

HOGEN : Allégeance

2 à 4 joueurs / 8 ans + / 10 minutes

Après la victoire de Go-Shirakawa lors de la rébellion d'Hogen, l'ensemble des samourais est appelé à lui prêter allégeance en son palais impérial. Tous attendent derrière la porte d'entrée d'être appelés. Mais c'est oublier l'incompétence des serviteurs qui ont perdu le parchemin comprenant les noms des samourais et leur ordre de passage. Seul celui qui saura utiliser au mieux mémoire et déduction pourra espérer échapper aux courroux de l'empereur et de ses invités.

Matériel :

-16 cartes *Samourai* réparties selon 2 caractéristiques : 4 Clans x 4 Rangs (de 1 à 4).

-9 jetons *Satisfaction*.

But :

Rempporter 3 manches (à 4 joueurs) / 4 manches (à 3 joueurs) / 5 manches à deux joueurs.

A la fin de chaque manche, le/s joueur/s qui comptabilise/nt le moins de cartes dans sa main remporte/nt la manche.

Mise en place :

Mélangez les 16 cartes samourai et formez une pile face cachée. C'est la «Porte». Placez les 9 jetons Satisfaction de côté à portée de main.

Désignez un joueur au sort. Ce joueur sera le premier joueur actif.

Tour de jeu :

1) A son tour, le joueur actif annonce quel samourai se trouve derrière la porte (première carte de la pile) et est donc sur le point d'entrer dans le palais.

Exemple : « Le Samourai Taira de rang 1 entre au palais ».

Ensuite il révèle la carte du dessus de la pile « Porte ».

S'en suit 2 possibilités :

1-1) L'annonce correspond à la carte révélée. Dans ce cas, le joueur actif choisit un joueur et lui donne cette carte. Le joueur qui reçoit la carte la garde en main. Il peut la regarder mais ne doit pas la montrer aux autres joueurs.

1-2) L'annonce **ne** correspond **pas** à la carte révélée. Dans ce cas, le joueur actif place cette carte, face visible, à côté de la pile « Porte », dans la pile « Palais ». A ce moment, n'importe quel autre joueur peut lui indiquer que l'annonce qu'il a faite se trouve déjà dans le palais ou dans la main d'un autre joueur.

S'en suit 2 possibilités :

1-2-1) Si c'est exact (l'annonce correspond à une carte déjà entrée dans le palais ou dans une main), le joueur actif prend cette carte dans sa main ainsi que celle qu'il a révélée après son annonce.

1-2-2) Si c'est inexact (aucune carte ne correspond à l'annonce dans la pile « Palais » ou dans la main des joueurs), c'est le joueur s'étant trompé qui prend en main la carte révélée par le joueur actif.

2) Enfin le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. Attention, ce nouveau joueur actif ne pourra pas faire la même annonce que celle qui vient d'être faite. A 2 joueurs, les joueurs ne peuvent faire la même annonce que la dernière qu'ils ont faite ainsi que la dernière de leur adversaire.

Fin de la manche :

La manche se termine quand il ne reste plus de cartes Samourai dans la pile « Porte ».

En ce qui concerne la dernière carte de la pile, appliquez les règles suivantes :

Si l'annonce du joueur actif est exacte, il donne cette carte à un joueur de son choix comme prévu.

Si l'annonce est inexacte, rien ne se produit puisque la carte annoncée se trouve nécessairement dans une main ou dans le palais.

Le joueur qui compte le moins de cartes en main gagne la manche et prend un jeton Satisfaction. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent un jeton.

Fin de partie :

A 4 joueurs : le premier joueur à obtenir 3 jetons Satisfaction gagne la partie.

A 3 joueurs : le premier joueur à obtenir 4 jetons Satisfaction gagne la partie.

A 2 joueurs : le premier joueur à obtenir 5 jetons Satisfaction gagne la partie.