

# MICRO DŌWŌ

1-2 Joueurs • 30 min • Âge 10+

Vous êtes l'un des deux seigneurs féodaux Daimyo du Japon d'Edo, chargés par le Shogun d'apporter la prospérité à une petite ville. Manipulez soigneusement les serviteurs de la ville pour rassembler des ressources, construire des bâtiments, accomplir les tâches du Shogun et gagner des faveurs.

Le Daimyo le plus prospère se verra accorder le titre de la ville.



## PIÈCES



jeton Influence



2 marqueurs Daimyo



2 marqueurs de score



4 pions



12 tuiles de Bâtiment



12 cartes Aide et Automatisation



9 jetons Objectifs



5 jetons Objectifs Avancés



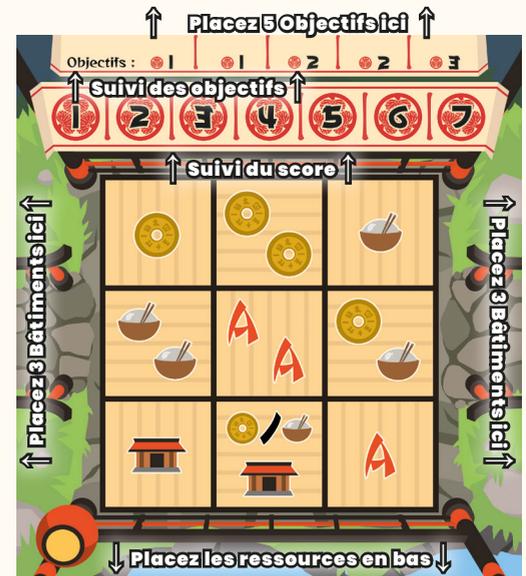
7 jetons d'Or (4 et 3)



7 jetons Nourriture (4 et 3)

Plateau du jeu →

## PLATEAU DE JEU



## MISE EN PLACE

- Placez les 4 pions aléatoirement dans les coins du plateau.
- Choisissez au hasard 5 jetons Objectifs. Placez-les face visible le long de la piste des Objectifs (alignées avec les valeurs de points dessous, 1-1-2).
- Choisissez au hasard 6 Bâtiments et placez-les à côté du plateau.
- Chaque joueur choisit une couleur (vert ou bleu). Prenez le marqueur de Daimyo et le marqueur de score correspondants.
- Choisissez au hasard le joueur de départ. Donnez le jeton Influence au deuxième joueur.

## FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement lorsque :

- Un joueur atteint 7 points de victoire (🔴),
- OU
- Le dernier Objectif est complété

## GAGNER LA PARTIE

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de 🔴 gagne.



gagnant

En cas d'égalité : si le deuxième joueur n'a pas dépensé le jeton Influence, il gagne. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de ressources totales gagne.

## F.A.Q.

**Puis-je déplacer le même pion que j'ai déplacé au dernier tour ?**  
Non, vous devez déplacer un pion non marqué.

**Combien de chaque ressource puis-je avoir ?** Vous pouvez avoir à la fois 7 Nourritures et 7 Or. Notez qu'il n'y a que 13 jetons de chaque type disponibles.

**Que se passe-t-il si le Bâtiment Poste de garde bloque tous les mouvements possibles ?**  
La Maison de garde ne peut pas être placée de telle sorte que l'adversaire n'ait aucun mouvement disponible.

**À quoi peut servir une case de construction ?** Les Bâtiments achetés peuvent être donnés à la ville (retirés définitivement du jeu) pour gagner 1 🔴.

## COMMENT JOUER ?

Les joueurs jouent chacun leur tour, en 2 étapes :

### 1 DÉPLACEMENT



**Déplacez 1 pion disponible** sur un espace vide adjacent. Les pions avec un marqueur Daimyo ne sont pas disponibles.

Les pions ne peuvent pas se déplacer en diagonale ou partager des espaces.



**Placez votre marqueur Daimyo** sur le pion que vous venez de déplacer.

Une fois par partie, le joueur avec le jeton Influence peut le retirer du jeu pour retirer le marqueur Daimyo d'un pion avant de le déplacer.



### 2 ACTIVER LA CASE

Activez les effets de la case sur laquelle vous vous êtes déplacé, dans l'ordre de votre choix :



#### OR/NOURRITURE

Prenez la quantité indiquée d'Or ou de Nourriture (jusqu'à un maximum de 7 de chaque).



#### CONSTRUISEZ

Prenez 1 Bâtiment en payant le coût indiqué en bas de la case,



OU

Retirez 1 de vos Bâtiments du jeu pour gagner 1 🔴.

#### ACTION

Pour chaque symbole d'action, vous pouvez effectuer 1 action de votre choix (ci-après →).



Les actions possibles (A) incluent :



#### Déclencher un Objectif :

Évaluez l'objectif le plus à gauche. Donnez les points indiqués sur la piste Objectifs au joueur gagnant (ou à aucun des deux, en cas d'égalité). Retournez l'Objectif face cachée. Remarque : vous ne pouvez marquer qu'un seul Objectif par tour.



#### Activer votre Bâtiment :

Utilisez la capacité d'un Bâtiment qui comporte un symbole d'action. Remarque : vous ne pouvez utiliser chaque Bâtiment qu'une fois par tour.



**Échanger :** Échangez des ressources dans un rapport de 2 pour 1.



**Donner :** Dépensez 5 jetons d'Or ou 5 jetons de Nourriture pour gagner 1 🔴.

# BÂTIMENT

**Caserne**

**Caserne** (3 Or)  
Dépensez 1 action et 3 Or pour gagner 1 🍌.

**Courtier**

**Courtier** (2 Or)  
Dépensez 1 action pour gagner 2 Or.

**Château**

**Château** (5 Or + 5 Nourriture) Gagnez immédiatement 2 🍌.

**Mine d'Or**

**Mine d'Or** (1 Or + 3 Nourriture) Gagnez 1 Or bonus sur un espace qui donne de l'Or.

**Garde**

**Garde** (2 Or + 1 Nourriture)  
Dépensez 2 Or pour placer le Garde sur un espace vide. Rendez-le à votre prochain tour.

**Marché**

**Marché** (1 Or + 1 Nourriture)  
Dépensez 1 Action pour échanger des ressources dans un rapport de 1 pour 1.

**Rizière**

**Rizière** (3 Or + 1 Nourriture)  
Gagnez 1 Nourriture bonus sur un espace qui donne de la Nourriture.

**École**

**École** (1 Or + 1 Nourriture)  
Dépensez 1 Action et 4 ressources pour gagner 1 🍌.

**Temple**

**Temple** (3 Nourriture)  
Dépensez 1 Action et 3 Nourriture pour gagner 1 🍌.

**Étables**

**Étables** (1 Or + 1 Nourriture)  
Dépensez 1 Nourriture pour vous déplacer d'une case supplémentaire. Activez uniquement la case finale.

**Statue**

**Statue** (3 Or + 3 Nourriture)  
Gagnez immédiatement 1 🍌.

**Yatai**

**Yatai (vendeur à l'étalage)** (2 Nourriture)  
Dépensez 1 Action pour gagner 2 Nourriture.

## OBJECTIFS



**Bâtisseur** : Le joueur ayant le plus de Bâtiments.



**Bourgeois** : Le joueur qui a dépensé le plus de Nourriture dans des Bâtiments.



**Riche** : Le joueur avec le plus d'Or dépensé dans des Bâtiments.



**Urbaniste** : Le joueur dont le coût total des Bâtiments est le plus élevé.

## OBJECTIFS



**Banquier** : Le joueur avec le plus d'Or.



**Accumulateur** : Le joueur avec le plus de Nourriture.



**Nanti** : Le joueur avec le plus de Nourriture et d'Or combinés.



**Paysan** : Le joueur qui a le plus de Nourriture moins (-) son Or (peut être inférieur à 0).



**Avaro** : Le joueur qui a le plus d'Or moins (-) sa Nourriture (peut être inférieur à 0).

## OBJECTIFS AVANCÉS



**Combattant** : Le joueur qui déclenche cet Objectif marque des points si le Samourai et le Sumo sont adjacents.



**Espion** : Le joueur qui déclenche cet Objectif marque des points si le Ninja et la Geisha sont adjacents.



**Organisateur** : Le joueur qui déclenche cet Objectif marque des points si 3 pions sont en ligne droite (pas en diagonale).



**Perdant** : Le joueur avec le plus petit nombre de Points de Victoire (🍌).



**Fermier** : Le joueur ayant le moins de Bâtiments.

# JEU AVANCÉ

## JEU AVANCÉ

(Après avoir fait au moins 5 parties classiques)

Les modes de jeu avancés ajoutent des **Objectifs Avancés**, et des **mouvements alternatifs** pour chaque pion, qui remplacent les mouvements ordinaires pour le tour.

- **1A (SIMPLE)** : utilisez les capacités de déplacement des pions en payant leur coût.
- **2A (COMPLEXE)** : utilisez les capacités de déplacement des pions sans payer leur coût.
- **1B/2B (MOYENNE)** : en combinaison avec 1A ou 2A ci-dessus, choisissez au hasard la face colorée (disponible) ou grisée (indisponible) des capacités disponibles.

Les mouvements alternatifs sont :



**SUMO** (2 Nourriture)  
Poussez un pion adjacent dans une case vide. Déplacez-vous dans la case qu'il a quitté.



**NINJA** (2 Or)  
Échangez le Ninja avec un autre pion. Activez la case du Ninja.



**GEISHA** (1 Nourriture + 1 Or)  
Retirez tout marqueur Daimyo de la Geisha. Puis déplacez la Geisha normalement.



**SAMURAI** (1 Nourriture + 1 Or)  
Déplacez le Samourai en diagonale.



Prometheus Game Labs

© 2021

