



Bushido Breaker

Allez-vous protéger votre shogun...ou mettre fin à son règne?

2-4 Joueurs | 12 Ans et + | 30-60 Minutes



Introduction

C'est la période Sengoku au début du XVIème siècle, dans un Japon féodal gravement compromis en raison des guerres incessantes entre les provinces. Votre empereur n'est qu'une figure de proue alors que le véritable pouvoir est détenu par le shogun. Mais plusieurs seigneurs désirent également s'accaparer du titre de shogun et puis, il y a vous...

Serez-vous le noble samouraï, suivant le code d'honneur Bushido, chargé de protéger votre shogun à tout prix? Comprenant la fragilité du gouvernement actuel et la méfiance envers les véritables motivations de ces Daimyos, vous devrez vous préparer prêt pour la tempête imminente.

Ou allez-vous choisir le clan des ninjas, ces mercenaires insaisissables, formés à l'art de l'espionnage et de l'assassinat? Dans ce cas, vous serez engagé par un traître Daimyo désirant faire exécuter le shogun. Vous devez vous faufiler dans la forteresse du shogun afin de mettre fin à ses jours et à tous ceux qui se trouvent sur votre chemin.

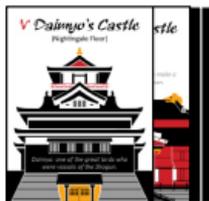
C'est à vous de protéger votre shogun ou d'en finir avec lui...

Aperçu du jeu

Bushido Breaker est un jeu de cartes de déductions et de mouvements cachés pour 2 à 4 joueurs. Dans ce jeu, deux clans s'affrontent, d'un côté les samourais défendant la forteresse du Shogun, de l'autre côté, les ninjas engagés pour mettre fin à son règne. Pour mener à bien cette mission, les ninjas devront désactiver les alarmes donnant accès à la chambre du maître ou éliminer tous les samourais. De leurs côtés, les samourais devront protéger le shogun en capturant ou éliminant les ninjas.

A chaque tour de jeu: le ninja choisira une carte action qu'il déposera face cachée devant lui. Ensuite, le samourai choisira à son tour une carte dévoilant l'action qu'il souhaite effectuer durant ce tour de jeu. Si l'action du samourai est un succès, le ninja dévoile sa carte dont l'action est automatiquement annulée. A l'inverse, si l'action du ninja est un succès, il défusse secrètement sa carte sans la dévoiler, ou la remet dans sa main s'il s'agit d'une carte à usage multiple.

Composantes



8 localisations | 44 cartes action | 8 cartes spéciales

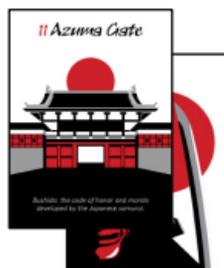
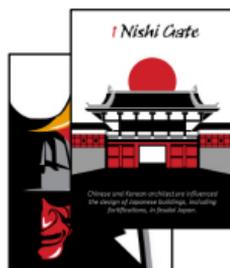
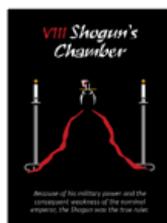


7 cartes samourai | 1 bloc-notes de suivi des actions (40 pages)

Mise en place pour 2 joueurs

Placer la carte Chambre du Shogun (Shogun's Chamber) sur la table et les cartes suivantes sous la chambre du shogun, dans l'ordre: Le corridor d'accès à la chambre du Shogun (Shogun's Corridor), le château du Shogun (Shogun's Castle) et le Jigoku Dojo. De chaque côté du Jigoku Dojo, placer une carte d'entrée (gate Nishi et Azuma). Ensuite, glisser partiellement une carte samouraï sous chacun des emplacements à l'exception de la chambre du Shogun.

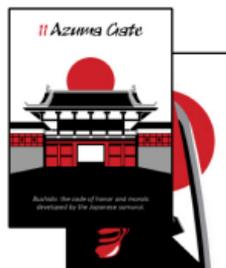
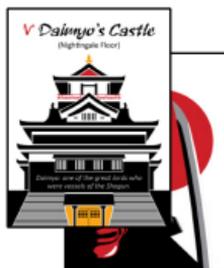
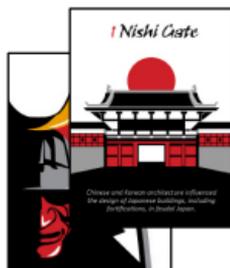
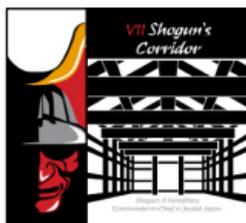
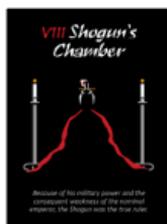
Voir ci-dessous:



Mise en place pour 3 ou 4 joueurs 4

Placer les cartes selon la configuration d'une partie pour 2 joueurs et déplacer la carte Jigoku Dojo à la gauche du château du Shogun (Shogun's Castle). À l'emplacement initial du Jigoku Dojo, placer le château du Daimyo (Daimyo's Castle). À la droite du château du Shogun, ajouter la salle à manger (Dinning Room). Finalement ajouter une carte samouraï sous chaque emplacement, à l'exception de la chambre du Shogun.

Voir ci-dessous :

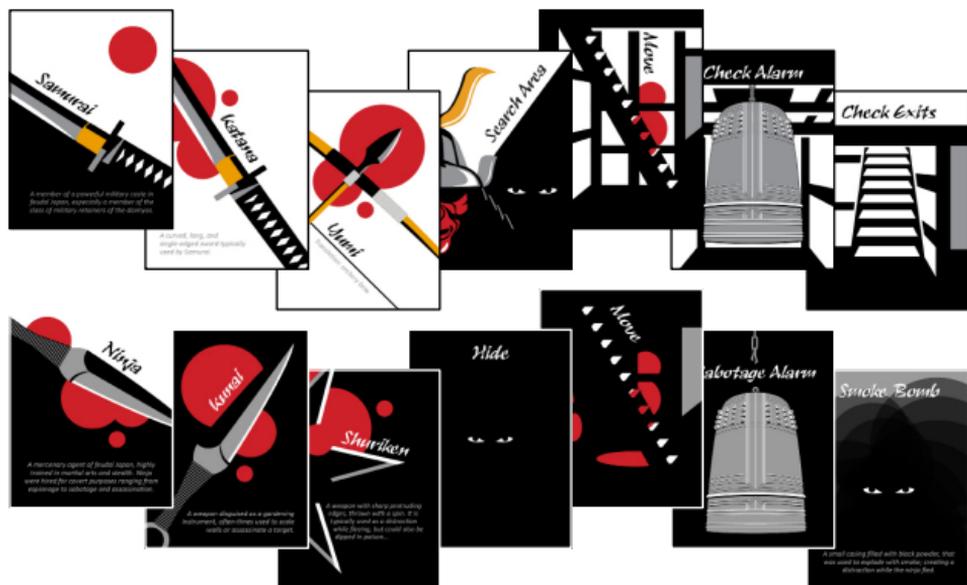


Mise en place des Cartes Action

Les cartes action sont les cartes qui demeureront dans votre main tout au long de la partie, jusqu'à leur défausse. Ces cartes (différentes pour les ninjas et les samouraïs) reflètent les habiletés pouvant être utilisées à chaque tour de jeu.

Pour des parties de 1 contre 1 ou 2 contre 2, chaque samouraï dispose de 5 cartes Katana, 2 cartes Yumi, 1 carte Recherche dans la Pièce (Search Room), 1 carte de Mouvement (Move), 1 carte de Vérification d'Alarme (Check Alarm) et 1 carte de Vérification des Sorties (Check Exits). Ensuite, chaque samouraï ajoute secrètement une carte spéciale de son choix. Pour plus de détails concernant les cartes spéciales, se référer à la page 10. Chaque ninja dispose de 5 cartes Kunai, 2 cartes Shuriken, 1 carte se Cacher (Hide), 1 carte se Déplacer (Move), 1 carte de Sabotage d'Alarme (Sabotage Alarm), et 1 carte Fumigène (Smoke Bomb). Pour terminer, chaque ninja ajoute secrètement une carte spéciale de son choix.

Dans une partie à 3 joueurs, il y a un seul ninja contre 2 samouraïs. Le ninja pourra donc ajouter 2 cartes spéciales et les samouraïs n'en reçoivent aucune.



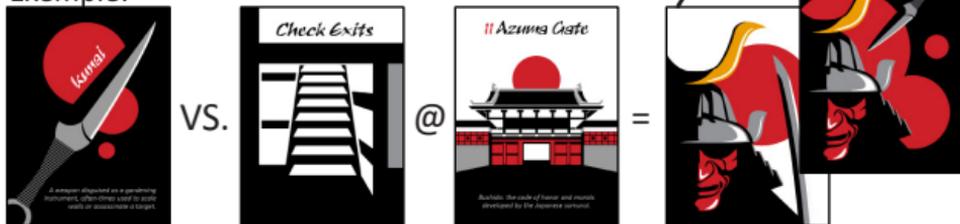
Jouer le rôle du Ninja

6

Comme ninja, vous devez choisir de débiter la partie à l'entrée Est (Azuma Gate) ou à l'entrée Ouest (Nishi Gate) sans le divulguer au samouraï. Sur le bloc-notes, indiquer secrètement votre choix et cocher la case de l'action sélectionnée lors de ce tour.

Pour votre premier tour, vous avez plusieurs options: 1) tuer le samouraï à votre emplacement avec votre Kunai. 2) tuer un samouraï situé dans une pièce adjacente orthogonale (et non diagonale) avec votre Shuriken. 3) Se cacher dans l'ombre de votre pièce (Hide) afin de confondre les samouraïs. 4) Se déplacer (Move) dans une pièce adjacente (orthogonale). 5) Désactiver l'alarme de la pièce (Sabotage Alarm). 6) Utiliser votre carte spéciale si possible. Lorsque vous avez sélectionné votre carte, déposez-la face cachée devant vous (et non sur la carte lieu de l'action).

Exemple:



Si votre action n'est pas contrée, vous pouvez exécuter l'action avec succès sans révéler votre carte. Si vous avez utilisé votre Kunai ou Shuriken pour assassiner un samouraï, retourner ou enlever la carte samouraï correspondante. Si vous avez été découvert (noticed), c'est-à-dire contré lors d'une action n'impliquant pas une arme, vous devez dévoiler votre carte action jouée lors de ce tour. Une case à cocher est disponible sur le bloc-notes à cet effet. Si vous êtes dans une impasse, sur le point de mourir ou d'être capturé (en étant découvert deux fois), vous pouvez utiliser votre fumigène (Smoke Bomb) pour annuler ce tour de jeu. Pour les cartes à utilisation limitée (comme la bombe fumigène), utiliser deux piles de défausse: une face visible pour les cartes ayant été identifiées (noticed) et une face cachée pour les autres cartes. Le samouraï peut en tout temps vérifier les cartes face visibles de la défausse.

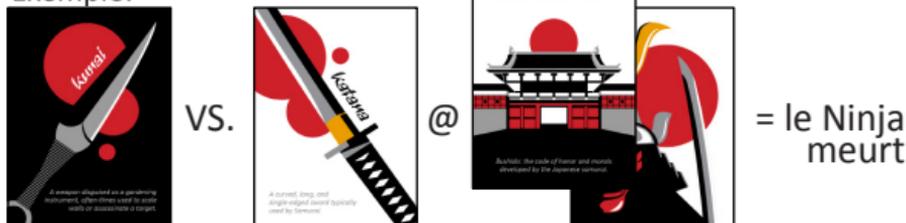
7 Jouer le rôle des Samouraïs

Pour débiter, choisissez lequel des samouraïs sera activé durant ce tour (1 action par samouraï, par tour); puis sélectionner la carte action qui sera utilisée par ce samouraï dans cette pièce.

Si deux personnes incarnent les samouraïs, attendez que le ninja dépose sa carte action avant de discuter de votre stratégie. Vous avez en main les cartes pouvant contrer presque toutes les actions des ninjas afin de les démasquer ou d'éliminer la menace.

Choisissez le samouraï que vous souhaitez utiliser en tentant de devinez par quelle entrée le ninja fera son apparition. Pour votre premier tour, vous avez plusieurs options : 1) Utiliser votre Katana pour contrer l'attaque du ninja (Kunai) dans cette pièce. 2) Vérifier le fonctionnement de l'alarme (Check Alarm) pour identifier si le ninja tente de saboter cette alarme. 3) Vérifier les sorties afin d'identifier un ninja qui tenterait de se déplacer (Move) 4) Chercher dans la pièce (Search Room) un ninja pouvant être caché (Hide). 5) Déplacer (Move) votre samouraï dans une pièce adjacente (orthogonale). Vous pouvez avoir plusieurs samouraïs dans une seule pièce. 6) utiliser votre carte spéciale, si possible.

Exemple:



Vous pouvez également choisir un samouraï situé dans une pièce adjacente à l'entrée (orthogonale) et utiliser le Yumi. Cette carte bloque une attaque de Shuriken pouvant être utiliser par le ninja, en plus de mettre fin à ses jours. Les cartes actions sont décrites plus en détails dans la prochaine section des règles.

Les Cartes Actions

Toutes les actions sont réalisées à votre localisation ou dans une pièce adjacente (octogonale). Les cartes à utilisation unique doivent être défaussées après usage, même si l'action n'a pas été couronnée de succès. Les cartes à usages multiples sont remises dans votre main après utilisation et peuvent être réutilisées (sous certaines conditions).

Ninja	Samouraï
Kunai (Utilisation unique): tue un samouraï présent dans la même pièce	Katana (Utilisation unique): bloque une attaque de Kunai et tue ce ninja présent dans la même pièce. Bloque également une attaque de Shuriken dont il est la cible mais ne permet pas de tuer ou d'identifier le ninja.
Sabotage Alarm (Utilisation multiple): Retourner la carte du lieu dont l'alarme a été désactivée afin d'identifier le sabotage.	Check Alarm (Utilisation multiple): identifie le ninja (noticed) et annule la tentative de sabotage d'alarme dans cette pièce.
Move (utilisation multiple): permet de déplacer un ninja vers une pièce adjacente. Cette action ne peut être utilisée qu'un maximum de deux fois successivement.	Check Exits (utilisation multiple): identifie (noticed) un ninja quittant la pièce. Le Ninja devra obligatoirement dévoiler sa destination.
Shuriken (utilisation unique): tue un samouraï présent dans une pièce adjacente	Yumi (utilisation unique): bloque une attaque de Shuriken en sa direction et tue son assaillant, le ninja
Hide (utilisation multiple): rester caché dans la pièce. Cette action ne peut être utilisée qu'un maximum de deux fois successivement.	Search Room (utilisation multiple): Identifie (noticed) un ninja caché dans la même pièce.
Smoke Bomb (utilisation unique): à utiliser après votre action si vous êtes sur le point d'être capturé ou tué.	Move (utilisation multiple): Permet de déplacer un samouraï vers une pièce adjacente. Le déplacement permet également d'éviter une attaque de Shuriken.

Les Cartes Spéciales

La carte Déplacement en diagonal (Move Diagonally) est le seul moyen de réaliser une action dans une pièce située en diagonale.

Ninja	Samouraï
<p>Shurikens (utilisation unique): lancer deux Shurinkens en direction de deux pièces adjacentes. Les deux samouraïs visés peuvent bloquer l'attaque avec un Yumi ou une esquive en se déplaçant.</p>	<p>Renforcements (utilisation unique): Le renforcement permet d'ajouter 2 samouraïs supplémentaires sur n'importe quelle localisation, sauf la chambre du Shogun. Cette action n'est possible que lorsqu'il reste 4 samouraïs ou moins en jeu et est jouée entre deux tours de jeu.</p>
<p>Move Diagonally (deux utilisations): Permet de déplacer un ninja vers une pièce située en diagonale. Cette action peut être contrée par l'action de vérification des sorties (Check Exits)</p>	<p>Repair Alarms (utilisation unique): Permet de réparer jusqu'à deux alarmes sabotées. Cette action est réalisée entre deux tours de jeu.</p>
<p>Blowgun (utilisation unique): lancer une flèche empoisonnée à un samouraï présent dans la pièce. Le samouraï mourra à la fin du prochain tour. Cette attaque ne peut pas être bloquée.</p>	<p>Showdown (utilisation unique): Lorsque seulement 2 samouraïs sont encore vivants, regrouper les samouraïs dans le corridor du Shogun et enlever toutes les autres pièces. Le ninja devra tuer les deux derniers samouraïs pour gagner la partie. Cette action est réalisée entre deux tours de jeu.</p>
<p>Metsubushi (utilisation unique): si vous utilisez votre Kunai et que l'attaque est contrée par le samouraï avec son Katana, sortez cette carte pour éliminer le samouraï et empêcher la contre-attaque.</p>	<p>Revelation (utilisation unique): à n'importe quel moment entre deux tours de jeu, forcer le ninja à vous dévoiler les 4 dernières actions inscrites sur le bloc-notes.</p>

Gagner ou Perdre

Il y a deux possibilités de victoire pour le ninja :

- Tuer tous les samouraïs, laissant le Shogun sans défense, une cible facile.
- En sabotant les alarmes (3 alarmes pour une partie à 2 joueurs, 5 alarmes de 3 à 4 joueurs) et en se déplaçant dans la chambre du Shogun.

Il y a également deux possibilités de victoire pour les samouraïs:

- Tuer tous les ninjas
- Identifier la présence des ninjas deux fois.

Instructions Supplémentaires

- Si vous faites une partie à 4 joueurs, les deux ninjas peuvent être dans la même pièce, ou dans des endroits différents. Les samouraïs peuvent discuter de leur stratégie, mais pas les ninjas qui doivent demeurer silencieux.
- Lorsque le ninja se déplace dans une pièce avec un Nightingale Floor (Shogun's Castle ou le Daimyo's Castle), le plancher grince, le ninja doit le faire savoir en imitant le bruit : {CRiiiC}.
- Le samouraï dispose d'une seule pile de défausse (face visible) pour les cartes à utilisation unique

Circonstances Spéciales

- Lorsque deux ninjas attaquent le même samouraï ou déclare une même action dans la pièce (ex : sabotage d'alarme) et que le samouraï réussit à contrer l'action, les deux actions des ninjas sont contrées.
- Si un samouraï bloque une action d'un ninja mais que l'autre ninja réussit une attaque contre ce dernier, l'action du samouraï est annulée et ce dernier est assassiné.
- S'il reste seulement un samouraï en vie et deux joueurs incarnent les samouraïs, les deux joueurs combinent leurs cartes actions et déterminent ensemble les actions du dernier samouraï.
- Le ninja dispose d'un maximum de tour pour réaliser sa mission. Lorsqu'il remplit sa dernière case du bloc-notes sans avoir atteint son objectif, c'est un échec.

Crédits

Les personnes suivantes ont rendu ce jeu possible:

Concepteur et artiste : Zach White

Collaborateurs : Mai, Miguel, James, Erin, et Gerald

Collaborateurs français :

Martin Montreuil, La Société des Jeux et GOV

Pour plus d'information à propos de la compagnie, visitez: zachandwhite.com

Bushido Breaker est un ©2017 ZachandWhite
Tous droits réservés



zach & white