



 **MATHIEU BIERI**
ALEX FORTINEAU

 **MARINE LOSEKOOT**

Dans le Japon féodal, une Naishi était une dame de compagnie qui servait à la cour impériale. Elle occupait un rôle important et était responsable de diverses tâches, en particulier l'assistance aux cérémonies et aux rituels. Les Naishi étaient souvent choisies par l'empereur parmi les familles nobles et avaient une influence significative dans les cercles de pouvoir.

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU ET CONCEPTS CLÉS

Dans *Naishi*, développez votre contrée en obtenant de nouvelles structures et des personnages influents pour accroître votre renommée. La loi du Shogun est stricte et vous interdit de réorganiser les cartes de votre jeu.

Aussi, saisissez judicieusement les occasions qui s'offrent à vous et envoyez vos émissaires intriguer à la cour impériale pour placer vos cartes le plus efficacement possible et ainsi contrôler le territoire le plus prestigieux du Japon.



Vous disposez d'une *Main* et d'une *Ligne* constituées de 5 cartes chacune. Cet ensemble représente votre territoire. **Vous ne pouvez pas réorganiser vos cartes librement, ni dans votre *Main* ni dans votre *Ligne*.**

Développer votre territoire permettra de remplacer les cartes de votre jeu en respectant leur positionnement dans la *Rivière*.



Vous pourrez également envoyer vos *Émissaires* à la *Cour impériale*, ce qui vous permettra d'effectuer des actions additionnelles.

À la fin de la partie, les cartes de votre *Main* seront révélées et disposées sous les cartes de votre *Ligne*, en respectant leurs positions.

Votre territoire sera ainsi composé d'une grille de 2 × 5 cartes.

Vous additionnerez ensuite les points apportés par chaque carte, et le joueur dont le total sera le plus élevé l'emportera !

MATÉRIEL

- ❁ 16 cartes montagne
(cartes de mise en place)
- ❁ 34 cartes Développement dont :
 - 19 cartes *Personnage* (avec ou sans )
 - 15 cartes *Province* ()
- ❁ 1 plateau *Cour impériale*
- ❁ 4 jetons *Émissaire*
- ❁ 1 carte *Premier joueur*
- ❁ 4 cartes *Aide de jeu*
- ❁ 1 bloc de score



Carte
Premier joueur
(recto verso)



Cour impériale

Conditions et points
en fin de partie

Nombre
d'exemplaires

Montagne



Développement
Personnage



Développement
Province

Jeton Émissaire



3

MISE EN PLACE



1 Déterminez le premier joueur. Il jouera avec les jetons à fleur blanche (☉).

2 Il prend la carte *Premier joueur*. Si vous effectuez une autre partie, donnez-la à votre adversaire et retournez-la sur la face tomoe noir (☯).

3 Disposez le plateau *Cour impériale* sur le côté, perpendiculairement, entre les deux joueurs.

4 Mélangez les cartes *Développement* et formez 5 pioches face cachée de 6 cartes, les unes à côté des autres, entre les 2 joueurs. Puis révélez la première carte de chaque pioche. Cette zone est la *Rivière* et permettra de développer votre territoire tout au long de la partie.

Distribuez les 4 cartes *Développement* restantes entre les joueurs qui les prennent en *Main*.

5 Chaque joueur ajoute à sa *Main* 3 cartes montagne et place 5 cartes montagne en ligne, face visible, de son côté de la *Rivière*. Cette zone sera la *Ligne* du joueur.

6 Chaque joueur conserve une carte *Développement* de sa *Main* et donne l'autre à son adversaire.

7 Chaque joueur mélange les 5 cartes de sa *Main*, face cachée, puis en prend connaissance. **Désormais, la disposition des cartes de votre *Main* est fixée et ne peut plus être changée librement !**

8 Gardez un emplacement à côté de la *Rivière* pour la *défausse* face visible qui ne pourra pas être consultée durant la partie.

Définition des cartes adjacentes : Les cartes de votre territoire qui sont orthogonalement connectées sont considérées comme étant adjacentes. Les diagonales ne comptent pas.

N'oubliez pas que vos cartes sont disposées en grille à la fin de la partie (2 × 5), la carte la plus à gauche de votre *Main* sera donc adjacente à la carte la plus à gauche de votre *Ligne*.

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez obligatoirement effectuer **UNE** de ces actions :

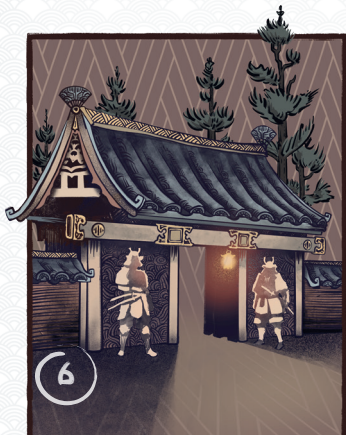
❁ **développer votre territoire ;**

Si vous choisissez cette action, vous pouvez également effectuer une Action Additionnelle qui peut avoir lieu avant ou après l'action obligatoire de développement (voir p. 8).

❁ **imposer un décret impérial ;**

❁ **rappeler vos émissaires ;**

❁ **déclarer la fin de partie.**



DÉVELOPPER VOTRE TERRITOIRE

Cette action permet d'obtenir une nouvelle carte depuis la *Rivière* pour l'ajouter à votre territoire.

- ❁ Choisissez une carte de votre *Ligne* OU de votre *Main* et défaussez-la.
- ❁ Prenez la carte correspondante de la *Rivière*, **SITUÉE À LA MÊME POSITION** que la carte que vous venez de défausser, et mettez-la à la place de cette dernière.
- ❁ Révélez la carte suivante du paquet correspondant dans la *Rivière*.

Exemple : Manon souhaite récupérer la sentinelle depuis la *Rivière* pour l'ajouter à sa *Ligne*.

Elle commence par défausser la montagne située en 4^e position (en partant de la gauche) dans sa *Ligne*, puis elle installe la sentinelle au même emplacement.

Si elle avait souhaité l'ajouter à sa *Main*, elle aurait dû défausser sa *naishi* (Rose), située elle aussi en 4^e position dans sa *Main*.

Une fois l'action réalisée, elle révèle ensuite la carte située sur la 4^e pioche de la *Rivière*, la rendant ainsi immédiatement disponible.



LES ACTIONS ADDITIONNELLES

Avant ou après avoir développé votre territoire, vous pouvez effectuer **une seule Action Additionnelle** en envoyant un jeton *Émissaire* libre sur un emplacement inoccupé du plateau *Cour impériale*.

Aucun jeton *Émissaire* déjà placé sur le plateau *Cour impériale* ne peut être déplacé. S'il n'y a plus d'emplacement libre pour un type d'Action Additionnelle, vous ne pouvez plus l'effectuer.

Vous pouvez effectuer une Action Additionnelle seulement si vous possédez encore un jeton *Émissaire* disponible.

Lorsque vous effectuez une Action Additionnelle

Placez l'un de vos jetons *Émissaire* disponibles sur un emplacement inoccupé du plateau *Cour impériale*, puis effectuez immédiatement l'action correspondante.



Défaussez 2 cartes situées sur 2 pioches différentes de la *Rivière*, puis révélez les nouvelles cartes. Ne dévoilez les nouvelles cartes qu'après avoir défaussé les 2 cartes.



Inverser la position de 2 cartes.

Vous pouvez choisir d'inverser :

2 cartes de la *Rivière* (impossible de cibler un emplacement vide de la *Rivière*) ou

2 cartes de votre *Ligne* ou

2 cartes de votre *Main* ou

1 carte de votre *Main* avec 1 carte ayant la même position dans votre *Ligne*

IMPOSER UN DÉCRET IMPÉRIAL



Cette action unique est une faveur accordée par l'Empereur à un seul joueur.

Placez l'un de vos jetons Émissaire libres sur l'emplacement dévolu du plateau *Cour impériale*. **Ce jeton est désormais bloqué** jusqu'à la fin de la partie (🔒) et **cette action ne pourra plus être utilisée** par aucun joueur.

Choisissez ensuite entre :

- ❁ échanger une carte de votre *Main* contre la carte de la *Main* de votre adversaire située à la même position ;
- ❁ échanger une carte de votre *Ligne* contre la carte de la *Ligne* de votre adversaire située à la même position.

RAPPELER VOS ÉMISSAIRES

❁ **Récupérez tous vos jetons Émissaire placés sur le plateau *Cour impériale*.**

Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous avez au moins un jeton Émissaire à récupérer sur le plateau *Cour impériale*.

Rappel : Un jeton placé sur le Décret impérial ne peut jamais être récupéré !

DÉCLARER LA FIN DE PARTIE

(si la fin de partie n'a pas déjà été déclenchée)

❁ **Ne peut être réalisé que si une pioche de la *Rivière* est vide.** Si vous estimez avoir un meilleur jeu que votre adversaire, vous pouvez choisir de déclarer la fin de la partie. Vous ne ferez aucune autre action pour votre tour.

Votre adversaire doit alors jouer son dernier tour, puis vous passez au décompte final.

FIN DE PARTIE

La fin de partie peut être déclenchée de deux manières distinctes :

❁ **lorsque 2 pioches de la Rivière sont vides.**

Si le cas se présente lors du tour du premier joueur, le second joueur doit jouer un dernier tour avant de passer au décompte final.

Dans le cas contraire, le joueur termine son tour avant de passer au décompte final.

❁ **lorsqu'un joueur déclare la fin de partie** (voir p. 9).

DÉCOMPTE FINAL

Avant d'effectuer le décompte final, chaque joueur place les 5 cartes de sa *Main* sous les 5 cartes de sa *Ligne*, en respectant leurs emplacements. La carte la plus à gauche de votre *Main* se place sous la carte la plus à gauche de votre *Ligne*, et ainsi de suite.

Chaque joueur forme ainsi une grille de 2 x 5 cartes. C'est à ce moment que le ninja choisit quel personnage il copie (voir p. 12).

Comptez ensuite les points marqués par vos cartes, un type de carte après l'autre.

Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de couleurs différentes dans son territoire remporte la partie. Si l'égalité persiste... refaites une partie !

Exemple de décompte de points :

Montagne = 5, étandard = 3, conseiller = 3 + 4 (naishi), rizières = 20, fortin = 12, sentinelle = 3 + 4 (fortin), naishi = 8. **Total = 62 points.**



LES CARTES



Montagne (blanc)

Comptez le nombre de montagnes dans votre territoire. Si vous en avez 1, marquez 5 points. Si vous en avez 2 ou plus, perdez 5 points.



Naishi (rose)

Chaque naishi marque des points si elle est placée dans l'un des deux emplacements centraux de votre territoire. Dans votre *Ligne*, elle vaut 12 points. Dans votre *Main*, elle vaut 8 points.



Conseiller (violet)

Chaque conseiller marque des points en fonction de sa position, qu'il soit dans votre *Ligne* ou dans votre *Main*. S'il est situé en 1^e ou en 5^e position, il marque 2 points ; en 2^e ou en 4^e position, 4 points ; au centre, 3 points. Dans tous les cas, il marque 4 points pour chaque carte naishi adjacente.



Fortin (marron)

Comptez le nombre de fortins placés sur les limites gauche et droite de votre territoire : pour 1 carte, marquez 6 points ; 2 cartes, 12 points ; 3 cartes, 18 points ; 4 cartes, 24 points.



Sentinelle (vert)

La sentinelle marque 3 points uniquement si elle n'est pas adjacente à une autre sentinelle. Dans tous les cas, elle marque 4 points pour chaque carte fortin adjacente.



Torii (rouge)

Comptez le nombre de torii dans votre territoire. Si vous en avez 1, perdez 5 points. Si vous en avez 2, ne marquez aucun point. Si vous en avez 3 ou plus, marquez 30 points.



Moine (orange)

Chaque moine dans votre *Main* marque 5 points. Dans tous les cas, il marque 2 points pour chaque carte torii adjacente.



Rizière (jaune)

Chaque groupe de rizières marque des points en fonction de sa taille. 2 cartes rizières adjacentes valent 10 points, 3 cartes rizières adjacentes 20 points, 4 ou plus 30 points.



Étendard (cyan)

Comptez le nombre d'étendards dans votre *Ligne*. Si vous en avez 1, marquez 3 points. Si vous en avez 2, 8 points.



Cavalier (bleu)

Chaque cavalier dans votre *Main* marque 3 points. Il marque également 10 points s'il est placé dans votre *Main* à la même position qu'un étendard de votre *Ligne*.



Ronin (turquoise)

Chaque ronin marque des points en fonction des différents types de cartes (□ ou ◇) présents dans votre territoire. 8 types de cartes différents rapportent 8 points, 9 types différents 15 points, 10 types différents 45 points.



Ninja (noir)

En fin de partie, chaque ninja doit copier une carte personnage (□) de votre territoire. Il se voit attribuer à la fois la couleur et les conditions de la carte qu'il copie pour marquer ses points.

Attention : Le ninja n'est pas compté comme un type de carte différent lors du décompte du ronin.



Auteurs : Mathieu Bieri et Alex Fortineau.

Illustratrice : Marine Losekoot.

Développement : Benjamin Léva.

Graphismes et mise en page : Thierry « Thiex » Mercier.

Relecture : Thomas Demongin.

À tous nos cobayes lors des soirées « protos » : Merci !

Fabriqué et imprimé en UE.