

8.2. JEUX

8.2.1. JEUX SUR PLATEAU

DAIMYO – Tenki Games



Jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs - à partir de 12 ans - durée d'une partie : 1 heure environ

Chaque seigneur devra gérer son fief en augmentant son prestige économique ou politique. Les territoires sont représentés par des hexagones sur lesquels se placent les pions *bushis* et le seigneur. Chacun disposera ensuite de cartes permettant des manœuvres, mais attention toute carte utilisée pourra ensuite l'être par les autres !

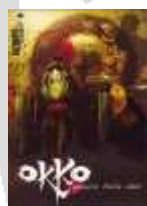
OKKO, L'ère d'Asagiri – Hazgaard



Le jeu « Okko, l'ère d'Asagiri » est prévu pour deux joueurs. Chacun construit une bande de guerriers composée de 3 à 6 personnages et d'objets spéciaux.

« Okko, l'ère d'Asagiri » se déroule au cœur d'un Japon médiéval fantastique et s'inspire de la bande dessinée de Hub, parue aux éditions Delcourt. Le jeu reprend les aventures des héros de la BD, quatre chasseurs de fantômes, prêts à en découdre avec des *Oni*, des *ninja* et d'autres créatures légendaires !

OKKO, Yakuza Hazu Akai – Hazgaard



« Okko, Yakuza Hazu Akai » est une mini-extension pour le jeu « Okko, l'ère d'Asagiri ». Il est nécessaire d'avoir la boîte de base pour jouer.

Cette boîte, au format « jeu de cartes », apporte de nouveaux personnages, tous mercenaires, et de nouveaux équipements afin de varier encore plus vos parties d'Okko.

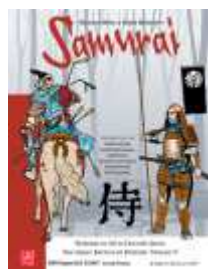
RAN - GMT Games



Jeu de stratégie sur plateau

Ran - jeu qui reprend le titre du film de KUROSAWA - permet de rejouer les grandes batailles de l'ère *Sengoku Jidai* qui ont vu s'affronter les grands *daimyos* pour devenir *Shogun*, à une époque où commence à apparaître les premières armes à feu introduites par les Portugais : *Mimasetoge* (6 octobre 1569), *Mimigawa* (11 novembre 1578), *Nagakute* (17 mai 1582), *Nunobeyama* (14 février 1570), *Okitanawate* (24 mars 1584), *Suriagehara* (5 juin 1589) et *Tennoji* (7 mai 1615).

SAMOURAI - GMT Games



Jeu de stratégie sur plateau pour 2 à 4 joueurs

Rejouer les plus grands *daimyos* (*OBU Nobunaga*, *TAKEDA Shingen*, *UESUGI Kenshin*, *ISHIDA Mitsunari* et bien sûr, *TOKUGAWA Ieyasu*) qui s'affrontèrent durant l'ère du pays en guerre - *Sengoku Jidai* - au cours de batailles qui décidèrent de l'avenir du Japon : *Anegawa* (1570), *Sekigahara* (1600), *Kawanakajima* (1561), *Okehazama* (1560), *Nagashino* (1575) et *Mikata-gahara* (1572).

SAMOURAI – Jeux Descartes (Paris)



Jeux de stratégie sur plateau pour 2–4 joueurs – à partir de 8 ans

Sur un plateau puzzle du Japon médiéval accumulez les ressources de différentes régions, nouez des alliances pour parvenir à vous imposer comme *Shogun*.

SAMOURAI - Les Combats Epiques du Japon Médiéval – Jeux Rexton (Paris 15^e)

Jeu de simulation pour 2 joueurs ou plus – à partir de 12 ans

Sur deux grandes cartes en couleurs et à cases hexagonales, rejouer les affrontements de personnages en carton (*samurai* à pied ou à cheval, *ashigaru*, moines, *ninja*, ...).

SAMOURAI & KATANA – Tilsit Editions (Champlan)



Jeu de stratégie sur plateau pour 3–6 joueurs – à partir de 10 ans

Sur la carte du Japon affrontez les autres clans pour devenir *Shogun*. Figurines en plastiques et cartes de situation agrémentent ce jeu.

SEKIGAHARA - The unification of Japan - GMT Games



Jeu de stratégie sur plateau pour 2 joueurs

Sekigahara est l'une des plus importantes batailles de l'histoire du Japon. En 1600, la victoire de *TOKUGAWA Ieyasu* sur *ISHIDA Mitsunari* décidait du sort de l'empire du Soleil-Levant et surtout de son organisation politique pour deux siècles et demi.

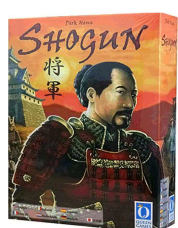
SENJI – Asmodée



Jeu de stratégie sur plateau pour 3–6 joueurs – à partir de 12 ans - 90 min. environ

Alors que l'Empereur est vieillissant et sa famille affaiblie, vous incarnez un *daimyo* (seigneur) qui va tenter d'obtenir le titre tant convoité de *Shogun*.

SHOGUN - Queen Games



Jeu de stratégie sur plateau pour 3–6 joueurs – à partir de 12 ans - 90 min. environ

Dans la peau d'un seigneur japonais durant le 16^{ème} siècle, chaque joueur cherche à assurer la supériorité de son clan et cherche comme *Daimyo* ayant le plus de succès, à devenir, en fin de jeu, le *SHOGUN*.

SHOGUN - Relive the glorious age of the samourai warrior - MB Gamemaster Series (Springfield)

Jeu de stratégie sur plateau et avec figurines et décors pour 2 à 5 joueurs - à partir de 12 ans

Dans le japon du 16^{ème} siècle éliminez vos ennemies et devenez le *Shogun* dans ce jeu très riche en figurines en plastique et en éléments de décors.

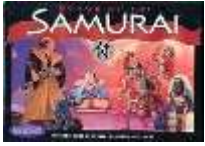
© ARZ - Académie du Ritsu Zen - Montreuil – France - 2000-2018 - Tous droits réservés





8.2.2. JEUX DE CARTES

HONOR OF THE SAMOURAI – The Card game of intrigue, honor and shame – Gamewright (Boston)



Jeu de cartes pour 3 – 6 joueurs – à partir de 10 ans

Jeu où les cartes représentent un type de ressources (châteaux, *daimyo*, armées, *geisha*, ...) que vous devez accumuler pour devenir le *Shogun* et où les affrontements se règlent à coups de dés.

L5R - Legend of the Five Rings – Siroz



Jeu de cartes pour 2 ou + joueurs - à partir de 12 ans

Dans l'univers épique de Rokudan, largement inspiré du Japon Médiéval, les cartes de votre clan (parmi 9 possibles) vous permettent de devenir le clan dominant du pays.

© ARZ - Académie du Ritsu Zen - Montreuil – France - 2000-2018 - Tous droits réservés



8.2.3. JEUX DE ROLES

D&D - GUIDE DE L'ORIENT - Dungeons & Dragons®



Le **Guide de l'Orient** est une extension des règles du célèbre jeu « **Donjons & Dragons** » qui vous ouvre les portes des univers de campagne de l'Asie médiévale-fantastique.

JAPON - Jouez dans le monde du shogunat - GURPS®



Japon est une extension des règles du jeu de rôles GURPS® pour le Japon à l'époque de Shogun, soit durant la période des « provinces en guerre » (1490-1600) qui débouchera sur la mise en place du shogunat, soit sur la fin de l'ère Tokugawa, période d'émeutes, de petites rebellions, de mécontentements intellectuels et d'une pression constante de l'Occident pour que le Japon s'ouvre aux étrangers.

LE LIVRE DES CINQ ANNEAUX - Aventure dans l'Empire d'Emeraude - Five Rings Publishing Group



Le **livre des Cinq Anneaux** vous propose de vivre des aventures fabuleuses et héroïques dans un univers fantastique proche du Japon médiéval. Les batailles rangées, les intrigues de la cour impériale, les montres de l'Outremonde et la magie des Adeptes du sang vous permettront de faire triompher votre famille et votre clan.

LA VOIE DU SABRE – RuneQuest



La Voie du sabre est un supplément pour le jeu de rôles RuneQuest pour faire évoluer des joueurs dans le monde fantastique du Japon Légendaire.

© ARZ - Académie du Ritsu Zen - Montreuil – France - 2000-2018 - Tous droits réservés



8.2.4. JEUX POUR FIGURINES

KATANA - The Emperor' Press



Katana est une règle pour figurines (25 mm) cherchant à simuler des combats ou batailles à l'époque médiévale au Japon (1250-1550).

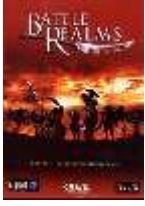
La particularité étonnante de **Katana** est d'avoir une règle qui fait moins de 10 pages et qui permet aussi bien de jouer un jeu d'escarmouche (une figurine = un homme) que des combats plus importants (dans ce cas, une figurine = 10 hommes).

© ARZ - Académie du Ritsu Zen - Montreuil – France - 2000-2018 - Tous droits réservés



8.2.5. JEUX INFORMATIQUES

BATTLE REALMS – Ubi Soft (Montreuil)



Jeux de stratégies sur micro-ordinateur – à partir de 12 ans

Dans un Japon fantastique, soyez l'héritier du clan du Dragon et redonnez-lui toute sa puissance face aux clans du Serpent, du Loup et du Lotus (Prix du Meilleur Jeu de Stratégie à l'ES 2001 !).

SHOGUN – TOTAL WAR – Electronics Arts (St Didier-aux-Monts-d'Or)



Jeux de stratégies sur micro-ordinateur – à partir de 12 ans

Un superbe jeu pour vous retrouver à la période « *Sengoku Jidai* » (l'ère du pays en Guerre) où vos ambitions de *daimyo* vous pousse à être « *shogun* à la place du *shogun* ».

© ARZ - Académie du Ritsu Zen - Montreuil – France - 2000-2018 - Tous droits réservés

