

## Fin de partie

La partie s'arrête quand l'Oni arrive à l'étape 4 (cerclée de rouge) au pied du cerisier sacré ou dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans son éventail (terminez juste le tour du joueur en cours).

Il reste maintenant à affronter l'Oni et à déterminer le vainqueur du jeu.

Tous les joueurs défaussent les cartes restantes dans leur éventail, sauf la carte de l'Oni.

## Affronter l'Oni

Le joueur qui a la carte de l'Oni dans son éventail doit l'affronter !

Il compte le nombre de Samouraïs sur les cartes Yokaï posées devant lui. Pour vaincre l'Oni, il doit disposer de suffisamment de Samouraïs.

pour une partie à 2 joueurs au moins 4 Samouraïs

pour une partie à 3 joueurs au moins 3 Samouraïs

pour une partie à 4 ou 5 jrs au moins 2 Samouraïs

**VICTOIRE** du joueur :  
Il gagne 4 Lotus supplémentaires !

**DÉFAITE** du joueur :  
Il perd la partie, quel que soit le nombre de Lotus qu'il avait accumulés !

## Qui gagne ?

On compare maintenant le nombre de Lotus obtenus par tous les joueurs (à l'exception de celui qui a affronté l'Oni s'il a été vaincu).

Le joueur qui totalise le plus de Lotus remporte la partie.

Les joueurs ex-aequo remportent ensemble la partie.



## Les symboles d'action



### Ninja

Volez une carte au hasard dans l'éventail du joueur de votre choix.



### Destin

Donnez une carte de votre éventail au joueur suivant. Il n'en piochera pas au début de son tour.



### Oni

Avancez la silhouette de l'Oni d'une étape sur le Jardin Impérial. L'arrivée de l'Oni sur l'étape 4 déclenche la fin de partie.

Si vous avez plusieurs actions à effectuer, suivez l'ordre ci-contre :



## Les symboles bonus



### Samouraï

Il sert à vaincre l'Oni en fin de partie.



### Lotus

Le joueur qui en a le plus gagne la partie.

Auteur : Jérémie Caplanne  
Illustrations : Marie Desbons  
Direction artistique,  
design graphique : Benjamin Treilhou



Un jeu conçu et développé en France par :  
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,  
28200 - CHATEAUDUN France  
© 2026 MULTIVERS



La légende raconte que tant que le cerisier sacré fleurira, le règne de l'empereur connaîtra gloire et sérénité.

Ainsi, chaque année, le couple impérial se rend dans son jardin le jour de sa floraison.

Emportées par le vent, les fleurs de cerisier volevolent loin de l'arbre pour atteindre la rivière. C'est le signal que les lotus attendaient pour fleurir à leur tour. Ces superbes fleurs roses jaillissent et descendent tout au long du grand fleuve.

Sur ses rives, les habitants accueillent avec enthousiasme leur apparition, symbole de prospérité pour la nouvelle année.

Malheureusement, tant de bonheur déplaît à l'Oni. Ce démon maléfique a juré d'arracher le cerisier sacré pour plonger l'Empire dans le chaos.

L'empereur appelle ses meilleurs samouraïs pour protéger l'arbre magique.

Mais il sait que la meilleure protection réside en d'autres démons facétieux, les Yokais, qui ont la capacité de grouper leur force pour contrer la menace brutale de l'Oni.

C'est à cet affrontement légendaire que nous allons participer...

## Principe du jeu

Associez vos cartes 2 à 2 pour reconstituer des Yokais.

Chaque Yokai invoqué vous apportera des Samouraïs, des Lotus ou des actions particulières.

En fin de partie, le joueur qui aura le plus de Lotus, symbole de prospérité, l'emportera. Mais gare à l'Oni...



## Contenu

- 32 cartes Yokai
- 1 carte Oni
- 2 cartes du Couple Impérial
- 5 éventails porte-cartes
- 1 plateau Jardin Impérial
- 1 silhouette d'Oni

## Préparation du jeu

Placez le Jardin Impérial au centre de la table et posez la silhouette de l'Oni sur sa case départ (entourée d'un cercle vert).

Attribuez un éventail porte-cartes à chaque joueur, puis mélangez toutes les cartes et distribuez-en 7 à chacun. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes.

Placez vos cartes dans votre porte-cartes sans les montrer aux autres joueurs.

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur.



## Tour de jeu

En commençant par le joueur le plus jeune, les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire. À son tour, chacun des joueurs effectue les 4 actions suivantes.



### 1 Piocher une carte supplémentaire :

- Dans la pioche tant qu'il reste des cartes.
- Au hasard dans l'éventail du joueur à sa droite, quand la pioche est épuisée



### 2 Placer cette nouvelle carte dans son éventail.



3 À partir des cartes de son éventail, il peut maintenant :



Poser devant lui une paire de cartes reconstituant un Yokai ou le couple impérial.

ou



Poser une nouvelle carte qui complète un Yokai déjà posé.

ou

Passer son tour s'il ne peut ou ne veut rien faire.

Si des symboles d'action apparaissent sur la ou les cartes qu'il vient de poser devant lui, il doit immédiatement en appliquer les effets, décrits au dos de ce livret.

