

Le Château Blanc Matcha

⚙️ Shei S. & Isra C. 🎨 Joan Guardiet

姫路城

La cérémonie du thé est au cœur de la culture japonaise. Elle est l'essence même des concepts les plus essentiels et les plus élémentaires d'hospitalité et de respect, et l'un des piliers de la philosophie zen. Les Japonais croient que le thé, venu de Chine au XIII^e siècle, résolvait les problèmes de santé des moines bouddhistes qui le buvaient. À travers les âges, la cérémonie du thé a évolué. Elle a offert aux samouraïs un moment de calme, loin du chaos des champs de bataille. L'influence du maître de thé Sen no Rikyu l'a ensuite transformée en un moyen habile de montrer son statut. Puis, elle est devenue un espace de culture, de religion et de négociation politique pour la nation japonaise.

Avoir des membres de votre clan bien placés au sein du Chashitsu (la maison du thé) vous aidera à atteindre un plus haut degré d'influence au sein de la cour du château de Himeji.

MATÉRIEL

Général :

- 1 extension du plateau principal
- 1 pont vert
- 5 dés verts
- 16 pièces
(12 pièces de valeur 1
et 4 pièces de valeur 5)
- 8 tuiles Nénuphar
- 10 tuiles Cérémonie
- 4 tuiles Terrain
- 4 tuiles Points de clan +120 / +160

Pour les joueurs :

- 4 domaines personnels
- 20 geishas
(5 de chacune des 4 couleurs)
- 4 marqueurs Chasen

39 cartes d'extension :

16 cartes Matcha

- 8 cartes
Calligraphie



- 8 cartes
Ikebana



5 cartes de départ

- 2 cartes
Action de départ
- 3 cartes
Ressource de départ



9 cartes Château

- 3 cartes
1^{er} niveau
- 3 cartes
2^e niveau
- 3 cartes
3^e niveau



6 cartes Jardin

- 3 cartes Jardin végétal
- 3 cartes Jardin minéral



*Le fouet, les bols, l'eau chaude... et le thé. Avant tout, le thé.
Tout est prêt pour commencer la cérémonie.*

Avant de mettre en place le jeu, mélangez toutes les cartes de cette extension dans leurs paquets respectifs.

Mélangez également les 4 tuiles Terrain avec celles du jeu de base.

- ▶ **ASTUCE :** Toutes les cartes et tuiles de l'extension sont marquées du symbole ☼ afin que vous puissiez facilement les écarter si vous préférez jouer sans l'extension.
- ▶ **ASTUCE :** S'il s'agit de votre première partie avec l'extension *Matcha*, utilisez la tuile Terrain ci-contre pour le terrain le plus bas (celui qui coûte 1 fer).



Procédez à la mise en place normale du jeu, à deux exceptions près : utilisez les plateaux Domaine personnel de l'extension au lieu de ceux du jeu de base et ne choisissez pas (pour le moment) une paire de cartes de départ.

MISE EN PLACE DE L'EXTENSION :

1 Placez l'extension du plateau le long du bord inférieur du plateau principal, puis :

- A** Par-dessus la rivière, placez le pont vert avec dessus autant de dés que le **nombre de joueurs + 1** (l'exemple ci-dessous illustre la mise en place d'une partie à 3 joueurs).
- B** Placez dans l'étang 3 tuiles Nénuphar au hasard.
- C** Mélangez séparément les paquets de cartes Ikebana et Calligraphie et placez-les, face visible, sur leurs emplacements respectifs. À 2 joueurs, n'oubliez pas de retirer du paquet les cartes marquées d'un ♦.

D Mélangez les tuiles Cérémonie et placez-les, au hasard, sur ces emplacements :

- D1** 3 tuiles dans la maison du thé, face jaune visible.
- D2** 1 tuile sur le bord de l'étang, face bleue visible.



2 Mélangez les tuiles Cérémonie restantes et placez-en 1, au hasard, sous chaque paire de cartes Départ, face bleue visible, comme illustré ci-dessous.



3 Placez les geishas de votre couleur sur votre plateau Domaine et votre marqueur Chasen (fouet à thé japonais) sur 0.

4 Maintenant, comme dans le jeu de base, dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit une paire de cartes de départ et prend la tuile Cérémonie associée qu'il place dans l'emplacement dédié, à droite de son plateau Domaine.



Vous êtes désormais prêts à jouer au *Château Blanc* avec l'extension *Matcha* !

Déroulement de la partie

La partie se divise toujours en 3 manches, au cours desquelles chaque joueur joue désormais **4 tours**. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué **4 tours chacun** et qu'il reste un total de **4 dés** sur les ponts.



Nouveaux emplacements

Le Château Blanc : Matcha introduit un nouveau pont et des dés de couleur verte, deux nouvelles zones sur l'extension du plateau principal, ainsi qu'une option supplémentaire sur vos plateaux Domaine personnel.

LES CHAMPS DE THÉ

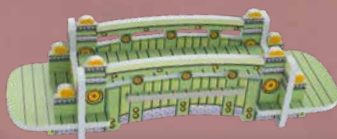


LES FAUBOURGS DE HIMEJI



LE DOMAINE PERSONNEL

LE PONT VERT



Cela fait longtemps que nous ne sommes pas allés à l'étang. Son eau est transparente au printemps et on peut y contempler la danse des carpes koïs.

Le pont et les dés verts fonctionnent comme les 3 autres couleurs. Lorsqu'un des dés verts est pris du côté gauche du pont, le joueur bénéficie de la récompense Lanterne, comme toujours.



N'importe quels dés de couleur, y compris les dés verts, peuvent être placés sur les nouveaux emplacements du plateau (les champs de thé et les faubourgs de Himeji).

Les dés verts peuvent également être placés sur les puits, au-delà des remparts et dans votre domaine personnel sur la rangée associée au dé vert. En revanche, puisqu'il n'y a pas de tuiles de couleur verte dans le château, les dés verts ne peuvent pas y être placés.



LES CHAMPS DE THÉ

2 JOUEURS 

Ces landes vertes abritent un petit refuge dont les murs en terre cuite et les fenêtres en papier cachent un havre de tranquillité où se détendre l'esprit, et discuter discrètement de sujets politiques.

Vous pouvez placer des dés de **la couleur de votre choix** sur ces deux emplacements et pouvez empiler jusqu'à 2 dés sur chacun d'eux (sauf lors d'une partie à 2 joueurs).

Lorsque vous placez un dé ici, vous effectuez une action Geisha, décrite page 7.



Vous placez un dé noir de valeur 1, provenant du côté gauche du pont, sur un dé blanc de valeur 4 déjà présent dans les champs de thé. Après avoir payé 3 pièces et obtenu la récompense Lanterne, vous effectuez l'action Geisha.

LES FAUBOURGS DE HIMEJI

2 JOUEURS 

Au-delà des remparts du château se trouve le han (ou « fief ») du Daimyo, dans lequel sont installées deux écoles d'arts japonais, enseignant les secrets de l'ikebana et de la calligraphie.

Vous pouvez placer des dés **de la couleur de votre choix** sur ces deux emplacements et pouvez empiler jusqu'à 2 dés sur chacun d'eux (sauf lors d'une partie à 2 joueurs).

↳ Lorsque vous placez un dé ici, vous pouvez effectuer les actions des 2 rideaux à droite de l'emplacement choisi, **dans l'ordre de votre choix**.



Vous placez un dé corail de valeur 2 sur l'emplacement du bas. Vous payez 3 pièces (la valeur imprimée est de 5) et choisissez d'abord de dépenser 1 sceau Daimyo pour effectuer une action Jardinier, puis gagnez 2 fers.

Always Board
NEVER BORED



LES DOMAINES PERSONNELS



Tout comme il existe des emplacements pour les dés corail, noirs et blancs, il y a maintenant une quatrième option pour placer un dé vert. Les règles de placement sont les mêmes que celles du jeu de base. Lorsque vous placez un dé ici, en plus de gagner les ressources indiquées dans cette rangée, vous pouvez payer 1 sceau Daimyo pour effectuer l'action de la tuile Cérémonie choisie lors de la mise en place.



En plaçant un dé vert de valeur 3 et en payant 3 pièces, vous recevez 3 chasens, 2 pièces et 1 ressource de votre choix (hors chasens).

De plus, en payant 1 sceau Daimyo, vous pouvez effectuer l'action Jardinier et gagner 1 point de clan.



Important : Cette icône ne vous permet PAS d'activer la rangée du dé vert sur votre domaine. Les seuls dés de couleurs qui y sont représentés sont les dés blancs, corail et noirs.



Geishas et chasens



Le Château Blanc : Matcha introduit un nouveau type de membre du clan, les geishas, ainsi qu'une nouvelle ressource, les fouets à thé japonais appelés « chasens ». Les geishas se baladent dans le jardin du thé. À partir de l'entrée du jardin, elles pourront soit se rendre au bord de l'étang, soit marcher le long du chemin de thé, pour se rendre à la maison du thé. Les ressources qui leur permettent d'avancer vers l'étang ou la maison sont les chasens.

Sceaux Daimyo

Il existe une nouvelle façon de dépenser les sceaux Daimyo : à tout moment, vous pouvez payer 2 sceaux Daimyo pour gagner une ressource de votre choix ou un chasen (comme indiqué sur votre plateau Domaine).



Important : L'icône ci-contre ne vous permet jamais d'obtenir un chasen. Les seules ressources qui y sont représentées sont la nourriture, le fer et la nacre. L'icône indiquant que vous gagnez un chasen est celle-ci.



NEVER BORED



GEISHAS

2/5



Comme pour les courtisans, une action Geisha vous permet d'effectuer jusqu'à 2 actions différentes (soit juste l'une d'entre elles, soit les deux une fois chacune, même en utilisant des pions Geisha différents) :

A 2



Accéder au jardin du thé : Prenez le pion Geisha le plus à gauche sur votre plateau Domaine, puis affectez-le à l'emplacement Entrée du jardin du thé en payant 2 pièces. Il n'y a aucune limite au nombre de geishas pouvant être placées sur l'entrée du jardin du thé.

ET/OU

B > / >>



Arpenter le chemin du thé : Prenez l'une de vos geishas qui se trouvent dans le jardin du thé et payez 2 ou 5 chasens pour y avancer de 1 ou 2 cases. **Ce déplacement ne peut pas être réparti entre plusieurs geishas et doit être effectué en une seule fois.**

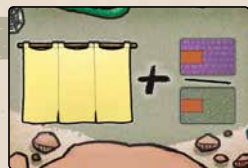
- **Depuis l'entrée,** les geishas peuvent soit accéder au bord de l'étang, soit accéder au chemin du thé, qui mène à la maison du thé. Une fois qu'elles ont choisi une direction, elles ne peuvent plus en changer.
- Il n'y a aucune limite au nombre de geishas (quels que soient leurs clans) pouvant occuper une même case sur le chemin du thé.
- En revanche, **il ne peut y avoir qu'une seule geisha de chaque clan au bord de l'étang.**
- **Dans chacune des 3 salles de la maison du thé, chaque clan ne peut avoir que 2 geishas maximum.**

Après s'être déplacée, une geisha peut effectuer les actions suivantes, comme indiqué sur la case où elle termine son déplacement :



BORD DE L'ÉTANG

Si vous choisissez de déplacer une geisha vers la gauche, son voyage se terminera ici **A**. À son arrivée, elle peut effectuer l'action Étang, qui octroie 3 récompenses Nénuphar **OU** payer 3 pièces pour effectuer l'action de la tuile Cérémonie.



FAUBOURGS DE HIMEJI

Prenez, au choix, la première carte du paquet Ikebana ou Calligraphie dans les faubourgs de Himeji. Effectuez l'action indiquée sur le **rideau jaune** de cette carte, puis **placez-la directement** dans votre zone Lanterne (sur la face appropriée).

Les cartes Ikebana et Calligraphie ne sont jamais placées sur l'emplacement réservé aux cartes Action de votre plateau Domaine.



Important : S'il s'agit de la dernière carte d'un paquet, vous effectuez l'action du rideau jaune, mais vous ne prenez pas la carte. Les étapes restantes sont ignorées.

Always Board
NEVER BORED



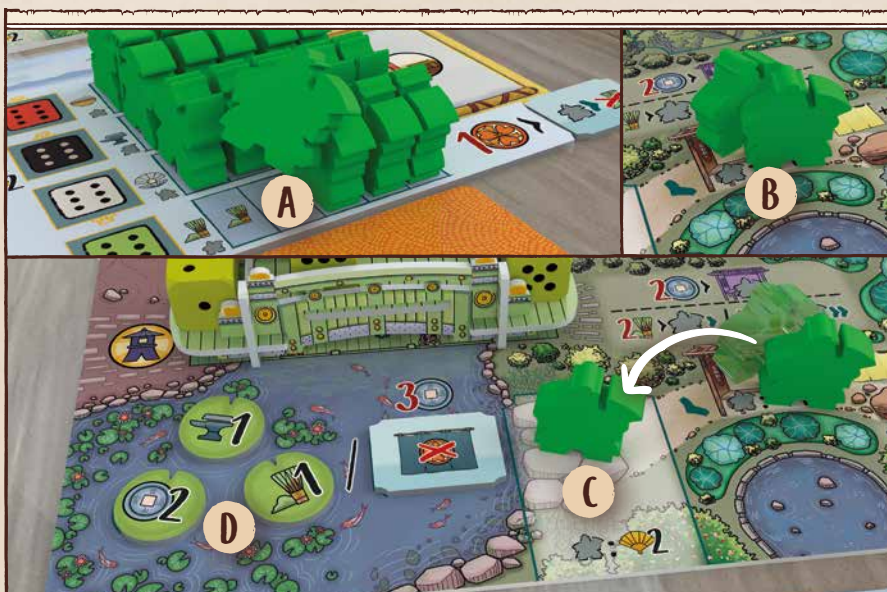
FAUBOURGS DE HIMEJI

Effectuez l'action indiquée sur le rideau bleu de la première carte du paquet Ikebana ou Calligraphie dans les faubourgs de Himeji.



MAISON DU THÉ

Si votre geisha achève son voyage dans la maison du thé, vous choisissez la salle dans laquelle vous la placez (parmi les 3 disponibles) et effectuez l'action indiquée sur la tuile Cérémonie de cette salle. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 de vos geishas dans une même salle de la maison du thé. Chaque salle octroie une récompense différente en fin de partie (voir page 11).

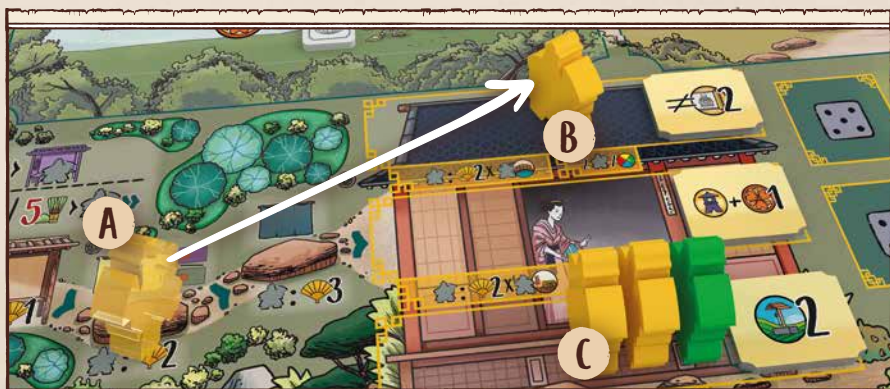


Le joueur vert effectue l'action Geisha : il prend la geisha disponible la plus à gauche sur son plateau Domaine A et prend 2 pièces pour la placer à l'entrée du jardin du thé, où il a déjà une geisha B. Ensuite, il prend un chasen pour la déplacer au bord de l'étang C. Lorsqu'elle y arrive, il leur gagne le jeu de la géisha : l'énuphar (2 pièces, 1 chasen et 1 fer) D, puis il lui a pas, au moment où sa geisha arrive, les 3 pièces nécessaires pour effectuer l'action de la suite Cérémonie.

NEVER BORED



Plus tard, le joueur vert effectue à nouveau l'action, mais cette fois-ci, il ne paie pas 2 pièces pour placer une nouvelle geisha. Il décide de payer 2 chasens pour avancer de 1 case sur le chemin du thé, vers la maison du thé (il ne peut pas aller à l'étang puisqu'il y a déjà une geisha de sa couleur) **A**. En atteignant la première case, le joueur choisit de prendre la carte Ikebana qui lui rapporte 4 pièces **B**. La carte est ensuite placée directement dans sa zone Lanterne **C**.



À un autre moment de la partie, le joueur jaune paie 5 chasens pour déplacer sa geisha de 2 cases sur le chemin du thé **A** et entre ainsi dans la maison du thé. Il place sa geisha dans la salle la plus haute de la maison. Grâce à la cérémonie qui s'y trouve, il obtient la récompense de 2 actions. Il prend également la carte (différente) dans le château **B**. Le joueur jaune ne peut plus choisir la salle la plus basse de la maison **C**, car il a déjà atteint le nombre maximum de geishas de sa couleur dans cette salle.

NEVER BORED

FIN D'UNE MANCHE

Désormais, la fin de la manche **est déclenchée lorsque, après le tour de n'importe quel joueur, il ne reste plus que 4 dés** au total sur l'ensemble des ponts, y compris le pont vert.

- 1 **Nouvel ordre du tour** : Il est déterminé de la même manière que dans le jeu de base.
- 2  **Jardins** : Leur résolution est identique à celle du jeu de base, mais vous devez également prendre en compte le pont vert.

L'ÉTANG

S'il reste des dés verts, tout joueur qui a une geisha au bord de l'étang peut gagner les 3 récompenses Nénuphar ou, en payant 3 pièces, effectuer l'action de la tuile Cérémonie.

Les actions des jardins et de l'étang peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. En d'autres termes, l'étang est résolu comme s'il s'agissait d'un jardin.



À la fin de la manche, le joueur vert et le joueur rouge peuvent chacun gagner 3 récompenses Nénuphar ou, en payant 3 pièces, effectuer l'action de la tuile Cérémonie, ce qui leur permet d'avancer une geisha déjà présente dans le jardin du thé sans payer de chasen. Le joueur rouge peut également effectuer une action sur fond clair de n'importe quelle carte du château, puisqu'il y a un jardinier rouge dans le jardin du pont noir. Le joueur jaune, lui, ne gagne que 3 pièces.

- 3 **Préparation de la manche suivante** : Résolez cette étape de la même manière que dans le jeu de base, en tenant compte, bien entendu, des dés verts.

FIN DE LA PARTIE

Une fois de plus, tous se réunissent dans la cour d'hiver pour discuter des projets pour l'année à venir. Mais avant cela, chacun s'assoit autour d'un bol de thé, en signe d'apaisement envers le Daimyo.

À la fin de la troisième manche, après avoir établi le nouvel ordre du tour, les derniers points de clan sont décomptés. Les modifications suivantes sont apportées au décompte du jeu de base. Pour vous éviter d'avoir à consulter deux livres de règles, nous avons repris ici les étapes de base en y incluant les nouveaux éléments (indiqués par ce symbole ☛) :

1 Décompte des ressources restantes :

- A. Pour chaque groupe de 5 pièces et/ou sceaux Daimyo en votre possession, gagnez 1 point de clan (arrondi à l'inférieur).
-  B. Pour chaque ressource (nourriture, fer, nacre et chasen) dont il vous reste entre 3 et 6 unités, gagnez 1 point de clan. S'il vous reste 7 unités d'une ressource, vous gagnez 2 points de clan.

2 Décompte du passage du temps :

- A. Si votre marqueur Influence a atteint la deuxième saison, gagnez 3 points de clan. S'il a atteint la troisième saison, gagnez 6 points de clan. Si vous avez atteint la quatrième saison, gagnez le nombre de points indiqué au-dessous de la case occupée par votre marqueur (entre 10 et 15 points de clan).

3 Décompte des membres du clan :

- A.  :  X **Dans le château** : Chaque courtisan qui se trouve dans le château vous rapporte des points de clan en fonction de l'endroit où il se trouve :

- 1 point de clan s'il se trouve aux portes.
- 3 points de clan s'il se trouve au premier étage (Intendants).
- 6 points de clan s'il se trouve au deuxième étage (Diplomates).
- 10 points de clan s'il se trouve au troisième étage (Daimyo).

- B.  :  1 /  2 X   **Sur les terrains d'entraînement** : Gagnez des points de clan pour chaque terrain. Pour cela, multipliez la valeur totale de vos guerriers sur ce terrain par le nombre de courtisans que vous avez à l'intérieur du château (pas aux portes) : chaque guerrier a la valeur indiquée sur le terrain qu'il occupe en fonction de ces icônes.

- C.  :  X **Dans les jardins** : Chaque jardinier rapporte à son clan le nombre de points de clan indiqué sur la carte qu'il occupe.

-  D.  :  X  2 X  /  /  **Dans le jardin du thé** : Une geisha peut rapporter des points de différentes manières :

- 2 points de clan si elle se trouve au bord de l'étang.
- 1 point de clan pour chaque geisha qui se trouve à l'entrée du jardin du thé.
- 2 points de clan pour chaque geisha qui se trouve sur la première case du chemin du thé.
- 3 points de clan pour chaque geisha qui se trouve sur la deuxième case du chemin du thé.
- 2 points de clan pour chaque jardinier, guerrier ou courtisan (y compris ceux aux portes) que vous avez sur le plateau pour chacune de vos geishas se trouvant respectivement dans la salle la plus haute, la salle médiane ou la salle la plus basse de la maison du thé. Les geishas qui se trouvent au bord de l'étang ou sur le chemin du thé ne sont pas prises en compte pour le décompte des salles.



Le décompte des geishas du joueur rouge est résolu ainsi : 2 points de clan pour la geisha au bord de l'étang + 2 points de clan pour la geisha sur la première case + 12 points de clan (car il a 3 jardiniers) + 8 points de clan (car il a 3 courtisans dans le château et 1 aux portes) = total : 25 points de clan.

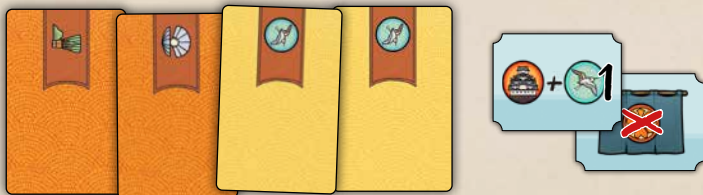
Le joueur ayant cumulé le plus de points de clan remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur le plus haut dans l'ordre d'entrée parmi les joueurs concernés l'emporte. Si les joueurs dépassent 120 points de clan, ils défaussent leur tuile +40 / +80 et prennent leur tuile +120 / +160.

LA VISITE DU CLAN TOKUGAWA - MODE SOLO

Mise en place spéciale

Procédez de la même manière que pour le mode Solo du jeu de base, avec les ajustements suivants :

1. Piochez 2 cartes Ressource de départ, 2 cartes Action de départ ainsi que 2 tuiles Cérémonie (face bleue visible) et choisissez-en une de chaque.



2. Ajoutez les 3 nouvelles cartes Solo aux autres cartes Solo et mélangez-les.



Déroulement de la partie

Le jeu Solo de l'extension *Matcha* se joue de la même manière que celui du jeu de base, exception faite de l'entrée en jeu des pions Geisha et des dés verts.

Si votre adversaire doit perdre de l'argent, des points et/ou reculer sur la piste Passage du temps et qu'il ne peut pas le faire, il perd simplement tout ce qui est possible, même si ce montant est de 0.

Le chemin du thé



Si l'une des geishas de l'adversaire atteint cette position et qu'il y a suffisamment de cartes, vous choisissez quelle carte défausser entre la première carte Ikebana du plateau et la première carte Calligraphie du plateau.



Si l'une des geishas de l'adversaire atteint la maison du thé, elle doit être placée dans la salle qui lui rapporte le plus de points de clan à ce moment-là. Si elle a plusieurs possibilités, vous choisissez la première.

Quoi qu'il en soit, si il n'est pas possible d'effectuer l'une des actions de déplacement de la geisha, votre adversaire gagne un nombre de points de clan égal au numéro de la manche en cours, comme à l'accoutumée.

Icônes du mode Solo



- › Lorsque vous placez un dé vert de votre adversaire dans les champs de thé, placez-le en priorité sur l'emplacement de gauche ou, s'il est occupé, sur celui de droite. Si aucun des deux n'est disponible, déplacez le dé vers le puits, comme à l'accoutumée.



- › Déplacez une geisha de la réserve de votre adversaire à l'entrée du jardin du thé.
- › Dans cet ordre :
- Votre adversaire perd 3 points de clan.
 - **Vous choisissez 1 geisha de votre adversaire, différente de celle placée à l'étape précédente**, et l'avancez de 1 case sur le chemin du thé (vous pouvez choisir le bord de l'étang si cela est possible).

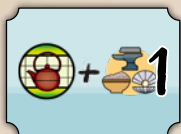


- › Déplacez une geisha de la réserve de votre adversaire directement sur la première case du chemin du thé. Comme à l'accoutumée, défaussez une carte Ikebana ou Calligraphie de votre choix.
- › Dans cet ordre :
- Votre adversaire perd toutes les pièces qu'il a accumulées jusqu'à présent.
 - **Vous choisissez 1 geisha de votre adversaire, différente de celle placée à l'étape précédente**, et l'avancez de 1 case sur le chemin du thé (vous pouvez choisir le bord de l'étang si cela est possible).

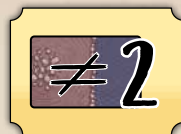


- › Déplacez une geisha de la réserve de votre adversaire directement sur la deuxième case du chemin du thé.
- › Votre adversaire recule de 2 cases sur la piste Passage du temps. Si cela coïncide avec votre position, laissez le marqueur de votre adversaire sur le vôtre.

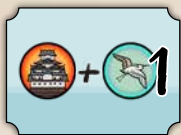




Effectuez l'action Geisha ET gagnez 1 ressource de votre choix (hors chasen), dans l'ordre de votre choix.



Gagnez les récompenses de 2 cartes Jardin minéral différentes, même si vous n'avez pas de jardinier sur ces cartes.



Effectuez l'action Courtisan ET avancez de 1 case votre marqueur Influence sur la piste Passage du temps, dans l'ordre de votre choix.



Gagnez les récompenses Lanterne de votre plateau Domaine ET 1 sceau Daimyo, dans l'ordre de votre choix.



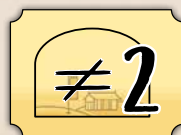
Effectuez une action sur fond **sombre** de n'importe quelle carte dans le **château** sur le plateau principal ET recevez 1 pièce, dans l'ordre de votre choix.



Gagnez la récompense de 2 actions sur fond **clair** de n'importe quelles cartes (différentes) dans le **château** sur le plateau principal.



Effectuez **1** des 2 actions sur fond bleu des tuiles Terrain.



Gagnez les deux récompenses visibles sur fond jaune des tuiles Terrain.



Effectuez l'action Jardinier ET gagnez 1 point de clan.



Gagnez 4 points de clan.





Effectuez l'action Guerrier ET gagnez 2 pièces, dans l'ordre de votre choix.



Gagnez 7 pièces.



Avancez de **1 case** l'une de vos geishas qui est déjà dans le jardin du thé, sans payer de chasen.



Effectuez 2 fois l'action Puits, comme si vous y aviez placé un dé de valeur 1.



Effectuez l'action Ascension sociale sur un courtisan **pour 1 seul niveau** sans payer de nacre.



Gagnez 4 sceaux Daimyo.



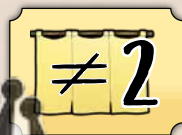
Effectuez une action associée à une tuile Dé qui se trouve dans le château sur le plateau principal.



Gagnez 2 fois les 3 récompenses Nénuphar de l'étang.



Effectuez l'action du rideau bleu sur l'une des cartes des faubourgs de Himeji sans payer de sceau Daimyo.



Gagnez les deux récompenses visibles sur les rideaux jaunes des cartes des faubourgs de Himeji.



Annexe : icônes Malcha



Effectuez une action Geisha (voir page 7).



Gagnez les 3 récompenses Nénuphar de l'étang. Cette icône ne vous permet pas d'effectuer l'action de la tuile Cérémonie.



Gagnez cette quantité de chasens (max. 7 - toute quantité au-delà est ignorée).



Effectuez une action sur fond **sombre** de n'importe quelle carte **dans le château** sur le plateau principal.



Effectuez **les deux actions** sur 1 des deux cartes des faubourgs de Himeji, dans l'ordre de votre choix.



Effectuez l'action du rideau **jaune** sur l'une des cartes des faubourgs de Himeji.



Effectuez l'action du rideau **bleu** sur l'une des cartes des faubourgs de Himeji, sans payer de sceau Daimyo.



Effectuez l'action indiquée OU l'action Geisha.

Crédits

Auteurs : Sheila Santos et Israel Cendrero

Illustrateur : Joan Guardiet

Éditeur : David Esbrí

Design des pions et éléments en carton, rendus 3D : BG FX

Relecture : Jaume Muñoz

Conseiller culturel : Nobuaki Takerube

Graphisme et mise en page : Meeple Foundry

Chef de projet de la version française : Guillaume Dejonghe

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Robin Leplumey

Graphisme version française : Vincent Mougenot



www.devirgames.com



iello.fr

Remerciements des auteurs

Nous tenons à remercier toutes les personnes qui, à travers le monde, ont apprécié, joué, partagé et expliqué *Le Château d'Alanya*. Sans votre enthousiasme, cette extension n'existerait pas. Nous tenons également à remercier nos testeurs, bénévoles, toujours aussi volontaires, car sans eux, il n'aurait pas été possible d'avoir cette extension. Nous soulignons également exprimer notre reconnaissance à nos amis, Joan et Samu (Meeple Foundry) pour avoir, une fois de plus, rendu ce travail très complexe infiniment plus facile : c'est un plaisir, un honneur et un privilège de travailler avec vous.