

Les Batailles de Nobunaga (1570 – 1582)

0 — Avant propos

Ce chapitre (d'où sa numérotation...) ne fait pas partie des règles du jeu japonaises. Mais il m'a paru indispensable.

Donc, avant de passer aux règles, voici une présentation des clans ainsi que quelques notions diverses.

Merci à Yoichi Saito pour son aide précieuse.

0—0 Un peu d'Histoire

Oda Nabunaga naît en 1534. D'origine modeste, il hérite du château de Nagoya et du domaine qui s'y rattache en 1556, à la mort de son père. Il élimine d'abord tout danger potentiel à son pouvoir dans son domaine (il écarte ou supprime nombre des membres de sa famille).

Une fois assis son pouvoir à l'intérieur, il s'attaque à l'extérieur, dès 1560. Il bat Imagawa Yoshimoto à la bataille de Okehazama. Habile diplomate, il s'allie à Tokugawa Ieyasu pourtant allié des Imagawa. En huit ans, il arrive au pouvoir suprême, en prenant le contrôle de Kyoto, capitale du Japon, en 1568. Il nomme lui-même le nouveau Shogun (Asakura Yoshikage) dont il bride immédiatement le pouvoir.

Il continue ses conquêtes : en 1570, il réduit le clan Asakura, puis le clan Azai en 1573. En 1574, ce sont les puissances religieuses de la secte Ikko-Ikki (qui ont unifié les paysans contre les seigneurs féodaux) qui s'opposent à Oda.

Mais le Shogun et Takeda Shingen, illustre chef de guerre, le battent à la bataille de Mitagahara. Oda prend sa revanche en 1575 à Nagashino. Cette bataille est un tournant dans l'art de la guerre au Japon. Oda a compris la force des mousquets à mèche face à la cavalerie lourde employée par ses ennemis.

Sa victoire est une nouvelle fois de courte durée, et il doit faire face à une nouvelle coalition : Mori Terumoto s'allie aux sectes religieuses. Oda est encore vainqueur, il prend la forteresse d'Honganji, cathédrale des sectes religieuses en 1580.

Il doit aussi en finir avec Takeda Shingen et une coalition de seigneurs de l'ouest du Japon.

Après qu'Oda ait vaincu tous ses ennemis, l'Empereur lui propose le titre de Shogun. Mais Oda est trahi par un de ses généraux, Akechi Mitsuhide (qui le rend responsable de la mort de sa mère), et est contraint de se suicider en 1582. Il allait réaliser l'unification politique du Japon. Son oeuvre sera terminée par un de ses anciens généraux : Hashiba Hideyoshi.

0—1 Présentation des clans

Clan Mori

Ce clan majeur est neutre en début de partie.



Mori Terumoto



Kobayakawa Takakage



Yamagata Masakage

Clan Ukita

Ce clan mineur est en guerre contre Oda en début de partie.



Ukita Naoie

Clan Azai

Ce clan est en guerre contre Oda en début de partie.



Azai Nagamasa

Clan Asakura

Ce clan est en guerre contre Oda en début de partie.



Asakura Yoshikage

Clan Uesugi

Ce clan majeur est neutre en début de partie.



Uesugi Kenshin



Clan Miyoshi

Ce clan est en guerre contre Oda en début de partie.



Miyoshi

Clan Honganji

Ce clan est en guerre contre Oda en début de partie. Il représente les sectes religieuses.



Honganji Kenniyo

Clan Matsunaga

Ce clan mineur est neutre en début de partie.



Matsunaga Hisahide

Clan Tokugawa

Ce clan mineur est allié à Oda en début de partie.



Tokugawa Ieyasu
Premier Shogun de l'époque Edo

Clan Takeda

Ce clan majeur est neutre en début de partie.



Takeda Shingen



Takeda Katsuyori



Yamagata Masakage

Clan Oda

Oda Nobunaga



Shibata Katsuei



Takigawa Kazumashu



Niwa Nagahide



Hashiba Hideyoshi



Akechi Mitsuhide



Sakuma Nobumori



0—2 Explications des informations dans une zone

Nom de la zone..... 北摂津

Nom(s) du ou des seigneurs féodaux débutant le jeu dans cette zone..... 三好三人衆
三好軍 × 2

Nombre de corps d'armée du clan qui débute le jeu dans cette zone..... 支配大名

Ville ou château important..... 京

Le seigneur féodal contrôlant cette zone est placé à cet endroit. Une zone contenant un château ou une ville est appelée « zone ressource ».

Le seigneur féodal contrôlant cette zone est placé à cet endroit. Cette zone ne contient pas de ville ou de château important. Cette zone n'est pas une « zone ressource ».

Trois zones sont primordiales dans ce jeu. Elles contiennent des villes indiquées par des ronds rouge vif entourés d'un trait blanc. Le contrôle de ces trois zones influence sur les conditions de victoire. Parmi ces trois zones, la capitale : Kyoto.

0 — 3 Zone non jouable

Une des zones de la carte est injouable. Elle ne contient pas de cercle permettant de signaler qui contrôle la zone. Aucune unité ne peut faire mouvement dans ou à travers cette zone.

De plus, les deux « morceaux » de zones (qui ne contiennent pas de cercle) ne sont pas jouables non plus.



0 — 4 Mer intérieure

Les opposants à Oda peuvent traverser la mer intérieure. Oda, lui, ne peut le faire qu'en jouant la carte «vaisseaux résistants».

Les opposants, comme Oda, traverse la mer intérieure en suivant les flèches sur la carte.



0 — 5 Compléments du jeu

Les cartes traduites sont à la fin des règles. De même, une page A4 contient la traduction de la partie en haut à gauche de la carte (tableaux, aides de jeu, etc.).

0 — 6 Installation du jeu

L'image ci-dessous présente le plateau de jeu installé. Les informations relatives à cette installation sont écrites (en japonais) sur la carte.



REGLES DU JEU

1 — Composition du jeu

Le jeu est composé des éléments décrits ci-dessous.

- un livret de règle
- une carte
- des unités et marqueurs
- des cartes stratégiques (Un jeu de 12 cartes pour chaque camp. Voir en fin de la règle pour la traduction)

De plus, 1d6 est nécessaire pour jouer.

1 — 1 La carte

La carte représente le centre du Japon à l'époque.

Elle est utilisée pour le positionnement des unités (dans des zones, voir paragraphe suivant).

De plus, plusieurs informations sont indiquées sur la carte :

- la situation de guerre de certains clans,
- l'avancée du jeu.

Enfin, des tableaux de résultats et autres aides de jeu sont indiqués (voir fin de la règle pour traduction).

1 — 1 — 1 Les zones

Sur la carte, les régions du Japon sont découpées en zones.

Dans les zones peuvent être indiqués les emplacements des villes ou châteaux importants. De plus, le positionnement des unités au début du jeu y est aussi inscrit (voir en 0 - 3).

Les zones contenant un rond rouge sont appelées « zones ressources ». Le contrôle des trois zones centrales (voir dans l'avant propos) influe sur les conditions de victoire (voir en 9 - 2).

1 — 1 — 2 Diplomatie

L'endroit où est indiqué la situation de guerre de chaque clan (ceux qui ne démarrent pas en situation de guerre) est situé en haut à gauche de la carte.

Dans cette zone sont placés les marqueurs diplomatie de ces clans (majeur ou mineur). La position de début de partie du marqueur est indiquée.

1 - 1 - 3 Compte tours

L'endroit où est indiqué l'avancement de la partie est situé en haut à gauche de la carte.

Le marqueur tour de jeu est utilisé pour indiquer le tour actuel de la partie. Il est d'abord placé sur la case 1 puis avance vers la droite au fil des tours jusqu'à la case 10, où le jeu se termine.

1 — 2 Les unités

Il y a deux types d'unités :

- les seigneurs féodaux ou chefs militaires
- les corps d'armée

Les unités ont deux côtés :

- un devant (côté où le fond du pion est en couleur)
- un derrière (côté où le fond du pion est blanc)

Les pions sont retournés sur leur côté blanc une fois qu'ils ont effectué une action.

1 — 2 — 1 Chef militaire

(devant) (derrière)



A cette époque, le chef militaire participait pleinement à l'action et avait le contrôle direct de ses soldats.

Chaque pion d'un chef militaire a donc une valeur militaire qui est une représentation de la valeur en art martial du personnage mais aussi de sa faculté à diriger ses hommes au combat (voir 10 - 1).

1 — 2 — 2 Corps d'armée

(devant) (derrière)



Une unité corps d'armée représente environ 1000 hommes.

Par lui-même, un corps d'armée a une valeur militaire nulle. Lors d'un combat, il prend la valeur militaire du commandant en chef des chefs militaires positionné avec lui.

1 — 2 — 2 — 1 Nombre de corps d'armée

Plus le jeu va avancer, plus le nombre de corps d'armée va diminuer.

Il y en aura de moins en moins à disposition, mais des renforts seront disponibles.

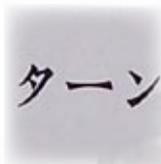
Le nombre de pions limite le nombre de corps d'armée possibles.

1 — 3 Marqueurs

Il y a 6 pions « diplomacie » pour indiquer la situation de guerre de certains clans.



Il y a un pion « tour de jeu ».



1 — 4 Les cartes stratégiques

Sur les cartes sont inscrits des événements historiques.

Les cartes peuvent influencer sur les relations diplomatiques avec les clans neutres ou encore sur les renforts.

Elles sont nécessaires aux actions des deux joueurs.

Sur chaque carte est inscrit :

- le titre de la carte
- l'évènement qu'elle génère

2 — Préparation du jeu

Trier les pions et les marqueurs.
Trier les cartes stratégiques.
Déplier la carte sur une surface plane.
On passe ensuite à la préparation du jeu.

2 — 1 Choix des camps

Le jeu se joue à 2 joueurs. L'un prend le contrôle du camp de ODA. L'autre celui des opposants.

Chaque joueur trie ses unités.

Un des deux joueurs trie les unités des clans neutres.

2 — 2 Positionnement des unités

Le placement des unités en début de jeu est indiqué sur la carte.

Les chefs du clan de Oda sont stockés hors de la carte. Ils entrent comme renfort lors du premier tour.

Au cours de la phase « renforts » d'un tour, le joueur

contrôlant le clan pourra positionner ces chefs militaires dans une zone contrôlée contenant des corps d'armée du clan Oda.

Les unités corps d'armée restantes sont elles-aussi stockées en dehors de la carte.

2 — 3 Positionnement des marqueurs

Le marqueur « tour de jeu » est positionné sur la première case du compte tours.

Les marqueurs « diplomacie » sont placés comme indiqué dans la zone « Diplomacie ».

2 — 4 Préparation des cartes stratégiques

Les cartes stratégiques sont divisées en deux jeux (voir le derrière des cartes) : celui du camp Oda et celui de ses opposants.

Les deux jeux sont battus et stockés hors de la carte.

3 — Ordre de jeu

Le jeu est décomposé en 10 tours. Chaque tour est décomposé en phases successives décrites ci-dessous.

3 — 1 Tirage au sort des cartes stratégiques

Chaque tour, les joueurs tirent un nombre de carte de leur propre jeu. Les cartes tirées ne sont pas montrées à l'adversaire.

Le nombre de cartes tirées est augmenté du nombre de « zones ressources » qu'ils contrôlent.

Un joueur tire au minimum 4 cartes.

Exemple : Au 1er tour, le joueur des opposants tire 4 cartes car il contrôle 4 zones ressources. De plus, 4 est le nombre minimum de cartes qu'un joueur tire.

Pour pouvoir tirer plus de carte, il faudrait que le camp des opposants à Oda reçoive le renfort d'autres clans (et des zones ressources qu'ils contrôlent) où qu'il prenne par la force le contrôle de zones ressources contrôlées par Oda ou des armées neutres.

3 — 2 Renforts

Chaque joueur lance un dé. Le joueur peut alors recevoir le résultat du dé sur la table des renforts de son camp en nombre de corps d'armée de renfort ou modifier la situation diplomatique d'un clan (option valable uniquement pour le joueur contrôlant les opposants à Oda).

3 — 2 — 1 Renforts de Oda

Le joueur du camp de Oda lance un dé et regarde le résultat dans la table des renforts de Oda (inscrite sur la carte). Dans la zone contenant le chef militaire indiqué sont placées 3 corps d'armée en renfort. Ces corps d'armée n'ont pas encore effectués d'actions (côté « coloré » des pions visible).

Le contrôle (ou non) de la zone où sont placés les corps de renfort n'a aucune incidence.

Au premier tour, le placement des unités sur la carte se substitue à la phase de renfort pour le camp de Oda.

Au premier tour, Oda et les autres chefs militaires de son clan sont placés sur la carte lors de la phase renforts.

3 — 2 — 2 Renforts des opposants

Le joueur contrôlant les opposants lance 2 dés et regarde les résultats dans la table de renforts des opposants (inscrite sur la carte). Il peut alors, pour chaque dé, choisir une des options suivantes :

– Mouvement d'un marqueur diplomatie : le joueur peut faire bouger vers la droite le marqueur diplomatie d'un clan. Au cas où ce clan est déjà en situation de guerre, cette option est impossible.

– Renfort de corps d'armée : Le joueur peut placer les renforts d'un clan, indiquée dans la table, s'il contrôle ce clan, dans la zone de son choix (contrôlé par ce clan). Il désigne la zone et place le nombre de corps d'armée indiqué dans la table. Ces corps d'armée n'ont pas encore effectués d'action.

Le contrôle de la zone n'est pas nécessaire.

Si la famille n'est pas représentée sur la carte, aucun renfort n'est reçu.

Le choix de l'option (renfort ou mouvement du marqueur diplomatie) doit être fait pour chacun des 2 dés lancés.

Il est possible de faire deux fois de suite mouvement avec le même marqueur diplomatie ou de renforcer deux fois de suite le même clan.

Exemple : Le camp des opposants lance 2 dés. Le résultat est deux fois 1.

Le joueur choisit de déplacer le marqueur diplomatie du clan Ueshugi Kenshin de une case. Le résultat est que ce clan n'est plus neutre et passe en guerre contre Oda.

Avec le deuxième dé, le joueur ne peut plus faire bouger le marqueur diplomatie. Il choisit donc de placer 2 corps d'armée de ce clan en renfort.

Remarque : il y a donc une phase de renforts (celle

décrite ici, puis d'autres renforts possibles lors de la phase des actions militaires (point suivant). Le principe est le même (résultat d'un jet de dé sur une table) mais lors de la phase renforts, il n'est pas nécessaire de dépenser une carte stratégique.

3 — 3 Actions militaires

La part essentielle du jeu se situe ici, dans les actions militaires. Les joueurs exécutent alternativement des actions (dans un round) ou passent leur tour. A chaque round, une carte stratégique doit être jouée.

3 — 4 Fin d'un tour

A la fin du tour, on vérifie si un joueur satisfait les conditions de victoire.

Si aucun joueur ne gagne, les deux jeux de cartes sont rebattues (avec les cartes précédemment tirées).

Les unités sont replacées sur leur côté face, comme n'ayant pas encore réalisées d'action.

4 - Clans / Chefs militaires

Dans ce jeu, toutes les unités sont affiliées à un clan (désigné par la couleur de ses pions et un symbole) et aux chefs militaires qui la dirigent (Exception : les armées neutres qui sont de couleur blanche). Chaque chef militaire (et tout son clan) peut être dans l'un des trois camps suivants :

- Oda
- opposants à Oda
- neutre

Les chefs militaires (et leur clan) change de camp en fonction du placement du marqueur diplomatie de leur clan.

Les clans qui n'ont pas de pions diplomatie sont continuellement en guerre contre Oda.

4 — 1 Clans majeurs et mineurs

Tokugawa Ieyashu, Matsunaga Hisahide et Ukita Naoie sont des clans mineurs. Les autres clans sont des clans majeurs.

Les clans mineurs (et majeurs) changent de camp en fonction de leur marqueur diplomatie.

Au début du jeu, certains clans mineurs sont neutres. Il ne peuvent changer de camp qu'en changeant de situation diplomatique.

Au début du jeu, certains des clans majeurs sont en guerre. Pour autant, les unités neutres ne sont pas leurs ennemis.

4 — 2 Changement de situation diplomatique

Les clans majeurs (sauf le clan de Oda lui-même et les clans n'ayant pas de marqueur diplomatie) et mineurs peuvent changer de situation diplomatique.

Ce changement peut avoir lieu à l'un des trois moments suivants :

- phase de renfort (résultat d'un jet de dé)
- phase actions (invasion de zones neutres, voir plus loin)
- phase actions (résultat d'un événement généré par une carte stratégique)

Le changement de situation diplomatique se représente par le mouvement du pion diplomatie du clan dans les cases de la zone « diplomatie » en haut à gauche de la carte.

Une fois le marqueur dans la case la plus à gauche (ou la plus à droite) il ne peut pas aller plus loin sur la gauche (ou la droite).

4 — 3 Diplomatie et changement de camp

Lorsqu'un clan change de situation diplomatique, il peut aussi changer de camp.

Les clans majeurs ou mineurs, neutres au début du jeu, passent sous le contrôle du camp indiqué au-dessus de la case diplomatique dans laquelle vient d'être placé le marqueur diplomatie.

Quelle qu'en soit la cause, le clan (et toutes les unités de ce clan) passe sous le contrôle de ce camp.

Une fois un clan majeur passé dans le camp des opposants, il ne peut plus redevenir neutre (son marqueur diplomatie ne peut plus bouger).

Remarque : Si un clan mineur redevient neutre, ses unités ne peuvent plus bouger, même si elles sont dans une zone qui n'est pas contrôlée par ce clan.

4 — 4 Invasion d'une zone neutre

Au cas où Oda envahit une zone contrôlée par un clan majeur neutre, celui-ci passe en situation de guerre (avec toutes les unités du clan) dans le camp des opposants. Son marqueur diplomatie est déplacé directement et définitivement dans la case la plus à droite de la zone diplomatie.

Dans le cas où Oda envahit une zone contrôlée par un clan mineur neutre, le marqueur diplomatie de celui-ci fait un mouvement de deux cases vers la droite de la zone diplomatie. Le marqueur ne peut pas avancer plus loin que la dernière case à droite.

Les opposants à Oda ne peuvent envahir de zones contrôlées par des clans neutres. Mais, comme Oda, ils peuvent envahir des zones ne contenant que des armées neutres (corps d'armée de couleur blanche).

4 — 5 Remarques

Les items ci-dessous listent des remarques importantes.

1 : Lors de la phase actions, que ce soit pour un mouvement, un mouvement + combat offensif ou un combat défensif, les unités d'un clan ne peuvent pas toutes effectuer une action au même moment. Elles ne peuvent le faire que si elles débutent la même action dans une même zone.

2 : Une attaque est dirigée contre un chef militaire. Ce chef militaire peut changer à chaque combat.

3 : Un combat implique des effets qui sont appliqués aux unités participantes.

4 : Une zone est toujours contrôlée par un seul clan.

4 — 6 Révolte des clans mineurs

Le mouvement du marqueur diplomatie peut entraîner la disposition sur la carte d'une armée d'un clan mineur ou disloquer une force militaire. Selon le résultat, une bataille peut avoir lieu immédiatement.

4 — 7 Armées neutres



Les armées neutres sont des forces militaires normales mais neutres. Aucun des deux camps ne contrôle les forces armées neutres.

Au cas où une armée neutre est attaquée, elle peut juste exécuter une contre-attaque.

Les armées neutres sont des forces autonomes (elles n'ont pas besoin de chef militaire), d'où la valeur militaire indiquée sur les pions.

Le recto et le verso des pions des armées neutres est identiques. Cela indique qu'elles ne peuvent pas réaliser d'action, elle ne font que défendre sur place.

Remarque : Il ne faut pas confondre les armées neutres avec les corps d'armée d'un clan neutre.

5 — Contrôle des zones

Toutes les zones sont contrôlées par un clan.

Le contrôle des zones influe sur les conditions de victoire et sur le nombre de cartes tirées à chaque tour par les joueurs.

5 — 1 Condition de contrôle

Au début du jeu, une zone est contrôlée par le clan dont les unités sont positionnées dans la zone.

5 — 2 Le contrôle change de clan

A la fin d'un mouvement du camp opposé, un clan qui contrôlait une zone mais qui n'a plus d'unité dans cette zone en perd le contrôle. Le contrôle passe alors au clan qui a le plus d'unités dans la zone.

Au cas où il y a des unités de différents clans dans la zone, le contrôle est jugé en appliquant les conditions suivantes :

- 1 : L'armée la plus importante
- 2 : Le clan qui vient d'attaquer
- 3 : Choix du joueur actif

Au cas où il y a plusieurs clans et que 1 et 2 n'ont pas permis de départager les clans, (armées de taille identique, attaques réciproques), le joueur actif décide quel clan reçoit le contrôle de la zone.

6 — Round de la phase actions

Au cours de la phase actions, les joueurs alternent les rounds.

Durant un round, le joueur actif peut effectuer une des actions suivantes, de son choix :

- générer un événement,
- amener des renforts sur la carte,
- faire évoluer ses relations diplomatiques avec d'autres clans,
- faire mouvement avec ses unités et effectuer un combat offensif,
- effectuer un combat défensif,
- passer.

A l'exception de l'action « passer », le joueur doit jouer une de ses cartes pour toute action.

6 — 1 Ordre de la phase actions

Le joueur contrôlant Kyoto (la capitale) au début du tour choisit s'il débute les rounds (s'il devient le premier joueur) ou s'il laisse son adversaire débiter (il devient alors le deuxième joueur).

6 — 2 Enchaînement des rounds

Le premier joueur effectue le premier round, puis le deuxième joueur réalise le second. Les joueurs al-

ternent ensuite les rounds jusqu'à ce que les deux passent à la suite ou qu'ils n'aient plus de carte.

6 — 3 Génération d'un événement

Si le joueur actif décide de générer un événement, il présente au joueur adverse la carte qu'il choisit de jouer. Il nomme l'évènement généré par la carte et ses résultats. Le joueur pose ensuite la carte jouée à part, hors de la carte.

6 — 4 Renforts

Si le joueur actif décide d'amener des renforts, il choisit la carte qu'il joue. Il applique le résultat de la table des renforts de son camp. Le joueur pose ensuite la carte jouée à part, hors de la carte.

6 — 5 Diplomacie

Le joueur actif choisit un clan mineur (quelle que soit sa situation diplomatique) ou un clan majeur neutre. Il peut ensuite bouger le marqueur diplomacie de ce clan :

- dans le sens qu'il souhaite, si le clan est mineur,
- vers la droite uniquement, si le clan est majeur.

Le joueur pose ensuite la carte jouée à part, hors de la carte.

6 — 6 Mouvement des unités

Si le joueur actif décide de faire mouvement avec certaines de ces unités, il ne peut choisir que des unités n'ayant pas encore effectuées d'action (des unités qui ne sont pas encore retournées).

Si les unités font mouvement dans une zone contenant des unités ennemies, elles doivent exécuter un combat offensif.

Lorsque le mouvement (plus le combat) est terminé, le joueur pose la carte jouée à part, hors de la carte.

Voir 7 pour plus de détails.

6 — 7 Combat défensif

Si le joueur actif choisit d'effectuer un combat défensif, il choisit une zone où se trouvent certaines de ses unités n'ayant pas encore effectuées d'action. Ces unités peuvent alors attaquer des unités ennemies présentes dans la même zone.

Lorsque le combat est terminé, le joueur pose la carte jouée à part, hors de la carte.

Voir 8 pour plus de détails.

Remarque : Ne pas confondre combat offensif et combat défensif.

6 — 8 Passe

Si le joueur actif choisit de passer, il ne fait rien pendant ce round et on passe directement au round du joueur opposé.

Le joueur actif n'utilise aucune carte pour passer.

Il est possible de passer autant de fois que l'on veut au cours d'un tour.

Au cas où le joueur n'a plus de carte à jouer, il est obligé de passer.

6 — 9 Fin de la phase actions

La phase actions se termine quand :

- les deux joueurs ont utilisé toutes leurs cartes,
- les deux joueurs ont passé l'un après l'autre.

Dans ce dernier cas, les joueurs ne peuvent plus utiliser les éventuelles cartes qu'il leur restait encore en main.

6 — 10 Cartes jouées

Les cartes jouées au cours de ce tour sont vérifiées par les joueurs et placées côté face le long de la carte. S'il n'y a pas de problème quant à l'utilisation des cartes, le jeu avance et les cartes jouées ne pourront plus être contestées.

A la fin du tour, les cartes jouées sont remises dans le jeu de chaque joueur. Les deux jeux sont battus.

7 — Mouvement des unités

Lors de la phase actions, un joueur peut faire mouvement avec les unités présentes dans une zone qu'il choisit. Les unités peuvent alors faire mouvement jusqu'à une zone située à 3 zones de distance de la zone de départ (soit deux zones entre la zone de départ et la zone d'arrivée).

Cependant, si les unités entrent dans une zone contenant des unités ennemies, elles doivent arrêter leur mouvement dans cette zone.

En chemin, il est possible de détacher des unités et de les laisser dans les zones traversées. Il n'est, par contre, pas possible de « ramasser » des troupes en cours de route.

Au cas où les unités du joueur actif pénètrent dans une zone contenant des unités ennemies, un combat offensif a lieu immédiatement.

Les unités qui ont effectué le mouvement sont ensuite retournées sur leur côté blanc (dos du pion).

7 — 1 Unités pouvant faire mouvement

Les unités du joueur actif qui n'ont pas encore ef-

fectuées d'action peuvent faire mouvement.

Plusieurs unités présentes dans une même zone peuvent effectuer leur mouvement ensemble (on parle alors de pile de pions). Cependant, les unités de plusieurs clans différents ne peuvent pas faire mouvement ensemble.

Les corps d'armée et les chefs militaires font mouvement ensemble.

7 — 2 Unités ne pouvant pas faire mouvement

Une unité tentant de faire mouvement selon 7 - 1, peut être empêchée de le faire dans les deux conditions suivantes :

1. Si les unités d'un clan quittent une zone contrôlée par ce clan, une unité doit obligatoirement rester dans la zone. Cette unité doit être un corps d'armée. Il n'est pas nécessaire qu'il reste un chef militaire avec ce corps d'armée.

2. S'il y a des unités ennemies dans la zone sélectionnée.

7 — 3 Combat offensif

Au cas où il existe des unités ennemies dans la zone où arrivent les unités du joueur actif, un combat, dit « offensif », a immédiatement lieu. Ce n'est pas la même chose qu'un combat défensif (voir plus loin).

A la fin du mouvement, le joueur actif sélectionne la carte qu'il a jouée et la retire de son jeu.

7 — 4 Mouvement et évènements

Si l'évènement d'une carte s'applique pour un mouvement, il s'applique aussi pour l'éventuel combat offensif qui suit ce même mouvement.

8 — Combat

Le joueur actif peut attaquer les unités du joueur adverse à deux moments :

- il fait mouvement avec ses unités et entre dans une zone contenant des unités ennemies,
- il choisit d'effectuer un combat défensif.

Lors d'un combat :

Premièrement, les unités du joueur actif attaquent, deuxièmement les unités ennemies ripostent.

Toutes les unités de l'attaquant et du contre-attaquant participent au combat.

On choisit un chef militaire (parmi ceux disponibles dans la zone) dans chaque camp. On lance les dés

et les pertes sont appliquées. Les pertes sont appliquées des deux côtés simultanément.

Si le joueur choisit combat offensif, il effectue un combat en supplément de son mouvement et ne joue qu'une carte de son jeu. Un combat offensif n'est pas une action supplémentaire.

Une fois effectué le combat (combat offensif ou défensif), les unités ont terminé leur action.

8 — 1 Option d'attaque

Le joueur qui effectue une attaque a plusieurs options à prendre :

- Choisir la zone où va avoir lieu l'attaque.
- Attaquer avec au moins un chef militaire.
- Choisir les unités ennemies cibles (parmi les différents clans disponibles).
- Choisir un commandant militaire.

8 — 1 — 1 Choix d'une zone

Le joueur actif désigne dans une zone toutes les unités (rattachées à un chef militaire) qui vont attaquer.

Exemple : Dans une zone, on a : des unités ennemies, des unités amies ayant déjà exécuté une action et des unités amies n'ayant pas encore été activées. Au cas où des unités amies font mouvement dans la zone, seules les unités ayant effectué ce mouvement peuvent participer au combat.

8 — 1 — 2 Cible de l'attaque

Le joueur attaquant est libre de choisir sa cible parmi les chef militaires (et les unités qui leur sont rattachées) présents dans la zone.

Il n'est pas possible de diviser ses forces pour effectuer plusieurs combats.

8 — 1 — 3 Choix du commandant en chef

Les joueurs choisissent parmi les chef militaires disponibles, celui qui va diriger les troupes au combat.

S'il n'existe pas de chef militaire dans la zone, l'attaquant ne peut pas infliger de pertes à l'opposant (exception : 10 — 1 ou application d'un événement).

8 — 2 Contre-attaque

Dans une zone où a lieu une bataille, le chef militaire cible d'une attaque peut contre-attaquer avec les unités qui sont positionnées avec lui dans la zone.

Les unités qui viennent d'attaquer (ayant participé à la même opération et non retournées) subissent les effets de la contre-attaque.

8 — 2 — 1

S'il n'existe pas de chef militaire dans la zone, l'opposant ne peut pas infliger de perte à l'attaquant (exception : 10 — 1).

8 — 3 Détermination des pertes lors de l'attaque / contre-attaque

Pour l'attaque, comme pour la contre-attaque, le joueur lance un nombre de dés équivalent au nombre de corps d'armée participant au combat. La valeur militaire du commandant en chef est comparée à chaque dé. Si la valeur du dé est inférieure ou égale à la valeur militaire du commandant en chef, cela correspond à un hit.

Le nombre de hits final correspond aux pertes infligées à l'opposant (exception : 10 — 1).

8 — 4 Application des pertes

On applique les pertes en choisissant, parmi les unités des deux camps, le nombre d'unités à éliminer (une perte = une unité éliminée). S'il existe à la fois des corps d'armée et des chefs militaires dans la zone, les joueurs choisissent en priorité les corps pour appliquer les pertes.

Les unités éliminées sont retirées de la carte. (Au cas où des unités doivent être retirée de la carte suite au résultat d'une carte, les unités du type désigné doivent être retirés).

8 — 4 — 1 Application des pertes sur les corps

Les corps qui subissent des pertes sont immédiatement retirés du jeu.

8 — 4 — 2 Application des pertes aux chefs militaires

Un chef militaire qui subit une perte doit tester s'il est tué. Le joueur dirigeant ce chef militaire lance un dé et compare le résultat avec la table de perte d'un chef (indiquée en haut de la carte). Au cas où plusieurs chefs militaires doivent faire le test, on lance un dé pour chaque chef.

8 — 4 — 2 — 1 Mort au combat

Si le résultat du dé est « mort au combat », le chef militaire est retiré définitivement du jeu.

8 — 4 — 2 — 2 Fuite vers une zone contrôlée

Si le résultat est « fuite vers une zone contrôlée », le chef militaire est positionné (sur son côté déjà actif) dans une zone contrôlée par son clan. Au cas où une telle zone n'existe pas, le chef militaire est définitivement retiré du jeu.

Remarque : Au cas où un chef se retrouve seul dans une zone face à des unités ennemies (que ce soit après un combat ou après un mouvement), ce chef doit tester sur la table de perte d'un chef.

8 — 5 Bataille supplémentaire

Si les unités du défenseur ne sont pas totalement éliminées (s'il n'y a pas destruction totale du camp ennemi), l'attaquant peut attaquer à nouveau (et le défenseur contre-attaquer) en dépensant une nouvelle carte. C'est ce qu'on appelle une bataille supplémentaire.

Une bataille supplémentaire est gérée comme une bataille ordinaire.

C'est uniquement la continuation d'une bataille entre deux opposants. En d'autres termes, un mouvement suivi d'un combat offensif n'est pas une bataille supplémentaire.

Un camp peut faire autant de batailles supplémentaires qu'il a encore de cartes dans son jeu.

Lors d'une bataille supplémentaire, le chef militaire cible de l'attaque peut changer si le chef militaire visé précédemment est éliminé.

8 — 6 Carte et bataille

Un camp qui effectue une attaque plus des attaques supplémentaires dépense 1 carte plus autant de cartes que d'attaques supplémentaires. Le camp qui contre-attaque ne dépense aucune carte.

9 — Fin du jeu – Victoire

Le jeu se termine si un des joueurs satisfait une des conditions suivantes :

1 – Si ODA est tué, les opposants à ODA gagnent automatiquement la partie.

2 – Si, à la fin d'une phase, les opposants à ODA contrôlent 2 des 3 zones ressources comptant pour les conditions de victoire, ils gagnent la partie.

3 – Si à la fin d'une phase, ODA contrôle toutes les zones ressources, il gagne la partie.

Au cas où aucune des conditions ci-dessus n'est remplie à la fin du 10^{ème} et dernier tour, si ODA a 9 unités ou plus (hors chefs militaires) dans les zones ressources, il gagne la partie. S'il y a 8 unités ou moins, les opposants à ODA l'emportent.

10 — Règles spéciales

10 — 1 Corps d'armée de Honganji et armées neutres

Les corps d'armée de Honganji et les armées neutres ont des valeurs militaires inscrites sur leurs corps d'armée.

Ces unités sont des exceptions aux points 8 — 1 — 3, 8 — 2 — 1 et 8 — 3.

Lors de l'attaque et la contre-attaque, la valeur militaire du commandant en chef est remplacée par la valeur militaire du corps d'armée.

Dans le cas où Honganji Kenniyo est présent, il est utilisé comme un chef militaire normal pour les corps d'armée de son clan présents dans la zone.

10 — 2 Ueshugi Kenshin / Takeda Shingen / Mori Terumoto – Mouvement combiné

Pour 7 — 2, ces trois clans sont traités comme une seule et même force.

Par contre, ils sont traités comme des forces différentes pour tout le reste (mouvement + combat offensif, combat défensif, etc.).

11 — Règles optionnelles

11-1 Pari sur les conditions de victoire

Au début du jeu, les deux joueurs notent sur un morceau de papier le nombre de zones ressources comptant pour les conditions de victoire qu'ils pensent qu'ODA contrôlera à la fin du jeu. Ils révèlent ensuite simultanément leur papier. Le joueur qui a noté le plus grand nombre de zones ressources prend en charge le camp ODA. Les conditions de victoire à la fin de la partie seront jugées d'après le nombre que le joueur a annoncé pouvoir réaliser. S'il n'arrive pas au nombre annoncé, le camp des opposants à ODA gagne.

Au cas où les deux joueurs ont noté le même nombre, soit ils se mettent d'accord à l'amiable, soit ils se départagent en lançant chacun un dé.

11 — 2 Ajustement / Balance

Au début du jeu, les deux joueurs choisissent un nombre. Ils présentent ces nombres au même moment.

Le joueur qui a le plus petit nombre, prend en charge le camp Oda.

On calcule alors la moyenne des deux nombres. Cette moyenne (en ne tenant pas compte des chiffres après la virgule) correspond au nombre de cartes supplémentaires reçues par un des deux joueurs au cours du premier tour. Si elle est positive, elle s'applique au camp ODA. Si elle est négative, elle s'applique au camp des opposants.

Au cas où cette moyenne n'est pas utilisée au premier tour, le joueur a la possibilité de l'utiliser au deuxième.

Exemple : Le joueur A mise (-5), le joueur B (+2). Le joueur A a le plus petit nombre donc il prend en charge le camp Oda. La moyenne $(-5+2)/2 = -1.5$, donc 1 en ne tenant pas compte des chiffres après la virgule) est ajouté au nombre de cartes reçu par le camp des anti-Oda (car la moyenne est négative). Celui-ci reçoit donc 4 (nombre de cartes normal) + 1 (moyenne) = 5 cartes.

11 — 3 Successeur



(pion générique pour les deux camps)

Les chefs militaires (de toutes les armées) tués au combat sont remplacés (à partir du tour suivant) par un successeur qui prend le commandement de la troupe. Ceci n'est valable que s'il n'y a plus de chef militaire du clan en jeu.

Dans chaque corps d'armée, il existe un successeur potentiel qui apparaît à la place du commandant militaire quand celui-ci est tué.

Au cas où ce successeur serait lui-aussi tué, il est remplacé par un nouveau successeur.

Il ne peut y avoir qu'un successeur par clan.

11 — 4 Jeu de cartes maximum

Chaque tour, un joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartes de plus que son adversaire.

Au cas où la règle 11 — 2 est utilisée, elle s'applique avant cette règle.

11 — 2 est une exception à 11 — 4.

11 — 5 Limitation sur le nombre d'unités pouvant faire mouvement

Un joueur qui a fait bouger entre 16 et 30 de ses unités (mouvement ou mouvement + combat offensif) doit rejeter 2 cartes. Le joueur peut malgré tout jouer l'évènement d'une des deux cartes.

Un joueur ne peut pas faire bouger (mouvement ou mouvement + combat offensif) plus de 30 unités.

11 — 6 Evènement « vers le paradis »

L'évènement de cette carte ne peut être joué qu'une seule fois.

11 — 7 Limite à l'évènement «Hashiba Hideyoshi 1»

Cet évènement ne peut pas s'appliquer à une unité du clan Honganji.

11 — 8 Extension de l'évènement « Vaisseaux résistants »

A partir du tour où cet évènement est joué, le camp Oda peut faire passer ses unités à travers la mer intérieure.

Cartes ODA

Recrutement de crise

Dans une zone contenant des unités du camp Oda, 2 armées d'un clan présent sont placées faces activées.



Concentration du feu

[à jouer lorsqu'Oda contre-attaque]
Lors d'un combat, Oda contre-attaque une 2^{ème} fois. Les pertes dues à l'attaque s'appliquent avant la deuxième contre-attaque.



Recrutement de crise

Dans une zone contenant des unités du camp Oda, 2 armées d'un clan présent sont placées faces activées.



Double

Takigawa Kazumasa effectue une action. Puis le joueur fait un choix :
Un autre chef du camp de Oda entre en action.
Le camp des opposants à Oda passe.



Niwa Nagahide

Dans une zone contrôlée par le camp Oda, 2 armées du clan Oda sont placées face active.



Au cas où Niwa Nagahide est présent, 3 armées sont positionnées.

Envoi d'un présent

Le pion diplomatie d'un clan majeur est déplacé d'une case vers la gauche.



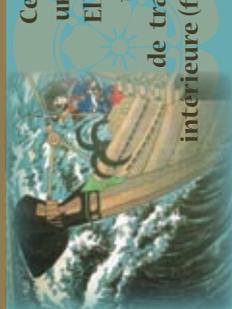
Négociations

Le pion diplomatie d'un clan mineur est déplacé de deux cases vers la gauche.



Vaisseaux résistants

Cette action est un mouvement. Elle permet aux troupes d'Oda de traverser la mer intérieure (flèches bleues).



Akeshi Mitsuhide

Cette action est un combat. Le chef du clan Oda est traité comme ayant une valeur militaire de 3.



Si Akechi Mitsuhide est utilisé, il a une valeur militaire de 4.

Shibata Katsuie

Cette action est un combat.

Le chef du clan Oda est traité comme ayant une valeur militaire de 3.



Si Shibata Katsute est utilisé, il a une valeur militaire de 4.

Hashiba Hideyoshi 1

Une armée ennemie située dans une zone adjacente à Hashiba Hideyoshi est remplacée par une unité du clan Oda (face active).



Hashiba Hideyoshi 2

Dans une zone contenant Hashiba Hideyoshi, une unité ayant déjà effectuée une action est retournée sur sa face active.



Verso cartes ODA



Cartes Opposants à ODA

La méfiance augmente

Placer 2 armées de Honganji, face active, dans une zone contrôlée par Honganji (dans une zone neutre à défaut).



La méfiance augmente

Placer 2 armées de Honganji, face active, dans une zone contrôlée par Honganji (dans une zone neutre à défaut).



Vers le Paradis

Pour ce tour, la valeur militaire de Honganji passe à 4. La valeur militaire des armées de Honganji passe à 3.



Espionage

Retirer au hasard, une carte de la main du joueur Oda.



Uesugi Kenshin

Si Uesugi Kenshin est en guerre : 2 armées sont placées face active dans une zone contenant déjà des unités de Uesugi Kenshin. Sinon : son marqueur diplomatie est déplacé d'une case vers la droite.



Takeda Shingen

Si Takeda Shingen est en guerre : 2 armées sont placées face active dans une zone contenant déjà des unités de Takeda Shingen. Sinon : son marqueur diplomatie est déplacé d'une case vers la droite.



Mori Terumoto

Si Mori Terumoto est en guerre : 2 armées sont placées face active dans une zone contenant déjà des unités de Mori Terumoto. Sinon : son marqueur diplomatie est déplacé d'une case vers la droite.



Renforts

Placer 2 armées d'Asakura Yoshikage, Azai Nagamasa ou Miyoshi, face active, dans une zone contrôlée par ce clan.



Investiture d'un Prince

Le marqueur diplomatie d'un clan mineur est déplacé de 2 cases vers la droite.



Maladie

Un chef ennemi (sauf Oda) ne peut pas effectuer d'opération militaire ce tour. (Son pion est retourné sur le côté blanc).

Justice du Shogun

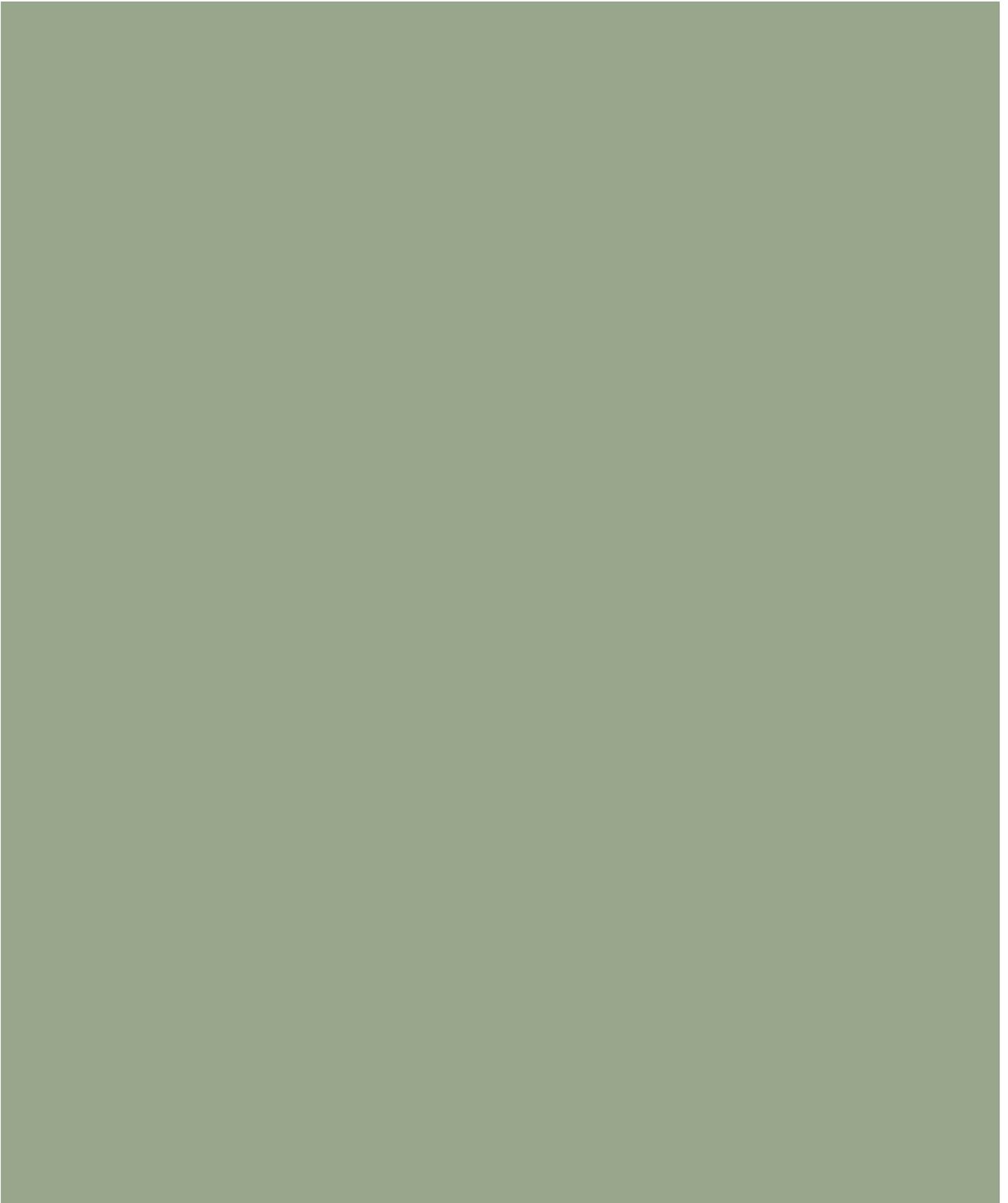
Le camp des opposants à Oda retire une carte, au choix, parmi celles que le joueur contrôlant Oda a en main.

Recrutement de crise

Dans une zone contenant des unités du camp des opposants à Oda, 2 armées d'un clan sont placées, face active.



Verso cartes Opposants à ODA



ターン表示ボックス

一	二	三	四	五	六	七	八	九	十
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

討ち取りボックス

1~3 : Mort au combat
 4~6 : Fuite vers une zone contrôlée par son clan
 7~10 : Mort.

参戦状態表示ボックス

小大名	織田 avec Oda	中立 neutre	反織田 contre Oda	大大名	中立 neutre	参戦 contre Oda
徳川 Tokugawa	開始	開始	開始	上杉 Uesugi	開始	開始
松永 Matsunaga	開始	開始	開始	武田 Takeda	開始	開始
宇喜多 Ukita	開始	開始	開始	毛利 Mori	開始	開始

Clans mineurs

Clans majeurs

Séquence de jeu

Tirage des cartes stratégiques

Renforts

Actions militaires :

Génération d'un événement

Arrivée de renforts

Diplomacie

Mouvement (combat offensif)

Combat défensif

Passé

Fin de tour

Renforts d'Oda

A partir du 2^{ème} tour, le joueur lance 1 dé

3 corps placés dans la zone où est ...

1	2	3	4	5	6
Shibata Katsuie 柴田勝家	Niwa Sakuma 丹羽長秀	Sakuma Takigawa 佐久間信盛	Hashiba Hideyoshi 豊前守	Akechi Mitsuhide 明智光秀	
2	2	2	2	2	2

Renforts des opposants à Oda

A chaque tour, le joueur lance 2 dés

2 corps pour Honganji

MD* ou 2 corps pour un clan mineur

1 corps pour 2 clans au choix (sauf alliés de Oda et Honganji)

1	2	3	4	5	6
Uesugi 上杉謙信	Takeda 武田信玄	Mori 毛利輝元			
5	4	2			

* MD : déplacer le marqueur de diplomacie de ce clan vers la droite

Les renforts n'ont pas encore effectués d'action.

Le contrôle de la zone n'a pas d'influence.

Si le chef ou le clan n'est plus représenté sur la carte, les renforts sont perdus.