



JAPANESE CASTLE

建築

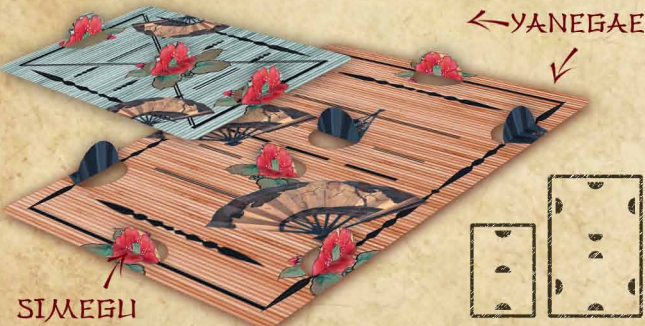
RÈGLES DU JEU

En quoi consiste ce jeu?

Vous allez construire un château en utilisant des cartes comme murs (*Heki*). Il y a quatre types de *Heki*, différenciés par leur illustration et par leur valeur. Les *Heki* avec les valeurs de 1 à 4 ont la même taille et peuvent donc être utilisés indifféremment (dans la plupart des cas). Dans certaines variantes, ce qui compte c'est les valeurs! et vous devrez donc faire attention aux *Heki* qu'il est préférable d'utiliser.



Vous disposerez également de grandes cartes - *Gamen* portant la valeur 0. Elles sont 2 fois plus grandes que les *Heki*, et vous pouvez les utiliser pour construire des murs ou des étages.



En général, vous utiliserez les cartes spéciales *Yanegae* pour construire les étages de votre château. Il y a deux types de *Yanegae* - des grandes et des petites. Les *Yanegae* ont des languettes spéciales appelées *Simegu*. Vous devez recourber ces languettes avant le début de la partie.

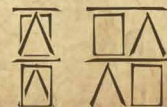
Les murs *Heki* s'appuieront sur les *Simegu* pour supporter le poids des étages supérieurs. Les petites *Yanegae* possèdent 3 languettes *Simegu*, mais vous n'avez le droit d'en utiliser que 2 sur les 3 possibles. Leur utilisation permet la construction de base du château: une tente en forme de V formée de deux *Heki*. Une telle partie du château constituée de 3 cartes est appelée *Karigoya*.



KARIGOYA



ANTEI



Les grandes *Yanegae* possèdent de nombreuses *Simegu*, et vous pouvez placer les murs *Heki* comme vous le désirez. Dans la plupart des cas vous utiliserez des grandes *Yanegae* dans le jeu.

Comment construire un château japonais

La base de chaque château doit être la construction d'un *Antei*, constituée de deux grandes *Yanegae*, et 4 *Heki*. Une *Yanegae* est le sol de la pièce, l'autre *Yanegae* est le plafond. Vous placez les *Heki* 2 par 2, pour former un V inversé dont les bases reposent sur les *Simegu*. Les *Karigoya* sont placées de manière perpendiculaire.

Les *Antei* sont construits les uns au-dessus des autres, la *Yanegae* du premier *Antei* devient le plancher de l'*Antei* du dessus. Les *Heki* de l'étage suivant doivent être positionnées en faisant une rotation d'un quart de cercle par rapport à celles de l'étage précédent. Positionner les *Heki* de la sorte permet d'assurer solidité et stabilité à l'édifice.

Vous n'êtes pas obligé de suivre les règles de construction des *Antei* dans tous vos projets. Vous pouvez placer les *Yanegae* et les *Heki* comme vous voulez.



Variantes

Siote. 2-4 joueurs.

Chaque joueur reçoit 44 grandes *Yanegae*, 1 petite *Yanegae* et 18 *Heki*.

Objectif: Construire un édifice de 4 étages d'*Antei*. Le *Karigoya* du dernier étage doit être formé avec la petite *Yanegae* sur laquelle reposent les deux derniers *Heki*.

Si l'un ou l'autre des joueurs est très expérimenté, il doit prendre des cartes supplémentaires pour construire un 5^{ème} étage d'*Antei*.

Le joueur qui termine sa construction le premier est déclaré vainqueur.

Nanatsu. 2-3 joueurs.

Chaque joueur reçoit 6 grandes *Yanegae*, 1 petite *Yanegae* et 26 *Heki*.

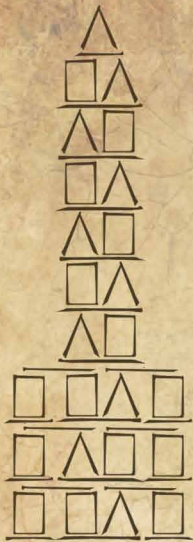
Objectif: Construire un édifice de 6 étages d'*Antei*. Le dernier étage doit être formé d'un *Karigoya*.

Le joueur qui termine sa construction le premier est déclaré vainqueur.

Issyo. Deux équipes de deux joueurs chacune.

Chaque équipe reçoit 7 grandes *Yanegae*, 1 petite *Yanegae* et 30 *Heki*.





Objectif: Construire un **édifice de 7 étages d'Antei**. Le dernier étage doit être formé d'un Karigoya.

L'équipe qui termine le bâtiment en premier est déclarée gagnante.

Kentikussi. 2 joueurs.

Chaque joueur reçoit 9 grandes *Yanegae*, 7 petites *Yanegae*, 6 *Gamen* et 50 *Heki*.

Objectif: Construire un **édifice de 9 étages d'Antei**. Le dernier étage doit être formé d'un Karigoya. Votre château doit être épaulé par 2 tours constituées de 3 étages de Karigoya sur les petites *Yanegae*. Elles sont reliées aux étages du centre par les *Gamen* placés horizontalement.

Le joueur qui termine sa construction le premier est déclaré vainqueur. Une image du château Kentikussi est présente au dos de la boîte.

Hakkobu. 2-4 joueurs.

Chaque joueur reçoit 4 grandes *Yanegae*, 1 petite *Yanegae* et 18 *Heki*.

Les joueurs s'asseyent autour de la table. Chaque joueur doit construire un étage **d'Antei**, puis prendre sa construction dans ses mains, et se lever. Les joueurs se déplacent ensuite jusqu'au siège de leur voisin de gauche, et posent leur construction sur la table.

Ensuite, les joueurs rajoutent un nouvel étage **d'Antei**, et répètent le processus de déplacement. Si le château s'effondre durant le transport ou la construction, le joueur est immédiatement éliminé. Les joueurs continuent ainsi à construire un château de plus en plus haut. Le dernier joueur en lice est le gagnant.

Namatsu. 2-4 joueurs.

Chaque joueur obtient 6 grand *Yanegae*, 6 petites *Yanegae*, 4 *Gamen* et 34 *Heki*. A quatre joueurs, chaque joueur obtient 4 grandes *Yanegae*, 4 petites *Yanegae*, 3 *Gamen* et 25 *Heki*.

Objectif: construire le château le plus solide.

Les joueurs s'asseyent autour de la table. Chaque joueur doit construire un château d'au moins trois étages. Les joueurs (ou un seul) secouent ensuite la table, afin de faire s'effondrer les édifices adverses.

Le vainqueur est celui dont le château résiste à ce tremblement de terre (ou celui détruit en dernier).

Idzzi. 2-3 joueurs.

Chaque joueur reçoit 6 grandes *Yanegae*, 6 petites *Yanegae* et 4 *Heki*. Tous les *Heki* sont séparés en 4 piles, en fonction de leur valeur, et placés au centre de la table.

Les joueurs construisent leurs châteaux comme ils le souhaitent, mais les *Heki* de valeur 1 ne peuvent être utilisés qu'au premier étage, ceux de valeur 2 au deuxième étage, ceux de valeur 3 au troisième étage, et ceux de valeur 4 aux étages suivants (4 et +). La partie se termine dès que la pile d'*Heki* de valeur 4 est vide. Les cartes *Heki* de valeur 3 et 4 utilisées rapportent 1 point chacune. Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

Si un château s'effondre durant la phase de construction, le joueur concerné doit remettre toutes les cartes *Heki* utilisées dans les piles correspondantes au centre de la table, avant de reprendre sa construction.

Les joueurs doivent faire en sorte que tous les *Heki* rapportant des points soient des éléments verticaux et uniques de leur construction. Ils ne peuvent pas être posés horizontalement sur le sol, ou superposés sur un même élément vertical. Une fois la partie terminée, vous pouvez détruire les châteaux pour procéder au décompte plus facilement.

Saiten. 2-3 joueurs.

Chaque joueur reçoit 6 grandes *Yanegae*, 6 petites *Yanegae* et 4 *Gamen*. Tous les *Heki* sont séparés en 4 piles, en fonction de leur valeur, et placés au centre de la table.

Les joueurs construisent les châteaux comme ils veulent. Cependant, ils ne peuvent pas prendre un *Heki* avec une valeur supérieure tant qu'il reste des *Heki* de valeur inférieure au centre de la table. Par exemple, vous ne pouvez utiliser un *Heki* de valeur 2 que si tous les *Heki* de valeur 1 ont déjà été utilisés, et les *Heki* de valeur 3 ne peuvent pas être utilisés tant qu'il reste des cartes de valeur 2 au centre de la table. La partie se termine dès que la pile de cartes *Heki* de valeur 4 est vide.

Chaque joueur obtient des points de victoire pour les cartes *Heki* utilisées sur ses deux niveaux supérieurs. Additionnez les valeurs des cartes *Heki* des deux niveaux supérieurs, puis multipliez cette somme par le nombre d'étages de votre château. Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

Si un château s'écroule pendant la phase de construction, le joueur récupère toutes ses cartes et les utilise pour reconstruire son château. Une fois qu'il a utilisé toutes ces cartes, il peut prendre de nouveaux *Heki* au milieu de la table.

Les joueurs doivent faire en sorte que tous les *Heki* rapportant des points soient des éléments verticaux et uniques de leur construction. Ils ne peuvent pas être posés horizontalement sur le sol, ou superposés sur un même élément vertical.

Yakata. 1 joueur ou une équipe de plusieurs joueurs.

L'équipe reçoit 18 grandes *Yanegae*, 18 petites *Yanegae*, 12 *Gamen* et 102 *Heki*.

Objectif: Construire un château aussi grand que possible.

Keudzyou. 2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueurs chacune (dans ce cas deux exemplaires du jeu sont nécessaires).

Chaque joueur (ou chaque équipe) reçoit 18 grandes *Yanegae*, 18 petites *Yanegae*, 12 *Gamen* et 102 *Heki*.

Objectif: Construire un château en utilisant toutes les cartes.

Le joueur (l'équipe) qui finit son château le premier est déclaré vainqueur.

Kitzune. 1-4 joueurs.

Séparer 6 petites *Yanegae* et toutes les cartes *Heki* de valeur 4 du reste du jeu. Mélanger le reste des cartes *Heki*, et formez une pioche au centre de la table. Les cartes *Heki* peuvent être mises en vrac au milieu de la table, plutôt que de former un paquet bien égalisé.

Construisez ensuite 6 karigoya avec les *Yanegae* et les cartes *Heki* mises de côté, et placez-les sur les cartes *Heki* mises en tas au centre de la table. L'objectif est de récupérer toutes les cartes *Heki* étalées au centre de la table sans détruire les Karigoya.

Soyez prudents, car aucun karigoya ne doit s'écrouler. Le premier joueur récupère une carte, ensuite le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite dans l'ordre du tour.

Les joueurs conservent les cartes qu'ils ont récupérées. Si un joueur fait s'effondrer un Karigoya, il récupère les 2 cartes *Heki* du Karigoya effondré au lieu de la carte qu'il tentait de faire glisser. Il conserve ces 2 cartes séparément, elles seront soustraites de son total en fin de partie. La *Yanegae* qui formait la base du Karigoya effondré est retirée du jeu.

La partie se termine lorsque toutes les cartes *Heki* ont été récupérées, ou lorsque le dernier Karigoya s'effondre. Les joueurs additionnent les valeurs de leurs cartes *Heki* récupérées, soustraient éventuellement les malus reçus (-4 pour chaque carte *Heki* récupérée lors de l'effondrement d'un Karigoya). Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.

© S.Machin, 2012

© RightGames, 2012

Special thanks to I.Gambashidze, L.Machina, A.Mironov, F.Myachin, A.Osipenko, L.Smirnova, I.Tulovskiy, E.Vinogradova

A word of acknowledgement to the gallery of Japanese antique "Yugen" (www.yugen.ru) for their help and references.

