

HAGAKURE

葉隱



Le Hagakure, littéralement « à l'ombre des feuilles » ou « caché dans le feuillage », est un guide pratique et spirituel destiné aux guerriers du Japon. Le Hagakure est aussi appelé le Livre du Samouraï.

道具

MATÉRIEL & MISE EN PLACE

- 31 CARTES



17 Villageois



10 Samourais



3 Dieux Fous



1 aide de jeu

- 25 JETONS NOBORI



- 1 BLOC DE SCORE

Distribuez 5 jetons Nobori à chaque joueur (1 couleur par joueur).
À 3 et 4 joueurs, retirez les cartes Villageois 1 à 5
et les cartes Samouraï 23 à 27.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une partie se compose de plusieurs manches (*cf. Fin de partie*), chacune composée de plusieurs tours. Durant un tour, chaque joueur joue une carte. Ces cartes forment un pli.

DISTRIBUTION DES CARTES

Au début de la 1^{re} manche, désignez au hasard un donneur qui va distribuer les cartes. Lors des manches suivantes, le joueur assis à la gauche de celui qui vient de distribuer devient le nouveau donneur. Les cartes sont distribuées en fonction du nombre de joueurs :



À 3 JOUEURS



À 4 JOUEURS



À 5 JOUEURS



Retirez du jeu les cartes Villageois 1 à 5 et les cartes Samourai 23 à 27.



X5/3



X5=5

5 cartes par joueur, les 5 cartes restantes forment un tas de carte qui s'appelle le Yomi.



X4/4



X4=4

4 cartes par joueur, les 4 cartes restantes forment le Yomi.



X5/5



X5=5

5 cartes par joueur, les 5 cartes restantes forment le Yomi.

YOMI SIGNIFIE "LE MONDE DES CHOSES DE LA MORT".

UN NOBORI EST UNE BANNIÈRE JAPONAISE UTILISÉE AUTREFOIS SUR LES CHAMPS DE BATAILLE.



Le premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du donneur.

1^{ÈRE} PHASE : JETON NOBORI

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur peut choisir de jouer un seul de ses jetons Nobori visible de tous (*cf. Jetons Nobori*). Ce jeton sera valable uniquement pour la manche en cours. Il sera par la suite défaussé.

2^{ÈME} PHASE : LE COMBAT

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur pose une carte face visible. Lors des tours suivants c'est le joueur qui a remporté le pli qui commence par poser une carte.

Il y a une seule contrainte de pose : si le joueur qui commence le tour pose un Samourai (carte rouge), les autres joueurs sont obligés de jouer un Samourai s'ils en ont en main. Sinon, si le joueur qui commence le tour joue un Villageois, les autres joueurs sont libres de jouer la carte de leur choix.

PRÉCISION : Les Vieux Fous sont considérés comme des Samourais.

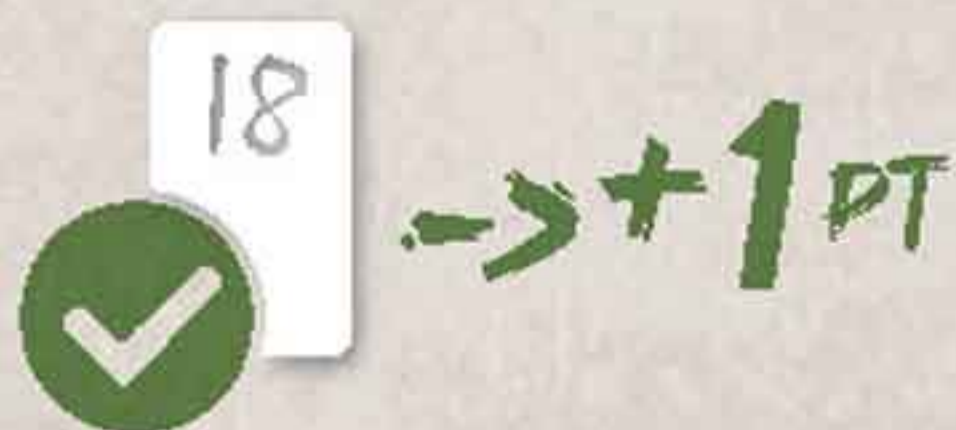
Le joueur ayant posé la carte de plus grande valeur remporte le pli. Si un unique Vieux Fou a été joué, il est considéré comme ayant une valeur de 0. Mais si plusieurs cartes Vieux Fous ont été jouées, le dernier joueur à avoir posé un Vieux Fou remporte le pli.



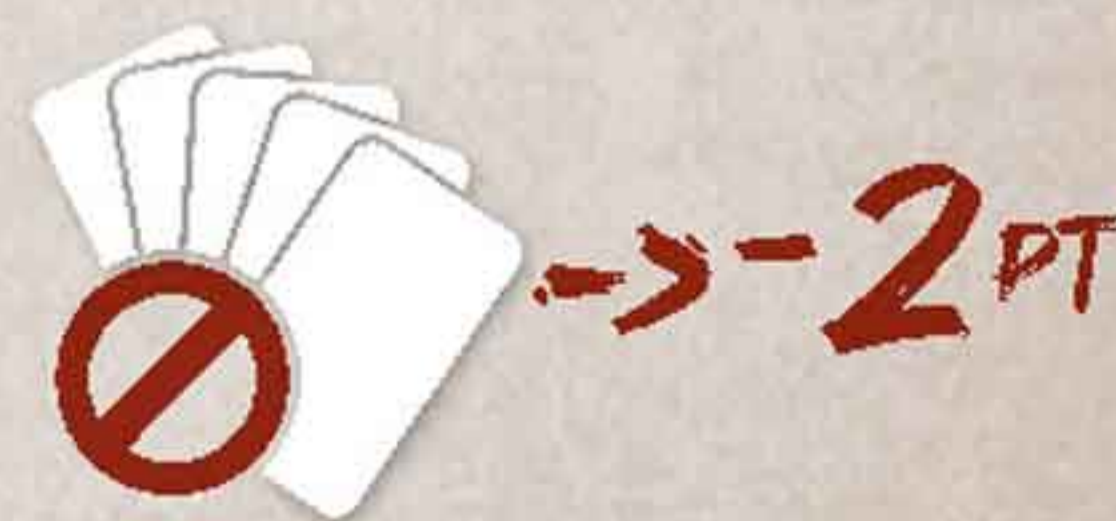
3^{ÈME} PHASE : DÉCOMPTÉ DES POINTS



Les joueurs marquent 1 point par pli qu'ils ont remporté.



Le joueur avec la carte n°18 marque 1 point supplémentaire.



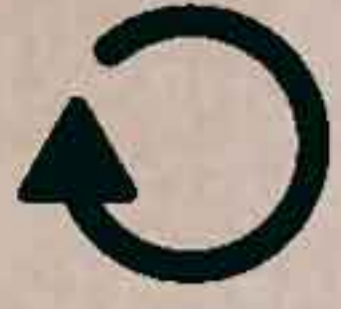
Les joueurs qui n'ont pas fait de pli subissent un malus de -2 points.

À la fin d'une manche, inscrivez les totaux pour chaque joueur sur la feuille de score.

後半

FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête après un certain nombre de manches :



Nombre de manches en fonction du nombre de joueurs.



Le joueur avec le plus de points l'emporte, en cas d'égalité on fait une manche de plus.

機

JETONS NOBORI

En début de partie, chaque joueur reçoit 5 jetons Nobori (un de chaque type). Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une fois par partie. À la fin de la manche, les jetons utilisés sont défaussés.



Le joueur double les points marqués lors de cette manche. Attention, si aucun pli n'est fait, le malus devient -4 au lieu de -2.



Le joueur marque 0 points lors de cette manche indépendamment des règles de décompte des points.



Le joueur marque 2 points supplémentaires si à la fin de la manche, il totalise 4 Villageois (5 à 5 joueurs) dans son ou ses plis.



Le joueur échange toutes ses cartes contre le Yomi.



Le joueur peut regarder toutes les cartes du Yomi ou celles d'un autre joueur.

Un jeu de **Frank Crittin** & **Grégoire Largey** – Illustré par **Claire Conan**

Remerciements – Frank : « Merci à tous les joueurs de cartes, de ma famille ou d'ailleurs, qui m'ont fait apprécier les jeux de pli(e)s... pour leurs tactiques subtiles et bien sûr ce soupçon de mauvaise foi qui accompagne la plupart des parties. »

Grégoire : « Merci à Anne pour ses conseils et à Jules pour ses blagues »

Tous droits réservés © Studio H 2019

STUDIO
H