



MACHI

13/01/2008 – MAJ du 05/02/2009

Réalisée par le blog LeRepaire (<http://lerepaire.u7n.org/>)

FAQ :

<http://www.trictrac.net/jeux/forum/viewtopic.php?t=59184&highlight=machi>

(Et les autres sujets listés dans le lien ci-dessus.)

Les réponses sont de **Loïc Billiau**. (Merci à lui).

Le fondateur doit-il être considéré comme un villageois ? Dans l'affirmative que se passe-t-il lorsqu'il est défaussé mais qu'il reste d'autres villageois ? Le suivant devient-il fondateur ?

Le fondateur est un villageois. Lorsqu'il est défaussé pour une raison X ou Y ou déplacé de son village, le villageois arrivé en dernier sur le bâtiment reprend l'affaire et devient fondateur. Il est en revanche impossible de réorganiser son bâtiment pour "sauver" un fondateur esseulé.

Les effets des forgerons sont-ils cumulatifs au sein d'un même village ?

Non. A priori le forgeron aiguise les armes des bretteurs. Une fois que c'est fait, c'est fait.

La règle dit qu'en cas d'égalité, c'est le joueur qui a marqué le plus de points d'honneur au tour précédent qui gagne. Comment fait-on quand il y a égalité en point d'honneur ?

[En phase de traitement, j'éditerais sous peu]

La carte "recherché" propose de donner un sabre à un villageois pour qu'il puisse être défié et rapporter 3 points de victoire. Sommes-nous bien d'accord que seul l'attaquant gagne ces 3 points ? En cas de victoire du villageois ce dernier ne gagne rien, si ce n'est le droit de rester en jeu.

Seul l'attaquant gagne 3 points de victoire. Il faut s'imaginer que la carte recherché transforme un villageois en bretteur qui a un sabre et rapporte trois points de victoire. Si le villageois avec un sabre gagne des duels, le thème voudrait qu'il sauve uniquement sa peau, mais la compréhension des règles et l'assimilation permettent également de le considérer comme un bandit qui gagne de l'honneur en se défaisant à la loyale de chasseurs de primes. Donc les deux sont possibles sur ce point précis, j'aurais tendance à préférer qu'il sauve uniquement sa peau.

Au niveau des duels :

- Un samouraï fondateur peut-il provoquer un duel ?
- Idem que ci-dessus, que se passe-t-il s'il perd ?

Oui il peut, et les même effets que décrits ci-dessus s'appliquent s'il perd.

Lorsqu'un village est protégé par un Yakusa, le joueur adverse qui pose un Yakusas, d'une tribu différente, est-il obligé de provoquer un duel ou est-ce au défenseur de le faire s'il le souhaite ?

Il n'est pas obligé s'il considère que le yakuza bloque un bâtiment inutile, mais d'un point de vue du jeu, je lui conseille de le faire systématiquement.

Avec ses samouraïs, peut-on attaquer les Yakusas disposés sur les bâtiments des joueurs adverses ? C'est un méthode intéressante pour gagner des points de victoires lorsque les gains de points sont bloqués par des Kabuki et la carte "festival".

Oui, c'est possible. J'ajoute que l'on peut retirer, à chaque printemps tous les yakusas qu'on estime plus assez efficaces (pour les poser sur les bâtiments du nouveau premier par exemple).

Certaines attaques en bloquent d'autres (ex. : Men +1 bloque Do +1). Est-ce que celle qui bloque génère bien ses dégâts ? Nous avons considéré que oui sinon les combats sont sans intérêts. De même nous avons considéré que l'attaque franche bonifiée par certain personnage à +3 au lieu de +2 donnait bien un résultat de -1 en cas d'esquive adverse.

En fait, comme précisé ailleurs sur le forum, il s'agit plus ou moins d'un chifoumi. Ashi annule Men donc seul Ashi marque et in fine ça fait +1 pour Ashi et +0 pour men. Vous avez bien considéré pour le bonus/malus de l'attaque franche bonifiée.

Les règles indiquent que la disparition du fondateur, lorsqu'il est seul, entraîne la destruction du bâtiment. Néanmoins il n'est pas précisé quand ? Nous avons estimé que cette disparition était immédiate mais ...

La destruction est immédiate. Thématiquement, ça n'a pas de sens, mais ça simplifie grandement la gestion de ce point de règle et empêche toute réorganisation pour sauver ses bâtiments.

J'ai trouvé Musashi un peu trop fort. Un joueur a eu la chance de le tirer dans le premier Flop et cela a un peu déséquilibrer la partie. Il n'y a pas beaucoup de personnage pouvant le contrecarrer (éventuellement un samouraï 4 sabre + le forgeron mais c'est difficile à réunir). Ce dernier a une capacité spéciale permettant au joueur de regarder la main de l'adversaire avant le combat. Nous avons considéré que le propriétaire de Musashi ne pouvait le faire qu'une fois son choix des trois cartes effectué. Est-ce le cas ?

Musashi peut poser problème. En fait, j'y ai déjà répondu ailleurs, le jeu est censé être un jeu de thème, ou le hasard est présent ou les rebondissements le sont aussi. Ce n'est pas du mécanisme à l'allemande, ça n'est pas voulu. Donc soit on se dit qu'on peut tomber sur un déséquilibre qui est inhérent au thème (les différences de niveau entre duellistes étaient parfois bien plus flagrantes que ça) qu'il faudra gérer. Soit on enlève Musashi, mais le thème en prend un coup. Pour le pouvoir, vous avez encore une fois vu juste.

En cas de perte de villageois lors de duels, un bâtiment peut-il être désactivé si le quota minimum de villageois pour activer un bâtiment n'est plus atteint ?

Oui, un bâtiment peut être désactivé à la suite de la mort d'un villageois.

Peut-on jouer « Recherché » sur un duelliste adverse, qui par là même perdrait la possibilité de rapporter des points de victoire (en échange d'un sabre supplémentaire certes)? Le villageois recherché peut-il bénéficier des services du forgeron?

Oui et oui.

Les Yakusas rendent les déménagements impossibles, mais ils n'empêchent pas un nouveau d'arriver, c'est bien ça ?

Non. Pour les yakusas, ils empêchent toute fluctuation de personnel. Personne ne rentre, personne ne sort.

Compte-t-on les Bonus ressources des villageois lorsque le bâtiment est non activé et/ou attaqué par un Yakusa adverse? Idem pour l'utilisation des pouvoirs/capacités liés aux bâtiments (dojos, temples...)?

Pour les pouvoirs des bâtiments, ils sont bloqués comme leur production. Pour les bonus ressources des villageois (si X dans bâtiment Y), ils sont bien comptés, yakuza ou bâtiment non activé. Ainsi un brasseur dans une brasserie aura son bonus même si un yakuza est dans la place où s'il y est seul.

Peut-on mettre un Yakuza dans un bâtiment avant que celui-ci ne soit attaqué ?

Oui. On peut jouer des Yakusas en défense à son tour de printemps, donc avant d'être attaqué.

-Peut-on sauver le villageois victime d'un accident (avec le médecin ou la pitié du bouddha) si oui retourne-t-il dans la main du joueur?

Oui, on peut sauver un villageois d'un accident avec le médecin et/ou la pitié du bouddha, auquel cas le villageois et le bâtiment restent en place.

Qu'advient-il d'un yakusa qui bloque un bâtiment qui est détruit?

Un yakuza qui bloque un bâtiment détruit retourne dans la main de son propriétaire.

Qu'advient-il d'un mendiant lorsqu'un temple est détruit ?

Les mendiants disparaissent s'il n'y a plus de temples en jeu (donc si on casse volontairement son temple par exemple)

En cas de famine, peut-on "sacrifier" un samouraï qui est hors d'un bâtiment?

En cas de famine, ce sont les derniers personnages joués qui partent les premiers dans leur ordre d'arrivée, donc si c'est un samurai dans la rue, oui.