



DAIMYO

JEREMY DUCRET ■ DIMITRI CHAPPUIS/ANTHONY WOLFF

❁ HISTOIRE ❁

Longtemps après la fin du temps des Hommes, les quelques survivants de l'humanité se sont de nouveau approprié le monde sur les ruines des anciennes civilisations.

Au sein de l'Archipel des 6, les clans vivent selon une réinterprétation absurde du Bushido. Vous incarnez un Daimyo, un chef de clan souhaitant devenir le nouvel Empereur de cet archipel.

Pour cela, gagnez en popularité ! Envoyez vos Gouverneurs influencer sur les populations locales, méfiez-vous des Ombres assassines, tandis que vos Fouilleurs iront déterrer les reliques glorieuses de l'ancien temps. Emparez-vous de cet archipel avec l'aide des nouveaux héros de ce monde!

❁ OBJECTIF ❁

Dans Daimyo vous incarnez le leader d'un Clan qui souhaite devenir Empereur. À la fin de la 5^e manche, le joueur qui aura marqué le plus de Points de Popularité (PP) sera proclamé Empereur.

Il y a 4 axes majeurs pour gagner des points de Popularité :

■ PENDANT LA PARTIE :

L'INFLUENCE : À la fin de chaque Manche, les joueurs gagnent des points de Popularité selon leur niveau d'Influence sur chaque île.

■ À LA FIN DE LA PARTIE :

LES RELIQUES : Chaque joueur gagne des points de Popularité en fonction du nombre de Reliques qu'il a reconstitué.

LES BATIMENTS : Chaque joueur gagne des points de Popularité en fonction du nombre de Bâtiments de chaque type qu'il a construit.

LES HÉROS : Les joueurs dont les valeurs d'armée et d'or cumulés sont les plus importantes gagnent des points de Popularité.

Vous gagnez également des points de Popularité en fin de partie si vous possédez le Casque de Puissance et pour chaque groupe de 5 Ressources (Riz, Métal, Cristal) qu'il vous reste.

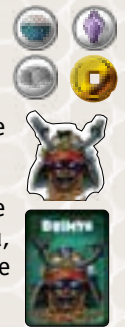
❁ MATÉRIEL ❁

- 1 Plateau Principal
- 4 Plateaux individuel de Clan
- 8 Mini plateaux Construction
- 32 Tuiles d'action bonus
- 13 dés (5 rouge, 5 vert, 3 bleu)
- 72 Tuiles Relique (chaque tuile existe en 3 exemplaires)
- Un sac pour ranger les tuiles Relique
- 3 tuiles Villageois
- 1 Casque de Puissance
- 1 Marqueur de tour
- XX jetons Ressource (XX Riz, XX Cristaux, XX Métaux)
- XX pièces d'Or (XX de 1PO, XX de 3 PO)
- 40 Cartes Héros
- 12 Cartes Héros de Clan (3 par Clan)
- 48 Meeples :
 - Par clan : 8 Gouverneurs / 3 Ombres / 1 Fouilleur
- 32 pions Bâtiment
- 4 Techno-fermes par Clan/4 Tours radio par Clan
- 24 jetons Relique (6 par Clan)
- 36 disques de Clan (9 par Clan)

MISE EN PLACE

PLATEAU CENTRAL

- Placez le plateau principal** au centre de la table.
 - À 2 joueurs, vous jouez avec les îles de couleur bleue, rouge, jaune et violette.
 - À 3 joueurs, vous jouez avec les îles de couleur bleue, rouge, jaune, violette et verte.
 - À 4 joueurs, vous jouez avec toute les îles.
 - Placez les Ressources** (Riz, Métal, Cristal et Or) à côté du plateau,
 - Placez le marqueur Manche** sur la 1^{ère} case Manche du plateau.
 - Mélangez les cartes Héros** pour composer une pioche que vous placez face cachée à côté du plateau, puis placez les 5 premières cartes Héros de la pioche face visible pour constituer le Marché des Héros.
- Retournez également la première carte de la pioche.
- Placez les 3 tuiles Villageois** dans le village de l'île central. La face "Piocher 2 cartes"



- Placez les dés** sur l'île centrale en fonction du nombre de joueurs. Les dés non utilisés sont remis dans la boîte :
 - À 2 joueurs : 1, 3, 3.
 - À 3 joueurs : 2, 4, 4.
 - À 4 joueurs : jouez avec tous les dés
- Placez les tuiles Relique** dans le sac en fonction du nombre de joueurs (Vous ne jouez qu'avec les tuiles de la couleur des îles utilisées). Les tuiles excédentaires sont remises dans la boîte.
 - À 2 joueurs : retirez les tuiles Relique vertes et noires.
 - À 3 joueurs : retirez les tuiles Relique noires.
 - À 4 joueurs : jouez avec toutes les tuiles Relique.
- Piochez au hasard 3 tuiles Relique par île** et placez-les face Stockage dans la zone de Fouille de chaque île avec lesquelles vous allez jouer.
- Laissez une place pour le Marché noir** à côté du plateau et placez-y 3 tuiles Relique face visible que vous piochez au hasard.



MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



2



Compteur de Manche et gain de Popularité des îles

Manche 1 2 1 PP du 2nd joueur qui a le plus d'Influence
PP du joueur qui a le plus d'Influence

MARCHÉ NOIR

Points de Popularité

Marché des Héros

DESSCRIPTIF D'UNE ÎLE

Chaque île est constituée d'une zone de Production, d'un Bas-fonds, d'un No Man's Land, de 3 Autels pour poser les Reliques reconstituées et d'une piste d'Influence.

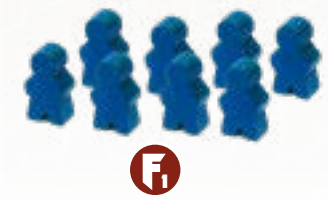
- Zone de production :** chaque Zone de Production possède 5 Lieux de Production.
- Lieu de production :** Chaque Lieu de production peut produire un type de Ressource et possède 1 emplacement pour 1 Gouverneur et 1 Emplacement pour un Bâtiment.
- Espace de pose des Gouverneurs**
- Espace de pose des Bâtiments**
- Production du Lieu**
- Couleur de l'île**
- Bas-fonds**
- Espace de pose des Ombres**
- Espace de pose des 3 tuiles Relique**
- No Man's Land :** zone réservée aux fouilleurs, dans laquelle se trouvent les tuiles reliques.
- Autels des Reliques reconstituées**
- Piste d'Influence :** Chaque fois que vous gagnez ou perdez de l'Influence (I), déplacez votre disque sur cette piste pour garder le compte.

CHAQUE JOUEUR CHOISIT SON CLAN

- le clan de la Nature (N), axé sur la récolte de ressources.
- le clan Techno (T), fasciné par les reliques.
- le clan Nomade (M), expert en mobilité.
- le clan des Nobles (F), riche et fédérateur.

IL PREND :

- I** Son plateau Clan.
- B** Ses 3 cartes Héros de départ qu'il mélange et pose face cachée à gauche de son plateau pour composer une pioche qui représente son Armée en laissant suffisamment de place pour une défausse à côté. Piochez 2 cartes de votre Armée pour composer votre main de départ.
- C** 9 disques de sa couleur. Il en place un sur la case 0 des pistes d'Influence de chaque île avec lesquelles vous jouez (vous posez 1 ou 2 marqueurs de moins si vous jouez à 3 ou 2 joueurs), un **I** sur la case 0 de la piste des Points de Popularité du plateau central, un **C** sur la première case **I** de la piste de Recrutement de son plateau Clan et un **C** sur la case 3 de sa jauge de Stockage. Les disques non utilisés sont remis dans la boîte.
- D** 6 jetons Relique reconstituée de sa couleur.
- E** 4 pions Techno-ferme et 4 pions Tour radio de sa couleur.
- F** Les 12 Unités de son Clan :
 - 8 Gouverneurs **F1**
 - 3 Ombres **F2**
 - 1 Fouilleur **F3**



3

F3

F2

F1

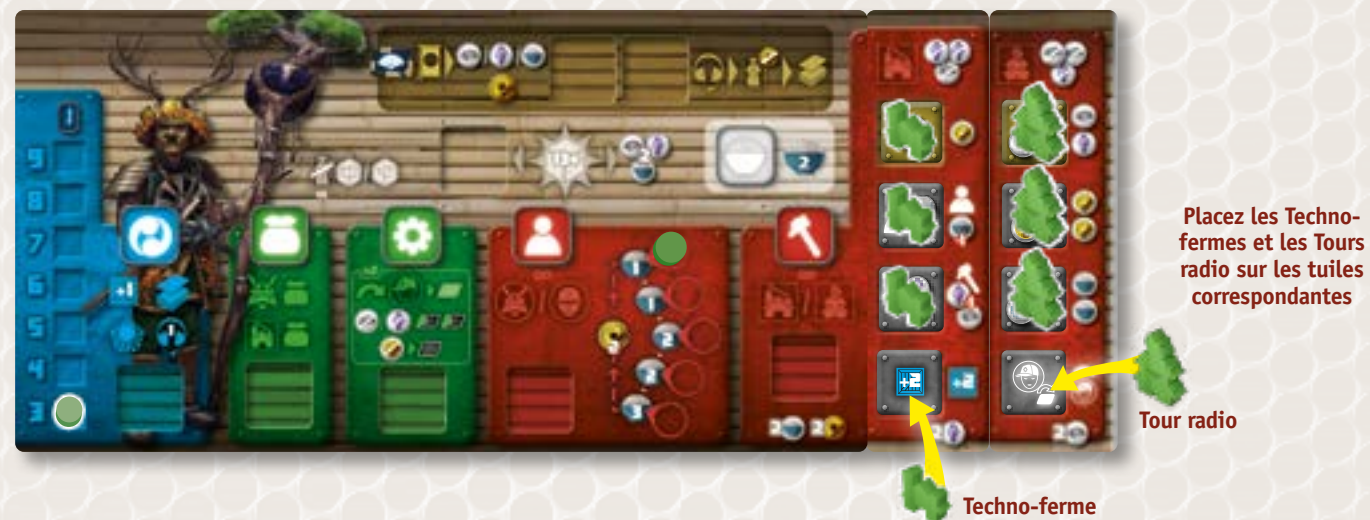
MISE EN PLACE DU PLATEAU CLAN

☞ Ajoutez à droite de votre plateau Clan **les 2 plateaux Construction** (un pour les Techno-fermes et un pour les Tours radio).

☞ Ajoutez les **tuiles d'action bonus** sur les emplacements correspondants des plateaux de Construction.

☞ Ajoutez les **pions Bâtiment** de votre couleur sur les tuiles correspondantes des plateaux de Construction.

☞ Obtenez les **Ressources de départ** (indiquées en bas à droite du plateau Clan et de chaque plateau Construction).



LIEU DE PRODUCTION LIBRE :

Les Lieux de Production possèdent un emplacement de Gouverneur et de Bâtiment. Lorsqu'un emplacement est déjà occupé vous ne pouvez pas vous y placer, si l'emplacement est vide, il est libre.

Vous pouvez placer un Gouverneur dans un Lieu de production où il y a déjà un Bâtiment **même d'un autre joueur** ou construire un Bâtiment dans un Lieu de production où il y a déjà un Gouverneur d'un autre joueur.



MISE EN PLACE DES UNITÉS

☞ Choisissez un **premier joueur**. Il récupère le Casque de Puissance. Il choisit une Île et y place un Gouverneur sur un Lieu de production qui produit du Riz et son Fouilleur dans le No Man's Land de l'île. Puis chaque joueur dans le sens horaire fait la même chose dans une île différente.

☞ En commençant par le 1^{er} joueur chaque joueur place un deuxième Gouverneur dans un Lieu de production libre du plateau.

☞ Avancez vos disques sur les pistes d'Influence de chaque île où vous avez des gouverneurs (+2 Influences par Gouverneur de votre couleur).



Exemple : Greg place son Gouverneur sur l'île violette, puis avance son disque de 2 sur la piste d'Influence de l'île.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Daimyo se **joue en 5 Manches**. Chaque manche se décompose en 3 phases :

- 1 - Lancer les dés Action
- 2 - Tours des joueurs
- 3 - Fin de la manche

1 LANCER LES DÉES ACTION

Le 1^{er} joueur lance les dés Action, puis les classe en colonne par valeur sur l'île au centre du plateau principal pour que tout le monde puisse les voir.



2 TOURS DES JOUEURS

Cette phase se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le 1^{er} joueur (celui qui a fini le tour précédent en possession du Casque de Puissance).

Lorsque c'est à votre tour de jouer, choisissez un dé Action et placez-le sur une case action Principale libre de votre plateau de Clan de la même couleur que le dé choisit.



Réalisez l'action Principale associée au dé et éventuellement une ou plusieurs Actions Bonus.

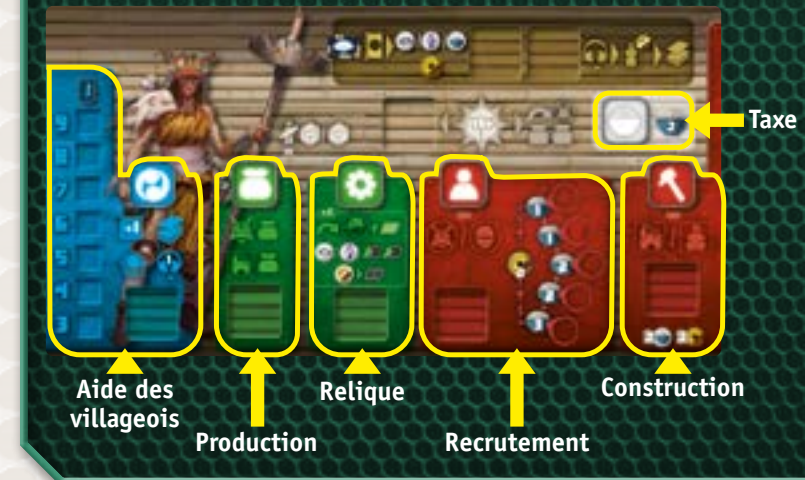
Les actions Principales et Bonus peuvent être jouées dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez commencer par les actions Bonus avant votre action Principale.

Vous devez terminer intégralement une action Principale ou Bonus avant d'en entamer une autre.

Lorsque vous avez résolu votre action Principale et éventuellement vos actions Bonus c'est au joueur à votre gauche de jouer son tour.

Lorsque tous les joueurs ont joué trois tours (c'est-à-dire qu'ils ont placé trois dés), passez à la phase de Fin de la manche.

ACTIONS PRINCIPALES



ACTION BONUS



BONUS DE FIN DE MANCHE



ACTIIONS PRINCIPALES

Le plateau Clan contient 5 Actions Principales (1 bleue, 2 vertes et 2 rouges). Lors d'une Action Principale seule la couleur du dé est prise en compte. La valeur du dé n'a pas d'incidence. Lorsque vous activez une Action Principale vous devez la réaliser dans son intégralité avant d'entamer une autre action.



BLEU - AIDE DES VILLAGEOIS

Le joueur fait appel aux services de Villageois pour aider son Clan.

Réalisez dans l'ordre les 4 actions suivantes :

1 : **Augmentez votre capacité de Stockage de 1.** Le Stockage est le nombre maximum de tuiles Reliques ou de Relique reconstituée que vous pouvez conserver. Si vous avez atteint votre capacité maximum (9), gagnez 1 Point de Popularité pour chaque nouvelle augmentation.

2 : **Piochez 1 carte Héros** de votre pioche de Héros et ajoutez-la à votre main. Si votre pioche est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour recomposer une pioche.

3 : **Activez 1 tuile Villageois**, réalisez l'effet de sa face visible, puis retournez-la sur son autre face, dévoilant ainsi un nouvel effet pour les joueurs suivants.

4 : Uniquement si vous êtes le premier joueur du tour à avoir pris un dé bleu, **récupérez le Casque de puissance**. L'ordre du tour ne changera qu'à la phase de fin de la manche.

RECTO/VERSO DES TUILES VILLAGEOIS

- Obtenez 1 ou 1 .
- Augmentez votre capacité de Stockage de 1.
- Obtenez 1 Relique du No Man's Land où se trouve votre Fouilleur.
- Obtenez 1 et 1 .
- Déplacez 1 Gouverneur, récoltez la Ressource de son Lieu de production d'arrivée.
- Piochez 2 cartes.

Exemple : Capucine choisit l'Action d'Aide des villageois. Elle augmente sa capacité de stockage de 1, puis elle pioche une carte Héros, et active ensuite un Villageois en le retournant pour obtenir 1 . Comme Greg a déjà joué cette Action pendant cette Manche, elle ne récupère pas le Casque de puissance.



VERT - PRODUCTION

Le joueur, grâce à l'aide de ses Gouverneurs et de ses Techno-fermes, récolte les Ressources des Lieux de production qu'il contrôle.

1 Obtenez la Ressource de chaque Lieu de production où vous possédez un Gouverneur.



2 Obtenez la Ressource de chaque Lieu de production où vous possédez une Techno-ferme.

Note : Si vous possédez 1 Gouverneur et 1 Techno-ferme sur le même Lieu de production, obtenez 2 fois la Ressource. Un Gouverneur ou une Techno-ferme adverse dans le même Lieu de production que vous, ne vous empêche pas de récolter.



VERT - RELIQUE

Le joueur fouille les No Man's Land à la recherche de Reliques de l'ancien monde.

1 Vous devez d'abord déplacer votre Fouilleur sur le No Man's Land d'une autre île PUIS prendre 1 tuile Relique parmi les 3 disponibles et la placer dans votre stock (voir Stockage). Piochez immédiatement une nouvelle tuile Relique dans le sac et placez-la dans le No Man's Land pour compléter la zone à 3 tuiles.

2 Réalisez cette Action 2 fois. Vous pouvez revenir sur le No Man's Land de départ lors de votre second déplacement ou aller sur une autre île.

Attention : Un joueur ne peut pas posséder 2 fois la même tuile Relique (même chiffre et couleur), SAUF si la 1^{re} tuile fait partie d'une Relique déjà reconstituée par ce joueur.

3 De plus vous pouvez réaliser **une fois par No Man's Land** l'action Fouiller le No Man's Land et/ou Acheter au Marché Noir **avant** ou **après** avoir récupéré la tuile Relique.

Fouiller le No Man's Land (une fois par No Man's Land)

En dépensant 1 ou 1 vous pouvez défausser jusqu'à 2 tuiles Relique du No Man's Land sur lequel se trouve votre Fouilleur. Placez les tuiles défaussées dans le Marché Noir (à côté du plateau), puis piochez 2 tuiles Relique dans le sac et placez-les dans le No Man's Land.

Acheter au Marché Noir (une fois par No Man's Land)

En dépensant 1 , vous pouvez acheter et placer dans votre stock 1 tuile Relique du Marché Noir.

IMPORTANT : Un joueur peut uniquement acheter au Marché Noir lors d'une action Relique. Une Relique trouvée via un autre moyen (carte Héros, tuile Villageois, etc.) ne permet pas d'acheter au Marché Noir.



Exemple : Capucine déplace son Fouilleur dans le No man's land jaune et y récupère la tuile et pioche une nouvelle tuile pour la remplacer.

Elle paye ensuite 1 pour placer les tuiles et dans le Marché noir et pioche deux nouvelles tuiles pour les remplacer.

Puis elle dépense 1 pour acheter la tuile au Marché Noir.



Pour son 2^e déplacement, Capucine déplace son Fouilleur dans le No man's land violet, récupère la tuile et pioche une nouvelle tuile pour la remplacer.

RÉSUMÉ DES ACTIONS PRINCIPALES

Vos Gouverneurs récoltent 1 Ressource

Votre Fouilleur se déplace 2 fois. À chaque déplacement il peut :

- récupérer une Relique sur l'île d'arrivée,
- défausser jusqu'à 2 Reliques du No Man's land vers le Marché noir en payant ou ,
- acheter une Relique au marché noir pour 1 .

Piochez 1 carte Héros de votre Armée

Augmentez le Stockage de 1

Activez une tuile Villageois, puis retournez-la

Récupérez le Casque de puissance → 1^{er} joueur

Vos Techno-fermes récoltent 1 Ressource

Recrutez autant d'Unités que vous le souhaitez

Construisez autant de Bâtiments que vous le souhaitez

Gagnez 2

Pour chaque Bâtiment, payez le coût

Et le surcoût éventuel

Chaque fois que vous recrutez une unité payez son coût en , puis avancez votre disque jusqu'au suivant.

Quand vous êtes sur le , après avoir fait au moins un recrutement à 3 , vous pouvez payer 2 pour remettre le disque sur le , tant que vous ne le faites pas, vous payez pour chaque nouveau recrutement

STOCKAGE

À gauche du plateau Clan, chaque joueur possède une jauge représentant sa capacité de Stockage (3 en début de partie). Cette capacité peut être augmentée de différentes manières, par l'action Aide des Villageois, par une carte Héros, ou encore par un Pouvoir de Clan ou une Action Bonus (cf. p.8).

Lorsqu'un joueur prend une nouvelle tuile Relique, il la place dans sa réserve personnelle près de son plateau Clan. Il ne peut pas stocker plus de tuile Relique que la capacité de Stockage indiquée sur son plateau Clan.

Reconstituer une Relique

Si un joueur possède les 4 pièces différentes d'une Relique, il reconstitue immédiatement la Relique de la couleur correspondante.

1 Placez un de vos jetons Relique reconstituée sur un Autel disponible de l'île de la couleur de la relique que vous venez de reconstituer. **Obtenez dans cette île autant d'Influence qu'indiqué par l'Autel** sur lequel vous placez la Relique.

2 Regroupez ensuite les 4 tuiles de la relique constituée en une seule pile, verso de la tuile « 1 » visible. Cela signifie que **votre relique reconstituée ne prend désormais plus qu'une place dans votre stockage** (au lieu de 4).



3 Si un joueur est déjà au maximum de sa capacité de Stockage, il doit d'abord défausser une tuile Relique au marché noir avant de récupérer la nouvelle tuile. S'il récupère une tuile suite à un Pouvoir de Héros directement du sac, il la pioche, puis défausse au Marché noir une des tuiles qu'il avait déjà avant d'ajouter la nouvelle à sa réserve.

4 Un joueur qui prendrait sa 4^e tuile Relique d'une couleur DOIT pouvoir la stocker avant de reconstituer la Relique. S'il n'a pas la capacité de Stockage requise, il peut la prendre mais doit défausser quand même au préalable une autre tuile Relique.

Exemple : Capucine récupère sa dernière tuile Relique verte. Elle regroupe ses 4 tuiles en une seule verso de la tuile 1 visible, puis place un de ses jetons Reliques sur l'île verte. L'Autel 3 étant déjà pris, elle le place sur l'Autel 2 et avance son marqueur de 2 sur la piste d'Influence de l'île.





ROUGE - RECRUTEMENT

Le joueur recrute un ou plusieurs Gouverneurs et/ou Ombres.

Pour chaque Unité que vous recrutez, vous devez dans l'ordre :

- ☞ Dépenser un nombre de Riz égal à la valeur actuelle de votre coût de Recrutement (le chiffre placé sur la case indiquée par votre disque).
- ☞ Avancer votre disque d'une case sur la piste de Recrutement.
- ☞ Choisir une unité (Gouverneur ou Ombre) disponible dans votre réserve et la placer sur un emplacement libre du plateau principal.
- ☞ Résoudre les effets de Recrutement de ce personnage.

IMPORTANT : (∞) vous pouvez effectuer autant de Recrutements que vous le souhaitez avec 1 seule action de Recrutement, tant que vous possédez suffisamment de Riz pour recruter vos nouvelles unités.

PISTE DE RECRUTEMENT

Chaque fois que vous recrutez une unité, que ce soit avec une Action de Recrutement, par un effet de carte Héros ou grâce à une tuile Action bonus, vous devez avancer votre marqueur de Clan d'une case. Le coût de Recrutement augmente au fur et à mesure que vous recrutez des unités.



Lorsque vous arrivez sur la dernière case de la piste de Recrutement (5), après avoir fait au moins un recrutement à ce coût vous pouvez payer 2 pour relancer un nouveau cycle de Recrutement qui ne soit pas trop cher en Riz. Vous pouvez payer les 2 à n'importe quel moment durant votre tour. Si vous ne souhaitez pas payer votre marqueur reste bloqué sur la case 5. Vous pouvez continuer à recruter mais chaque unité vous coûtera 3.



RECRUTER UN GOUVERNEUR

Placez le gouverneur dans un un Lieu de production libre.

☞ Obtenez 2 Influences dans l'île où vous placez le Gouverneur.

Note : Un Gouverneur ne récolte pas de Ressource lors de son Recrutement.



RECRUTER UNE OMBRE

Placez l'Ombre sur un emplacement libre des bas-fonds.

☞ Gagnez autant d'Or que la valeur indiquée sur l'emplacement choisi.

☞ Obtenez 1 Influence dans l'île où vous placez l'Ombre.

☞ Éliminez 1 Gouverneur adverse présent dans cette île, et retirez 2 Influences au joueur à qui il appartenait. Le Gouverneur retourne dans la réserve du joueur adverse, en compensation, il reçoit 1 de la Réserve générale.



Note : Vous ne pouvez recruter que 3 Ombres par partie. Vous ne pouvez ni les déplacer, ni les récupérer.

Exemple : Jérémy choisit l'action Recrutement et recrute 2 Gouverneurs et 1 Ombre. Son 1^{er} recrutement lui coûte 2, son 2^e recrutement lui coûte 3, et il paye 2 pour que son 3^e recrutement ne lui coûte que 1. Il place ses 2 Gouverneurs dans l'île rouge et augmente son Influence de 4 dans cette île.



Il place ensuite son Ombre dans l'île Violette sur l'emplacement 3. Il récupère 3 de la Réserve, élimine un Gouverneur de Capucine lui faisant perdre 2 Influences dans l'île et obtient 1 Influence ce qui lui permet de passer devant et de prendre la majorité.



ROUGE - CONSTRUCTION

Le joueur construit un ou plusieurs Bâtiments.

Pour chaque Bâtiment que vous construisez, vous devez dans l'ordre :

- ☞ Dépenser les Ressources requises pour le type de Bâtiment choisi PLUS le surcout de chaque Bâtiment du même type que vous avez déjà construit.
- ☞ Placer un de vos pions Bâtiment correspondant (Techno-ferme ou Tour radio) sur un Lieu de production libre.
- ☞ Placer la tuile d'action bonus correspondante dans un emplacement libre de votre choix de votre plateau Clan. Attention, les 6 tuiles grises se placent sur les actions Principales et le Pouvoir de Clan, alors que les deux tuiles jaunes se placent sur les emplacements de phase de fin de manche.

IMPORTANT : (∞) Vous pouvez construire autant de Bâtiments que vous le souhaitez avec la même Action tant que vous avez les Ressources nécessaires pour les bâtir. Si vous construisez plusieurs Bâtiments du même type, ajustez le surcout pour chaque nouveau Bâtiment.



CONSTRUIRE UNE TECHNO-FERME

☞ Gagnez immédiatement une Ressource de la réserve produite par le Lieu de production où vous placez votre Techno-ferme.

Exemple : Greg construit une Techno-ferme et récupère immédiatement 1.



CONSTRUIRE UNE TOUR RADIO

☞ Obtenez immédiatement 2 Influences sur l'île où vous placez votre Tour Radio.



INCOLORE - TAXE

Placez un dé de n'importe quelle couleur sur cette Action.

☞ Obtenez immédiatement 2 de la Réserve.

EXEMPLE D'UNE ACTION DE CONSTRUCTION

Coût

Surcoût



Exemple : Greg récupère un dé rouge et choisit l'action Principale Construction. Il décide de construire 1 techno-ferme : Il paye son coût de Base 2 et 1 + son surcoût 2 puisqu'il a déjà construit 2 Techno-fermes lors des tours précédents. Il place son pion Techno-Ferme sur un Lieu de production de Métal et récupère 1. Il place ensuite sa tuile d'action bonus sur son Pouvoir de Clan. Il décide de s'arrêter là mais il aurait pu construire d'autres Bâtiments s'il avait eu les Ressources. Sa prochaine Techno-Ferme lui coûtera de Base 2 et 1 + son surcoût 3.

ACTION BONUS

Les Action Bonus peuvent se jouer avant ou après une action Principale. certaines actions bonus dépendent de la valeur de vos dés.

POUVOIR DE HÉROS

☞ Vous pouvez jouer 1 carte Héros de votre main si vous avez la Puissance nécessaire en jeu.

La Puissance vient des dés sur votre plateau Clan (pas forcément le dernier joué). Vous pouvez jouer une carte si vous avez un dé ou plusieurs dés dont la somme est exactement identique à la Puissance de cette carte.

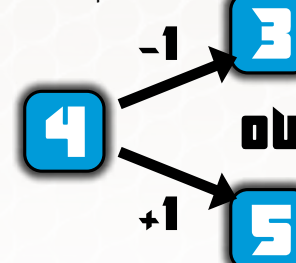
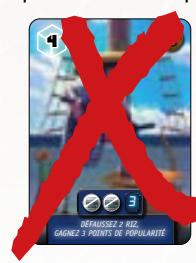
☞ Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Héros par tour de jeu.

CARTE HÉROS



DÉFAUSSER UN HÉROS (ILLIMITÉ)

☞ Vous pouvez défausser 1 ou plusieurs cartes de votre main pour augmenter ou diminuer un dé sur votre plateau de 1 par carte défaussée. Vous pouvez modifier ainsi plusieurs dés de votre plateau et vous pouvez le faire plusieurs fois par tour.



Vous ne pouvez pas diminuer un 1 ou augmenter un 6.

Important : Chaque action Bonus ne peut être réalisée qu'une fois par tour, hormis l'action Défausser un Héros.

POUVOIR DE CLAN

☞ Chaque Clan possède un Pouvoir unique. Vous pouvez activer votre Pouvoir de Clan si la somme des dés sur votre plateau Clan est supérieure ou égale à 13.

- Le clan Techno : Augmentez votre capacité de Stockage de 1, puis piochez une carte de votre pioche Héros.

- Le clan Nomade : Déplacez un de vos Gouverneurs, puis récoltez 2 fois la Ressource du nouveau Lieu de production. Pensez à ajuster les pistes d'Influence en conséquence s'il change d'île.

- Le clan des Nobles : Jouez une carte de votre Main, même si vous n'avez pas la Puissance nécessaire avec vos dés. Avec ce Bonus vous pouvez donc jouer 2 cartes Héros dans le même tour.

- Le clan de la Nature : Récoltez 2 Ressources au choix parmi ou ou.

TUILE D'ACTION BONUS

☞ Vous pouvez activer la tuile d'action bonus associée à l'action Principale sur laquelle vous avez placé votre dé. Vous pouvez aussi activer la tuile d'action bonus associée à votre Pouvoir de Clan si la somme des dés sur votre plateau de Clan est supérieure ou égale à 13.

Exemple : Greg place son dé sur l'action Principale Production.

Dans un premier temps, il récupère 1, 2 et 2 avec ses Gouverneurs et ses Techno-Fermes.

Il décide ensuite d'activer sa tuile d'action bonus qui lui permet de construire un Bâtiment en payant 1 ou 1 de moins.



EXEMPLE D'UN TOUR AVEC ACTIVATION DE BONUS

Exemple : Capucine a choisi lors de ses deux premiers tours un **6** et un **5**, pour son dernier tour elle récupère un **3** et le place sur Production.



La somme de ses dés est égale ou supérieure à 13 (6 + 5 + 3 = 14), elle en profite pour déclencher son Pouvoir de Clan et le Bonus de Bâtiment qui lui est associé :

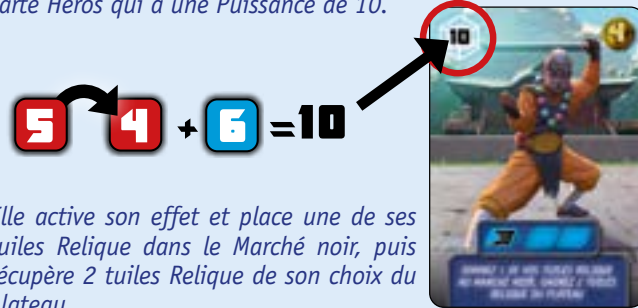


Elle augmente sa capacité de Stockage de 1, pioche une carte Héros et récupère enfin 2 Or grâce à sa tuile d'action bonus.



Elle réalise ensuite son Action Principale sur laquelle elle avait placé son dé et récolte les Ressources des Lieux de production où elle possède des Gouverneurs et des Techno-fermes.

Elle défausse enfin 1 carte de sa main pour diminuer son **5** en **4**, qu'elle additionne à son **6** ce qui lui permet ensuite de jouer sa carte Héros qui a une Puissance de 10.



Elle active son effet et place une de ses tuiles Relique dans le Marché noir, puis récupère 2 tuiles Relique de son choix du plateau.



3 FIN DE LA MANCHE

Les joueurs réalisent les actions suivantes l'une après l'autre :

DÉTERMINER L'INFLUENCE DANS LES ILES

☞ Vérifiez pour chaque île, l'Influence des joueurs en regardant l'ordre des pions sur les pistes d'Influence.



Rappel : L'Influence s'obtient à la pose.

- Chaque Gouverneur donne 2 Influences dans l'île où il se trouve. Vous les perdez si le Gouverneur est déplacé ou éliminé.
- Chaque Ombre donne 1 Influence dans l'île où elle se trouve.
- Chaque Tour radio donne 2 Influences dans l'île où elle se trouve.
- Chaque Relique donne 3/2/ou 1 Influence dans l'île où elle se trouve.

☞ Le joueur ayant le plus d'Influence dans l'île gagne les Points de Popularité sous l'Étendard doré.

☞ Le 2^e joueur ayant le plus d'influence dans l'île gagne les Points de Popularité sous l'Étendard argenté.

Départagez les égalités avec les Ombres. Le joueur ayant le plus d'Ombres dans l'île concernée parmi les joueurs à égalité, remporte l'égalité.

Si l'égalité persiste :

- Si les joueurs sont à égalité pour la 1^{ère} place, additionnez les points des deux Étendards, puis partagez entre les joueurs à égalité, arrondis à l'inférieur. Il n'y a pas de 2^e place.
- Si les joueurs sont à égalité pour la 2^{ème} place, ils se partagent les Points de Popularité sous l'Étendard argenté, arrondis à l'inférieur.

REVENU

☞ Chaque joueur bénéficie d'un revenu automatique, et prend les Ressources suivantes dans la réserve :

☞ 1 Ressource au choix parmi 1 Or ou 1 Argent ou 1 Bronze

☞ 1 Or

☞ Le gain de vos tuiles d'action bonus (fond jaune)



Tuile d'action bonus : Si vous avez associé une tuile Bonus à votre Revenu vous pouvez résoudre son effet et gagner 1 Or et/ou 1 Argent et 1 Bronze supplémentaire.



DÉTERMINER LE 1^{ER} JOUEUR

Attention : Ne faites pas cette phase lors du 5^e tour de jeu.



Le joueur qui possède le Casque de puissance peut le donner à n'importe quel joueur ou le conserver.

Le joueur qui conserve ou qui reçoit le Casque de Puissance devient ou reste le premier joueur.



ACHETER DES HÉROS

Attention : Ne faites pas cette phase lors du 5^e tour de jeu.

Dans l'ordre du tour (en commençant par le joueur qui possède désormais le Casque de puissance), **chaque joueur peut acheter un ou plusieurs Héros** au Marché des Héros en payant le coût correspondant en Or.

Ajoutez chaque Héro acheté à votre main et remplacez-le immédiatement par le Héros face visible qui est sur la pioche du marché. Vous pouvez acheter le nouveau Héros.

☞ Une fois que tous les joueurs ont acheté des Héros ou passé, **chaque joueur pioche une carte** depuis sa pioche de Héros et l'ajoute à sa main.



Avancez le marqueur Manche de 1 et démarrez une nouvelle Manche. Si c'est la 5^e, passez à la fin de partie.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève après les Revenus de la 5^e Manche.

Procédez au décompte final de Points de Popularité de chaque joueur afin de désigner le nouvel Empereur.

DÉCOMTE FINAL DE POINTS DE POPULARITÉ

RELIQUES

Chaque joueur marque un nombre de Points de Popularité dépendant du nombre de Reliques qu'il a reconstitué.

Reliques reconstituées	1	2	3	4	5	6
Points de Popularité	3	7	12	18	25	33

Un joueur peut reconstituer plusieurs fois la même Relique (même couleur).

BÂTIMENTS

Chaque joueur marque un nombre de Point de Popularité dépendant du nombre de Bâtiments de chaque type qu'il a construit.

Techno-ferme	1	2	3	4
Points de Popularité	1	4	8	13

Tour radio	1	2	3	4
Points de Popularité	1	2	4	7

HÉROS

Chaque joueur marque des Points de Popularité selon la valeur de son Armée, en fonction des autres joueurs.

Les joueurs additionnent le coût en Or de leurs cartes Héros, qu'elles soient en main, dans la pioche ou dans la défausse et y ajoutent leur jetons Or.

À 3 ou 4 joueurs À 2 joueurs

Valeur de l'armée	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	1 ^{er}	2 ^e
Points de Popularité	10	5	2	10	2



Le nombre de Héros n'a pas d'importance dans la valeur d'armée, prenez en compte uniquement la valeur en Or de chacun de vos Héros.

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de Héros est considéré comme ayant une meilleure valeur d'armée.

Si l'égalité persiste, c'est le joueur ayant le plus de Héros de valeur 5, puis 4, puis 3, puis 2 qui est considéré comme ayant une meilleure valeur d'armée.

Exemple : Greg possède les cartes Héros suivantes :



Soit 27 points d'armée. Auquel il rajoute ses 3 Or pour un total de 30 points d'armée.

Capucine a également 30 Points d'armée mais seulement 2 Héros de valeur 5 (Greg a 3 Héros de valeur 5). Greg gagne donc 10 points de Popularité et Capucine gagne 2 points de Popularité.

CASQUE DE PUISSANCE

Gagnez 2 PP si vous possédez le Casque de puissance.



RESSOURCES

Gagnez 1 PP pour chaque lot de 5 Ressources que vous possédez sauf l'Or (Les Ressources n'ont pas besoin d'être identiques).

Le joueur ayant le plus de Points de Popularité à la fin du décompte est déclaré Empereur et remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Ressources restantes (Or exclu) est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



CRÉDITS

Auteur : Jérémy Ducret

Illustration : Dimitri Chappuis

Plateau : Anthony Wolff

Chef de projet : Gregory Oliver

Packaging : Origames

Directeur artistique : Igor Polouchine

Règles :
Guillaume Gille-Naves &
Gregory Oliver

Testeurs :

Remerciements :

Daimyo est un jeu édité par
La Boîte de Jeu
©2019 La Boîte de Jeu

La Boîte de Jeu

8, Grande Rue
21310 Belleneuve

www.laboitedejeu.com



GOUVERNEUR

Un Gouverneur peut-il être placé sur un lieu de production contenant un bâtiment adverse ?

- Oui.

OMBRE

Une Ombre peut-elle tuer une autre Ombre ou un Fouilleur adverse ?

- Non, les ombres tuent uniquement les Gouverneurs adverses.

FOUILLEUR

Un Fouilleur peut-il aller sur une Île déjà occupée par un Fouilleur adverse ?

- Oui, chaque No man's land peut accueillir un nombre illimité de Fouilleurs.

Est-ce que je peux récolter une tuile Relique sur l'île où est présent mon Fouilleur avant de me déplacer ?

- Non, l'action du Fouilleur précise bien qu'il se déplace, puis prend une tuile Relique sur l'île d'arrivée, puis se déplace de nouveau et prend une tuile relique sur la nouvelle île (qui peut dans ce cas être l'île de départ du Fouilleur).

Est-ce que je peux faire une action bonus dans la zone de départ de mon Fouilleur, avant de jouer mon action de fouille ?

- Non, je dois d'abord déplacer mon fouilleur, puis je peux faire une actions bonus sur l'île d'arrivée.

HEROS

Peut-on défausser plusieurs cartes héros pour modifier d'autant nos dés ?

- Oui, par exemple, si je défausse 4 héros, je peux modifier un ou plusieurs dés pour une valeur totale de +/-4.

Si ma pioche et ma défausse sont vides et que je joue un héros qui me fait piocher, est-ce que je le repioche immédiatement ?

- Non. Je réalise d'abord toute mon action de héros. Quand je réalise ses effets, ma carte héros n'est pas encore dans la défausse, donc je ne la pioche pas.

Peut-on jouer le même héros deux fois lors d'une manche ?

- Oui, on peut rejouer un héros lors de la même manche, mais pas lors du même tour car on est limité à 1 héros joué par tour. Une manche comprend 3 tours de jeu.

RELIQUE

Peut-on obtenir une tuile relique de plus qu'autorisé par la valeur de stockage si la tuile permet de finir une relique ?

- Non, on ne peut pas dépasser sa limite de stockage. Par contre on peut prendre une tuile relique qui dépasse notre limite de stockage si on en défausse une autre en échange (la tuile défaussée rejoint le marché noir).

RECRUTEMENT

Quand mon coût de recrutement est à 3 riz, puis-je continuer à payer 3 riz ou suis-je obligé de payer 2 or pour revenir à 1 riz ?

- Je peux au choix, continuer à payer mes recrutements 3 riz, ou payer 2 or pour revenir à 1 riz (Uniquement si j'ai déjà recruté au moins une unité à 3 Riz).

Peut-on payer 2 Or pour réactualiser sa jauge de recrutement même si on n'a pas encore atteint le coût de 3 riz ?

Non.

CONSTRUCTION

Un bâtiment peut-il être placé sur un lieu de production contenant un gouverneur adverse ?

- Oui.

Un bâtiment peut-il être détruit ?

- Non, les bâtiments sont indestructibles.

Est-ce que je peux immédiatement construire un nouveau bâtiment grâce à une Ressource que je viens de gagner en posant une ferme que je viens de construire ?

- Oui.

TUILE D'ACTION BONUS

Puis-je déplacer mes tuiles d'action bonus d'un tour sur l'autre ?

- Non, une fois qu'elle est placée, une tuile d'action bonus reste dans son emplacement jusqu'à la fin de la partie. Lorsque je gagne une nouvelle tuile d'action bonus je peux en revanche la placer par-dessus une tuile déjà en place mais je perds alors le pouvoir de cette dernière.

REGLES À NE PAS OUBLIER

- 🏹 Quand vous placez une Ferme sur un Lieu de production récoltez immédiatement la Ressource correspondante.
- 🏹 Quand vous placez un gouverneur, gagnez immédiatement 2 Influences dans l'île correspondante. Le Gouverneur ne récolte pas la ressource du lieu de production sur lequel il est recruté.
- 🏹 Vous ne pouvez pas placer 2 fois un dé sur la même action, mais vous pouvez faire 2 fois une action identique grâce à une autre source d'action (Pouvoir de Héro / tuile d'Action bonus...)
- 🏹 Dès qu'un mouvement d'Unité ou de Bâtiment se produit, n'oubliez pas de réajuster les jauges d'Influence.
- 🏹 Vous pouvez recruter plusieurs unités (différentes ou identiques) en une seule action principale de Recrutement.
- 🏹 Vous pouvez construire plusieurs Bâtiments (différents ou identiques) en une seule action principale de Construction. Attention par contre au coût qui augmente à chaque nouvelle construction d'un Bâtiment du même type.
- 🏹 Les tuiles d'Action bonus jaunes se placent uniquement dans la zone de fin de tour, les grises ne peuvent pas se placer dans la zone de fin de tour.
- 🏹 Les cartes Héros viennent directement dans la main du joueur après achat.

EFFETS DES TUILES D'ACTION BONUS

- | | | | |
|--|---|---|---|
|  | Gagnez 1 🟡 |  | |
|  | Gagnez 1 🟡 et 1 🟣 |  | Construisez un Bâtiment en payant 1 🟣 ou 1 🟡 de moins |
|  | Recrutez 1 Unité en payant 1 🟡 de moins |  | Augmentez votre capacité de Stockage de 2. |
|  | |  | |
|  | Gagnez 1 🟣 et 1 🟡 |  | Gagnez 2 🟡 |
|  | Gagnez 2 🟡 |  | Déplacez votre Fouilleur. Gagnez 1 tuile Relique de l'île d'arrivée |