

## CRÉDITS

Un jeu d'**Antoine Bauza**

Illustrations : **Víctor Pérez Corbella**

Design Graphique & iconographie : **Funforge Studio**

Relectures des règles : **Mathias Guillaud, Gersende Cheylan**

Testeurs : Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Mikael Bach, Corentin Lebrat, Ludovic Gaillard, Frédéric Vuillet, Emilie Pautrot.



## Matériel



## Principe de jeu

*Samurai Spirit* est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des samurais engagés par des paysans pour protéger leur village et leurs récoltes contre l'attaque des redoutables brigands du clan ONI-MUSHA. Ensemble, les joueurs devront protéger les fermes et les familles du village pour obtenir la victoire ! La lutte sera dure, mais les samurais disposent d'un puissant atout pour remporter la victoire : un esprit combatif "animal".

## Éléments de jeu

### Les plateaux des Samurais

Chaque Samurai est représenté par un plateau double face : une face humaine et une face animale.

Plusieurs éléments de jeu apparaissent sur ce plateau :

A La Piste de combat qui accueille le jeton Samurai. F

B La Valeur de Kiai qui active le Kiai (pouvoir du Samurai) quand elle est exactement atteinte.

C Les éléments que le Samurai devra protéger :



Paysans



Fermes



Familles

D Le Talent du Samurai.

E Le Kiai du Samurai.



### Le Village, les Barricades, Fermes et Familles

Le plateau de jeu représente le village qui est composé de :

A Fermes

B Barricades

C Familles

Sur les emplacements correspondant du plateau viennent se placer les jetons **Barricades**, **Fermes** et **Familles**.

- Les Barricades constituent une protection éphémère contre les Brigands : une fois détruites, les Fermes seront vulnérables.
- Au dos de chaque jeton **Ferme** se trouve une pénalité. Si vous jouez en mode de difficulté **Difficile** ou **Héroïque**, cette pénalité sera appliquée lors de la destruction de la Ferme.
- Dans le chaos de la bataille, les Samurais devront également veiller à protéger les **Familles** des paysans. Ces dernières les aideront alors en retour.



Durant la partie, trois des côtés du plateau Village vont accueillir des cartes Brigands :

- La Pioche Brigand est située du côté de la colline (face cachée) D
- La Défausse est située du côté du cimetière (face visible) E
- La Pile d'infiltrés est située du côté de la porte (face cachée) F

## Les cartes Brigands

Les Brigands sont représentés par des cartes de valeur 1 à 6, réparties comme suit :

- 52 Pillards (valeur : 1, 2, 3 ou 4)
- 7 Lieutenants (valeur : 5)
- 7 Chefs (valeur : 6)

Lors de la première manche, seul les Pillards seront à repousser. Les Lieutenants viendront s'ajouter à eux lors de la deuxième manche et enfin les Chefs rejoindront les troupes pour la troisième manche.

Plusieurs éléments sont mentionnés sur ces cartes :



A La valeur de combat du Brigand

B Eventuellement, un symbole de défense (Chapeau, Ferme, Poupée)

C Eventuellement, une Pénalité

D Eventuellement, des Flammes

## Mise en place

4 modes de difficulté sont disponibles : **Facile**, **Normal**, **Difficile** et **Héroïque**. La mise en place qui suit est celle du mode de difficulté **Normal**. C'est le mode de jeu conseillé pour une première partie. Les autres modes sont détaillés à la fin des règles.

Note : Les parties à 1 ou 2 joueurs nécessitent des ajustements expliqués à la fin des règles.

## Village

- Placez le plateau Village au centre de la table.
- Placez les 6 jetons Ferme (côté bâtiment visible) sur les emplacements dédiés (3 à gauche et 3 à droite).
- Placez les 3 jetons Famille (côté poupée visible) sur les repères dédiés.
- Placez les Barricades sur les repères dédiés. Le nombre de Barricades est égal au **nombre de joueurs +2**.
- Replacez les jetons Barricade restant dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.

## Brigands

- Mélangez les cartes Pillards de valeur 1, 2, 3 et 4. Conservez-en [nombre de joueurs x 7] pour former une pioche, face cachée. Les cartes restantes sont laissées dans la boîte, sans en prendre connaissance.
- Les cartes Brigands de valeur 5 et 6 (Lieutenants et Chefs) sont laissées de côté pour le moment. Elles serviront plus tard dans la partie.

## Samurais

Chaque joueur choisit ou bien reçoit aléatoirement un plateau Samurai (comme il le souhaite), le pose devant lui, côté humain, et place un pion Samurai sur la case 0 de sa Piste de combat. Il prend également son jeton Soutien et le place à côté de son plateau.

Un joueur déterminé aléatoirement place le marqueur Joueur actif devant son plateau. C'est lui qui débutera la partie.

Exemple de mise en place pour une partie à 5 joueurs :

- 7 Barricades sont placées sur le plateau Village (nombre de joueurs + 2), leur emplacement n'a pas d'importance tant qu'elles sont sur des emplacements de Barricades.
- La Pioche Brigand est formée à partir de 35 cartes Pillards (nombres de joueurs x 7).
- La Défausse et la Pile d'infiltrés sont vides.

## Déroulement de la partie

Une partie se déroule en 3 manches. Lors de chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que la pioche Brigand soit épuisée OU que tous les joueurs aient passé leur tour.

## Déroulement d'un tour de jeu

A son tour, un joueur effectue les deux séquences suivantes, dans cet ordre.

## A) Appliquer une pénalité de combat

Si le joueur a des cartes Brigand posées sur la droite de son plateau (voir plus loin le chapitre « Combattre »), il doit OBLIGATOIREMENT appliquer la pénalité de la dernière carte posée. Si le joueur ne dispose d'aucune carte Brigand à droite de son plateau ou si la dernière carte posée ne comporte aucune pénalité, il ne se passe rien. Le joueur passe alors à l'étape suivante.

**Important : Si un joueur ne peut pas appliquer la pénalité d'un Brigand (par exemple [flèche gauche] alors que le joueur situé à sa gauche a passé), il prend une Blessure à la place.**

**Exemple : C'est le tour de Claude. Il dispose de 3 cartes Brigand sur la droite de son plateau, la dernière comporte le symbole [flamme], il retire donc une Barricade du village (A) et peut ensuite effectuer son action (B).**

## B) Effectuer une action

Le joueur a le choix entre 3 actions et DOIT en effectuer UNE et une seule :

1. Combattre
2. Soutenir
3. Passer

### 1. Combattre

Le joueur révèle la première carte Brigand de la pioche pour connaître son adversaire. Une fois qu'il en a pris connaissance, il doit décider s'il place, s'il le peut, ce Brigand à gauche (Défendre) ou à droite (Afronter) de son plateau Samurai.

### AFFRONTER - Placer une carte Brigand à DROITE :

Le joueur place la carte Brigand à droite de son plateau. Si une ou plusieurs cartes sont déjà sur la droite de son plateau, le joueur les superpose de manière à ce que les valeurs de toutes les cartes restent visibles. Les cartes Brigand ainsi placées forment la File de combat.

Le joueur déplace alors son jeton Samurai sur sa piste de combat pour que son positionnement corresponde à la somme des cartes Brigand sur la droite de son plateau.

Trois cas sont alors possibles :



Cas 1 : la somme des cartes Brigand est inférieure à la valeur de KIAI -> les Brigands sont repoussés par le Samurai, le combat se poursuit.

Cas 2 : la somme des cartes Brigand est égale à la valeur de KIAI -> le joueur active immédiatement le KIAI de son Samurai.

Cas 3 : la somme des cartes Brigand est supérieure à la valeur de KIAI -> le Samurai est submergé par les Brigands. Le joueur retire immédiatement une Barricade du Village.

## Tenir à jour sa Piste de Combat

La position du pion Samurai sur la piste de combat est toujours égale à la somme des cartes Brigand dans sa file de combat. Veillez à vérifier la position de votre pion à chaque fois que vous ajoutez ou retirez une carte à droite de votre plateau.

### DÉFENDRE - Placer une carte Brigand à GAUCHE :

La défense est un élément primordial du jeu que les joueurs devront savoir jouer avec sagesse sans pour autant la négliger (voir plus loin le chapitre « fin de manche » pour plus de détails) !

Seules les cartes Brigand disposant d'un symbole [Chapeau, Ferme ou Poupée] peuvent être placées à gauche du plateau.

Si la carte Brigand dispose d'un symbole [Chapeau, Ferme ou Poupée] et si le joueur NE DISPOSE PAS d'un symbole identique parmi les cartes précédemment placées sur la gauche de son plateau Samurai, il peut placer la carte à gauche de son plateau.

### Précisions :

Quand un joueur place une carte sur la gauche de son plateau, il ne met pas à jour sa piste de combat. Seules les cartes placées à droite (AFFRONTER) sont comptabilisées sur la piste de combat.

Si la carte Brigand ne dispose d'aucun symbole ou si le joueur dispose déjà d'un symbole identique, il doit alors obligatoirement placer cette carte à droite de son plateau (AFFRONTER).

Un joueur peut donc avoir au maximum 3 cartes placées sur la gauche de son plateau (faites bien attention que tous les symboles soient visibles).

**Exemple : Claude dispose d'une carte avec le symbole [Ferme] sur la gauche de son plateau. Il joue son tour, choisit de Combattre et pioche une carte avec le symbole [Chapeau]. Il choisit de la mettre sur la gauche de son plateau (DÉFENDRE). S'il avait pioché une carte sans symbole ou avec un symbole [Ferme], il aurait été contraint de placer cette carte sur la droite de son plateau (AFFRONTER) et il aurait ajusté sa piste de combat en conséquence.**



### 2. Soutenir

Le joueur choisit d'aider un autre Samurai en difficulté plutôt que de combattre un ennemi.

Il donne alors son jeton Soutien à un Samurai de son choix.

Il prend ensuite la première carte de la pioche Brigand et, sans en prendre connaissance, la place dans la Pile d'infiltrés.

Un Samurai qui reçoit un jeton Soutien d'un coéquipier bénéficiera du Talent correspondant lors de son prochain tour. A la fin de celui-ci, il devra rendre le jeton Soutien à son propriétaire, qu'il l'ait utilisé ou non.

**Exemple :** Claude bénéficie du Soutien de Philippe (qui joue Heihachi). Il dispose donc du talent lui permettant de donner à l'un de ses voisins sa carte active si elle est paire. Après avoir appliqué la pénalité de sa dernière carte Brigand, il choisit de combattre et pioche un Brigand de valeur 3. Il ne peut malheureusement pas la donner à un joueur voisin. Malgré tout, il doit rendre le jeton Soutien à Philippe à la fin de son tour, bien que celui-ci ne lui ait pas servi.

**Précision :** Un Samurai peut recevoir le soutien de plusieurs coéquipiers et bénéficier de TOUS ces soutiens lors de son prochain tour de jeu.

### 3. Passer

Un joueur peut choisir de ne plus prendre part aux combats pour le reste de la manche. Le joueur couche son pion Samurai sur la case de sa piste de combat où il se trouve. La manche est alors terminée pour lui.

Un Samurai qui a passé est considéré hors-jeu pour le restant de la manche en cours. Il ne peut pas recevoir de cartes ni en donner et il ne subit plus la pénalité de la dernière carte Brigand.

**Important :** Si, lors de son tour, après qu'il a appliquée la pénalité de sa carte Brigand, le jeton Samurai d'un joueur est au-delà de sa valeur de Kiai (case Flamme), ce joueur DOIT OBLIGATOIREMENT PASSER.

**Exemple :** Au début de son tour, Claude subit la pénalité de sa dernière carte Brigand et doit retirer une barricade du village. Puis, comme son jeton Samurai se trouve au-delà de sa valeur optimale de combat, il doit obligatoirement effectuer l'action PASSER. Il couche son pion Samurai sur son plateau.

## 2 Talents, Kiai, Blessures

### Utiliser son talent

Chaque Samurai dispose d'un Talent unique. Ce talent, visible en haut à gauche de son plateau Samurai, peut s'appliquer à toutes les cartes Brigand qu'il pioche, mais le joueur n'est en aucun cas obligé de l'appliquer. Les Talents sont détaillés plus loin dans les règles.

### Activer son Kiai

Chaque Samurai dispose d'un puissant pouvoir qui lui est propre. Ce pouvoir est appelé le Kiai. Le Kiai de chaque Samurai est détaillé dans le cartouche inférieur du plateau de joueur.

Quand un Samurai atteint exactement sa valeur de Kiai, il peut immédiatement l'activer :

1. Le joueur applique, s'il le souhaite, l'effet de son Kiai.
2. Qu'il ait choisi ou non d'appliquer l'effet de son Kiai, le joueur retire la première carte de sa file de combat (c'est-à-dire la plus en dessous) et la place dans la défausse (face visible). Il met à jour sa piste de combat en conséquence. Il pourra continuer à combattre des Brigands pour éventuellement activer à nouveau son Kiai lors de la manche courante.

**Exemple :** Claude joue Kyuzo dont la valeur de Kiai est 9. Il a déjà deux cartes à droite de son plateau : une carte de valeur 4 et une carte de valeur 2 pour un total de 6. Il effectue l'action Combatte et pioche un Brigand de valeur 3. Il la place à droite de son plateau et met à jour sa piste de combat. Il a désormais un total de 9, ce qui correspond à sa valeur exacte de Kiai. Il choisit de déclencher son Pouvoir PUIS il retire la première carte placée à droite de son plateau (valeur 4), et met à jour sa piste de combat en conséquence en replaçant son pion sur 5 (2+3 = 5), il aura ainsi éventuellement l'opportunité d'atteindre de nouveau sa valeur de Kiai durant la manche.



### Marqueur de joueur actif

Un marqueur est fourni pour identifier le joueur actif. Nous vous conseillons de l'utiliser quand un Samurai déclenche son Kiai, afin d'indiquer quel est le joueur dont c'est le tour à ce moment-là et ne pas perdre le fil de la partie. En effet, sous certaines conditions, il est possible qu'un joueur puisse déclencher le Kiai de son Samurai alors que ce n'est pas son tour de jouer.

### Recevoir une blessure - libérer son esprit animal

Un Samurai peut recevoir une ou plusieurs blessures durant une manche et éventuellement une blessure à la fin d'une manche, s'il n'a pas protégé les Paysans (symbole Chapeau).

Les conséquences des Blessures sont les suivantes :

- 1<sup>re</sup> blessure : le joueur prend un marqueur Blessure et le place sur son plateau, alors du côté humain.



- 2<sup>re</sup> blessure : le joueur retire le marqueur Blessure de son plateau et le remet dans la réserve. Il retourne son plateau du côté animal. Les cartes alors situées à gauche et à droite de son plateau restent en place et son pion Samurai est reposé sur sa Piste de combat à la valeur correspondante à ses cartes affrontées (placées à droite). Son esprit combatif est libéré, sa capacité à combattre est améliorée ainsi que son Kiai.



**Exemple :** Le Samurai de Claude subit sa deuxième blessure de la partie. A ce moment-là, il dispose de deux cartes Brigand sur la droite de son plateau (valeur 4 et 2) et d'une carte sur la gauche (symbole Ferme). Il retire son marqueur Blessure et retourne son plateau du côté animal. Ses cartes restent en place et il remet donc son pion Samurai sur la case « 6 » de sa Piste de combat. Il bénéficie désormais d'une piste de combat plus longue et d'un Kiai plus puissant.

- 3<sup>re</sup> blessure : le joueur prend un marqueur Blessure et le place sur son plateau, alors du côté animal.
- 4<sup>re</sup> blessure : le Samurai meurt, l'espoir s'éteint au sein du groupe, la partie est perdue.

### Fin d'une manche

Deux évènements mettent immédiatement fin à la manche en cours :

- A. la dernière carte de la pioche Brigand a été piochée et jouée.

OU

- B. tous les joueurs ont passé.

**Important :** Dans le cas où tous les joueurs ont passé, toutes les cartes restantes dans la pioche Brigand sont placées dans la pile d'infiltrés.

A la fin d'une manche, les Samurais effectuent, DANS L'ORDRE, les étapes suivantes :

1. Chaque Samurai qui n'a pas placé en défense (à gauche de son plateau) de carte avec le symbole [Chapeau] subit une Blessure.
2. Chaque Samurai qui n'a pas placé en défense (à gauche de son plateau) de carte avec le symbole [Ferme] retire une Ferme du Village. Si vous jouez en mode de difficulté Difficile ou Héroïque, vous devez alors appliquer la pénalité mentionnée au dos du jeton Ferme.

### Malus des fermes



- A. Un jeton Famille est immédiatement retiré du Village (aléatoirement).

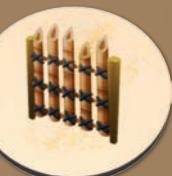
- B. Une autre Ferme est immédiatement détruite.

- C. Une Barricade est immédiatement détruite. Si toutes les Barricades ont déjà été détruites, une Ferme est détruite à la place.

- D. Un joueur (au choix) doit immédiatement subir une blessure.

3. Chaque Samurai qui n'a pas placé en défense (à gauche de son plateau) de carte avec le symbole [Famille] retire aléatoirement un jeton Famille du Village. ENSUITE, pour chaque jeton Famille encore présent dans le village, le bonus correspondant est appliqué.

### Bonus des familles



- A. Un joueur (au choix) retire le marqueur Blessure de son plateau.

- B. Une Barricade est ajoutée au Village.

**Important :** Le nombre de Barricades en jeu ne peut jamais dépasser le nombre de Barricades initiales.

- C. La première carte de la pile d'Infiltrés est placée dans la Défausse.

4. Un joueur révèle, une par une, les cartes Brigand de la Pile d'Infiltrés. Pour chaque carte comportant des flammes en bas à droite, une barricade est retirée du Village. S'il n'y a plus de Barricades en jeu, ce sont des Fermes qui sont retirées (et, si vous jouez en mode de difficulté Difficile ou Héroïque, vous devez alors appliquer la pénalité située au dos du jeton Ferme).



**Exemple :** Les joueurs viennent d'effectuer les étapes 1 à 3. Il ne reste à ce moment-là qu'une seule Barricade dans le Village. Il y a 3 cartes dans la pile d'Infiltrés à côté du Village. La première carte est révélée et ne présente pas de flammes. La deuxième présente des flammes : une Barricade est retirée du Village. La troisième présente également des flammes : comme il n'y a plus de Barricade, c'est une Ferme qui est retirée du Village.

**Fin de la première manche :** S'il reste au moins une Ferme ET une Famille, les joueurs passent à la manche suivante. **TOUTES** les cartes en jeu sont rassemblées. Les joueurs remettent leur pion Samurai sur la case 0 de leur piste de combat. Pour chaque joueur, une carte Lieutenant (valeur 5) est prise au hasard parmi celles disponibles et ajoutée aux cartes Pillard. L'ensemble est mélangé et forme la pioche pour la manche suivante.

**Fin de la deuxième manche :** S'il reste au moins une Ferme ET une Famille, les joueurs passent à la manche suivante. **TOUTES** les cartes en jeu sont rassemblées. Les joueurs remettent leur pion Samurai sur la case 0 de leur piste de combat. Pour chaque joueur, une carte Chef (valeur 6) est prise au hasard parmi celles disponibles et ajoutée aux cartes Pillard et Lieutenant. L'ensemble est mélangé et forme la pioche pour la manche suivante.

**Fin de la troisième manche :** S'il reste au moins une Ferme ET une Famille dans le Village, la partie est gagnée !

**Précision :** Les joueurs qui disposent d'un marqueur Blessure sur leur plateau le conservent d'une manche sur l'autre. De même, les joueurs qui ont retourné leur plateau côté animal le conservent de ce côté pour le restant de la partie (une fois l'esprit combatif libéré, il n'y a pas de retour en arrière possible).

## Dernier joueur actif

Le dernier joueur actif (celui qui pioche la dernière carte ou qui est le dernier à passer) donne le marqueur Samurai actif au joueur situé à sa gauche. C'est ce joueur qui débutera la manche suivante.

## Modes de difficultés

Quatre modes de difficulté vous sont proposés. Le déroulement de la partie expliqué dans les règles correspond au mode **Normal**. Les spécificités de chaque mode sont les suivantes :

### FACILE

- Nombre de barricades initial : autant que de joueurs +3.
- Les pénalités des Fermes détruites ne sont pas appliquées.
- La pioche Brigand est composée de 6 Pillards par joueur. Lors de la deuxième manche, autant de Lieutenants que de joueurs moins 1 sont ajoutés à la pioche. Lors de la troisième manche, autant de Chefs que de joueurs moins 1 sont ajoutés à la pioche.

### NORMAL

- Nombre de barricades initial : autant que de joueurs +2.
- Les pénalités des Fermes détruites ne sont pas appliquées.
- La pioche Brigand est composée de 7 Pillards par joueur. Lors de la deuxième manche, autant de Lieutenants que de joueurs sont ajoutés à la pioche. Lors de la troisième manche, autant de Chefs que de joueurs sont ajoutés à la pioche.

### DIFFICILE

- Nombre de barricades initial : autant que de joueurs +1.
- Les pénalités des Fermes détruites sont appliquées.
- La pioche Brigand est composée de 7 Pillards par joueur. Lors de la deuxième manche, autant de Lieutenants que de joueurs sont ajoutés à la pioche. Lors de la troisième manche, autant de Chefs que de joueurs sont ajoutés à la pioche.

## HEROÏQUE

- Nombre de barricades initial : autant que de joueurs.
- Les pénalités des Fermes détruites sont appliquées.
- Les Bonus des Familles ne sont pas appliqués (lors de la mise en place, placez les jetons Famille côté Poupée).
- La pioche Brigand est composée de 7 Pillards par joueur. Lors de la deuxième manche, autant de Lieutenants que de joueurs sont ajoutés à la pioche. Lors de la troisième manche, autant de Chefs que de joueurs sont ajoutés à la pioche.

## Score

En cas de victoire vous pouvez évaluer votre performance :

- 1 point par Ferme présente dans le Village (maximum possible : 6 points).
- 1 point par Famille présente dans le Village (maximum possible : 3 points).
- 1 point si aucun Samurai n'est blessé (qu'il soit du côté humain ou animal).

A ce score sur 10 points, il convient d'indiquer le mode de difficulté :

- Mode Facile : rien à ajouter, essayez donc en mode Normal maintenant !
- Mode Normal : ajoutez un symbole + (exemple 7+)
- Mode Difficile : ajoutez deux symboles + (exemple 10++)
- Mode Héroïque : ajoutez trois symboles + (exemple 8+++)

## Variantes de jeu

### Variante pour deux joueurs

Le jeu est mis en place selon les règles normales à la différence suivante : les 5 jetons Soutien des Samurais absents sont placés près du Village, face visible.

Lors de la préparation, vérifiez que parmi les 14 cartes Brigands retenues, le symbole Famille est au moins présent en 2 exemplaires. Si ce n'est pas le cas, écartez ces 14 cartes et piochez en 14 nouvelles puis vérifiez à nouveau.

AU DÉBUT DE SON TOUR (donc AVANT d'avoir appliqué la pénalité de sa carte Brigand), un joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs de ces jetons Soutien. L'effet de chaque jeton vient s'ajouter à son propre Talent pour le tour courant. Le joueur retourne alors le jeton Soutien correspondant face cachée. Chaque jeton n'est utilisable qu'une seule fois **par partie**.

### Variante solitaire

Vous pouvez jouer seul à Samurai Spirit en prenant 2 samurais (éventuellement 3) et en appliquant la variante deux joueurs.

## Talents des Samurais

Rappel : Un joueur n'est jamais contraint d'appliquer le Talent de son Samurai. Un joueur peut CUMULER son talent avec celui des autres Samurais qui l'ont soutenu.



### Heihachi

À chaque fois qu'il pioche une carte PAIRE (valeur 2, 4 ou 6), il peut la donner à un Samourai voisin (joueur assis à sa gauche ou à sa droite). Ce Samourai doit alors la jouer comme s'il venait lui-même de la piocher et d'effectuer l'action COMBATTRE.



### Daisuke

À chaque fois qu'il pioche une carte IMPAIRE (de valeur 1, 3 ou 5), il peut la donner à un Samourai voisin (joueur assis à sa gauche ou à sa droite). Ce Samourai doit alors la jouer comme s'il venait lui-même de la piocher et d'effectuer l'action COMBATTRE.



### Gorobei

Gorobei peut ignorer la pénalité des cartes Brigand PAIRES (valeur 2, 4 ou 6).



### Kanbei

Kanbei peut ignorer la pénalité des cartes Brigand IMPAIRES (valeur 1, 3 ou 5).



### Kikuchiyo

Si Kikuchiyo a choisi l'action COMBATTRE, il peut effectuer cette action une deuxième fois durant son tour.

Exemple : Kikuchiyo effectue l'action Combattre. Il pioche une carte Brigand de valeur 3 avec le symbole Ferme. Comme il ne dispose pas de ce symbole dans ses cartes déjà placées en défense, il choisit de placer la carte sur la gauche de son plateau. Ensuite, grâce à son talent, il pioche une nouvelle carte Brigand (valeur 2) et choisit de l'affronter et il la place sur la droite de son plateau.



### Kyuzo

Si Kyuzo pioche une carte Brigand dont la valeur est identique à une carte présente dans sa file de combat (c'est-à-dire à droite de son plateau), il peut la placer dans la Défausse.

Exemple : Kyuzo dispose de 3 cartes à droite de son plateau : une carte de valeur 2, une de valeur 4 et la dernière de valeur 2. Son voisin, Heihachi, pioche une carte de valeur 2 et lui la donne grâce à son talent. Kyuzo peut soit l'affronter, soit la mettre directement à la Défausse (comme sa valeur correspond à l'une de ces cartes présentes sur la droite de son plateau).



### Katsushiro

À chaque fois qu'il pioche une carte, il peut décider de la placer sous la pioche Brigand pour en piocher une nouvelle. Cependant, la seconde carte doit être obligatoirement conservée et jouée.



## Kiais des Samurais

Rappel : Un joueur n'est jamais contraint d'appliquer l'effet du Kiai de son Samurai. Dans certains cas, il ne sera pas possible de l'activer.



### Heihachi

Humain : il peut ajouter 1 Barricade au Village.  
Animal : il peut ajouter 1 Barricade au Village et il retire 1 marqueur Blessure sur un plateau Samurai (éventuellement lui-même).

Important : le nombre de Barricades en jeu ne peut jamais dépasser le nombre de Barricades initiales.



### Daisuke

Humain : il peut déplacer la dernière carte de la file de combat d'un Samurai (éventuellement la sienne) pour la donner à un autre Samurai (éventuellement lui-même). Ce Samurai peut la placer à gauche ou à droite de son plateau, selon la règle usuelle. Les Samurais concernés mettent à jour leur piste de combat en conséquence.  
Animal : il peut appliquer deux fois, l'un après l'autre, l'effet de son Kiai.



## Gorobei

**Humain :** il prend les 2 premières cartes de la pioche Brigand et les place dans la Défausse.  
**Animal :** il prend les 3 premières cartes de la pioche Brigand et les place dans la Défausse.

## Kanbei

**Humain :** il prend les 2 premières cartes de la pile d'Infiltrés et les place dans la Défausse.  
**Animal :** il prend les 3 premières cartes de la pile d'Infiltrés et les place dans la Défausse.

## Kikuchiyo

**Humain :** il peut défausser la dernière carte de la file de combat d'un Samourai (éventuellement la sienne). Le joueur concerné ajuste son pion Samourai sur sa piste de combat en conséquence.  
**Animal :** il peut appliquer deux fois, l'un après l'autre, l'effet de son Pouvoir.

## Kyuzo

**Humain :** un Samourai (éventuellement Kyuzo lui-même) peut donner son jeton Soutien à un autre Samourai (éventuellement lui-même).  
**Animal :** comme précédemment, mais il peut, en plus, ajouter une Barricade au Village.

**Précision :** Kyuzo n'a d'intérêt à utiliser son Kiai pour lui que dans le cas où il serait en mesure de l'activer grâce au « don » d'une carte par un autre joueur (durant le tour de cet autre joueur). En effet, s'il choisit de prendre un jeton Soutien pour lui-même durant son propre tour, il devra le rendre à la fin de son tour et ne pourra donc pas en profiter.

## Katsushiro

**Humain :** il peut révéler les 2 premières cartes de la pioche Brigand et les replacer dans l'ordre de son choix, face visible, sur le sommet de la pioche.  
**Animal :** il peut révéler les 3 premières cartes de la pioche Brigand et les replacer dans l'ordre de son choix, face visible, sur le sommet de la pioche.

## Pénalités des Brigands



Une Barricade est détruite (un jeton Barricade est retiré du Village). Si le Village ne possède pas de Barricades, une Ferme est détruite.



Le joueur subit une Blessure.



La première carte de la pioche est placée, sans être révélée, dans la pile d'Infiltrés.



Lors de son tour, le joueur ne peut pas placer de cartes Brigand à gauche de son plateau.



Lors de son tour, le joueur ne peut pas accomplir l'action Soutien. Mais, cela ne l'empêche de recevoir le Soutien d'autres joueurs.



Le joueur situé à gauche du Samourai pioche une carte Brigand et l'ajoute à sa file de combat. Il met à jour sa piste de combat en conséquence.



Le joueur situé à droite du Samourai pioche une carte Brigand et l'ajoute à sa file de combat. Il met à jour sa piste de combat en conséquence.

**Important :** Pour les 2 pénalités ci-dessus, les Talents des Samourais ne sont pas applicables. Il s'agit d'une carte de pénalité. Cependant, l'ajout d'une carte de pénalité peut éventuellement permettre à un joueur d'activer son Kiai, selon la règle usuelle.

## Pénalités des Chefs



Lors de son tour, le joueur doit obligatoirement effectuer l'action Passer.



Une carte de la Défausse est prise aléatoirement, puis elle est ajoutée à la pioche Brigand. Mélangez la pioche.



Lors de son tour, le joueur ne peut pas bénéficier de son Talent, ni de ceux des jetons Soutien en sa possession.



Le joueur doit mettre dans la Défausse une carte de son choix placée à gauche de son plateau.

**Précision :** Certains Chefs comportent 2 symboles pénalités. Les deux doivent être appliqués, mais l'ordre dans lequel ils sont appliqués est sans importance.

**Rappel :** Si un joueur ne peut pas appliquer la pénalité d'un Brigand (par exemple [flèche gauche]) alors que le joueur situé à sa gauche a passé), il prend une Blessure à la place.

## Foire Aux Questions

**Q : Peut-on compter les cartes restantes dans la pioche ?**  
**R :** Oui, à tout moment.

**Q : Les cartes de la Défausse sont-elles visibles ?**  
**R :** Oui, les joueurs peuvent les parcourir librement durant la partie.

**Q : Peut-il y avoir 2 marqueurs Blessure sur un même Samourai ?**  
**R :** Non, à aucun moment.

**Q : Peut-on soigner un Samourai animal sans marqueur Blessure pour le retourner du côté humain ?**  
**R :** Non, il est seulement possible de retirer les marqueurs Blessure.

**Q : Puis-je effectuer l'action Soutien si mon Samourai est le seul à ne pas avoir passé.**  
**R :** Non, il faut au moins un autre Samourai en jeu pour pouvoir effectuer l'action Soutien.

**Q : Grâce au soutien de Heihachi, je peux donner une carte paire à un Samourai voisin. Je pioche une carte paire, je la donne à mon voisin, en l'occurrence Daisuke, peut-il à son tour la donner à son autre voisin ?**  
**R :** Oui, les talents sont cumulatifs et un joueur peut appliquer le talent de son Samourai même si ce n'est pas son tour de jeu.

**Q : J'ai dépassé ma valeur de Kiai. Au début de mon tour, la pénalité de ma carte Brigand est une blessure. A ce moment-là, mon plateau Samourai est du côté humain et je dispose d'un marqueur Blessure. Je retourne donc mon plateau côté animal et retire le marqueur Blessure. Je replace mon pion Samourai qui se retrouve alors à nouveau sur ma piste de Combat. Dois-je tout de même passer ?**  
**R :** Non, l'action Passer est obligatoire si la valeur de Kiai est dépassée au moment de choisir son action et donc après l'application de la pénalité. Le passage au côté animal d'un Samourai peut éventuellement déclencher son Kiai.

## Notes de l'auteur

*Samurai Spirit* est librement inspiré de l'œuvre du cinéaste Akira Kurosawa, « Shichinin no Samouraï » (Les 7 Samouraïs). Comme dans le film, la gent féminine n'est que faiblement représentée dans le jeu, mais l'auteur espère que celle-ci ne lui en tiendra pas rigueur !

*Samurai Spirit* est un jeu assez technique et vous risquez certainement de perdre vos premières parties. Ne vous découragez pas et ne jouez en mode **Facile** que si vous estimez le mode **Normal** hors d'atteinte après plusieurs tentatives.

La difficulté des parties varie selon les Samouraïs en jeu et leur position relative à la table de jeu (ainsi que selon la composition de la pioche qui est aléatoire). N'hésitez pas à tester différentes configurations pour varier le plaisir et le challenge !

La variante pour jouer en solitaire ou à 2 joueurs peut éventuellement être appliquée aux parties à 3, 4, 5 ou 6 joueurs, ce qui aura pour effet de diminuer légèrement leur difficulté.