

BANG!
GAME SYSTEM

SAMURAI
SWORD

KATANA



Un jeu pour 3 à 7 combattants
à partir de 8 ans.



« Parmi les plantes, la fleur de cerisier, parmi les hommes, le samouraï. »
Proverbe japonais.

Au pays du soleil levant, les samouraïs protègent leur shogun, le seigneur et maître. Les retors ninjas essayent de détruire l'empire par des complots et des traîtrises. La lame du katana brille sur le champ de bataille alors que le ronin solitaire se prépare au combat, ourdissant sa vengeance. Pourrez-vous trouver vos adversaires en suivant la voie du guerrier ?

CONTENU

✦ 110 cartes :

◇ 7

(1 shogun, 2 samouraïs, 3 ninjas, 1 ronin) ;

◇ 12 cartes de personnages :

◇ 90 cartes de jeu : ◇ 32 cartes d'armes
(coins rouges)

◇ 15 cartes permanentes
(coins bleus)

◇ 43 cartes d'actions
(coins jaunes)

(Toutes les cartes portent un symbole en bas à droite. Il ne sera utilisé que dans les futures extensions.)

◇ 1 carte de résumé.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	x2	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1
1	-	x2	x1	x2	x1	x1	x1	x1	x1
2	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1
3	-	-	x2	x3	x3	x3	x3	x3	x3

✦ 30 points d'honneur ;



✦ 36 points de vie ;



✦ Cette règle du jeu.

BUT DU JEU

Les joueurs sont divisés en trois camps (secrets) :

- ✦ Le **shogun** et les **samouraïs** (le nombre de samouraïs dépend du nombre de joueurs).
- ✦ Les **ninjas** (2 ou 3 selon le nombre de joueurs).
- ✦ Le **ronin** qui joue toujours seul.

Chaque équipe doit amasser le plus de points d'honneur possible ou rester seule en jeu à la fin de la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Note : ce paragraphe concerne les parties pour 4 à 7 joueurs. Le jeu à 3 est expliqué à la fin de ces règles.

Sélectionner le nombre de cartes de rôles suivant :

- 4 joueurs : 1 shogun, 1 samourai, 2 ninjas (enlevez 1 carte de ninja sans la regarder avant de distribuer les rôles).
- 5 joueurs : 1 shogun, 1 samourai, 1 ronin, 2 ninjas.
- 6 joueurs : 1 shogun, 1 samourai, 1 ronin, 3 ninjas.
- 7 joueurs : 1 shogun, 2 samouraïs, 1 ronin, 3 ninjas.

1. Mélangez ces cartes de rôles et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Le shogun **doit** révéler son rôle. Les autres **doivent** le garder secret mais en prennent connaissance immédiatement.

2. Mélangez les 12 cartes de personnages et distribuez-en une face visible à chaque joueur. Les personnages ne sont pas secrets. Chaque joueur prend autant de points de vie qu'indiqué sur sa carte de personnage. Les points restants sont remis dans la boîte.



3. Le shogun prend 5 points d'honneur. Les autres joueurs prennent 4 points d'honneur (3 seulement si vous jouez à 4 ou 5 joueurs). Les points restants sont remis dans la boîte.



4. Mélangez les 90 cartes de jeu et distribuez-en un certain nombre à chaque joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le shogun) :

Le shogun reçoit 4 cartes.

Les 2^e et 3^e joueurs reçoivent 5 cartes.

Les 4^e et 5^e joueurs reçoivent 6 cartes (s'ils sont présents).

Les 6^e et 7^e joueurs reçoivent 7 cartes (s'ils sont présents).

Ces cartes forment la main de départ. Les cartes restantes forment la pioche et sont placées au centre de la table. Laissez un emplacement à côté pour la défausse.

LES PERSONNAGES

Chaque personnage possède une capacité spéciale ainsi qu'une valeur de points de vie.

N. B. : les termes « joueurs » et « personnages » représentent la même chose dans ces règles.
Lorsque vous avez subi au moins autant de blessures que vous possédez de points de vie, vous êtes « vaincu ».

PERSONNAGES À TERRE

Vous êtes considéré « à terre » si vous êtes dans l'une des deux situations suivantes :

- ✦ Vous n'avez plus de points de vie (vous êtes vaincu).
- ✦ Vous n'avez plus de cartes en main.

Si vous êtes à terre :

- ✦ Vous ne pouvez plus être pris pour cible par une arme.
- ✦ Vous n'êtes pas affecté par les cartes d'actions *Cri de guerre* et *Ju Jitsu*.
- ✦ Vous ne comptez pas lorsqu'on détermine la difficulté d'une attaque (voir page 5).

Pour toutes les autres règles, vous êtes considéré comme « en jeu ».

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en un certain nombre de tours. La partie commence par le shogun et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Votre tour se déroule en 4 phases que vous devez résoudre dans l'ordre :

1. Récupérez tous vos points de vie si vous n'en avez plus aucun.
2. Piochez 2 cartes de jeu.
3. Jouez autant de cartes de jeu que vous le désirez.
4. Défaussez les cartes en surplus.

1. Phase de récupération

Si vous n'avez plus aucun point de vie, vous les récupérez tous (placez les points de vie sur votre carte de personnage). S'il vous reste encore au moins 1 point de vie, vous n'en récupérez aucun.

2. Phase de pioche

Piochez les deux cartes du dessus de la pioche. Si la pioche est vide, suivez les règles concernant la fin de la pioche page 7.

3. Phase de jeu

Vous pouvez maintenant jouer les cartes de votre main afin de vous aider à gagner ou d'empêcher les autres joueurs de le faire (en les combattant si vous pensez qu'ils font partie d'une équipe différente). Vous n'êtes pas obligé de jouer des cartes durant cette phase.



Les cartes d'armes sont utilisées pour attaquer les autres personnages. Elles sont ensuite défaussées.




Les cartes d'actions ont un effet immédiat et sont ensuite défaussées.

Les cartes permanentes ont un effet sur la durée et sont jouées face visible devant vous. Elles y restent jusqu'à ce qu'un effet vous demande de les défausser (comme celui de la carte Geisha).



Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le désirez mais vous ne pouvez jouer qu'une seule carte d'arme par tour.

Les effets de chaque carte sont indiqués sur la carte elle-même et expliqués dans les pages qui suivent.

Note : vous ne pouvez jouer des cartes que pendant votre tour, à l'exception des cartes de parades qui possèdent le symbole  (voir page 6).

4. Phase de défausse

À la fin de votre tour, vous ne devez pas posséder plus de 7 cartes en main. Si vous en avez plus de 7, défaussez le surplus.

Note : vous pouvez parler librement durant la partie et il est de bon ton de bluffer au sujet de votre rôle (qui doit être gardé secret jusqu'à la fin de la partie). Par contre, il est interdit de parler des cartes en main ou de demander à un autre joueur si telle ou telle carte sera négative pour lui ou non.

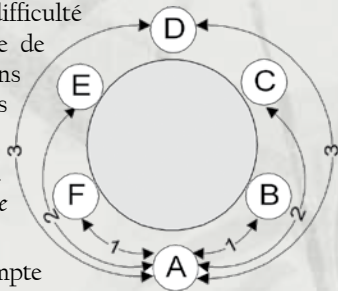
DIFFICULTÉ D'ATTAQUE

Pour pouvoir attaquer un autre joueur avec une carte d'arme, vous devez d'abord calculer la difficulté de l'attaque. La difficulté de base d'une attaque est égale au nombre de joueurs entre vous et votre cible (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse).

Attaquer un joueur voisin est donc une attaque de difficulté 1.

Attaquer un joueur situé à deux places de vous est une attaque de difficulté 2, etc.

Si un joueur est à terre, il n'est pas pris en compte dans ce calcul. Certains joueurs deviendront donc plus « accessibles » tant que certains autres joueurs seront à terre.





La carte permanente *Armure* modifie la difficulté d'une attaque visant le joueur qui la porte. Les bonus de plusieurs armures sont cumulables. Les autres joueurs au-delà du joueur en armure sont attaqués normalement.

Exemple : un joueur possède 2 armures. L'attaque d'un voisin direct est donc de difficulté 3. Mais si ce même voisin décide d'attaquer le premier joueur au-delà du joueur en armure, la difficulté n'est que de 2.

ARMES ET PARADES

Le principal moyen de retirer des points de vie aux autres joueurs est de les attaquer avec des cartes d'armes.


Chaque carte d'arme présente 2 valeurs : la précision et les dégâts. La valeur du haut représente la précision de l'arme et celle du bas le nombre de points de dégâts causés par l'arme si elle touche sa cible.



Si vous voulez jouer une carte d'arme contre un personnage, vous devez vérifier que :

- La précision de l'arme est supérieure ou égale à la difficulté de l'attaque.
- Le personnage n'est pas à terre.



Si vous êtes la cible d'une carte d'arme, vous pouvez immédiatement l'éviter en jouant une carte parade (avec le symbole ) , même en dehors de votre tour. Une attaque parée ne cause aucun dégât.

Si vous ne pariez pas, vous perdez autant de points de vie que la valeur de dégâts de l'arme. Si vous perdez votre dernier point de vie, vous êtes vaincu et à terre immédiatement (tout dégât supplémentaire est tout simplement ignoré).

3

Note : vous ne pouvez parer que les attaques qui vous prennent pour cible.

Exemple : un joueur veut en attaquer un autre (difficulté 3). Il doit posséder une arme de bonne qualité (un shuriken ou un kanabo est nécessaire car un bokken ou un kiseru n'a pas la précision adéquate). Il utilise un kanabo et sa cible ne pare pas. Cette dernière subit donc 2 dégâts et perd 2 points de vie.



VAINCRE UN JOUEUR

Si vous perdez votre dernier point de vie, vous êtes vaincu. Vous devez donner un de vos points d'honneur au joueur qui vient de vous vaincre. Cela concerne aussi les dégâts causés par les cartes *Cri de guerre* et *Ju Jitsu*. Si vous n'avez plus de points d'honneur, la partie s'arrête immédiatement (voir ci-dessous).

Si vous êtes vaincu, vous êtes à terre jusqu'à votre prochaine phase de récupération.

FIN DE LA PIOCHE

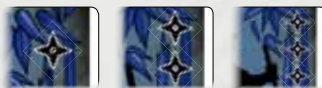
Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche. Au même moment, **chaque joueur doit défausser 1 point d'honneur** (cela peut déclencher la fin du jeu, voir ci-dessous).

FIN DU JEU

Si à n'importe quel moment un ou plusieurs joueurs ne possèdent plus de points d'honneur, la partie **s'arrête immédiatement**. Les joueurs révèlent leur rôle et on forme les équipes. Le score de chaque équipe est égal au nombre de points d'honneur possédés par ses membres. Dans certains cas, on applique un modificateur à ce total :

	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs	7 joueurs
Shogun	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1
Samuraï	-	x 2	x 1	x 2	x 1
Ninja	x 1	x 1 (Le moins d'étoiles) x 2 (Le plus d'étoiles)	x 1	x 1	x 1
Ronin	-	-	x 2	x 3	x 3

Les Ninjas ont 1, 2 ou 3 étoiles. À 4 joueurs, seul le ninja dont le personnage possède le plus d'étoiles double ses points.



Vous marquez aussi les points suivants :

- ✦ **Cartes de Daimyo** : chaque carte de daimyo en main à la fin de la partie vous fait gagner 1 point d'honneur, à moins que vous soyez le ronin (ces points ne sont jamais doublés ou triplés). Le ronin ne gagne aucun point en gardant les cartes daimyo.
- ✦ **Lame perdue** : si le jeu se termine parce que vous avez été vaincu par un joueur de votre équipe, vous perdez 3 points d'honneur.

Maintenant, ajoutez les points d'honneur de tous les joueurs de chaque équipe : shogun + samuraï, tous les ninjas, ronin tout seul. L'équipe gagnante est celle qui compte le plus de points. S'il y a égalité entre les ninjas et n'importe quelle autre équipe, les ninjas gagnent. S'il y a égalité entre le ronin et les shogun/samuraï, cette dernière équipe gagne.



VICTOIRE AU FIL DE L'ÉPÉE

Si à un moment donné de la partie vous êtes le seul joueur à avoir encore au moins 1 point de vie, votre équipe remporte la partie. C'est la victoire au fil de l'épée.

Important : la victoire au fil de l'épée n'est pas valable si le jeu se termine parce que vous venez de tuer un membre de votre équipe (la partie se termine tout de même mais on compte les points normalement).

RÈGLES POUR 3 JOUEURS

Un joueur reçoit au hasard la carte du shogun. Les deux autres joueurs sont des ninjas.

Le shogun démarre avec 6 points d'honneur tandis que les ninjas commencent avec 3 points chacun.

La partie se déroule normalement à l'exception suivante :

- ✦ Le shogun pioche une carte de plus durant sa phase de pioche (normalement 3 cartes au lieu de 2).
- ✦ Le shogun peut jouer une arme de plus par tour (normalement 2 au lieu de 1).
- ✦ Le shogun double ses points d'honneur à la fin de la partie.
- ✦ Le shogun ne perd jamais de point d'honneur à cause de la carte *Code du bushido*. Le cas échéant, la carte est simplement défaussée.
- ✦ La victoire au fil de l'épée ne s'applique pas.

DESCRIPTION DES CARTES DE JEU

Règle d'or : si le texte d'une carte et les règles sont en contradiction, suivez le texte de la carte.



Attaque rapide : vos armes causent 1 dégat supplémentaire par carte Attaque rapide que vous possédez.

Cérémonie du thé : piochez 3 cartes. Tous les autres joueurs piochent 1 carte.



Code du bushido : à la différence des autres cartes permanentes, le Code du bushido peut être placé devant n'importe quel joueur.

Si cette carte se trouve devant vous à la fin de votre phase de récupération, retournez la carte du dessus la pioche et défaussez-la.

L'effet du Code du bushido dépend de la nature de la carte retournée :

- ✦ Si c'est une arme, défaussez 1 arme et passez Code du bushido à votre voisin de gauche, ou perdez 1 point d'honneur et défaussez Code du bushido.
- ✦ Si ce n'est pas une arme, passez Code du bushido à votre voisin de gauche.

Il ne peut y avoir qu'un seul Code du bushido en jeu en même temps. Si une telle carte est déjà en jeu, vous ne pouvez pas en jouer une autre.



Concentration : vous pouvez jouer 1 arme de plus par tour par carte Concentration que vous possédez.

Cri de guerre : les joueurs doivent défausser 1 parade ou perdre 1 point de vie. Les joueurs à terre ne sont pas affectés par cette carte.



Daimyo : piochez 2 cartes. Si vous possédez cette carte à la fin de la partie, elle vous rapporte 1 point d'honneur. Ces points ne sont jamais doublés ou triplés. Le ronin ne gagne aucun point grâce à cette carte.

Diversion : piochez au hasard 1 carte dans la main d'un joueur de votre choix et ajoutez-la à votre main.



Geisha : défaussez 1 carte permanente en jeu ou 1 carte au hasard dans la main d'un autre joueur de votre choix.

Méditation : récupérez tous vos points de vie. Un autre joueur de votre choix pioche 1 carte. Vous ne pouvez pas soigner les autres joueurs. Vous pouvez jouer cette carte même si vous avez déjà tous vos points de vie.



Ju Jitsu : tous les autres joueurs doivent défausser 1 arme ou perdre 1 point de vie. Les joueurs à terre ne sont pas affectés par cette carte.

DESCRIPTION DES CARTES DE PERSONNAGES

À moins que le contraire ne soit indiqué, vous pouvez utiliser la capacité spéciale de votre personnage autant de fois que vous le désirez à chaque tour.



Benkei (5) : les autres joueurs vous attaquent avec une difficulté augmentée de 1.


Chiyome (4) : seules les armes peuvent vous faire perdre des points de vie. Vous n'êtes donc pas affecté par Cri de guerre ou Ju Jitsu.



Ginchiyo (4) : vous réduisez de 1 les dégâts des armes (minimum 1). Par exemple, un Nodachi vous cause 2 dégâts au lieu de 3 mais un Shuriken vous cause tout de même 1 dégât.

Goemon (5) : vous pouvez jouer 1 arme supplémentaire par tour. Par exemple, si vous avez une carte Concentration en jeu, vous pouvez jouer 3 armes par tour.



Hanzō (4) : vous pouvez jouer vos cartes d'arme comme des  (à moins que ça ne soit votre dernière carte en main). Vous pouvez aussi utiliser cette capacité contre un Cri de guerre.

Hideyoshi (4) : durant votre phase de pioche, piochez 1 carte supplémentaire (donc normalement 3 cartes au lieu de 2).



Ieyasu (5) : durant votre phase de pioche, vous pouvez prendre la carte du dessus de la défausse au lieu de piocher votre première carte. Vous devez piocher normalement la deuxième (et les suivantes si besoin).

Kojirō (5) : vos armes peuvent attaquer n'importe quel autre joueur sans tenir compte de la difficulté.



Musashi (5) : vos armes causent 1 dégât supplémentaire. N'augmente par les dégâts des autres cartes (Ju Jitsu par exemple).

Nobunaga (5) : durant votre tour, vous pouvez perdre 1 point de vie (sauf votre dernier) pour piocher 1 carte.



Tomoe (5) : chaque fois qu'une de vos armes blesse un joueur, piochez 1 carte. Ne piochez qu'une seule carte par attaque, même si votre arme cause plusieurs points de dégâts.

Ushiwaka (4) : chaque fois que vous perdez 1 point de vie à cause d'une arme, piochez 1 carte (donc si vous perdez 3 points de vie, vous piochez 3 cartes).



CONSEILS STRATÉGIQUES

- ❁ Souvenez-vous qu'un joueur sans carte est à terre et ne peut donc pas être la cible de certaines cartes, en particulier les armes. Essayez de jouer toutes vos cartes quand vous le pouvez. Si un autre joueur est à terre et que vous souhaitez l'attaquer, faites-lui piocher une carte grâce à *Cérémonie du thé* ou *Méditation*.
- ❁ Jouez toutes vos cartes permanentes. Leurs effets se cumulent et dans votre main, elles prennent de la place et ne servent à rien.
- ❁ Méfiez-vous du ronin. Surtout dans les parties à 6 ou 7 joueurs car dans ce cas il triple ses points d'honneur. Essayez de repérer vos compagnons au plus vite afin de former une bonne équipe. Ne laissez jamais un joueur accumuler trop de points d'honneur à moins d'être vraiment certain qu'il est dans votre équipe. Et surveillez surtout les joueurs qui jouent des cartes *Daimyo*.
- ❁ Si vous êtes le ronin, essayez de passer pour un ninja ou un samouraï dès le début et tenez-vous à ce rôle. Essayez de semer le trouble parmi les autres joueurs. À la fin de la partie, essayez d'éliminer les joueurs faibles pour marquer des points d'honneur facilement.
- ❁ Justifiez vos choix et vos actions en parlant, surtout si vous êtes le ronin. Si vous êtes convaincant, vous aurez plus de chances de gagner.



Le créateur du jeu souhaite remercier : Christian "Sirk" Zoli, Flavia Meconi, Claudia Colantoni, Stefano "Fefo" Cultrera, Dario De Fazi, Francesco "Batman" Barducci, Cristiana Sciano, Valerio Frau, Federico Marini, Massimiliano Rosati, Sandro Calafiore and his Bologna group (Luca and Davide Fazzi, Andrea Venturoli, Gabriele Lorenzini, Fabio Valentini and Noplet Iaccarino), Damián "Maligno" Del Valle and his group, Jakub Naus et son groupe.

Idée du jeu : Emiliano Sciarra

Développement : Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Dessins : Werther Dell'Edera

Colorisation : Stefano Simeone

Traduction française : Asmodee



KATANA
(SAMURAI SWORD®)
Copyright © MMXII
daVinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8
06073 Corciano Perugia
All rights reserved.

Des questions, commentaires ou suggestions ?

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com



Ce jeu est basé sur le système de jeu de BANG!®

Game idea, development, design, artwork, packaging, the BANG! name and logo, the Samurai Sword name and logo, and the dV GIOCHI name and logo are all Copyright, and Trademarks or Registered Trademarks of daVinci Editrice S.r.l. All Rights Reserved.



Distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 Guyancourt Cedex
FRANCE
www.asmodee.com



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com