

IKI = ON COMMERCE DANS EDO

1) BUT

On doit récupérer le maximum de PV, nommé ici IKI et symbolisé par 1 icône de fleur rose, le lotus.

2) COMMENT GAGNER

A la fin du jeu on comptabilise les ikis :

- Les ikis sur la piste des ikis (on peut avancer au cours du jeu)
- Les points pour les artisans # partis à la retraite - valeur sur le plateau joueur
- Le nombre de poissons différents - valeur sur le plateau joueur
- Les points des pipes et blagues - on compte les points des blagues à tabac que l'on multiplie par 2 si on a récupéré au moins 1 pipe
- Les points des bâtiments construits
- 3 points iki par koban (les pièces d'or) 
- 1 point iki par bois restant
- 1 points iki tous les 4 mons (la monnaie du jeu)

3) TOUR DE JEU

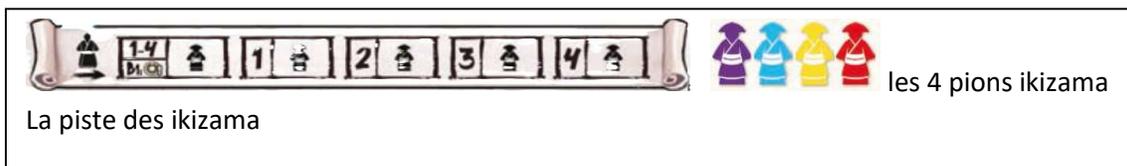
L'année commence. Une partie se déroule en 13 manches. Les 12 premières représentent les 12 mois de l'année répartis en 4 saisons et la 13ème, le Nouvel an.

Une piste calendrier permet de suivre le déroulement des mois.

Un tour de jeu correspond à 1 mois.

Chaque mois (le plateau joueur donne des indications) :

1. On pose d'abord 4 nouveaux personnages. S'il reste des personnages en jeu, on place 1 mon sur ces cartes personnages non récupérés aux saisons précédentes
2. On place son pion ikizama sur la piste ikizama.



Le joueur qui a le plus avancé sur la piste d'incendie fait son action en 1^{er} puis les autres joueurs dans l'ordre de cette piste (le joueur placé au-dessus, en cas d'égalité joue en 1^{er}).

Au premier mois, on joue en sens horaire en commençant par le 1^{er} joueur.



Le positionnement sur la case détermine le nombre de cases obligatoires que le joueur avancera dans la rue (1 à 4). 1 seul joueur par case.

La 1^{ère} case permet de choisir de 1 à 4 cases mais on ne pourra percevoir de revenu, ni recruter de personnages dans la prochaine phase.

Défausser 1 sandale permet d'avancer d'1 case (on ne recule jamais – flèches du plateau)

3. On effectue ses actions **en fonction de l'ordre de la piste ikizama (cf flèche)** :

D'abord la case 1-4 puis 1 puis 2 → 4

→ 3.1 On peut prendre 1 revenu de 4 mons de la réserve ou on achète 1 carte personnage visible.

Acheter 1 personnage : on paye le prix indiqué sur la carte en haut à gauche. *Avant, on récupère les mons accumulés sur le personnage.*

On place la carte sur le plateau (case libre), en payant le surcoût indiqué sur les cases du centre et on place son petit pion kobun (4 par joueurs) sur la piste d'expérience de la carte à la position la plus basse.



Les 4 pions Kobun

→ 3.2 On déplace son Oyakata du nombre de cases déterminé par la piste ikizama puis on peut effectuer 1 ou 2 transactions sur la case boutique d'arrivée.



Les 4 pions Oyakata

Soit la transaction indiquée sur la case du plateau de jeu.

Soit la transaction indiquée sur 1 des 2 cartes personnages de la boutique.

Si la carte est celle d'un adversaire, il avance sur la piste d'expérience (cf plus bas)

Expérience :

Si l'Oyakata fait un tour de rue complet, l'ensemble de ces ouvriers montent en expérience.

L'expérience, c'est la piste sur la droite de la carte. Elle augmente avec certaines cartes personnage, ou quand un adversaire utilise la carte ou si on fait un tour complet.

Le kobun est placé sur la 1^{ère} case quand on pose la carte. On déplace vers le haut à chaque gain d'expérience.

A chaque bilan des compte (tous les 3 mois), les joueurs récupère tous les bonus des cartes posées. Le bonus est noté au-dessus de la case du kobun. A la fin de la piste cad quand le kobun passerait sur le cercle, le personnage part automatiquement à la retraite. La carte personnage est positionnée au-dessus de son plateau de jeu par couleur. On récupère le kobun.

On récupère aussi le bonus maximum indiqué sur chaque de personnage retraité.

ATTENTION le bonus avec 1 cercle rouge permet de récupérer 1 fois au moment de la retraite un jeton spécial et c'est tout.

De plus comme indiqué sur le plateau joueur on récupèrera lors du décompte final des points de victoire par type de carte personnages différents à la retraite.

4. Fin de son tour : on récupère son ikizama

5. Fin du mois : en fonction du mois

C'est en fait indiqué par les icônes sur la piste des saisons

5.1 Tous les mois : on place 1 mon sur les cartes personnages non récupérées

5.2 En fin de saison

Cad après le 3^{ème} mois, le 6^{ème}, le 9^{ème}



On supprime toutes les cartes personnages restantes de la saison précédente ainsi que tous les poissons, blagues à tabac et pipes restant actuellement sur le plateau.

On dévoile 4 ouvriers de la nouvelle saison et on place les poissons, les blagues à tabac et les pions pipes de cette nouvelle saison (**après le mois 12 on laisse les ressources poissons, pipe et tabac pour les transactions du nouvel an**)

Ensuite on suit les icônes indiquées sur le plateau de jeu :

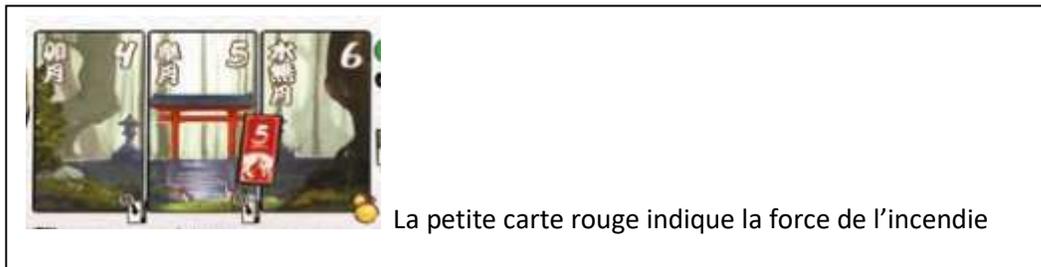
1) On perçoit les revenus des personnages sur le plateau et les bonus de ceux à la retraite (mons, iki ou ressources)

2) on perçoit le bonus d'harmonie des boutiques.

Par groupe de boutique (4 plus les 4 centrales avec le +2), si au moins 2 personnages de même type dans le groupe (*quel que soit le propriétaire*) on marque autant d'iki que le nombre de kobun possédés X par le nombre de carte de la même couleur (*peu importe le contrôleur*), donc 4 kobun max.

3) on nourrit ses personnages. 1 riz par perso sur le plateau des boutiques sinon le personnage meurt.

5.3 Incendies cad après les mois 5,8 et 11



Les incendies sont super importants dans le jeu car il supprime les cartes personnage en jeu. Au mois 5, 8, 11 il est marqué le symbole feu avec les valeurs 5,8 et 10, ce sont les valeurs minimales à atteindre pour ne pas être atteint par le feu sur la piste du feu.

L'incendie débute dans 1 groupe de boutique (on prend 1 tuile feu au hasard et on révèle la couleur de la boutique). Il part du bord du plateau en se déplaçant de boutique en boutique vers le centre. La force de début correspond à la valeur 5, 8 ou 10 en fonction du mois et diminue de 1 à chaque nouvelle boutique.
(-3 à la boutique du centre).

On compare la force du feu en cours avec à son positionnement sur la piste feu. Si on est supérieur ou égal, le feu s'arrête, sinon la carte personnage brûle et le feu poursuit avec 1 valeur de - 1 à la boutique suivante.

-Seul les cartes personnages brûlent (clairement indiqué sur la version anglaise). C'est logique car les cartes bâtiment ne partent jamais à la retraite et sont donc toujours sur le plateau de jeu sans possibilité de sauvegarde.

5.4 nouvel an = le mois 13

Dans l'ordre de la piste incendie ou feu, on place son oyakata sur 1 boutique quelconque de la ville et on fait 1 ou 2 transactions comme d'habitude avec les éventuels départs à la retraite.

4) FIN DE PARTIE ET DECOMPTE FINAL

Après le nouvel an, chaque joueur récupère les cartes personnages restant sur le plateau central et les placent dans la colonne qui va bien de son plateau de jeu.

Les points de victoire comptabilisés à la fin sont :

- Les ikis sur la pistes des ikis (on peut avancer au cours du jeu)
- Les points pour les artisans # partis à la retraite → valeur donnée sur le plateau joueur
- Le nombre de poissons différents → valeur donné sur le plateau joueur
- Points des pipes et blagues - on compte les points des blagues à tabac que l'on multiplie par 2 si on a récupéré au moins 1 pipe
- Les points des bâtiments construits
- 3 points iki par koban (les pièces d'or)
- 1 point iki par bois restant
- 1 points iki tous les 4 mons

Le départage de l'égalité est tranchée par le 1^{er} sur la piste des incendies