

ekô

Précédemment connu sous le nom de Uma-Jirushi.

Nombre de joueurs 2-4
Âge 8+
Durée 45'
Auteur **Henri Kermarrec**
Éditeur **Sit Down!**
Date de sortie **Essen 2015**



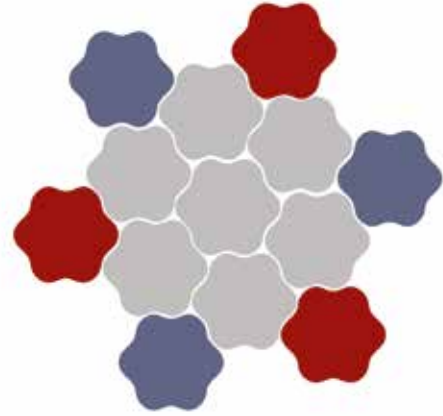
GRAPHISME PROVISOIRE !



LE TRAVAIL GRAPHIQUE EST EN COURS. VOUS CONSULTEZ ICI UNE MISE EN PAGE PROVISOIRE.

MATÉRIEL

- 76 pions empilables (19 par joueur, dont 1 Empereur).
- 60 pions de construction (3 châteaux, 5 tours et 7 villages par joueur).
- 13 tuiles hexagonales pour le plateau modulable.
- 1 bourse en tissu.
- 6 aides de jeu.
- 3 livrets de règles (FR, EN, DE).



BUT DU JEU

Le premier joueur qui obtiendra 12 points de victoire (PdV) grâce à ses constructions et possèdera un Palais remportera la partie.

Chaque joueur choisit sa couleur et place devant lui les pions de construction à sa couleur.

PRÉPARATION

Selon le nombre de joueurs, on met en place le plateau comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Le verso des tuiles indique quelles tuiles utiliser en fonction du nombre de joueurs :

- **2 joueurs** : mélangez et disposez les tuiles à 2 étoiles comme les tuiles grises.
- **3 joueurs** : ajoutez les tuiles à 3 étoiles, mélangez le tout et disposez les comme les tuiles grises et bleues.
- **4 joueurs** : utilisez toutes les tuiles et disposez les comme le schéma ci-dessous (tuiles grises, bleues et rouges comprises).

On glisse dans le sac en tissu autant de pions empilables de chaque couleur que nécessaire selon le nombre de joueurs (19 pions par joueur à 2 joueurs, 18 à 3 joueurs et 17 à 4 joueurs ; les pions non utilisés sont écartés de la partie). Tous les pions sont bien mélangés à l'intérieur du sac, puis placés sur les cases cerclées du plateau en suivant un ordre prédéterminé (ligne par ligne, par exemple), afin d'obtenir un placement aléatoire de tous les pions.

Le premier joueur est désigné au hasard.

Avant de commencer la partie, chaque joueur (en commençant par le premier joueur, puis en sens horaire) peut échanger son pion Empereur avec un autre de ses pions présent ailleurs sur le plateau.

GRAPHISME PROVISOIRE !





TOUR DE JEU

On joue chacun son tour, dans le sens horaire. À son tour, un joueur **doit** jouer deux phases : la phase d'Action, puis la phase de Renforts.

Précision : dans le jeu, les pions peuvent être empilés. Par soucis de simplicité, dans les explications ci-dessous, le terme «pile» englobe tant les piles de deux, trois ou quatre pions que les pions seuls.

LA PHASE D'ACTION

Durant cette phase, le joueur **doit** effectuer **une seule action**, de déplacement ou de construction.

LE DÉPLACEMENT

Un pion peut se déplacer librement sur le plateau, de n'importe quel nombre de cases et en changeant même de direction plusieurs fois, tant qu'il n'y a aucun obstacle entre lui et son point d'arrivée. Sont considérés comme des obstacles les pions adverses et alliés, ainsi que les cases de construction.

Trois types de déplacement sont possibles :

- **se déplacer** sur une case vide.
- **se regrouper :** se déplacer sur une case qui contient une de ses propres piles. Dans ce cas, on empile les pions déplacés sur ceux de la case d'arrivée. **Attention :** une pile ne peut pas être composée de plus de 4 pions. Si la pile formée par un regroupement excède ce nombre, ce déplacement ne peut pas être effectué.
- **attaquer :** se déplacer sur une case qui contient un pion ou une pile appartenant à un autre joueur. On ne peut attaquer une pile de pions adverses que si celle-ci contient **strictement moins** de pions que la pile attaquante. Les pions détruits sont déplacés dans la réserve de leur propriétaire qui pourra les utiliser lors de sa prochaine phase de renforts.

Les kamikazes : une pile de 4 pions peut être attaquée et détruite par un pion unique (une pile d'un seul pion). On dit qu'il s'agit d'un kamikaze. Les 4 pions sont rendus à leur propriétaire. Le pion Kamikaze est lui aussi rendu à son propriétaire.

On ne peut jamais séparer une pile de pions pour se déplacer et on ne peut jamais attaquer ses propres piles de pions.

GRAPHISME PROVISOIRE !



Exemple de déplacements possibles : en rouge est indiquée la zone de déplacement possible de la pile de 3 pions (A). Elle pourrait s'empiler sur les pions rouges inclus dans la zone, se déplacer sur une des 4 cases vides, ou attaquer les pions verts ou bleus, à l'exception de la pile de 3 pions bleus, puisque la pile A n'est pas supérieure en nombre.

LA CONSTRUCTION

Chaque joueur dispose de trois types de bâtiments : les villages, les tours et les châteaux. Les bâtiments doivent être construits sur les cases de construction : les rizières, les forêts, les montagnes et les palais. On ne peut construire qu'un seul bâtiment par case ; les constructions ultérieures sur la même case viendront **remplacer** le bâtiment existant, qui sera rendu à son propriétaire. Si un joueur ne possède plus dans sa réserve de pions d'un type de bâtiment, il ne peut plus construire de bâtiment de ce type tant qu'il ne lui en a pas été rendu.

Chaque type de terrain a ses spécificités de construction :

- les **rizières** ne peuvent accueillir qu'un **village**,
- les **forêts** peuvent accueillir un **village** ou une **tour**,
- les **montagnes** peuvent accueillir un **village**, une **tour** ou un **château**,
- les **palais** peuvent accueillir un **village** ou une **tour**.



GRAPHISME PROVISOIRE !

Pour construire un bâtiment sur une case vide ou sur une case contenant déjà un bâtiment, un joueur doit **sacrifier des pions d'une pile unique adjacente** à cette case de construction. Un joueur doit sacrifier...

- 1 pion pour construire un **village**,
- 2 pions pour une **tour**,
- 3 pions pour un **château**.

Pour construire un bâtiment sur **une case occupée par un bâtiment adverse**, un joueur doit sacrifier **1 pion de plus** que le nombre de pions normalement nécessaire à sa construction, toujours depuis une pile unique adjacente à la case où se trouve le bâtiment adverse. *Un joueur doit donc sacrifier 2 pions pour conquérir un village adverse, 3 pions pour construire une tour sur un bâtiment adverse et 4 pions pour construire un château sur un bâtiment adverse.*

Les pions sacrifiés pour la construction retournent dans la réserve de leur propriétaire, et pourront être utilisés lors de la phase de renforts.

Le premier bâtiment construit sur une case vide **doit toujours être un village**. Par la suite, lorsqu'un joueur souhaite remplacer un bâtiment par un autre, il ne peut construire qu'un bâtiment de valeur égale ou directement supérieure : on peut construire un autre village ou une tour en remplacement d'un Village, mais pas directement un château.

Un joueur peut décider d'utiliser tout ou partie des pions d'une pile afin de construire un bâtiment. *Par exemple, on peut décider de ne sacrifier qu'un pion d'une pile de trois pions afin de construire un Village sur une case adjacente. Il reste alors deux pions dans la pile.*

LA MARCHÉ FORCÉE

Une fois par tour, un joueur peut effectuer (avant la phase de renforts) une action supplémentaire en détruisant 3 pions empilables (autres que l'Empereur) de sa réserve. Ces pions sont rangés dans la boîte, et ne pourront plus être utilisés pour le reste de la partie.

L'EMPEREUR

Chaque joueur dispose d'un pion Empereur. Lorsque celui-ci est empilé avec d'autres pions, on le place toujours visible au sommet de la pile.

Une pile qui contient l'Empereur peut attaquer une pile adverse **même si celle-ci contient un nombre égal de pions**, et même si celle-ci contient un autre Empereur. Un Empereur seul peut donc battre un pion seul (ou un autre Empereur).

Lorsqu'une pile contenant un Empereur est attaquée par une autre pile, les jetons de la pile sont normalement rendus à leur propriétaire, à l'exception de l'Empereur, qui est considéré comme « capturé » et conservé par le joueur attaquant. **Posséder un Empereur adverse rapporte 3 PdV supplémentaires.**

Lorsque son Empereur est captif chez un autre joueur, le seul moyen de le récupérer est de l'échanger contre un autre Empereur que l'on a capturé (celui de n'importe quel joueur). Le joueur adverse ne peut pas refuser cet échange, et doit vous rendre votre Empereur. Dès que l'on capture aussi un Empereur adverse (quel qu'il soit), un échange **doit** être effectué pour récupérer son propre Empereur s'il avait été capturé. L'échange d'Empereurs est gratuit.

Un Empereur peut être sacrifié pour construire un bâtiment. Il est alors considéré comme n'importe quel autre pion (le coût de construction est le même qu'indiqué plus haut, cf «La Construction»).

Lorsqu'un joueur possède son Empereur dans sa réserve, il est **obligé** de le replacer en jeu à sa prochaine phase de renforts, s'il le peut.

LA PHASE DE RENFORTS

Si un joueur n'a aucun pion dans sa réserve, il ne joue pas de phase de renforts.

S'il possède des pions dans sa réserve, il doit poser **au moins 1 pion** en renfort s'il le peut. Lors de la phase de renforts, un joueur peut poser jusqu'à 3 pions maximum, sur une seule pile à sa couleur présente sur le plateau (**jamais sur une case vide**), en respectant la règle suivante : **on ne peut pas poser de renforts sur une pile si elle est adjacente à un bâtiment d'un autre joueur**. Cette contrainte est toujours valable, même si le pion se trouve également adjacent à un de ses propres bâtiments.

Exception : seul l'Empereur peut s'affranchir de cette règle de pose. S'il doit être remis en jeu et qu'il n'existe aucun autre emplacement qu'une case adjacente à un bâtiment adverse, **alors seulement** il peut être placé à côté d'un bâtiment adverse.



FIN DE PARTIE

Il existe deux façons de remporter la partie :

- La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur parvient à totaliser 12 points de victoire en additionnant la valeur de ses constructions sur le plateau ainsi que les éventuels Empereurs capturés, et qu'il possède au moins un Palais. Il est alors déclaré vainqueur.
 - Chaque **village** rapporte **1 PdV**.
 - Chaque **tour** rapporte **2 PdV**.
 - Chaque **château** rapporte **3 PdV**.
 - Chaque **Empereur** capturé rapporte **3 PdV**.
- Si un joueur est le dernier à posséder des pions sur le plateau, il remporte la partie.

