

Kodama

LES ESPRITS DE L'ARBRE



La forêt pousse vite ! En tant que bienfaiteurs des Kodamas, les esprits de l'arbre, vous devez garder la forêt saine et luxuriante pour vos petits compagnons. Pendant trois saisons florissantes, vous devrez cultiver votre arbre avec le bon arrangement de fleurs, d'insectes et de branches pour rendre vos Kodamas aussi heureux que possible. Celui qui y parviendra le mieux restera dans les mémoires pour des générations !

Dans *Kodama : Les Esprits de l'Arbre*, faites pousser votre arbre en posant astucieusement des cartes *Branche*, en prenant garde de laisser de la place pour les futures croissances. A la fin de chaque *Saison*, un *Kodama* vous récompensera si votre arbre lui convient. Avec son univers poétique et ses mécaniques innovantes, Kodama séduira les petits comme les grands.

Le vainqueur de Kodama sera le joueur avec le plus de points à la fin des 3 saisons. Les joueurs marquent des points de deux manières :

- En plaçant des cartes *Branche* où apparaissent des *Éléments* similaires à ceux des cartes *Branche* reliées.
- En jouant des cartes *Kodama* à la fin de chaque *Saison*.

Matériel



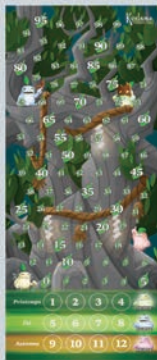
65 cartes Branche



20 cartes Kodama



15 cartes Saison
(5 printemps, 5 été, 5 automne)



1 piste de score



6 marqueurs Joueur
(1 pour chaque Élément)



1 Marqueur Saison

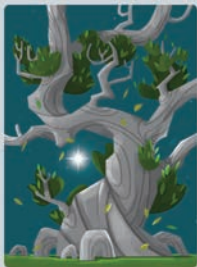


1 pion Premier Joueur



6 cartes Tronc

Anatomie des cartes



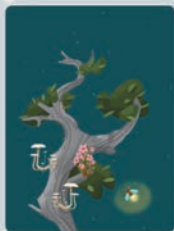
Cartes *Tronc*

Sur chaque carte *Tronc* apparaît un **Élément** spécifique à ce tronc. Plusieurs branches émergent du tronc et s'étendent au delà des limites de la carte.



Cartes *Kodama*

Chaque carte *Kodama* représente un esprit de l'arbre et les conditions qu'il préfère pour son nouvel habitat.



Cartes *Branche*

Sur chaque carte *Branche* apparaît un assortiment d'**Éléments** parmi les six possibles : chenilles, nuages, libellules, fleurs, champignons et étoiles. Les branches en elles-mêmes ont différentes formes et orientations.



Cartes *Saison*

Chaque carte *Saison* ajoute une nouvelle règle pour le Printemps, l'Été ou l'Automne. Notez que chaque saison a un verso différent.

Mise en place

1. Posez la piste de score sur le côté de la surface de jeu. Placez le marqueur *Saison* près de la *Piste de Score* à côté du mot *Printemps*.
2. Donnez à chaque joueur une carte *Tronc*. Placez votre carte *Tronc* devant vous, de manière à avoir le bas de la carte à la limite de la table.
3. Posez le marqueur *Joueur* correspondant à l'*Élément* de votre *Tronc* sur l'emplacement marqué 0 de la piste de score.
4. Mélangez les cartes *Kodama* et distribuez-en 4 à chaque joueur.
5. Mélangez les 3 paquets de cartes *Saison* séparément. Posez une carte de chaque saison face cachée à côté de la surface de jeu.
6. Remettez toutes les cartes *Kodama*, *Saison*, *Tronc* et marqueurs *Joueur* inutilisés dans la boîte.
7. Mélangez les cartes *Branche* pour former la pioche face cachée à côté de la surface de jeu.
8. Piochez 4 cartes *Branche* de la pioche et posez-les face visible à côté pour former l'*Étalage*.
9. Le joueur qui a le plus de vert sur lui commence la partie. Donnez-lui le pion *Premier Joueur*.

Piste de Score



Marqueur
Saison

Marqueur
Joueur

Étalage



Pioche Branche



Les Kodama de votre
adversaire
(gardés secrets)

Vos Kodama
(gardés secrets)



Le Tronc de
votre adversaire

Votre Tronc



Cartes Saison



Comment jouer ?

Kodama : *Les Esprits de l'Arbre* se joue sur 3 saisons. Chaque saison est divisée en 3 phases :

la phase *Saison*, la phase de *Croissance* et enfin la phase *Kodama*.

- A la phase **Saison**, les gardiens de la forêt mettent en place des conditions particulières pour les joueurs.
- Pendant la Phase de **Croissance**, les joueurs font grandir leur arbre pour les rendre plus attrayants pour les Kodamas dont ils s'occupent. La Phase de *Croissance* est divisée en 4 tours dans chacun desquels chaque joueur va faire grandir son arbre.
- Pendant la Phase **Kodama**, les joueurs choisissent l'un de leurs Kodamas pour qu'il s'installe dans l'arbre et ainsi gagner des points.

Phase Saison

Révélez la carte *Saison* de la saison en cours et lisez à voix haute ce qu'elle permet aux joueurs. Cette carte introduira une règle spéciale à suivre durant cette saison. La carte *Saison* reste bien visible par tous les joueurs. Durant la phase saison de l'été et de l'automne, défaussez les cartes saison précédentes.



Carte Saison en cours. Printemps.

Termes des cartes Saison et Kodama

“Dernière carte” - La dernière carte d'une branche ne touche jamais plus d'une autre carte (*Branche* ou *Tronc*).

“À 2 cartes ou moins de votre Tronc” Une carte est à 2 cartes ou moins de votre *Tronc* si elle touche votre carte *Tronc* ou une carte qui touche votre carte *Tronc*.

Notez bien que votre carte *Tronc* est bien une carte !

Phase de Croissance

En commençant par le *premier joueur*, chacun joue 4 tours l'un après l'autre en sens horaire. A votre tour, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. **Jouez une carte Branche** : choisissez une carte *Branche* de l'*Étalage*. Connectez cette carte à votre arbre en la posant sur une autre carte, et en suivant ces quelques règles :

- Vous voyez où s'étend la branche au-delà de la carte ? Cette partie doit toucher l'écorce d'arbre d'une autre carte (*Branche* ou *Tronc*). En d'autres termes, il faut que ça ait l'air d'une branche qui grandit !
- La carte qui vient d'être placée ne doit toucher qu'une autre carte.
- Vous ne devez pas recouvrir les *Éléments* d'une autre carte.
- Votre carte *Branche* ne doit pas dépasser des limites de la table.
- Vous ne pouvez pas poser une carte *Branche* qui vous ferait marquer plus de 10 points (Voir l'étape 2 de la page suivante). Ce maximum de 10 points n'inclue pas les points éventuels de la carte *Saison* en cours.
- Essayez de ne pas bouger d'autres cartes de votre arbre. Une fois qu'une carte *Branche* a été comptabilisée, il n'est plus permis de la bouger.

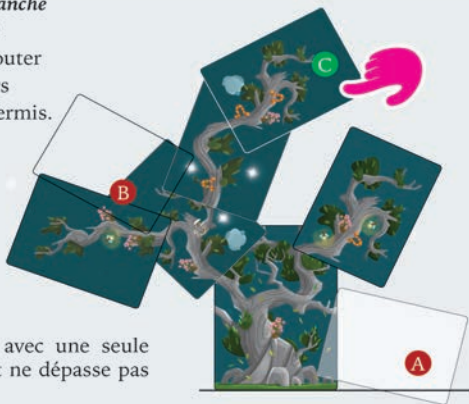
Exemple de placement d'une carte Branche

Vous venez de prendre une carte de l'*Étalage* et vous vous apprêtez à l'ajouter à votre arbre. Vous essayez plusieurs emplacements pour voir s'ils sont permis.

A. La carte dépasse de la table, ce n'est pas permis.

B. La carte superpose clairement plus d'une autre carte et recouvre en partie un *Élément* sur la carte du dessous, ce n'est pas permis.

C. La carte est en contact direct avec une seule carte, ne recouvre aucun *Élément*, et ne dépasse pas de la surface de jeu, c'est permis !



2. **Marquer des points** : Après avoir placé une carte *Branche*, repérez les *Éléments* sur cette carte. Sur la ligne de cartes successives qui commence par la dernière carte posée, vous marquez 1 point chaque fois que ces éléments apparaissent. Vous ne marquez pas de point pour les éléments qui ne font pas partie de cette ligne de cartes successives.

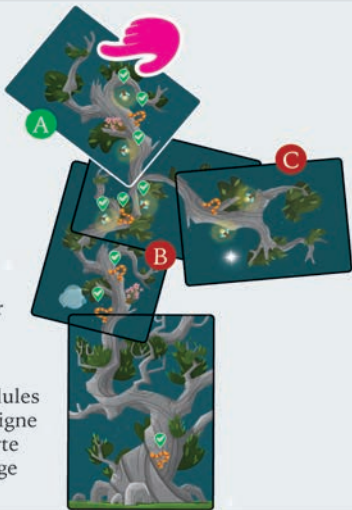
- Vous marquez des points uniquement en fonction des éléments qui apparaissent sur la carte que vous avez posée pendant ce tour.
- Ces éléments doivent faire partie d'une ligne de cartes adjacentes à celle que vous venez de jouer. Tout élément ailleurs sur votre arbre ne donne aucun point.
- La ligne de cartes successives s'étend de la carte que vous venez de jouer, jusqu'à votre carte *Tronc* ou jusqu'à ce que le type d'*Élément* que vous comptabilisez n'apparaisse plus sur une carte.

Exemple de comptage de points

A. Vous venez de poser une carte avec 1 chenille, 2 libellules et 1 fleur. En descendant cette ligne de cartes jusqu'au Tronc, vous marquez 1 point pour chaque libellule et chaque chenille sur ces cartes successives (notées à droite avec les coches vertes), incluant la carte que vous venez de poser. Soit un total de 9 points !

B. Bien que vous ayez 1 fleur sur la dernière carte posée, vous ne marquez aucun point pour les fleurs car la précédente carte rompt cette ligne de cartes successives.

C. Vous ne marquez aucun point pour les libellules de cette carte car elles ne font pas partie de la ligne de cartes successives qui part de la dernière carte posée, en descendant vers le Tronc. Le marquage de points ne suit jamais les fourches.



3. **Compléter l'étalage** : Ajoutez une carte du dessus de la pioche à l'étalage. Si vous êtes le premier Joueur, avancez le marqueur *Saison* d'un cran sur la piste des saisons.

Phase Kodama

Après que chaque joueur a joué 4 tours dans une saison, tous les joueurs vont jouer un *Kodama*. Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit l'une de ses cartes Kodama et marque des points en fonction des indications sur celle-ci. Après qu'une carte Kodama a été comptabilisée, elle ne sera plus utilisée et peut donc être remise dans la boîte.

Après que chaque joueur a comptabilisé une carte Kodama, le premier joueur passe le marqueur au joueur qui a le score le plus faible, ou le garde si c'est lui. En cas d'égalité, le marqueur va au joueur concerné le plus proche à gauche de l'actuel premier joueur. Vous pouvez ensuite débiter la prochaine *Phase Saison*.

Fin de la Partie

A la fin de la troisième Phase Kodama, la partie prend fin. Il reste une carte Kodama inutilisée dans la main de chaque joueur. Le joueur avec le plus de points a rendu ses Kodamas heureux et prospères. La forêt sera paisible et luxuriante grâce à ses bons soins !

Conception
Daniel Solis

Développement du jeu
Nick Little & Travis R. Chance

Direction artistique
Scott Hartman

Illustration
Kwanchai Moriya



Adaption française
Pierre Steenebruggen & Didier Dincher

© Action Phase Games 2016. Tous droits réservés.

© Capsicum Games 2016. Tous droits réservés.