

Warrior feudal lord card game

くんとり!

天下は燃えているか

Kunitori! Is the world on fire

0) Aperçu du jeu :

Le jeu « Warrior Feudal Lord Card Game Kunitori ! Is the world on fire ? » est un jeu de construction de deck, jouable de deux à six joueurs (de trois à cinq joueurs recommandés). Les joueurs incarnent un « Lord sans nom », ils achètent des cartes telles que « Cavalerie », « Ville » et « Or », pour au fur et à mesure constituer leur deck de cartes. Lorsque le jeu approche de la fin, les joueurs peuvent prendre le contrôle de leurs généraux, de leurs troupes, pour aller batailler contre les autres joueurs. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin du jeu est déclaré vainqueur.

Le but est de devenir le plus grand de tous les Lord Féodaux.

1) Matériel :

Ce jeu se compose de 290 cartes et aussi de ce livret de règles.

- 168 cartes actions :
- 8 généraux
- 62 troupes
- 50 tactiques
- 48 politiques
- 52 cartes points de victoire
- 70 cartes trésors

2) Préparation :

Les joueurs s'assoient autour d'une table. On place au milieu de la table toutes les cartes disponibles, cette zone s'appelle la réserve de cartes. A côté de ceci, on trouvera la zone de rebuts où on retrouvera toutes les cartes enlevées du jeu.

Gardez ces deux zones bien séparées.

Chaque joueur doit avoir un territoire devant lui, c'est-à-dire assez de place devant lui pour jouer ses cartes. Chaque territoire se décompose en la zone militaire, où on joue les cartes, la pioche personnelle du joueur et la pile de défausse.

- D'abord, prenez les généraux, mélangez-les et faites une pioche face visible que l'on placera dans la réserve de cartes.
- Ensuite, choisissez six sortes de cartes troupes, six sortes de cartes Stratégies, six sortes de cartes politique, trois sortes de cartes points de victoire et trois sortes de cartes trésors. Pour chacune des sortes de cartes, faites une pile face visible que vous placerez dans la réserve de cartes. Reportez-vous au schéma ci-après pour un exemple de mise en place des cartes.

Chaque joueur prend maintenant six cartes « cuivre » et deux cartes « village », ils les mélangent, et les placent devant eux en une pile faces cachées. Cela constitue leur pioche. Ils piochent ensuite les premières cartes et les garde en main. Décidez qui sera le premier joueur de la manière qui vous convient.

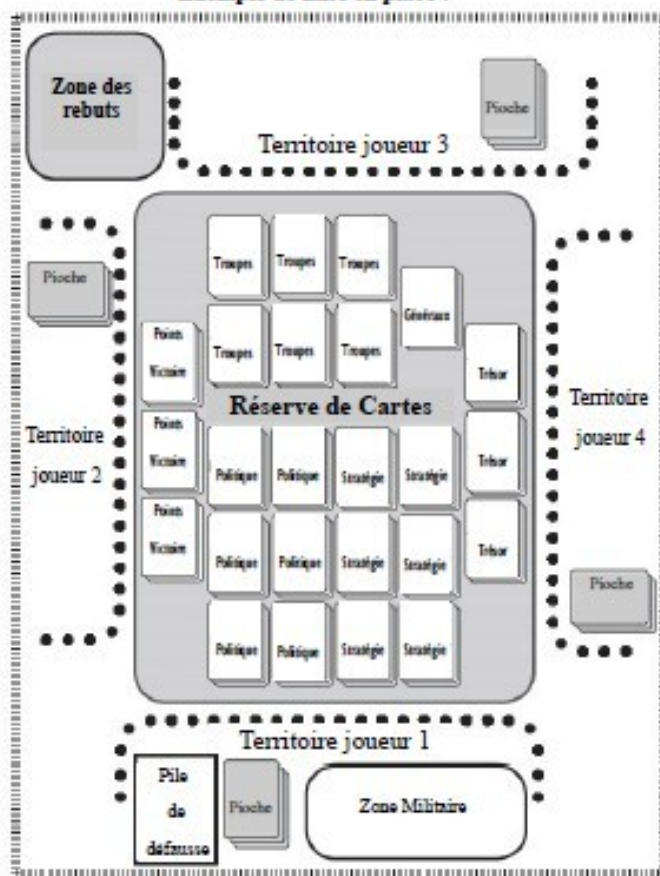
Chaque joueur jouera à son tour, après que le premier joueur ait effectué le sien. Chaque tour sera constitué de quatre phases (décrites un plus loin dans ces règles).

Kunitori! Tenka wa moeteiruka

Credits:

Concepteurs : Gin'ichiro Suzuki and Yukio Kawamura
Assistants graphique: Yoshinori Yanagida, Motoki Kimura,
Développeurs: Atsuo Yoshizawa (Arelight) , Tomohide Iijima (Arelight) and Naoki Kubouchi (Arelight)
Assistants développeurs: Takatoyo Katoh (Hobby Station), Youhei Morisano, Jun-ichi Itoh and Yosito Hiruta
Direction artistique : Kazuna Shizukuishi (Arelight)
Conception graphique : Jun-ichi Narusawa (Media desk N)
Traduction anglaise : Simon Lundstrom
Traduction française : Stéphane et Natacha Athimon

Exemple de mise en place :



3) Tour de jeu :

La partie se joue en tour, chaque joueur doit finir son tour avant que le joueur suivant ne joue le sien. Le premier joueur joue le premier tour. Chaque tour est constitué de quatre phases qui doivent être réalisées dans l'ordre suivant :

- 1) phase action,
- 2) phase bataille,
- 3) phase achat,
- 4) phase de pioche.

Les détails des phases sont donnés un plus loin dans ces règles. Lorsqu'un joueur a fini ses quatre phases, le joueur à sa gauche peut commencer à jouer, ceci continue jusqu'à ce que les conditions de fin soient remplies.

Art credits:

Akiho Miina	F.S	CARNELIAN
Kusaka Souji	Enomoto Natsu	Samba-sou
Tategawa Mako	Tanaka Toshihi	Yuiko Bami
Matoki Misa	Miyashita Miki	Yasuyuki
	refeia	

Cover illustration: CARNELIAN

4) Les cartes :

Il y a à peu près trois types de cartes dans le jeu : cartes action, cartes point de victoire (cartes PV) et cartes trésors.

Cartes actions :

Il y a quatre catégories de cartes actions : **Généraux**, **Troupes**, **Politique** et **Stratégie**. On les joue toutes de la même manière, mais des règles spéciales s'appliquent pour certaines catégories.

Les cartes actions sont jouées pendant la phase action d'un joueur. Pour pouvoir jouer une carte action, il est nécessaire que le joueur paye « une action ». Chaque joueur commence sa phase action avec une action, ce qui signifie qu'à chaque tour, il lui sera possible de jouer une carte action.

Quand un joueur joue une carte action, il doit suivre les instructions de la carte. S'il y a plusieurs instructions, il doit les suivre du haut vers le bas.

Par exemple, si la carte lui donne « + deux actions », cela veut dire que le joueur aura la possibilité de jouer deux cartes actions supplémentaires pendant sa phase action.

Les cartes tactiques/stratégie, à la différence des autres cartes, peuvent être conservées pour un prochain tour. Reportez à la partie cinq – phase de pioche.

1. **Nom de la carte.**
2. **Coût** : la somme d'argent nécessaire pour acheter cette carte dans la réserve de cartes.
3. **Points de victoire.**
4. **+ cartes** : combien de cartes le joueur doit prendre dans son deck une fois cette carte jouée.
5. **+ argent** : combien d'argent le joueur obtient lorsqu'il joue cette carte. L'argent est utilisé pour acheter des cartes du la réserve de cartes pendant la phase d'achat du même tour de jeu.
6. **+ actions** : combien d'actions supplémentaires le joueur obtient en jouant cette carte.
7. **+ achats** : combien d'achats de cartes supplémentaires le joueur pourra faire durant la phase d'achat de ce tour de jeu.
8. **Attaque** : le nombre du pouvoir d'attaque que le joueur a en attaquant ou en défendant pendant la phase de combat.
9. **Catégorie de la carte.**
10. **Texte d'ambiance** : quelque chose que les personnages des cartes sont ou disent – juste un texte d'ambiance



carte action : stratégie (encadrement violet)



carte action : général (image entière)



carte action : troupes (encadrement rouge)



carte action : politique (encadrement bleu)

Cartes points de victoire :

Les cartes points de victoire sont ce qui décide du vainqueur à la fin de la partie. Cependant, elles n'ont aucune influence sur le jeu, et elles ne peuvent pas être jouées. Veuillez noter qu'il n'y a pas que les cartes points de victoire qui peuvent rapporter des PV, d'autres cartes le permettent.

Cartes points de victoire (encadrement vert)

1. **Nom de la carte.**
2. **Coût :** la somme d'argent requise pour acheter cette carte de la réserve de cartes.
3. **Points de victoire.**
4. **Texte d'ambiance :** quelque chose que les personnages sur la carte sont ou disent, juste un texte d'ambiance.



Cartes points de victoire (encadrement vert)

Cartes trésor :

Les cartes trésor sont des cartes qu'on utilise lors des achats de cartes du la réserve de cartes. Pendant la phase d'achat, le joueur dont c'est le tour peut jouer un certain nombre de cartes trésor de sa main ; il obtient ainsi l'équivalent en argent. Au contraire des cartes actions, les cartes trésors n'ont pas besoin d'action pour être jouées, et le joueur peut en jouer autant qu'il le veut de sa main. Néanmoins, comme les cartes actions, elles coûtent de l'argent lorsqu'on veut les acheter dans la réserve de cartes.

Une carte trésor « cuivre » donnera + un en argent, une carte trésor « argent » donne + deux en argent, une carte trésor « or » donnera + trois en argent. Cet argent est utilisé pour acheter une carte (ou plusieurs, si c'est permis) de la réserve de cartes.

Tout argent non dépensé à la fin de la phase d'achat disparaît. L'argent en surplus ne peut pas être reporté sur le prochain tour.

Carte trésor (encadrement jaune)

1. **Nom de la carte.**
2. **Coût :** La somme d'argent requise pour l'achat de cette carte du la réserve de cartes.
3. **+ argent :** cette icône indique le montant d'argent dont le joueur dispose lorsqu'il joue cette carte. L'argent est alors utilisé pour acheter des cartes du la réserve de cartes pendant la phase d'achat du même tour de jeu.
4. **Texte d'ambiance :** une chose que la personne dit ou est, c'est juste un texte d'ambiance.



Cartes trésor (encadrement jaune)

5) Détails des phases :

Les phases sont détaillées comme suit :

- phase d'action :

Pendant cette phase, le joueur joue des cartes action de sa main. Cela lui coûte « une action » de jouer une carte action. Au début de la phase d'action, le joueur reçoit une action, ce qui signifie qu'il pourra jouer au moins une carte de sa main. Si le joueur a gagné plus d'actions grâce à l'effet de cartes, il peut les utiliser pour plus de cartes actions. Il n'est pas obligé de jouer toutes ses actions même s'il le peut, mais toutes les actions inutilisées, lorsque la phase d'action se termine, sont définitivement perdues, elles ne sont pas conservées pour le prochain tour.

Pour jouer une carte d'action, le joueur la place dans son territoire et il suit les instructions des cartes. S'il y en a plusieurs, l'ordre retenu est celui de haut en bas.

Si l'effet de la carte inclus **+ de cartes**, le joueur doit immédiatement prendre le nombre de cartes indiqué dans son deck. Les cartes qui viennent d'être prises peuvent être utilisées dès ce tour si possible. Si la pioche du joueur est épuisée, il mélange les cartes défaussées pour en former une nouvelle.

N'importe quelle carte **+ actions s'additionne** : ces actions n'ont pas besoin d'être utilisées immédiatement mais elles peuvent être utilisées pour jouer des cartes actions à n'importe quel moment pendant la phase action. Tout les **+ achat** et **+ argent** s'additionnent aussi, et elles sont utilisées pendant la phase d'achat qui suit la phase d'action (comme pour les actions, elles ne peuvent pas être conservées pour le prochain tour de jeu).

Les cartes actions qui ont été jouées ne sont pas défaussées immédiatement, elles restent face visible dans la zone de jeu jusqu'à la phase de pioche, moment auquel elles seront toutes défaussées ensemble. *Exception : cartes déployables*

La phase d'action se termine lorsque le joueur le choisit. Le plus souvent parce qu'il n'a plus d'actions ou qu'il n'a plus de cartes action.

- Pour mélanger la pioche :

Veuillez noter que la pile de défausse n'est pas remélangée juste parce que la pioche est vide. On forme une nouvelle pioche si la pioche est vide et que le joueur, grâce à une carte jouée, doit reprendre une nouvelle carte. On ne remélange pas avant : si la pioche et la pile de défausse sont toutes les deux vides, toutes les + cartes supplémentaires sont alors perdues.

- Phase de bataille :

Si un joueur a joué un général pendant la phase action, il peut maintenant déclarer la guerre aux autres joueurs. Idem, s'il a joué « moines guerriers », mais conjointement avec un autre joueur. Les batailles sont décrites plus en détail un peu plus loin dans ces règles.

- Phase d'achat :

Pendant cette phase, le joueur achète des cartes de la réserve. Les cartes achetées, à moins qu'il ne soit indiqué autre chose sur la carte, sont placées sur la pile de défausse du joueur. Elles ne vont pas dans sa main.

Acheter une carte coûte un « achat » ainsi que la somme d'argent nécessaire. Au début de la phase d'achat, le joueur a un « achat » donc, pourvu qu'il est l'argent nécessaire, il sera toujours capable d'acheter au moins une carte à chaque tour. Les effets de certaines cartes action ont pu, augmenter le nombre d'achat possible du joueur, si le joueur achète plusieurs cartes, il doit avoir joué assez de cartes trésor pour payer toutes ces cartes.

Pendant la phase d'achat, le joueur peut jouer n'importe quel nombre de cartes trésor de sa main, cela lui permet d'augmenter la somme d'argent disponible pour ce tour de jeu. Les cartes trésor sont jouées dans son territoire. A la différence des cartes actions, cela ne coûte aucune action de jouer des cartes trésor. *Veuillez noter que les cartes trésors ne sont pas enlevées après le processus d'achat. Elles ne sont pas retirées du jeu ni remises dans la réserve de cartes. Elles indiquent simplement le coût maximum de(s) la cartes que le joueur peut acheter à ce tour.*

La phase d'achat se termine lorsque le joueur le choisit. Plus généralement lorsque le joueur n'a plus d'achat ou d'argent.

A propos de gagner/acheter des cartes :

Une carte qui est gagnée (achetée) est placée directement sur votre pile de défausse. Elle ne va pas dans votre main, à moins que ne soit spécifié le contraire.

- Phase de pioche :

D'abord, pendant cette phase, le joueur défausse toutes les cartes qu'il vient de jouer pendant ce tour, excepté la carte « douve » et toutes les cartes jouées qu'il peut ou veut déployer (voir un peu plus bas).

Ensuite, il défausse toutes les cartes qu'il lui reste en main, *excepté les cartes tactique qu'il n'a pas joué et qu'il veut garder.* Le joueur peut garder autant de cartes tactiques qu'il le veut, mais seulement des cartes qu'il n'a pas jouées. De plus, il doit montrer ses cartes aux autres joueurs pour que ceux-ci puissent confirmer qu'il s'agit bien de cartes tactiques.

Enfin, il pioche des cartes de son deck jusqu'à avoir quatre cartes en main.

Si la pioche est vide, il pioche autant de carte qu'il le peut et ensuite, il mélange sa pile de défausse pour former une nouvelle pioche, et il pioche les cartes nécessaires.

6) Déployer des cartes :

Certaines cartes action sont « déployables ». Elles portent le symbole « déployable » : une petite bannière noire sur l'icône attaque/défense en forme de diamant. Un joueur qui a joué des cartes avec ce symbole peut choisir de les laisser dans son territoire au lieu de les défausser pendant la phase de pioche. Cela s'appelle « déployer » les cartes.

Les cartes qui sont déployées au début de la phase d'action du joueur sont considérées comme si le joueur venait de les jouer de sa main. Le moment pour jouer une carte déployée, c'est après que le joueur ait reçu une action au début de la phase d'action, mais avant de jouer d'autres cartes action.

Veuillez noter que les cartes déployées ne sont pas jouées gratuitement – le fait de devoir payer une action pour les joueurs n'est pas annulée. *Veuillez noter que la carte « Douve » ne compte pas comme une carte déployée.*

Si un joueur a plusieurs cartes déployées, il choisit l'ordre dans lequel il les joue.

Par exemple, si un joueur a déployé les « Archers » le « + 1 action » qu'il obtient au début de la phase d'action est immédiatement utilisé pour jouer cette carte, il reçoit donc + 2 actions, qui vont lui permettre de jouer deux cartes action supplémentaires.

7) Bataille :

Les batailles ont lieu après la phase d'action, et elles se déroulent de la manière suivante.

- déclarer la guerre :

Un joueur ne peut déclarer la guerre que s'il a joué un général pendant ce tour de jeu. A ce moment, tous les généraux et les troupes présent dans son territoire prennent part à la bataille (sauf les cartes politique et tactique).

D'abord, le joueur doit décider quel général attaquera quel(s) joueur(s). Il est possible d'attaquer un joueur avec plusieurs généraux mais aussi plusieurs joueurs avec un seul général.

Si le joueur dont c'est le tour, attaque plusieurs joueurs avec différents généraux, il doit décider quelles troupes se rangent aux côtés de quels généraux. Il n'est pas possible d'attaquer seulement avec des troupes.

Si le joueur engage plusieurs batailles avec plusieurs joueurs, on les résout dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

- se défendre :

Le joueur qui doit se défendre, doit choisir entre *l'embuscade* ou *les renforts*. S'il choisit l'embuscade, il doit révéler un certain nombre de cartes de sa main. Toutes les cartes révélées qui ont une valeur d'attaque sont placées dans le territoire du joueur et elles y restent jusqu'à la fin de la bataille. Leur total d'attaque est aussi augmenté de un jusqu'à la fin de la bataille.

S'il choisit les renforts, il révèle les deux cartes du dessus de son deck. Toutes les cartes révélées qui ont une valeur d'attaque sont placées dans le territoire du joueur et elles y restent jusqu'à la fin de la bataille.

- résultats de la bataille :

La valeur totale de la force d'attaque de l'attaquant est comparée à la valeur totale des forces de défense. Le joueur avec la valeur la plus haute l'emporte. Si les valeurs sont identiques rien ne se passe.

Le vainqueur reçoit le prix en accord avec le tableau ci-dessous. Prendre le prix est obligatoire pour l'attaquant mais pas pour le défenseur.

Si l'attaquant a gagné.

Par 1 à 3 points de plus : l'attaquant gagne un village.

Par 6 à 7 points de plus : l'attaquant gagne une ville.

Plus de 7 points de plus : l'attaquant gagne une région.

Si le défenseur gagne.

Par 1 point : le défenseur peut gagner un village.

Par 2 points : le défenseur peut gagner une ville.

Par 3 points : le défenseur peut gagner une région.

Après la bataille, le défenseur reprend les cartes qu'il a révélé précédemment pour cette bataille : les cartes pour l'embuscade sont remises dans sa main, les cartes pour les renforts sont remises dans n'importe quel ordre sur le dessus de sa pioche.

Exemple de bataille :

Nobunaga vient de jouer « Akeshi Mitsuhide » pendant sa phase d'action (attaque 2) et trois « mercenaires armés » (attaque 3) dans son territoire, pour une attaque d'un total de huit. Hideyoshi a deux « château en carton » (attaque 2) et un « archer/ lumière », déployés depuis les tours précédents, ce qui donne un pouvoir d'attaque de cinq.

Hideyoshi déclare l'embuscade et joue deux light spearmen de sa main et les mets dans son territoire, comme c'est une embuscade, les deux cartes prennent un point d'attaque en plus, donc au lieu de quatre elles valent cinq.

La valeur totale de l'attaque de Nobunaga est de huit. La valeur totale de l'attaque d'Hideyoshi est aussi de huit. C'est donc une égalité, et alors rien ne se passe.

Hideyoshi reprend ses deux « light spearmen » en main. La forteresse de Cartar est défaussée comme c'est indiqué sur la carte, et enfin la bataille est terminée.

8) Exemple d'une partie :

Nobunaga, Hideyoshi et Ieyasu jouent. C'est au tour d'Hideyoshi. Nobunaga a un « cuivre », un « argent », un « light archers » et une « ville fortifiée » en main. Il a aussi une « cavalerie » de déployée dans son territoire.

La phase d'actions commence, et Hideyoshi obtient donc une action. C'est immédiatement utilisé pour jouer sa « cavalerie » qu'il a déjà déployée auparavant. « La cavalerie » lui donne + deux actions, il a donc maintenant deux actions. Il en utilise une pour jouer un « light archer ».

« Light archer » lui donne + deux action, ce qui porte le total d'action d'Hideyoshi à + trois. Hideyoshi continue en jouant la ville fortifiée qui lui permet de piocher + trois cartes. Il prend immédiatement les trois cartes du dessus de la pioche. Ce sont « vengeance », « argent », « or ».

Il reste deux actions à Hideyoshi mais il ne veut pas jouer la carte « vengeance », il met donc fin à la phase d'action.

Ensuite, il y a la phase de bataille. Mais Hideyoshi n'a pas de général dans son territoire, il ne peut donc pas partir en bataille. Il n'a personne pour diriger les troupes.

Viens ensuite la phase d'achat. Hideyoshi obtient un achat et il joue son « cuivre », ses deux « argent » et son « or », ce qui lui donne un total de huit pour l'argent.

Il va utiliser sept de son argent pour son seul achat. Il achète « le destructeur de pays » de la réserve pour une valeur de sept, et il la place sur la pile de défausse. Il lui reste un argent mais pas d'achat donc la phase d'achat est terminée.

Phase de pioche : Des cartes qu'Hideyoshi a jouées, « light archer » et « cavalerie » sont déployables, il les laisse donc dans son territoire et il défausse le reste à savoir : un cuivre, deux argent, un or et une ville fortifiée. Étant donné qu'il n'a pas joué sa carte vengeance, et étant donné que c'est une carte tactique, il peut la garder jusqu'au prochain tour, il doit donc la montrer aux autres joueurs pour pouvoir la garder.

Comme il garde une carte, il n'en pioche pas quatre, mais seulement trois. C'est maintenant au tour de Nobunaga.

9) Fin du jeu et victoire :

Quand une de des piles de carte victoire est vide, la partie continue jusqu'à ce que le joueur à droite du joueur dont c'est le tour de jeu ait eu un autre tour de jeu. Ensuite, la partie se termine.

Une fois la partie terminée, tous les joueurs comptent les points de victoire, qu'ils ont en leur possession (les cartes en mains, la défausse et les cartes déployées).

Le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, celui qui était le plus loin du joueur qui a débuté la partie, l'emporte.

Le vainqueur est déclaré le plus grand de tout les Daimyo* !

10) Utilisation avec Kunitori :

Les règles de base pour le jeu « Kunitori ! » et « Kunitori ! Is the world on fire ? » sont les mêmes. Si les joueurs le veulent, ils peuvent combiner les cartes des deux jeux pour avoir une plus grande variété encore.

Lorsqu'on utilise les deux jeux, seuls les généraux et les cartes actions des deux jeux peuvent être utilisées. Les cartes trésor et PV ne doivent pas être prises que dans un seul jeu.

Tout d'abord, mettez les généraux des deux jeux dans une pile.

Choisissez un total de 18 cartes actions parmi les deux ensembles. Néanmoins, lorsque vous le faites, veuillez respecter les recommandations suivantes :

- Utilisez les "10. Light spearmen", "11. Light archers", "12. Cavallery", "13. Gunner mercenaries" du "World on Fire".
- Vous devez avoir au moins 3 sortes de Cartes Stratégie.
- Si vous utilisez "Magnificent Fortress" de Kunitori!, Utilisez 2 de ces 3 cartes « 14. Country Destroyer », "18. Warrior Monk" ou "16. Trap".
- Utilisez soit "Ninja Clan" ou "Skilled ninjas" (mais pas les deux).

Exemple: "Chaos Mondial"

6 Cartes Troupes:

- "Ninja clan"
- "Light spearmen"
- "Light archers"
- "Cavallery"
- "Gunner mercenaries"
- "Country Destroyer"

4 Cartes Stratégie :

- "Loyal Servant's Warning"
- "Trap"
- "Travelling monk"
- "A beauty to topple kingdoms"

8 Cartes Politique:

- "Technology Developpment"
- "Rice Field Plowing"
- "Temple town"
- "Soil Renovation"
- "Harbour Town"
- "Fortress Town"
- "Trade Harbour"
- "Magnificent Castle"

* Titre de la noblesse japonais : grands gouverneurs féodaux.