Bilan des Comptes

À la fin des mois 3, 6 et 9, effectuez ces étapes :

- Retirez du jeu les jetons Poisson, Pipe et Tabac restants de la saison en cours et remplacez-les par les jetons de la saison suivante.
- Retirez du jeu les cartes Personnage restantes de la saison en cours (celles encore disponibles à l'achat et celles de la pioche). S'il y avait des *mons* sur les cartes, remettez-les dans la réserve. À partir du mois suivant, vous utiliserez les cartes Personnage de la prochaine saison.



Exemple de changement de saison

À la fin du mois 12, effectuez ces étapes :

- Retirez du jeu les cartes Personnage d'hiver (celles encore disponibles à l'achat et celles de la pioche).
- Laissez les éventuels jetons Poisson, Pipe et Tabac d'hiver sur le plateau, ils pourront être achetés lors du Nouvel An.
- Chaque joueur récupère son pion *Oyakata* et le place devant lui.

Ensuite, résolvez ces étapes dans l'ordre :

1) Revenu : Les joueurs perçoivent le revenu de chacun des personnages qu'ils emploient **sur le plateau**, selon leur niveau d'expérience. Il peut s'agir de *mons*, d'IKI ou de ressources. Les personnages **à la retraite** rapportent un revenu correspondant au niveau d'expérience situé en haut à droite de leur carte.

2) Bonus d'harmonie des Nagayas : Les arrière-salles sont réparties en 5 groupes : 4 groupes de 4 arrière-salles (1 groupe par *Nagaya*, chacun séparé par des ruelles), et un 5e groupe formé des 4 arrière-salles au centre du plateau (celles coûtant 2 *mons* supplémentaires avec ce symbole) : ces arrière-salles font donc chacune partie de 2 groupes.

Pour chaque groupe où se trouvent **au moins** 2 personnages du même type (peu importe leur contrôleur), chaque joueur multiplie le nombre de *Kobuns* qu'il emploie par le nombre de cartes Personnage de la même couleur (peu importe leur contrôleur) dans ce groupe. Chaque joueur marque autant d'IKI que ce résultat.

IMPORTANT : Les personnages se trouvant dans les salles à l'angle des ruelles peuvent donc être comptabilisés jusqu'à 2 fois, puisqu'ils appartiennent à 2 groupes.

Exemple 1 : **Dominique** *perçoit le revenu de ses personnages : 1 mon et 1 sandale avec le* ***Vendeur de Coton*** *qui est à la retraite* 1*, 3 IKI avec la* ***Couturière*** 2 *et 3 mons avec le* ***Stand de Soba*** 3 *qui sont sur le plateau.*

Exemple 2 : *Dans ce Nagaya* 1*,* **Dominique** *emploie 2* ***Artisans*** *: comme ils sont du même type,* **Dominique** *marque 2x2 = 4 IKI.*

Dans ce Nagaya 2*,* **Anaïs** *emploie un* ***Colporteur*** *: comme ce dernier est seul dans le Nagaya, elle ne marque pas d'IKI.*

Dans ce Nagaya 3*,* **Anaïs** *emploie un* ***Marchand*** *et un* ***Artisan*** *: les deux n'étant pas du même type, elle ne marque pas d'IKI.*

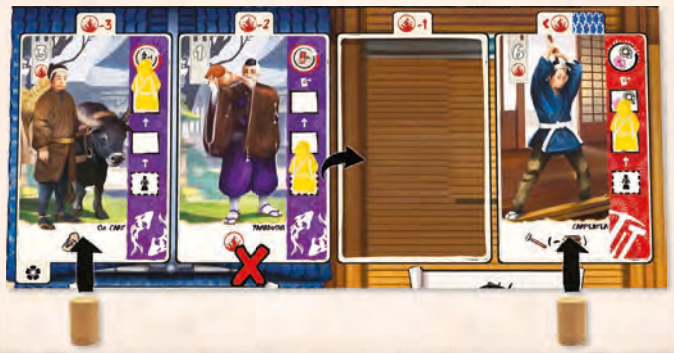
Dans ce Nagaya 4*,* **David** *et* **Dominique** *emploient chacun un* ***Maître*** *: ils marquent respectivement 1x2 = 2 IKI.* **Anaïs***, qui emploie un* ***Artisan*** *, ne marque pas d'IKI.*

Dans le 5e groupe 5*,* **Dominique** *emploie un* ***Artisan*** *et* **Anaïs** *en emploie 2 :* **Dominique** *marque 1x3 = 3 IKI et* **Anaïs** *2x3 = 6 IKI.*

3) Paiement des repas : Chaque joueur **doit** dépenser 1 riz pour chaque personnage qu'il emploie sur le plateau. **Les personnages à la retraite et les *Kobuns* sur les Bâtiments ne consomment pas de riz**. Vous devez **absolument** nourrir vos personnages si vous avez du riz. Si un joueur n'a pas assez de riz pour nourrir tous ses personnages, il retire du jeu autant de cartes Personnage de son choix (parmi celles qu'il contrôle) qu'il ne peut pas nourrir. Ensuite, il récupère ses *Kobuns* et les replace sur son plateau personnel.

IMPORTANT : si, lors de son recrutement, un Personnage avait fait progresser votre marqueur sur la piste de Lutte contre les Incendies et qu'il venait à quitter le jeu (pas nourri ou victime d'un incendie), ne reculez pas votre marqueur.

Exemple : **David** *contrôle 3 Personnages. Il ne dispose que de 2 riz. Il doit nourrir 2 Personnages et retirer du jeu celui de son choix. Il décide de retirer du jeu le* ***Yamabushi****, récupère ensuite le Kobun qui était placé dessus et le replace sur son plateau personnel.*

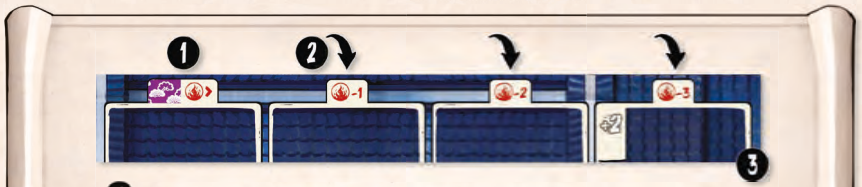


Avancez le pion Calendrier vers le mois suivant.

Mois 5, 8 et 11 : Incendie

Le joueur le plus avancé sur la piste de Lutte contre les Incendies mélange les 4 tuiles Incendie puis en tire une au hasard et la révèle à tous les joueurs. Celle-ci indique d'où part l'Incendie : il s'agira toujours d'une arrière-salle au bord du plateau. L'Incendie progresse vers l'intérieur du plateau et sera éteint soit par un joueur soit parce qu'il s'est propagé dans tout le *Nagaya*.

Si l'Incendie se déclare dans une arrière-salle où ne se trouve aucun personnage, il se propage vers la case suivante en diminuant sa force de 1, jusqu'à atteindre un personnage ou la fin du *Nagaya*, où il s'éteindra automatiquement.



1 *Zone de départ de l'incendie.*
2 *Modificateur de force de l'incendie.*
3 *Fin du Nagaya.*

Si l'Incendie se déclare dans une arrière-salle où se trouve un personnage :

- Si le joueur qui contrôle ce personnage dispose d'un niveau de Lutte contre les Incendies supérieur ou égal à la force de l'Incendie, il parvient à éteindre l'Incendie et cette phase est terminée.
- Si le joueur qui contrôle ce personnage ne dispose pas d'un niveau de Lutte contre les Incendies suffisant (inférieur à la force de l'Incendie), alors le personnage de ce joueur est tué par l'Incendie : retirez du jeu la carte et le joueur récupère son *Kobun*. L'Incendie se propage vers la salle adjacente, avec une force **réduite de 1**. Si un personnage s'y trouve, on vérifie si son propriétaire peut l'éteindre, et ainsi de suite. L'Incendie ne traverse pas la rue et ne peut donc pas se propager au-delà de la 4ème salle d'un *Nagaya*, sa force diminuant de 1 à chaque fois.

IMPORTANT : après avoir résolu l'incendie, mélangez la tuile Incendie tirée avec les trois autres tuiles.

Exemple : *À la fin du 5e mois, un incendie de force 5 se déclare* 1. *La tuile tirée indique le Nagaya* 2. **Dominique** *doit l'éteindre car son personnage se trouve sur le premier emplacement touché par l'incendie. Malheureusement, son niveau de lutte contre les incendies est insuffisant pour l'éteindre : son personnage est retiré du jeu et il récupère son Kobun* 3.

L'incendie continue de se propager vers l'emplacement suivant avec une force réduite de 1. 4 *Comme personne ne s'y trouve, l'incendie continue de se propager avec une force réduite de 2 et c'est maintenant à* **David** *de l'éteindre. Comme son niveau de lutte contre les incendies est de 3, il éteint l'incendie* 5*, protégeant ainsi* **Anaïs** *d'une potentielle perte* 6.

Placez 1 mon de la réserve sur chaque carte Personnage encore disponible près du plateau, puis avancez le pion Calendrier vers le mois suivant.

13e manche : Le Nouvel An

Le Nouvel An se déroule différemment :

Une fois que chaque joueur **a récupéré** son *Oyakata*, le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste de Lutte contre les Incendies joue son tour en premier, puis celui dont le marqueur est en seconde position, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour.

Placez **directement** votre *Oyakata* sur la case de la Grande Rue de votre choix : vous pouvez effectuer une transaction avec l'étal et l'un des deux personnages qui s'y trouvent comme d'habitude. Si vous effectuez une transaction avec un personnage adverse, celui-ci gagne de l'expérience et peut éventuellement partir à la retraite.

Lorsque le dernier joueur a effectué son tour, la partie se termine et on passe au décompte de fin de partie.

Exemple : **Anaïs** *joue le Nouvel An la première car elle est la plus avancée sur la piste de lutte contre les Incendies. Ensuite, ce sera au tour de* **David**, *puis de* **Dominique** (1). **Anaïs** *place son Oyakata sur la case du Prêteur sur Gages* (2) *et effectue cette action : elle dépense 1 sandale pour gagner 4 mons* (3). *Ensuite, elle décide d'activer la* ***Vendeuse d'Encens*** *de* **David** *et d'échanger 3 mons pour gagner 5 IKI, ce qui fait augmenter l'expérience de la* ***Vendeuse d'Encens***, *qui part à la retraite* (4).

Fin du jeu et décompte de fin de partie

Lorsque le Nouvel An est terminé, c'est la fin de la partie : les joueurs **récupèrent** leurs cartes Personnage sur le plateau principal et les placent dans la colonne correspondante de leur plateau personnel. On procède au décompte de l'IKI de chaque joueur :

Piste de score

Reportez sur le carnet de score l'IKI de chaque joueur gagné pendant la partie.

Variété de cartes Personnage

Marquez de l'IKI en fonction du nombre de types de personnages recrutés pendant la partie.

IMPORTANT : les Bâtiments ne sont pas un type de personnage.
Le ***Marionnettiste*** est considéré comme un joker : choisissez son type avant de procéder au décompte.

- 1 type : 1 IKI
- 2 types : 4 IKI
- 3 types : 9 IKI
- 4 types : 16 IKI
- 5 types : 25 IKI

Poisson

Chaque joueur marque de l'IKI en fonction du nombre de poissons **différents** qu'il a achetés.

- 1 poisson : 3 IKI
- 2 poissons : 6 IKI
- 3 poissons : 10 IKI
- 4 poissons : 15 IKI

S'il a acheté le poisson le plus cher d'une saison, le joueur marque également 1 ou 7 IKI pour chacun d'eux. La valeur maximale qu'un joueur peut marquer avec le poisson est donc de 15+1+7+1+7=31 IKI.

Blagues à Tabac

Additionnez la valeur en IKI de vos blagues à tabac. Doublez cette valeur si vous possédez **au moins** une pipe.

→ Les effets des jetons Pipe et Tabac sont détaillés en Annexe 3.

Bâtiments

Marquez l'IKI des bâtiments que vous avez construits.

→ Les effets des bâtiments sont détaillés en Annexe 2.

Ressources restantes

Les ressources restantes sont converties en IKI de la manière suivante :

- *Koban* : 3 IKI
- Bois : 1 IKI
- 4 *mons* : 1 IKI

Le riz et les sandales ne rapportent pas d'IKI.

Additionnez ces catégories : le joueur avec le plus d'IKI gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste de Lutte contre les Incendies l'emporte. Si plusieurs marqueurs sont sur la même case, le joueur parmi ceux à égalité dont le marqueur est au-dessus gagne la partie.

Exemple : **Anaïs** *a marqué 28 IKI pendant la partie = 28 IKI* ❶. *Elle a recruté des personnages de 3 types différents, mais grâce au* ***Marionnettiste*** *elle en obtient un 4e = 16 IKI* ❷. *Elle a acheté des poissons de 3 saisons différentes, dont le poisson de printemps rapportant 1 IKI et celui d'été rapportant 7 IKI : 10+8 = 18 IKI* ❸. *Elle a acheté deux blagues à tabac, une lui rapportant 1 IKI par Personnage du type qu'elle a le plus recruté et une autre rapportant 5 IKI , pour un score total de 8 IKI. Comme elle possède au moins une pipe, la valeur de son Tabac est doublée : 8x2 = 16 IKI* ❹. *Elle a construit le* ***Restaurant****, qui lui rapporte autant que son décompte de poissons = 18 IKI* ❺. *Enfin, il lui reste 5 mons et 1 Koban = 4 IKI* ❻. *Le score total d'***Anaïs** *est de 28+16+18+16+18+4 = 100 IKI* ❼.

Actions des boutiques de la Grande Rue

Près de chaque case de la Grande Rue se trouve une boutique de commerçants. Il existe huit boutiques dans IKI, chacune ne pouvant être activée qu'<u>une seule fois</u> par action :

Vendeur de sandales

Dépensez 2 *mons* pour gagner 2 sandales de la réserve.

Vendeur de riz

Dépensez 3 *mons* pour gagner 2 riz de la réserve.

Tour de surveillance contre les incendies

Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies. Si votre marqueur arrive sur une case où se trouvent un ou plusieurs marqueurs, placez le vôtre au-dessus. Si le niveau de Lutte contre les Incendies d'un joueur est déjà au maximum (case 10) et qu'il doit encore augmenter alors que plusieurs marqueurs sont sur cette case, alors il place le sien au-dessus des autres.

Vendeur de pipes et de tabac

Choisissez <u>une seule</u> de ces 3 options : achetez une Pipe / achetez un Tabac / achetez une Pipe et un Tabac de la saison en cours. Dépensez les *mons* indiqués sur les jetons et placez les jetons Pipe / Tabac face visible sur les emplacements correspondants de votre plateau personnel.

IMPORTANT : la capacité de vos Pipes est résolue immédiatement, tandis que votre Tabac rapportera de l'IKI en fin de partie.

Prêteur sur gage

Choisissez <u>une seule</u> de ces 2 options : dépensez 1 riz pour gagner 4 *mons* de la réserve / dépensez 1 sandale pour gagner 4 *mons* de la réserve.

Contremaître

Choisissez <u>une seule</u> de ces 2 options : dépensez 1 *mon* pour gagner 1 riz / dépensez 1 *mon* pour construire un Bâtiment.

Pour construire un Bâtiment, vous devez avoir un *Kobun* disponible et dépenser les ressources indiquées sur une des cartes Bâtiment disponibles près du plateau. Placez le Bâtiment dans une des arrière-salles disponibles du plateau, avec votre *Kobun* dessus pour indiquer que vous le contrôlez. Si l'arrière-salle possède un surcoût en mon, vous devez le payer, comme pour un personnage. Le *Kobun* reste sur le Bâtiment jusqu'à la fin de la partie, sauf si le Bâtiment est détruit pendant un Incendie. Dans ce cas, récupérez votre *Kobun* et retirez le Bâtiment du jeu.

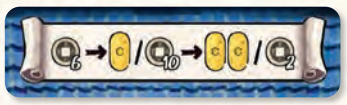
IMPORTANT : un Bâtiment ne peut <u>jamais</u> être activé par un *Oyakata*. De plus, certains Bâtiments (**Ferme, Tour de Guet, Villa Impériale**) confèrent une capacité permanente à leur contrôleur <u>uniquement</u>. Pendant le Bilan des Comptes, un *Kobun* placé sur un Bâtiment n'a pas besoin d'être nourri.

Exemple : **David** *dépense 1 Koban et 1 bois pour construire l'Auberge* ❶, *puis place un de ses Kobuns disponibles dessus* ❷.

Marché aux poissons

Choisissez un jeton Poisson de la saison en cours. Dépensez les *mons* indiqués sur le jeton et placez-le sur l'emplacement libre le <u>plus à gauche</u> correspondant de votre plateau personnel. Vous <u>ne pouvez pas</u> acheter deux poissons d'une même saison.

Bureau de change



Choisissez <u>une seule</u> de ces 3 options : dépensez 6 *mons* pour gagner un Koban / dépensez 10 *mons* pour gagner 2 *Kobans* / gagnez 2 *mons*.

Règles pour 2 joueurs

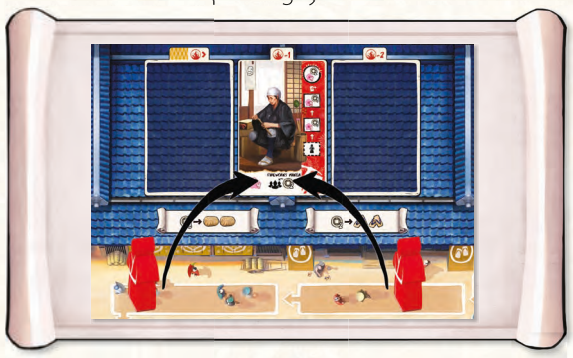
Mise en place

Lors de la mise en place, ajoutez ces étapes :

- Jouez avec le côté du plateau principal et des plateaux joueurs réservé pour les parties à 2 joueurs 2.
- Utilisez les 12 tuiles Blocage et mélangez-les pour former une pile face cachée que vous placez près du plateau.
- Donnez au hasard un jeton Soleil à un joueur et le jeton Lune à l'autre joueur.
- Le joueur avec le jeton sera le premier joueur pour la première manche.

Plateau

- Il n'y a que 3 emplacements d'arrière-salle dans chaque *Nagaya* au lieu de 4.
- L'emplacement central de chaque *Nagaya* est spécial : si un Personnage s'y trouve, il peut être activé depuis l'une des 2 boutiques de la Grande Rue qui lui sont adjacentes.



- Il n'existe pas de 5e groupe pour le calcul du **Bonus d'harmonie des *Nagayas***.

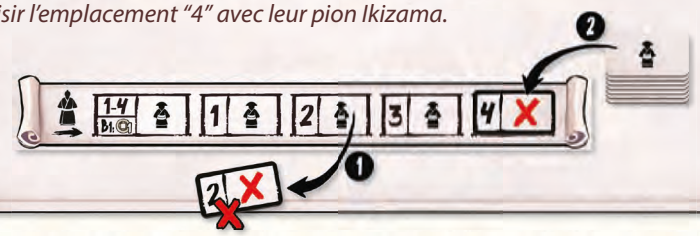
La force de chaque Incendie est réduite de 1 par rapport aux parties à 3-4 joueurs. Ceci est rappelé sur le Calendrier.

Tuiles Blocage

Avant de révéler 4 Personnages de la saison en cours, révélez une tuile Blocage et placez-la sur l'emplacement correspondant de la piste *Ikizama*. Cet emplacement ne peut pas être choisi par les joueurs lors de la phase A.

À la fin de chaque mois, défaussez la tuile Blocage.

Exemple : *Après avoir défaussé cette tuile Blocage à la fin du mois précédent 1, les joueurs révèlent celle-ci pour le mois en cours 2 : ils ne pourront pas choisir l'emplacement "4" avec leur pion Ikizama.*



Personnages neutres

À la fin de chaque mois sauf le Nouvel An, selon le jeton (= mois impairs, = mois pairs) un joueur choisit une carte Personnage disponible et la place sur un emplacement libre du plateau, si possible.

- S'il n'y a pas d'emplacement libre, retirez le personnage du jeu à la place.
- S'il y avait un ou plusieurs *mons* sur la carte Personnage, ceux-ci retournent dans la réserve.
- Le joueur ne place pas de *Kobun* de sa couleur et ne paie pas 1 *mon* supplémentaire s'il s'agit de l'emplacement central d'un *Nagaya*.
- Un personnage neutre est automatiquement tué si un incendie se propage sur sa case.

Exemple : *C'est au tour du joueur avec le jeton Lune de placer un personnage neutre sur le plateau 1. Il décide de placer l'**Acteur de Kabuki** sur cet emplacement: le mon présent sur la carte est défaussé et il n'y a pas besoin de payer 1 mon pour le placer 2.*

Activation des personnages neutres

Pendant leur phase d'Action, les joueurs peuvent activer un personnage neutre, qui est immédiatement retiré du jeu après avoir été activé. Tant qu'il est en jeu, un personnage neutre compte pour le **Bonus d'harmonie des *Nagayas*** à la fin d'une saison.

Exemple : *Anaïs décide d'activer l'**Acteur de Kabuki** et marque donc 3 IKI. Comme c'est un personnage neutre, il est retiré du jeu immédiatement après avoir été activé.*

Crédits

Auteur : Koota Yamada
Illustrateur : David Sitbon
PAO : Good Heidi
Règles françaises : Matthieu Verdier
Traduction anglaise : Alexandre Figuière & Matthieu Verdier
Développement : Koota Yamada & Sorry We Are French
Réalisation : Emmanuel Beltrando

Annexe 1 - Personnages (x60)

Colporteur (x17) - Artisan (x15) - Spécial (x12) - Maître (x9) - Marchand (x7)

Départ (x4)

Boiled-Egg Peddler - Vendeuse d'œufs Durs

Compétence : Gagnez 1 riz.
Expérience : Gagnez 1 *mon* -> 1 riz -> 1 riz.

Cotton Peddler - Vendeur de Coton

Compétence : Gagnez 1 *mon* et 1 sandale.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 sandale -> 1 *mon* et 1 sandale.

Eyeglass Peddler - Vendeur de Lunettes

Compétence : Gagnez 2 *mons*.
Expérience : Gagnez 1 *mon* -> 2 *mons* -> 2 *mons*.

Salt Peddler - Vendeur de Sel

Compétence : Gagnez 1 riz.
Expérience : Gagnez 1 *mon* -> 2 *mons* -> 1 riz

Printemps (x14)

Book Lender - Prêteur de Livres

Compétence : Gagnez 1 *mon* et 1 sandale.
Expérience : Gagnez 1 *mon* -> 2 *mons* -> 2 *mons*.

Sake Peddler - Vendeur de Saké

Compétence : Gagnez 1 riz.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 riz -> 1 riz.

Soap Bubble Man - Homme aux Bulles de Savon

Compétence : Gagnez 1 bois.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 sandale -> 1 bois.

Dice Maker - Fabricante de Dés

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Dépensez 1 *mon* pour gagner 1 bois.
Expérience : Gagnez 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.

Sandal Maker - Fabricant de Sandales

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 2 sandales.
Expérience : Gagnez 1 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.

Seamstress - Couturière

Compétence : Dépensez 1 *mon* pour augmenter de 1 l'expérience d'un de vos *Kobuns*.
Expérience : Gagnez 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.

Ukiyoe Artist - Peintre d'Estampes

Compétence : Dépensez 1 IKI pour gagner 4 *mons*. Votre IKI ne peut pas être négatif.
Expérience : Gagnez 0 IKI -> 1 IKI -> 4 IKI.

Monk - Moine

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Retraite : Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez et placez-le sur votre plateau. À partir de maintenant, recruter des personnages vous coûte 1 *mon* de moins.

Ox Cart - Charretier

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Gagnez 1 sandale.
Retraite : Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez et placez-le sur votre plateau. À partir de maintenant, vous pouvez déplacer votre *Oyakata* d'une case supplémentaire pendant la phase d'Action.

Yamabushi - Ermite

Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Retraite : Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez et placez-le sur ce personnage. Une fois dans la partie, vous pouvez défausser ce jeton pour éviter qu'un de vos personnages soit tué par un Incendie. Ensuite, l'Incendie continue de se propager normalement.

Carpenter - Charpentier

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Construisez un Bâtiment en dépensant 1 bois de moins.
Expérience : Gagnez 2 IKI et 1 *mon* -> 2 IKI et 1 *mon* -> 3 IKI et 2 *mons*.

Kite Maker - Fabricant de Cerfs-Volants

Compétence : Sur le plateau de jeu, échangez n'importe quelle carte Personnage et son *Kobun* avec une autre carte Personnage et son *Kobun*. Leur niveau d'expérience reste identique. Ne payez pas pour déplacer une carte vers un emplacement avec un coût additionnel.
Expérience : Gagnez 1 IKI et 1 *mon* -> 2 IKI et 1 *mon* -> 3 IKI et 2 *mons*.

Cloth Dyer - Teinturier

Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 4 IKI.
Expérience : Gagnez 2 *mons* -> 3 *mons* -> 3 *mons*.

Soba Stand - Stand de Soba

Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 2 riz.
Expérience : Gagnez 2 *mons* -> 3 *mons* -> 3 *mons*.

Été (x14)

Dumpling Peddler - Vendeur de Raviolis

Compétence : Gagnez 1 riz.
Expérience : Gagnez 1 riz -> 1 riz -> 1 riz.

Used Clothes Peddler - Vendeuse de Vêtements d'Occasion
Compétence : Gagnez 1 bois.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 sandale -> 1 bois.

Water Peddler - Vendeur d'Eau
Compétence : Gagnez 1 *mon* et 1 sandale.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 sandale -> 2 sandales.

Watermelon Peddler - Vendeur de Pastèques
Compétence : Gagnez 1 riz.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 riz -> 1 riz.

Engraver - Graveur
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Dépensez 3 *mons* pour gagner 2 bois.
Expérience : Gagnez 0 IKI -> 2 IKI -> 3 IKI.

Lantern Maker - Fabricant de Lanternes
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Dépensez 1 IKI pour gagner 4 *mons*. Votre IKI ne peut pas être négatif.
Expérience : Gagnez 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.

Umbrella Maker - Fabricant de Parapluies
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Dépensez 1 *mon* pour augmenter de 1 l'expérience d'un de vos *Kobuns*.
Expérience : Gagnez 1 IKI -> 3 IKI -> 4 IKI.

Day Laborer - Journalier
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Expérience : Perdez 2 IKI -> 1 IKI -> 0 IKI.

Firefighter - Pompier
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Expérience : Gagnez 1 IKI -> 2 IKI -> 4 IKI.

Shrine Maiden - Vierge du Sanctuaire
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Retraite : Lorsque ce personnage part à la retraite, prenez et placez-le sur ce personnage. Une fois dans la partie, vous pouvez défausser ce jeton pour éviter qu'un de vos personnages soit tué par un Incendie. Ensuite, l'Incendie continue de se propager normalement.

Fireworks Maker - Fabricant de Feux d'Artifice
Compétence : Gagnez 4 IKI. Vos adversaires gagnent 2 *mons*.
Expérience : Gagnez 1 IKI et 1 *mon* -> 3 IKI et 1 *mon* -> 4 IKI et 2 *mons*.

Plasterer - Plâtrier
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Construisez un Bâtiment en dépensant 1 bois de moins.
Expérience : Gagnez 2 IKI et 1 *mon* -> 3 IKI et 1 *mon* -> 4 IKI et 2 *mons*.

Eel Stand - Stand d'Anguilles
Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 2 riz.
Expérience : Gagnez 2 *mons* -> 3 *mons* -> 4 *mons*.

Greengrocer - Primeur
Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 1 riz et 1 bois.
Expérience : Gagnez 1 *mon* -> 3 *mons* -> 4 *mons*.

AUTOMNE (X14)

Firewood Peddler - Vendeuse de Bois de Chauffage
Compétence : Gagnez 1 bois.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 bois -> 2 bois.

Fish Peddler - Vendeur de Poisson
Compétence : Gagnez 1 riz et 1 sandale.
Expérience : Gagnez 1 riz -> 1 riz -> 1 riz.

Mask Seller - Vendeur de Masques
Compétence : Gagnez 1 bois.
Expérience : Gagnez 1 sandale -> 1 bois -> 1 bois.

Clocksmith - Horloger
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Dépensez 3 *mons* pour gagner 2 bois.
Expérience : Gagnez 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.

Hairdresser - Coiffeur
Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 4 IKI.
Expérience : Gagnez 3 IKI -> 4 IKI -> 5 IKI.

Printer - Imprimeur
Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.
Compétence : Dépensez 1 *mon* pour augmenter de 1 l'expérience d'un de vos *Kobuns*.
Expérience : Gagnez 2 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.

Shamisen Player - Joueuse de Shamisen
Compétence : Dépensez 1 bois pour gagner 3 *mons* et 2 IKI.
Expérience : Gagnez 2 IKI -> 3 IKI.

Construction Worker - Ouvrier du Bâtiment

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Expérience : Gagnez 1 IKI -> 3 IKI -> 5 IKI.

Puppeteer - Marionnettiste

Compétence : Gagnez 3 *mons*.

Retraite : Lorsque le Marionnettiste part à la retraite, prenez et placez-le sur le Marionnettiste. À la fin de la partie, le Marionnettiste est du type de votre choix : déplacez-le dans la colonne correspondante de votre plateau personnel le cas échéant.

Tatsumi Geisha - Geisha Tatsumi

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies et gagnez 1 IKI.

Expérience : Gagnez 3 IKI -> 5 IKI -> 7 IKI.

Puppet Maker - Fabricant de Marionnettes

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Sur le plateau de jeu, échangez n'importe quelle carte Personnage et son *Kobun* avec une autre carte Personnage et son *Kobun*. Leur niveau d'expérience reste identique. Ne payez pas pour déplacer une carte vers un emplacement avec un coût additionnel.

Expérience : Gagnez 2 IKI et 1 *mon* -> 4 IKI et 1 *mon* -> 5 IKI et 2 *mons*.

Tatami Maker - Fabricant de Tatami

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Construisez un Bâtiment en dépensant 1 bois de moins.

Expérience : Gagnez 3 IKI et 1 *mon* -> 4 IKI et 1 *mon* -> 6 IKI et 2 *mons*.

Sushi Stand - Stand de Sushi

Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 2 riz.

Expérience : Gagnez 3 *mons* -> 4 *mons* -> 5 *mons*.

Tempura Stand - Stand de Tempura

Compétence : Dépensez 2 *mons* pour gagner 2 riz.

Expérience : Gagnez 4 *mons* -> 3 *mons* -> 4 *mons*.

HIVER (X14)

Charcoal Peddler - Vendeur de Charbon

Compétence : Gagnez 1 bois et 1 sandale.

Expérience : Gagnez 1 bois -> 1 bois et 1 sandale -> 1 bois et 1 sandale.

Chili Peddler - Vendeur de Piments

Compétence : Gagnez 1 riz et 1 sandale.

Expérience : Gagnez 1 riz -> 1 riz -> 2 riz.

Trumpet Candy Peddler - Vendeur de Bonbons

Compétence : Gagnez 1 riz et 1 IKI.

Expérience : Gagnez 1 riz -> 1 riz -> 2 riz.

Candy Maker - Fabricant de Bonbons

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Dépensez 1 riz pour gagner 5 IKI.

Expérience : Gagnez 4 IKI -> 5 IKI.

Folding Fan Maker - Fabricante d'Éventails

Compétence : Dépensez 1 *mon* pour augmenter de 1 l'expérience d'un de vos *Kobuns*.

Expérience : Gagnez 3 IKI -> 6 IKI.

Glassblower - Souffleur de Verre

Compétence : Dépensez 2 sandales pour gagner 6 IKI.

Expérience : Gagnez 3 IKI -> 6 IKI.

Writing Brush Maker - Fabricant de Pinceaux

Compétence : Dépensez 1 bois, 1 riz et 1 sandale pour gagner 9 IKI.

Expérience : Gagnez 4 IKI -> 6 IKI.

Kabuki Actor - Acteur Kabuki

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Gagnez 3 IKI.

Expérience : Gagnez 6 IKI -> 7 IKI -> 9 IKI.

Samuraï - Samurai

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Dépensez 1 *Koban* pour gagner 9 IKI.

Expérience : Gagnez 5 IKI -> 7 IKI.

Sumo Wrestler - Lutteur de Sumo

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Expérience : Gagnez 3 IKI -> 4 IKI -> 7 IKI.

Buddhist Sculptor - Sculpteur Bouddhiste

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Dépensez 1 bois pour gagner 5 IKI.

Expérience : Gagnez 4 IKI et 1 *mon* -> 6 IKI et 2 *mons*.

Karuta Maker - Fabricant de Karuta

Compétence : Gagnez 4 IKI. Vos adversaires gagnent 2 *mons*.

Expérience : Gagnez 3 IKI et 2 *mons* -> 6 IKI et 2 *mons*.

Stone Cutter - Tailleur de Pierre

Bonus de Recrutement : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Compétence : Construisez 1 Bâtiment en dépensant 1 *Koban* de moins.

Expérience : Gagnez 4 IKI et 2 *mons* -> 7 IKI et 2 *mons*.

Incense Shop - Boutique d'Encens

Compétence : Dépensez 3 *mons* pour gagner 5 IKI.

Expérience : Gagnez 4 *mons* -> 5 *mons*.

Annexe 2 – Bâtiments (x10)

Farmhouse - Ferme
Fin de partie : Gagnez 2 IKI.
Effet permanent : À la fin de chaque saison, gagnez 2 IKI pour chacun de vos *Kobuns* que vous avez nourris.

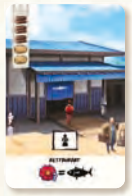
Fire Watchtower - Tour de Guet
Fin de partie : Gagnez 3 IKI.
Effet permanent : Lorsque vous recrutez un Personnage avec un bonus de recrutement qui fait progresser votre marqueur sur la piste de Lutte contre les Incendies, gagnez 3 IKI.

Imperial Villa - Villa Impériale
Fin de partie : Gagnez 4 IKI.
Effet permanent : À la fin de chaque saison, gagnez 2 *mons* pour chaque personnage en jeu et à la retraite du type que vous avez recruté le plus.

Inn - Auberge
Fin de partie : Gagnez 12 IKI.

Kabuki Theater - Théâtre Kabuki
Fin de partie : Gagnez 26 IKI.

Merchant House - Maison de Commerce
Fin de partie : Gagnez 3 IKI pour chaque sandale que vous possédez en fin de partie (30 IKI max.).



Restaurant - Restaurant
Fin de partie : Gagnez autant d'IKI que la valeur totale de votre Poisson (voir le paragraphe dans ***Fin du jeu et décompte de fin de partie***).

Shrine - Sanctuaire
Fin de partie : Gagnez 22 IKI.

Storehouse - Entrepôt
Fin de partie : Gagnez 4 IKI pour chaque riz que vous possédez en fin de partie (32 IKI max.).

Well - Puits
Fin de partie : Gagnez 2 IKI pour chaque case de la piste de Lutte contre les Incendies que vous avez atteinte.

Annexe 3 – Jetons

1 Pipes (x8)

Printemps :

Effet immédiat : avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Effet immédiat : avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Été :

Effet immédiat: Gagnez 1 riz.

Effet immédiat: Gagnez 2 sandales.

Automne :

Effet immédiat : avancez votre marqueur d'une case sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Effet immédiat : avancez votre marqueur de deux cases sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Hiver :

Effet immédiat : augmentez de 1 l'expérience d'un de vos *Kobun*.

Effet immédiat : gagnez un *Koban*.

2 Blagues à tabac (x8)

IMPORTANT : l'IKI de vos Blagues à Tabac est doublé si vous avez acheté au moins une Pipe.

Printemps :

Gagnez 2 IKI à la fin de la partie.

Gagnez 3 IKI à la fin de la partie.

Été :

Gagnez 4 IKI à la fin de la partie.

Gagnez 1 IKI à la fin de la partie pour chaque paire de cases atteintes par votre marqueur sur la piste de Lutte contre les Incendies.

Automne :

Gagnez 1 IKI à la fin de la partie pour chaque type de personnage différent que vous avez recruté.

Gagnez 1 IKI à la fin de la partie pour chaque personnage du type que vous avez le plus recruté.

Hiver :

Gagnez 5 IKI à la fin de la partie.

Gagnez 1 IKI à la fin de la partie pour chaque 4 *mons* en votre possession.

3 Poisson (x8)

Printemps :

Ce poisson vous rapporte 1 IKI supplémentaire à la fin de la partie et compte pur le Restaurant (à appliquer aux 4 Poissons)

Été :

Ce poisson vous rapporte 7 IKI supplémentaires à la fin de la partie et pour le Restaurant.

Automne :

Ce poisson vous rapporte 1 IKI supplémentaire à la fin de la partie et pour le Restaurant.

Hiver :

Ce poisson vous rapporte 7 IKI supplémentaires à la fin de la partie et pour le Restaurant.

4 Jetons Spéciaux

: Vous pouvez déplacer votre *Oyakata* d'une case supplémentaire pendant la phase d'Action.

: Recruter des personnages vous coûte 1 *mon* de moins.

: Une fois dans la partie, vous pouvez défausser ce jeton pour éviter qu'un de vos personnages soit tué par un Incendie. Ensuite, l'Incendie continue de se propager normalement.

: Placez ce jeton sur le ***Marionnettiste***. À la fin de la partie, le ***Marionnettiste*** est du type de votre choix : déplacez-le dans la colonne correspondante de votre plateau personnel le cas échéant.