



Shizugatake Campaign Par Tetsuya Nakamura  
Publié dans GameJournal numéro 38

## 1.0 Introduction

Ce jeu est une simulation au niveau opérationnel du conflit qui opposa les forces de Shibata Katsue et de Hashiba Hideyoshi en 1583. Un joueur Hashiba Hideyoshi et un joueur Shibata Katsue s’y affrontent soit jusqu’au dernier tour, soit jusqu’au moment où les conditions de victoire automatique sont réalisées par l’un des camps.

## 2.0 Composants

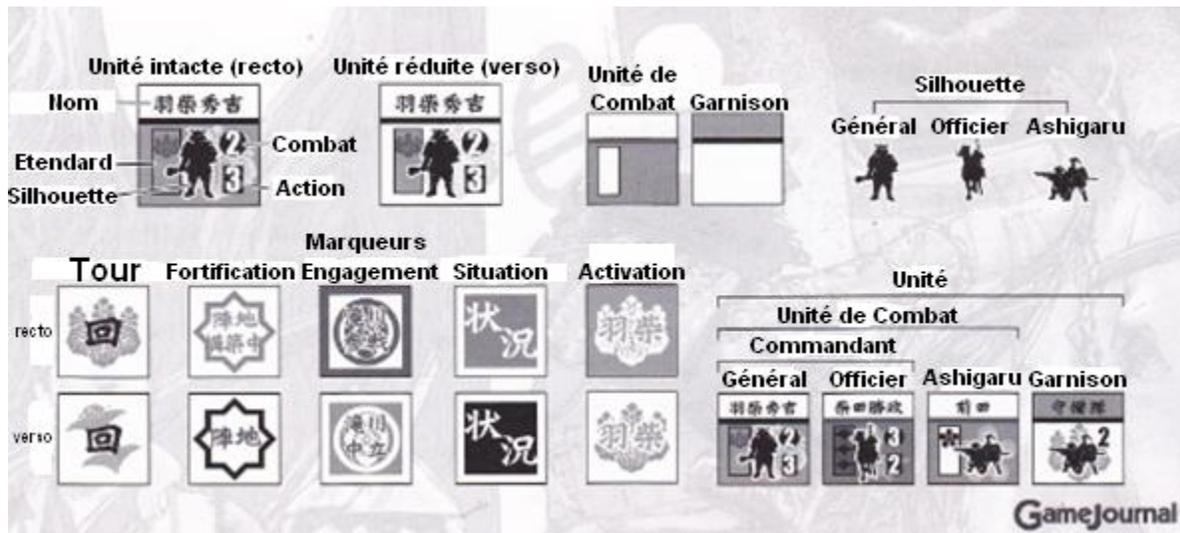
Ce jeu comprend les éléments ci-dessous. En dehors de ces éléments procurez-vous des dés à 6 faces.

- Un livret de règle
- Une planche de pion
- Une carte du jeu

### 2.1 Livret de règle

Ce livret.

### 2.2 Les pions



Découpez les pions de la planche fournie avec le magazine.

Il y a 2 catégories de pions : les unités et les marqueurs.

#### 2.2.1 Les unités

Il y a 3 catégories d’unités : les commandants, les ashigaru et les garnisons.

Commandants et ashigarus sont désignés «unité de combat»; si on y ajoute les garnisons, on utilise le terme générique d'«unité».

Toutes les unités commencent le jeu sur leur face recto. Lorsque qu'elles subissent des pertes, on les retourne sur leur face verso.

Une unité représente de 750 à 1 500 soldats.

Les unités comprennent les éléments suivants :

1. **Nom** : le nom de l'unité
2. **Etendard** : l'étendard représente le clan d'une unité de combat.
3. **Silhouette** : désigne la catégorie de l'unité et son niveau hiérarchique (voir 2.2)
4. **Valeur de combat** : se trouve à droite en haut d'un pion commandant. Utilisée lors de la résolution des combats en rase campagne. (voir 11.3)
5. **Valeur d'action** : se trouve à droite en bas d'un pion commandant. Utilisée pour les actions opérationnelles, le mouvement et la récupération. (voir 11.1, 11.2 et 9.0)

### (1) Commandants

Les commandants sont une catégorie d'unité de combat.

Il y a deux catégories de commandants : les généraux et les officiers. La différence entre les deux est le nombre maximum d'unités de combat qu'ils peuvent commander (voir 11.2)

Chaque commandant dispose d'un niveau hiérarchique, d'une valeur de combat et d'une valeur d'action.

En dehors de ses capacités spécifiques, les commandants se comportent comme des unités de combat normales.

### (2) Ashigaru

Les ashigaru peuvent effectuer des actions sous les ordres d'un commandant.

Les ashigaru ne peuvent effectuer des actions qu'avec les commandants de leur clan.

### (3) Les garnisons

Les unités qui n'ont pas d'étendards sont des garnisons. (voir 13.0)

Les garnisons disposent d'une valeur de combat qu'ils utilisent lors d'un assaut (voir 11.4)

Les garnisons n'ont pas d'étendard. Elles n'appartiennent donc à aucun clan. Elles ne peuvent effectuer d'actions.

## 2.2.2 Les marqueurs

### (1) Marqueur tour 回

Il est placé sur la piste des tours et utilisé pour afficher le tour de jeu en cours, ainsi que le joueur en phase.

### (2) Les marqueurs fortifications 障地

Ces marqueurs marquent l'emplacement de fortifications de campagnes (voir 5.0).

### (3) Marqueur d'engagement 参戦

Ces marqueurs indiquent le niveau d'engagement des clans dans la guerre (voir 5.0)

### (4) Marqueur de situation 状況

Ce marqueur sert à indiquer la situation militaire actuelle sur la piste d'engagement des clans (voir 5.0).

### (5) Marqueur d'activation

Ces marqueurs indiquent les commandants qui peuvent agir durant cette phase (voir 7.1)

## 2.3 Le plateau de jeu

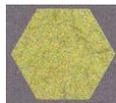
La carte de ce jeu est divisée en hexagones que nous appellerons « hex ». La partie du plateau de jeu constituée d'hex est dite «sur la carte.» Toutes les unités sur la carte sont placées au sein des hex.

### (1) Terrains dans les hexagones

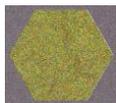
Ci-dessous les différentes catégories de terrain (qui sont illustrées sur la table des terrains du plateau de jeu)

Chaque type de terrain change le coût de déplacement dans un hex.

1. Terrain plan 平地 

2. Colline 丘地 

Un hex avec à la fois du terrain plat et des collines est considéré comme terrain de colline. Un hex de collines a un avantage au combat par rapport à un hex de terrain plat

3. Montagne 山地 

Un hex avec à la fois des collines et de la montagne est considéré comme terrain de montagne. Une unité ne peut rentrer dans un hex de montagne.

4. Mer/Lac 完全海 

Une unité ne peut rentrer dans les hex entièrement constitués d'eau.

5. Châteaux  
Côté Shibata/vert    
Côté Hashiba/jaune

Lors d'un combat contre une unité ennemie sur une zone de château, la résolution des combats suit des règles spéciales (voir 11.3 et 11.4)

6. Capitale Kyō 京 

La capitale n'est pas un hex de château. La possession de la capitale est une des conditions de victoire.

7. Hex de placement de départ 

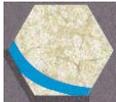
Les hexagones marqués avec une étoile rouge sont les hex de placement des unités de combat au début d'une partie (voir 3.0)

## (2) Côtés d'hexagones

Ci-dessous les différentes catégories de terrain le long d'un bord d'hex.

Passer par ce bord d'hex change le coût de déplacement.

8. Route 街道   
Lorsqu'une unité traverse un bord d'hex par une route, tous les autres terrains sont ignorés et le déplacement coûte 1 point de mouvement (voir 11.2)

9. Rivière 河川   
Lorsqu'une unité traverse un bord d'hex avec une rivière, cela lui coûte 3 points de mouvements supplémentaires. De plus, une rivière réduit la force lors d'un combat (voir 11.2 et 11.3)

*Clarification : traverser une rivière sur une route ne coûte que 1 point de mouvement. N'appliquez pas le malus de +3*

10. Mer/Lac 完全海   
Un côté d'hex de lac/mer ne peut être franchi.

## (3) Hexagones hors carte

Les hex hors cartes marquées 至大和郡山 « vers Yamato Kōriyama » et 至摂津伊丹 « vers Settsu Itami » sont du côté Hashiba. 

L'hex hors carte 至北国 « vers le Hokkoku » est du côté Shibata.

Les unités de Shibata ne peuvent entrer dans les hex hors carte de Hashiba.

## (4) Les pistes

1. Compteur tour ターントラック

Le marqueur tour indique le tour en cours.

2. Piste d'engagement

Le marqueur de situation et les marqueurs d'engagement des clans déterminent la volonté actuelle des clans de se battre ou de rester neutre (voir 5.0)

## 3.0 Mise en place du jeu

Placez les unités sur les emplacements indiqués ci-dessous

**(1) Unités du camp Hashiba**

1. 8 unités Hashiba 羽柴 (dont le général Hashiba Hideyoshi 羽柴秀吉 et 1 officier)

**Azuchi (1018) 安土**

2. 8 unités Hashiba 羽柴 (dont Hashiba Hidenaga 羽柴秀長 et 1 officier)

**Sekigahara (1510) 関ヶ原**

3. 8 unités Hashiba 羽柴 (dont Miyoshi Hidetsugu 三好秀次 et 1 officier)

**Ōjigahata (1615) 大君ヶ畑**

4. 6 unités Hori 堀 (Hori Hidemasa 堀秀正)

**Sawayama (1215) 佐和山**

5. 4 unités Hachiya 蜂屋 (dont Hachiya Yoritaka 蜂屋頼隆)

**Hida (1116) 肥田**

6. 4 unités Gamō 蒲生 (dont Gamō Ujisato 蒲生氏郷)

**Hino (1421) 日野**

7. 3 unités Nakagawa 中川 (dont Nakagawa Kiyohide 中川清秀)  
4 officiers (Takayama, Ogawa, Kuwayama, Yamaji 高山 小川 桑山 山路)

**Nagahama (1111) 長浜**

8. 8 unités Niwa 丹羽 (dont Niwa Nagahide 丹羽長秀)

**Ōmizo (0516) 大溝**

9. 8 unités Kitabatake 北畠 (dont Kitabatake Nobuo 北畠信雄)

**Annōtsu (2427) 安濃津**

10. 8 unités Ikeda 池田 (dont Ikeda Tsuneoki 池田恒興)

**Vers Settsu Itami 至摂津伊丹**

11. 8 unités Tsutsui 筒井 (dont Tsutsui Junkei 筒井順慶)

**Vers Yamato Kōriyama 至大和郡山**

12. 18 unités de garnison, 1 par château.

**(2) Unités du clan Shibata**

1. 8 unités Shibata 柴田 (dont Shibata Katsuei 柴田勝家)

8 unités Shibata 柴田 (dont Sakuma Morimasa 佐久間盛政)

4 unités Shibata 柴田 (dont Shibata Katsumasa 柴田勝政)

4 commandants (Tokuyama, Fuwa, Hara, Kanamori 徳山、不破、原、金森)

8 unités Maeda 前田 (dont Maeda Toshiie 前田利家)

**vers le Hokkoku 至北国**

2. 8 unités Kanbe 神戸 (dont Kanbe Nobutaka 神戸信孝)

**Gifu (2306) 岐阜**

3. 6 unités Takigawa 滝川 (dont Takigawa Kazumasu 滝川一益)

**Nagashima (2415) 長島**

4. 10 unités de garnisons, 1 par château, sauf 2 à Gifu 岐阜.

**(3) Piste des tours**

Placez le marqueur tour 回 sur la case 1 de la piste des tours.

**(4) Piste d'engagement**

1. Placez le marqueur de situation 状況 sur la case départ 開始 de la piste d'engagement.
2. Placez les différents marqueurs d'engagement des clans sur les cases représentant leur clan.

Les clans engagés dans les combats au début de la partie sont marqués 参戦 alors que les clans qui sont neutres au début sont marqués 中立.

La participation des clans évolue avec la situation en cours de partie.

Ceci termine la mise en place du jeu.

## 4.0 Principes fondamentaux de jeu

### 4.1 Zone de contrôle (ZOC)

Toutes les unités exercent une ZOC sur les 6 hexagones adjacents.



1. La ZOC a une influence sur le mouvement, les retraites, la récupération et la construction des fortifications

- L'appartenance d'une unité à un clan n'a aucune influence sur la validité d'une ZOC (voir 5.0)
- La ZOC des unités amies n'a aucune influence sur le déplacement de ses propres unités
- La ZOC ne s'étend pas au-delà des côtés d'hex constitué d'eau (lac/mer).

### 4.2 Limite d'empilement

Si plus d'une unité se trouve dans un hex appliquez les règles suivantes :

1. Dans un hex, la limite d'empilement est de 8 unités de combat. Ne pas compter les garnisons dans ce nombre.
2. Cette limite ne compte pas durant le mouvement, la retraite ou l'avance après combat. Mais est applicable à la fin de l'action. Si il y a sur-empilement à la fin de l'action, choisissez un commandant et les unités qu'il commande et retirez le de façon à éviter le sur-empilement (voir 12.0)
3. La limite d'empilement ne s'applique pas sur les hex hors carte.

### 4.3 Ravitaillement

Les commandants doivent être ravitaillés en traçant une ligne d'hex continue jusqu'à une garnison de leur camp.



Clarification : en plus des garnisons,

Shibata peut tracer son ravitaillement vers l'hex hors carte Hokkuriku, et Hashiba vers les hex hors carte Settsu Itami et Yamato Koriyama.

1. Le ravitaillement a une influence sur la valeur de combat et d'action des commandants.
2. Le chemin de ravitaillement ne peut passer par un hex impassable, un côté d'hex impassable, un hex occupé par une unité ennemie ou un hex non occupé par une unité amie en ZOC ennemie.
3. Un commandant qui ne peut tracer une ligne de ravitaillement voit ses valeurs de combat et d'action diminuées de 1 chacune.

Attention : un général qui n'a que 1 en valeur d'action passe à 0 et ne peut plus effectuer d'action. Un général qui n'a que 1 en valeur combat passe à 0 et ne peut plus infliger de pertes.

## 5.0 Situation et engagement

### 5.1 Piste des engagements

#### (1) Marqueur de situation

Si la situation évolue en faveur d'Hashiba Hideyoshi, déplacez le marqueur de situation vers la droite, si c'est en faveur de Shibata Katsue, déplacez le vers la gauche.



Les événements suivant font évoluer la situation d'une ou plusieurs cases en faveur du joueur qui les réalisent.

- **Eliminer un officier ennemi** +1
- **Eliminer un général ennemi** +2
- **Faire tomber un château ennemi** +1

#### (2) Marqueur d'engagement

Les événements ci-dessous permettent d'augmenter de 1 case l'engagement d'un clan de votre choix



- **Action de propagande** +1
- **Elimination d'une garnison ou d'un ashigaru ennemi** +1

(La perte d'un commandant ne compte pas, car elle fait déjà évoluer la situation)

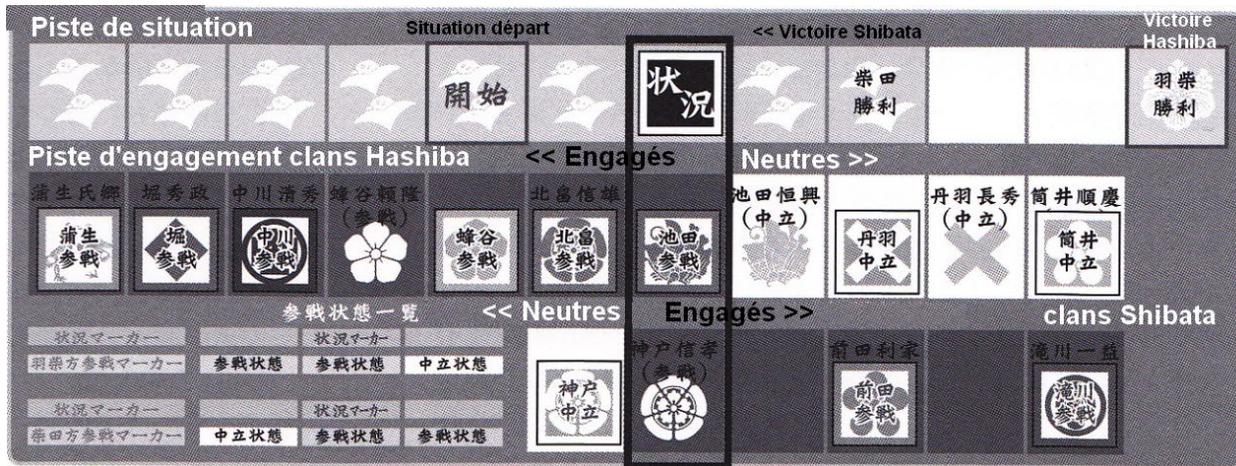
Un marqueur ne peut dépasser sa case la meilleure sur la piste des engagements.

## 5.2 Engagement d'un allié

La position relative de la situation et de l'engagement d'un clan fait que le clan est

engagé dans la guerre en faveur de son camp ou non.

1. Lorsque le marqueur situation et le marqueur engagement du clan sont sur la même colonne, le clan est engagé dans la campagne militaire avec son allié.



### Table de situation et d'engagement

Regardez cet exemple. A droite du marqueur de situation, les alliés de Hashiba Hideyoshi, Niwa 丹羽 et Tsutsui 筒井 sont tous les deux neutres. Tous les autres clans alliés à Hashiba sont actifs.

Le clan Kanbe 神戸 dans le camp Shibata est neutre car son marqueur est à gauche du marqueur de situation.

2. Lorsque le marqueur engagement d'un clan de Hashiba Hideyoshi est à gauche du marqueur de situation, le clan est engagé dans la guerre, s'il est à droite, il reste neutre.

Inversement pour les clans de Shibata Katsuie.

3. Les clans Hashiba et Shibata ne sont jamais neutres et ne possède donc pas de marqueur d'engagement.

## 5.3 Engagement et neutralité

1. Si un clan est engagé dans la guerre, ses unités peuvent effectuer toutes les actions possibles.

2. Si un clan est neutre, appliquez les restrictions ci-dessous:

- Un général du clan ne peut effectuer qu'un type d'action : celle de propagande sur son clan (Voir 7.1)

- Une unité de ce clan ne peut être commandée par un autre commandant

- Des unités neutres peuvent riposter et reculer en cas d'attaque (voir 11.3)

Attention : des unités neutres peuvent être la cible d'une attaque. En cas d'attaque, elles combattent suivant la règle standard.

## 6.0 Déroulement du tour

Le compteur tour indique sur chaque face quel est le joueur en phase. La séquence des phases de chaque joueur est identique.

Chaque tour se déroule dans l'ordre suivant :

### (1) Phase du joueur Hashiba Hideyoshi

Dérouler la séquence tel que décrite dans le chapitre 7.0

### (2) Phase du joueur Shibata Katsuie

Dérouler la séquence tel que décrite dans le chapitre 7.0

### (3) Nouveau tour

Avancer le marqueur tour d'une case.

## 7.0 Déroulement de la phase d'un joueur

Le joueur en phase exécute la séquence suivante dans l'ordre

### 7.1 Détermination des points administratifs et marqueurs d'activation

#### (1) Détermination des points administratifs

A sa phase chacun des joueurs lance un dé pour déterminer ses points administratifs

- Le joueur Shibata Katsuie obtient un nombre de points administratifs égal au résultat du dé
- Le joueur Hashiba Hideyoshi obtient un nombre de points administratifs égal au résultat du dé +2

#### (2) Placement des marqueurs d'activation

Le joueur en phase peut poser autant de marqueur d'activation sur ses commandants qu'il a obtenu de points administratifs.



Seuls les commandants ayant obtenu un marqueur d'activation pourront agir durant la phase.

Un commandant ne peut obtenir qu'un seul marqueur d'activation à la fois.

## 7.2 Actions

Les commandants ayant obtenu des marqueurs d'activations peuvent effectuer leurs actions dans l'ordre ci-dessous. Finissez toutes les actions identiques avant de passer au type d'action suivant.

Notez que les clans neutres ne peuvent effectuer que l'action de propagande.

### (1) Propagande

Un clan peut améliorer son engagement (voir 8.0)

Le marqueur d'activation est ensuite enlevé de ce commandant et il n'y a pas d'autres actions possibles pour ce commandant durant la phase.

### (2) Réorganisation

Un commandant peut réorganiser ses unités (voir 9.0)

Le marqueur d'activation est ensuite enlevé de ce commandant et il n'y a pas d'autres actions possibles pour ce commandant durant la phase.

### (3) Construction de fortifications

Un commandant peut construire des fortifications (voir 10.0)

Le marqueur d'activation est ensuite enlevé de ce commandant et il n'y a pas d'autres actions possibles pour ce commandant durant la phase.

### (4) Actions opérationnelles

Les commandants peuvent effectuer des actions opérationnelles dans la limite de leur capacité. (Voir 11.0)

Lorsqu'un commandant a atteint la limite de sa capacité opérationnelles, retirer le marqueur opération du commandant (voir 11.0)

Lorsque toutes ses actions ont été effectuées et qu'il ne reste plus de commandants avec un marqueur d'activation, passez à la phase du joueur suivant.

## 8.0 Propagande

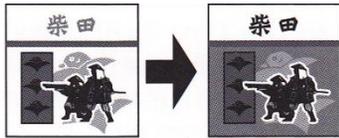
Durant cette phase, un joueur peut déplacer les marqueurs d'engagement des clans alliés sur la piste d'engagement.

1. Lors d'un tour, l'engagement d'un clan allié peut être amélioré de un niveau.
2. L'ennemi ne peut déplacer le marqueur d'engagement d'un clan adverse.

Une fois que toutes les améliorations ont été effectuées, passez à l'action remplacement.

## 9.0 Réorganisation

La réorganisation consiste à retourner une unité réduite (verso) sur sa face à plein potentiel (recto du pion)



1. Un commandant peut effectuer un nombre de réorganisations égal à sa valeur d'action. Les unités réduites doivent se trouver sur le même hexagone que le commandant.
2. Une unité réduite se trouvant dans une ZOC ennemie ne peut pas être réorganisée (voir 4.1)
3. Un commandant peut effectuer une réorganisation sur les unités de son clan se trouvant sur le même hexagone.
4. Les garnisons réduites non adjacentes à l'ennemi sont réorganisées automatiquement durant cette phase.

Lorsque tous les remplacements ont été effectués, passer à l'action de construction de fortifications.

## 10.0 Construction de fortifications de campagne

Un commandant disposant d'un marqueur d'activation au moment de l'action de construction de fortification, peut construire des fortifications dans l'hex où il se trouve.

1. La construction d'une fortification prend 2 tours. Lors du premier tour, poser un marqueur fortification en cours de construction 陣地構築中, lors du second tour, retourner le marqueur sur sa face fortification de campagne 陣地.

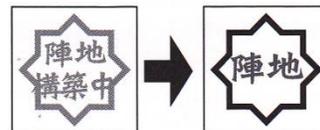
2. Il n'est pas possible de poursuivre la construction d'une fortification dans une ZOC ennemie. (Voir 4.1)

3. S'il devait se trouver deux commandants dans le même hex disposant d'un marqueur activation, il n'est pas possible durant le même tour de passer directement d'une zone sans marqueur à une zone de fortification achevée 陣地.

4. On ne peut utiliser une fortification construite par l'ennemi. Si une armée ennemie devait rentrer dans un hex avec un marqueur de fortification, détruisez ce dernier.

*Clarification : un marqueur fortification peut être laissé sur la carte sans unité amie.*

Lorsque toutes les constructions de fortification ont été effectuées, passer aux actions opérationnelles.



## 11.0 Actions opérationnelles

### 11.1 Principes

#### (1) Séquence

Les actions opérationnelles se déroulent dans l'ordre suivant

1. Déplacement

Le joueur en phase peut choisir parmi les commandants qui en ont la capacité (commandants ayant toujours un marqueur d'activation) ceux qui vont se déplacer (voir 11.2)

## 2. Combat en rase campagne

Lorsque tous les déplacements sont finis, le joueur peut choisir parmi les commandants qui en ont la capacité (commandants ayant toujours un marqueur d'activation) ceux qui vont combattre (voir 11.3)

## 3. Assaut d'un château

Lorsque tous les combats sont finis, le joueur peut choisir parmi les commandants qui en ont la capacité (commandants ayant toujours un marqueur d'activation) ceux qui vont partir à l'assaut contre les garnisons des châteaux (voir 11.4)

Lorsque toutes les actions opérationnelles sont finies, passez à la phase du joueur suivant.

### (2) Limite de la valeur d'action

Les commandants avec un marqueur d'activation sont limités dans le nombre d'actions opérationnelles qu'ils peuvent effectuer dans une phase. La valeur d'action du commandant est la limite maximale d'actions opérationnelles.

1. Un commandant dont la valeur d'action est 1 peut effectuer une seule des actions suivantes «Mouvement», «Combat» ou «Assaut». Dès qu'il a effectué une de ces actions opérationnelles, enlever lui son marqueur d'activation.

2. Un commandant dont la valeur d'action est 2 peut effectuer deux actions parmi «Mouvement», «Combat» et «Assaut». Lorsqu'il a effectué une première action, retourner son marqueur d'activation sur son verso. Après sa seconde action, enlever son marqueur d'activation.

3. Un commandant dont la valeur d'action est 3 peut effectuer les 3 actions «Mouvement», «Combat» et «Assaut».

A la fin des actions d'assauts, retirer tous les marqueurs d'activations restants.

## 11.2 Mouvement

### (1) Capacité de mouvement

Le déplacement des unités est lié au commandant qui est activé.

Les déplacements sont effectués un commandant à la fois.

1. Lancer un dé et rajouter la valeur d'action du commandant activé, le total représente le nombre de points de mouvements pour ce déplacement.

2. Les unités commandées pour ce déplacement dépensent le nombre de points de mouvement (PM) ci-dessous chaque fois qu'ils avancent d'un hex :

- a. **Terrain clair, château, capitale 京, hex hors carte** **2 PM**
- b. **Colline** **3 PM**
- c. **Hex mer/lac, montagne** **interdit**
- d. **Route (d'un hex au suivant) :** **1 PM**  
⇒ **Ne pas tenir compte des autres terrains**
- e. **Rivière (traverser un côté d'hex) :** **+3 PM**
- f. **Côté d'hex de mer : impossible à traverser**

3. S'ils restent des PM après être rentré dans un hex, le commandant peut continuer le mouvement vers l'hex suivant dans la limite de ses PM.

4. Si le coût pour entrer dans un hex est supérieur à la valeur résiduelle de PM, le commandant ne peut rentrer dans l'hex.

*Par exemple : le joueur Shibata veut déplacer le général Takigawa Kazumasu qui se trouve dans le château de Nagashima vers un hex voisin de colline. Takigawa Kazumasu tire 2 au dé auquel il ajoute sa valeur d'action de 3. Il dispose donc de 5 PM. Comme il doit traverser une rivière, le coût pour aller sur l'hex de colline est de 3+3=6, il ne peut donc s'y rendre durant cette phase.*

5. Une unité ne peut rentrer dans un hex occupée par une unité ennemie.

### (2) Commandement des unités

Au départ du mouvement, un commandant peut faire bouger les unités de combat qui se

trouvent dans le même hex que lui et qu'il peut commander.

1. Un général peut commander jusqu'à 8 unités de combat, un officier jusqu'à 4 unités de combat (l'unité du commandant compte toujours comme 1 unité de combat). En chemin, il ne peut ni déposer, ni ramasser d'unités.
2. La limite d'unités qui peuvent se trouver sur un hex en fin de mouvement est de 8 (voir 4.2) Cette limite ne compte pas au cours du mouvement. Si cette limite est dépassée en fin de mouvement, une retraite est obligatoire (voir 12.0)
3. Lors d'une même phase, une unité militaire ne peut être sous les ordres de plusieurs commandants. De plus, un officier ne peut commander un général.
4. Un commandant peut déplacer des ashigaru d'un clan, tant que ces ashigaru sont commandés par un officier ou un général du même clan et se déplacent ensemble.
5. Dans tous les cas une garnison ne peut être commandée.

### **(3) Zone de contrôle- ZOC**

1. Si une unité entre dans un hex en ZOC ennemie, son mouvement s'arrête immédiatement.
2. Une unité qui commence son mouvement dans un hex en ZOC ennemie peut bouger normalement
3. Une unité qui commence son mouvement en ZOC ennemie peut rentrer dans une ZOC ennemie adjacente mais son mouvement se limite alors à une seule case.

### **(4) Fin du mouvement**

Si à la fin du mouvement, un hex est en sur-empilement, il faut engager un mouvement de retraite (voir 12.0)

Lorsque tous les mouvements et retraites ont été effectuées, on passe à la phase de combat.

## **11.3 Combat en rase campagne**

Tout combat contre des unités autre qu'une garnison seule est un combat en rase campagne.

Un combat contre une garnison est un assaut (voir 11.4)

### **(1) Lors d'un combat en rase campagne, il faut suivre la séquence ci-dessous :**

1. Tous les hex ennemis adjacents à des commandants capables d'attaquer peuvent être choisis comme cible d'un combat. Il faut choisir un seul hex cible par combat. Par contre tous les généraux dans des hex adjacents capable d'attaquer peuvent participer à ce combat.
2. Les unités subordonnées aux commandants qui attaquent peuvent participer respectivement aux combats auquel participe leur commandant.
3. A la fin de la résolution d'une attaque, les unités cibles peuvent choisir de riposter ou de retraiter. Dans le cas où elles choisissent de retraiter, le combat s'arrête (voir 12.0)
4. Une fois que les unités cibles ont riposté, les généraux activés peuvent choisir de continuer le combat ou d'y mettre fin.
5. Si les généraux activés décident de continuer, retournez à l'étape 2 et poursuivez les étapes 2 à 5 jusqu'à ce que le combat prenne fin.

### **(2) Commandement**

1. Un commandant activé peut faire participer les unités de son camp qui se trouvent dans le même hex que lui.
2. Les restrictions au commandement sont les mêmes que celles du mouvement (voir 11.2.2)
3. Si le commandant a déplacé des unités durant l'action de mouvement de sa phase, c'est avec les mêmes unités commandées lors du mouvement qu'il participera au combat.

### **(3) Résolution du combat**

1. Chaque unité qui n'est pas réduite peut lancer 1 dé à 6 faces

2. Chaque résultat au dé inférieur ou égal à la valeur de combat du commandant de l'unité provoque une perte chez l'ennemi.

3. Si le combat se passe à travers une rivière, réduisez le nombre de dés des unités traversant la rivière par deux (en arrondissant à l'entier inférieur)

4. Si le combat se passe depuis une colline attaquant une zone de plaine, toutes les unités obtiennent +1 à la valeur de combat de leur commandant.

5. Un combat ne peut avoir lieu à travers un côté d'hex de pleine mer/lac.

#### (4) Application des pertes

Le joueur ayant subi des pertes, applique le nombre de pertes subies aux unités de l'hex ciblé par le combat.

1. Pour chaque perte, réduisez une unité en la retournant.

2. Il faut que toutes les unités ayant participé au combat soient réduites avant d'éliminer une unité. On la retire alors du jeu. La réduction d'une unité est prioritaire.

#### (5) Riposte

Les unités se trouvant sur l'hex cible peuvent riposter.

1. Les unités se trouvant sur l'hex cible deviennent les attaquants et suivent la procédure suivante.

2. Parmi les hex qui ont attaqués précédemment, le nouvel attaquant choisit un hex cible et combat contre ce dernier.

3. Toutes les règles de combat en rase campagne sont appliquées. Le nouvel hex cible peut engager tous ses commandants dans le combat.

4. Les unités d'un clan neutre, si toutes les autres conditions sont remplies, peuvent également riposter.



#### (6) Défenseur en fortification

Si la cible d'un combat en rase campagne est un hex de château ou un hex de fortification achevée, suivez la séquence suivante pour résoudre le combat.

1. La déclaration des unités qui combattent est la même qu'un combat en rase campagne.

2. C'est le joueur non en phase qui défend le château ou la fortification qui décide en premier s'il recule ou s'il se bat.

3. Si le joueur non en phase décide de se battre, il résout le combat, puis le joueur en phase peut soit riposter soit reculer.

4. Lorsque le joueur en phase a effectué son attaque, le combat s'arrête. Il n'y a pas d'autres rounds.

5. En dehors des points ci-dessus, il n'y a pas de différence avec le combat en rase campagne.

### 11.4 Assaut/Combat de siège

Le combat contre une garnison est un assaut. On ne peut combattre une garnison que grâce à un assaut.

#### (1) Séquence

Le combat contre une garnison s'effectue en suivant la séquence ci-dessous.



1. Choisir le commandant de l'assaut dans un hex adjacent au château de la garnison. L'assaut peut comprendre des unités venant de plusieurs hex adjacents.

2. La garnison commence par se défendre. Lancer un dé par unité garnison. Une garnison intacte inflige une perte sur 1 ou 2, une garnison réduite sur un résultat de 1.

3. Après avoir appliqué le résultat, l'assaut contre la garnison est résolu. Le combat contre une garnison provoque une perte sur 1 au dé uniquement.

4. L'assaut est alors fini. Il n'y a pas d'autres rounds.

En dehors des points ci-dessus, il n'y a pas de différence avec le combat en rase campagne.

## 11.5 Avance après combat

Si suite à un combat en rase campagne ou à un siège, l'ensemble des unités du défenseur ont été éliminés ou ont reculé et que l'hex cible est vide, les commandants attaquants peuvent y avancer après combat.

1. Au moment de l'avance, une partie des troupes ayant combattu peut rester dans leur hex d'origine.
2. Lors d'une avance après combat, le nombre maximum d'unités qui peuvent être commandées, respectent les règles d'empilement maximum dans un hex ainsi que les mêmes limitations que lors du mouvement.
3. L'avance après combat est optionnelle.

## 12.0 Retraite

Appliquer les règles suivantes en cas de retraite suite au déplacement ou au combat

1. Les unités de combat qui retraitent doivent être commandées. Le nombre d'unités commandées est le même que lors du mouvement (voir 11.2) Toute unité non commandée ne peut reculer.
2. Les unités qui reculent comme conséquence d'un sur-empilement lors du mouvement, doivent provenir des commandants et unités n'ayant pas bougé.
3. Lors d'un recul, le nombre d'unités qui peut se trouver dans un hex suit les règles d'empilement standard (voir 4.2)
4. Si des unités sont en sur-empilement dans le premier hex de la retraite, le commandant et les unités sous ses ordres, doivent reculer d'un hex supplémentaire (voir 12.0)
5. Les unités qui reculent dans un hex en ZOC ennemie doivent effectuer un test de perte (voir 14.0)
6. Si une retraite doit traverser un côté d'hex de rivière, lancer un dé auquel on rajoute la valeur d'action du commandant. Seul le nombre d'unités obtenu par ce total peut traverser la rivière lors de cette retraite, les

unités n'ayant pu retraiter combattent un round supplémentaire et pourront tenter de retraiter de la même façon à la fin du round suivant.

7. Les unités ayant reculé ne peuvent plus participer à un combat durant cette phase.
8. Si l'hexagone vers lequel les unités ont retraité est attaqué durant la même phase ennemie, les unités qui ont retraité ne peuvent pas participer au combat ou subir les pertes du fait de ce combat. Par contre si les unités de cet hex doivent reculer suite au combat, toutes les unités sur l'hex devront reculer, y compris les unités en retraite précédemment.
9. Les clans neutres qui seraient impliqués dans un combat dans un hex avec des unités non neutres peuvent également reculer.
10. En évitant les hex en ZOC ennemie, la retraite doit se faire dans la direction de la garnison de son camp la plus proche.

## 13.0 Garnison

Une garnison est une unité spéciale qui ne peut participer au combat standard.



1. Une garnison ne peut pas se déplacer. Elle ne peut engager un combat.
2. Une garnison ne compte pas dans la limite d'empilement
3. Une garnison ne participe pas à un combat en rase campagne. Elle ne participe qu'au combat de siège (voir 11.4)
4. Une garnison ne peut pas être prise comme perte lors d'un combat en rase campagne.
5. Une garnison ne recule pas suite à un résultat d'un combat en rase campagne. Si des unités de combat se trouvant sur le même hex reculent suite à un combat en rase campagne, la garnison reste sur place.
6. Une garnison réduite est retournée automatiquement sur sa face intacte durant la phase de « réorganisation » si son

hexagone n'est pas adjacent à une unité de combat ennemie.

## 14.0 Test de perte

Il y a deux occasions qui déclenchent des tests de perte, le mouvement dans la zone de fort enneigement (au-delà de la ligne 豪雪地帯) et la retraite.

1. Toute unité qui se déplace dans la zone au nord de la ligne de fort enneigement (豪雪地帯) entre les tours 1 et 4 (compris) doit effectuer un test. Cela vaut si tout le déplacement se passe au nord de la ligne et même si une partie seulement du déplacement se déroule au nord de la ligne, que l'unité sorte de la zone ou y entre durant son déplacement.
2. Une unité qui retraite dans une ZOC ennemie doit effectuer un test de perte.

### Résolution du test de perte

1. Lancer un nombre de dés équivalent au nombre d'unités qui se sont déplacées ou qui ont reculé. Un résultat de 1 ou de 2 au dé provoque une perte.
2. Le joueur propriétaire des unités peut appliquer la perte sur les unités de son choix.
3. Retourner l'unité qui prend la perte si elle est intacte. Une unité déjà réduite est retirée du jeu.
4. L'application des pertes est effectuée à la fin de chaque mouvement ou de chaque retraite.

2. Si Shibata Katsuie est éliminé ou si la case hors carte « vers Hokkoku 至北国 » est occupée par une unité du camp Hashiba, la partie s'arrête immédiatement avec une victoire de Hashiba Hideyoshi.
3. Si la situation sur la piste des engagements atteint la case 羽柴勝利 « Victoire de Hashiba », la partie s'arrête immédiatement avec une victoire de Hashiba Hideyoshi.
4. A la fin du tour 18, si la situation sur la piste des engagements est toujours sur une des cases 柴田勝利 « Victoire de Shibata », la partie s'arrête immédiatement avec une victoire de Shibata Katsuie.

Si à la fin du tour 18, la situation sur la piste des engagements n'indique la victoire d'aucun des camps, continuez à jouer jusqu'à ce que le marqueur de situation atteigne une case déclarant la victoire de l'un ou l'autre des camps. La partie s'arrête alors immédiatement.

Editeur	Game Journal
Designer	Tetsuya Nakamura
Traduit en français par Bertrand Dossmann	

## 15.0 Conditions de victoire

Les joueurs obtiennent la victoire en respectant les conditions de victoire ci-dessous :

1. Si Hashiba Hideyoshi est éliminé ou si la Capitale 京 est occupée par une unité du camp Shibata, la partie s'arrête immédiatement avec une victoire de Shibata Katsuie.



## 16.0 Lexique Japonais

### 16.1 Géographie

#### (1) Provinces

越前	Echizen
山城	Yamashiro
近江	Ōmi
伊賀	Iga
伊勢	Ise
美濃	Mino
尾張	Owari

#### (2) Rivières

瀬田川	Seta gawa
桂川	Katsura gawa
鈴鹿川	Suzuka gawa
木曾川	Kiso gawa
長良川	Nagara gawa
揖斐川	Ibi gawa

#### (3) Montagnes, lieux dits, cols

鈴鹿峠	Col de Suzuka
安楽越	Passage de Anraku
八風峠	Col de Happū
大君ヶ畑越	Col de Ōjigahata
土岐多良越	Passage de Toki Tara
関ヶ原	Sekigahara
伊吹山	Mont Ibuki
賤ヶ岳	Shizugatake
天神山	Tenjinyama
栃ノ木峠	Col de Tochinoki
至摂津伊丹	Vers Settsu Itami
至大和郡山	Vers Yamato Kōriyama
至北国	Vers le Hokkoku
海津	Kaizu
今津	Imazu
草津	Kusatsu
豪雪地帯	Zone de fort enneigement

#### (4) Capitale et châteaux

京	Kyō (capitale)
槇島	Makishima
坂本	Sakamoto
大溝	Ōmizo
朽木	Kuchiki
瀬田	Seta
永原	Nagahara
水口	Mizoguchi
日野	Hino
伊賀上野	Iga Ueno
安土	Azuchi
肥田	Hida
佐和山	Sawayama
長浜	Nagahama
今尾	Imao
大垣	Ōgaki
曾根	Sone
清水	Shimizu
安濃津	Annōtsu
関	Seki
峯	Mine

龜山	Kameyama
国府	Kofu
神戸	Kanbe
桑名	Kuwana
長島	Nagashima
岐阜	Gifu
金ヶ崎	Kanegasaki

丹羽	Niwa
丹羽長秀	Niwa Nagahide
北畠	Kitabatake
北畠信雄	Kitabatake Nobuo
池田	Ikeda
池田恒興	Ikeda Tsuneoki
筒井	Tsutsui
筒井順慶	Tsutsui Junkei

## 16.2 Clans et commandants

### (1) Hashiba Hideyoshi

羽柴	Hashiba
羽柴秀吉	Hashiba Hideyoshi
黒田官兵衛	Kuroda Kanbei
羽柴秀長	Hashiba Hidenaga
蜂須賀正勝	Hachisuka Tadakatsu
三好秀次	Miyoshi Hidetsugu
中村一氏	Nakamura Kazuuji
堀	Hori
堀秀正	Hori Hidemasa
蜂屋	Hachiya
蜂屋頼隆	Hachiya Yoritaka
蒲生	Gamō
蒲生氏郷	Gamō Ujisato
中川	Nakagawa
中川清秀	Nakagawa Kiyohide
高山右近	Takayama Ukon
小川祐忠	Ogawa Suketada
桑山重晴	Kuwayama Shigeharu
山路正国	Yamaji Masakuni

### (2) Shibata Katsuie

柴田	Shibata
柴田勝家	Shibata Katsuie
佐久間盛政	Sakuma Morimasa
柴田勝政	Shibata Katsumasa
徳山則秀	Tokuyama Norihide
不破勝光	Fuwa Katsumitsu
原原長頼	Hara Nagayori
金森長近	Kanamori Nagachika
前田	Maeda
前田利家	Maeda Toshiie
神戸	Kanbe
神戸信孝	Kanbe Nobutaka
滝川	Takigawa
滝川一益	Takigawa Kazumasu



# 賤ヶ岳戦役

## 羽柴方初期配置 Placement initial Hashiba

<b>安土城 Azuchi (1018)</b>  3  2  2 X6	<b>佐和山城 Sawayama (1215)</b>  2  2 X5	<b>大溝城 (中立状態) Omizo (0516)</b> Clan neutre  2  2 X7						
<b>関ヶ原 Sekigahara (1510)</b>  3  2  2 X6	<b>肥田城 Hida (1116)</b>  2  2 X3	<b>安濃津城 (中立状態) Annotsu (2427)</b> Clan neutre  1  2 X7						
<b>大君ヶ畑越 Ojigahata (1615)</b>  1  2  2 X6	<b>日野城 Hino (1421)</b>  3  2 X3							
<b>長浜城 Nagahama (1111)</b> X2  2  2  2  2  2  2  2 								
「至摂津伊丹」盤外ヘクス (中立状態) Vers Settsu Itami Clan neutre  2  2 X7		「至大和郡山」盤外ヘクス (中立状態) Vers Yamato Koriyama Clan neutre  2  2 X7						
<b>横島</b>  2 守備隊	<b>坂本</b>  2 守備隊	<b>大溝</b>  2 守備隊	<b>朽木</b>  2 守備隊	<b>瀬田</b>  2 守備隊	<b>永原</b>  2 守備隊	<b>水口</b>  2 守備隊	<b>日野</b>  2 守備隊	<b>伊賀上野</b>  2 守備隊
<b>安土</b>  2 守備隊	<b>肥田</b>  2 守備隊	<b>佐和山</b>  2 守備隊	<b>長浜</b>  2 守備隊	<b>今尾</b>  2 守備隊	<b>大垣</b>  2 守備隊	<b>曾根</b>  2 守備隊	<b>清水</b>  2 守備隊	<b>安濃津</b>  2 守備隊

## 柴田方初期配置 Placement initial Shibata

「至北国」盤外ヘクス Vers le Hokkoku  3  3  2  2  2  2  2  2  2  2  2 X17										
<b>岐阜城 Gifu (2306)</b>  2  1 X7	<b>長嶋城 Nagashima (2415)</b>  2  3 X5									
<b>関</b>  2 守備隊	<b>峯</b>  2 守備隊	<b>龜山</b>  2 守備隊	<b>国府</b>  2 守備隊	<b>神戸</b>  2 守備隊	<b>桑名</b>  2 守備隊	<b>長嶋</b>  2 守備隊	<b>岐阜</b>  2 守備隊	<b>金ヶ崎</b>  2 守備隊	X2	