
Codex
Naturalis

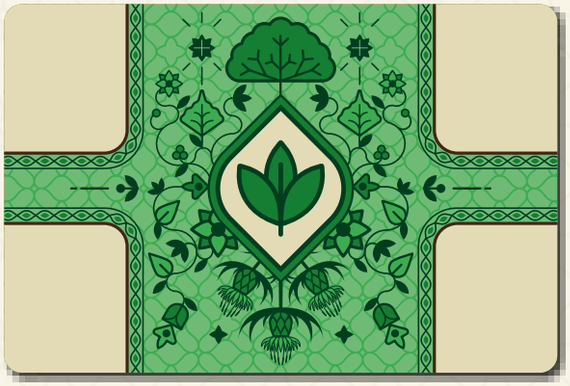
Matériel

40 cartes ressource

Recto



Verso



❶ Coin visible.
❷ Coin non visible.
❸ Ressource apportée tant que le symbole est visible dans son aire de jeu.
❹ Objet apporté tant que le symbole est visible dans son aire de jeu.

40 cartes dorure

Recto



Verso

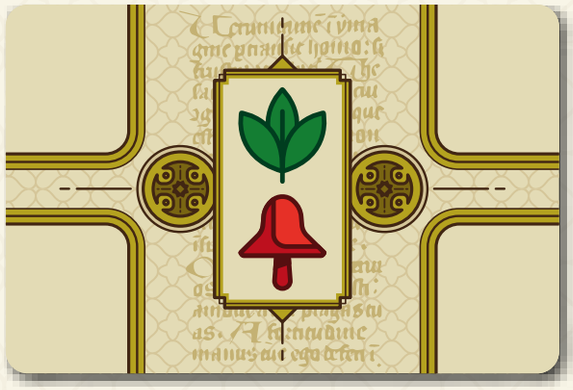


❶ Ressources nécessaires dans l'aire de jeu pour pouvoir poser la carte.
❷ Points gagnés à la pose de la carte.

Sur le verso des cartes se trouvent toujours quatre coins visibles et une ressource au centre qui est permanente puisqu'elle ne peut jamais être recouverte.

- 6 cartes de départ

Recto 

Verso 

Ressources : Règne végétal / Règne animal / Règne fongique / Règne entomologique

- 16 cartes objectif

Recto 

Verso 

Objets : Plume / Encrier / Manuscrit

- 9 pions (2 rouges, 2 bleus, 2 verts, 2 jaunes et 1 noir pour le premier joueur)

- 1 piste de score

But du jeu

Placez judicieusement vos cartes, en fonction des ressources ou des objets qu'elles vous apportent, pour pouvoir :

- poser des cartes qui rapportent des **points immédiatement**,
- remplir les objectifs de **fin de partie**.

Attention, le premier arrivé à 20 points déclenche la fin de partie. N'hésitez pas à recouvrir, et perdre, des ressources pour développer votre aire de jeu.

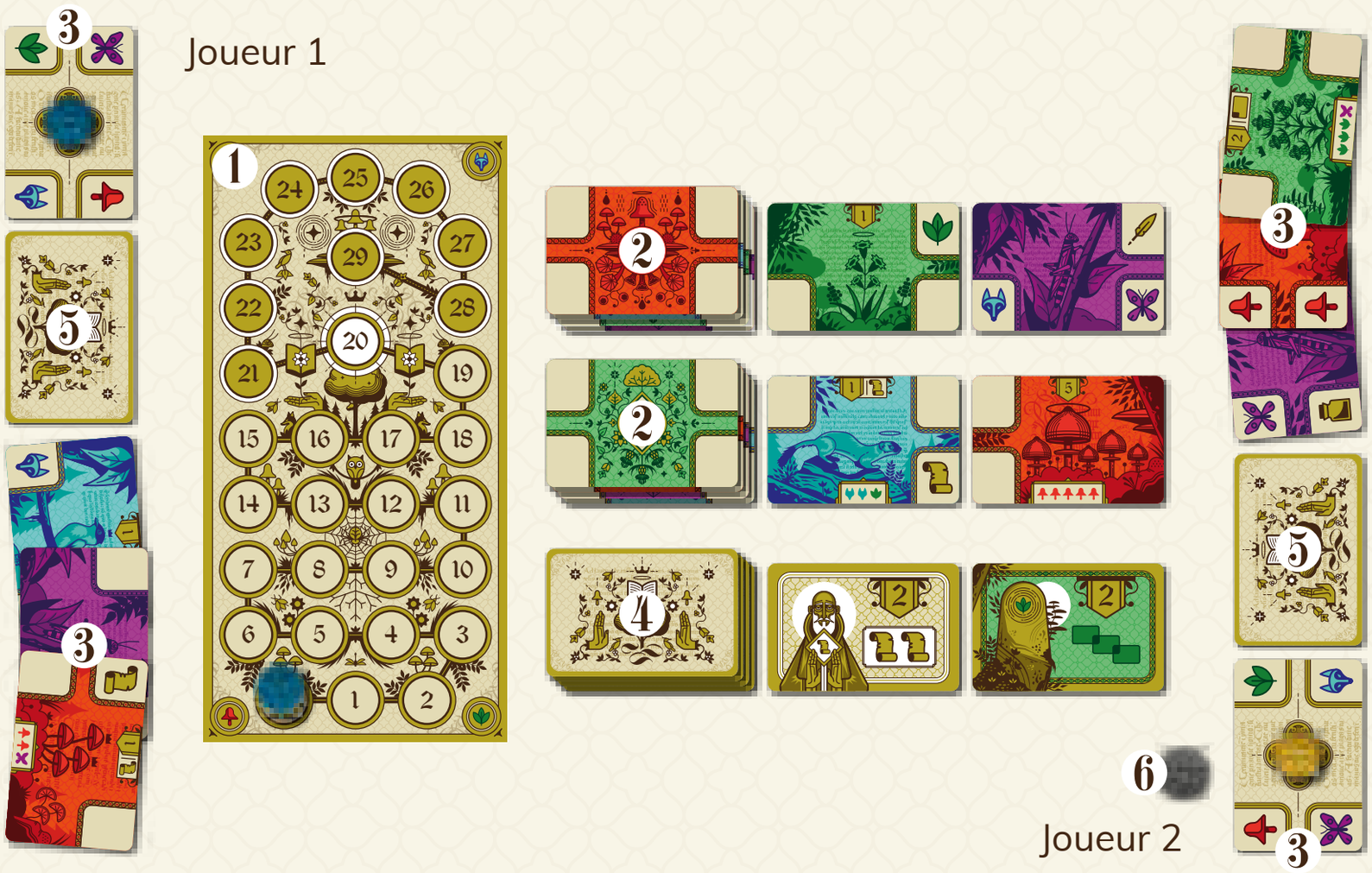
Mise en place

1. La **piste de score** est placée au centre de la table.
2. Les **cartes ressource** sont mélangées pour former une pioche face cachée au centre de la table, les deux premières cartes sont retournées face visible. On fait de même pour les **cartes dorure**.
3. Chaque joueur prend une **carte de départ** au hasard et la place devant lui, sur la face de son choix. Il choisit une couleur, place un pion de cette couleur sur sa carte de départ et l'autre sur la case 0 de la piste de score. Il prend deux cartes ressource et une carte dorure sur les pioches pour **constituer sa main**.
4. Les **cartes objectif** sont mélangées. Puis les deux premières sont retournées face visible et placées à côté de la piste de

score. Il s'agit des **objectifs communs** : en fin de partie, tous les joueurs marqueront les points s'ils remplissent les conditions.

5. Chaque joueur reçoit deux cartes objectif, les consulte, en choisit une puis remet l'autre sous la pile. Il s'agit de l'**objectif secret** du joueur : en fin de partie, lui seul marquera les points s'il remplit les conditions.

6. Le premier joueur est choisi au hasard, il place le **pion premier joueur** près de sa carte de départ.



Tour de jeu

Une partie est constituée de plusieurs tours de jeu que les joueurs réalisent l'un après l'autre dans le sens horaire. À son tour, le joueur doit effectuer ces deux actions dans l'ordre :

❶ jouer une carte de sa main ;
❷ ajouter une carte à sa main.

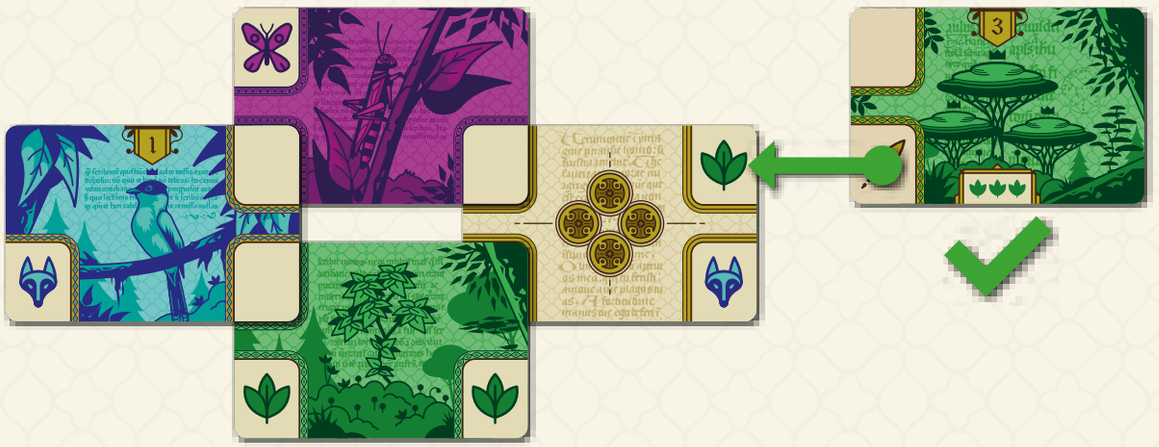
❶ Jouer une carte de sa main
Le joueur choisit l'une des trois cartes qu'il a en main et la pose dans son aire de jeu en respectant le sens de l'illustration ainsi que les deux règles suivantes.

Règle de pose
La carte doit recouvrir un ou plusieurs coins visibles des cartes déjà posées. Elle ne peut pas recouvrir plusieurs coins d'une même carte. Seule la carte déjà posée doit comporter les coins visibles nécessaires, pas la carte que l'on pose.
Attention, si le recto d'une carte ne lui convient pas, le joueur peut la jouer face verso.



Règle des cartes dorure

Pour pouvoir poser les cartes dorure, le joueur doit posséder les ressources indiquées visibles dans son aire de jeu. Elles doivent être visibles **avant** qu'il pose la carte, peu importe qu'elles soient recouvertes ensuite.



Marquer des points

Une fois la carte posée, si elle permet au joueur de marquer des points, il doit les reporter immédiatement sur la piste de score. Les cartes sont présentées en détail plus loin.

❷ Ajouter une carte à sa main

Après avoir posé une carte dans son aire de jeu, le joueur prend une nouvelle carte de son choix **parmi les quatre** dont la face recto est visible au centre de la table (on dévoile alors une nouvelle carte pour remplacer celle qui vient d'être prise), **ou bien la première carte** d'une des deux pioches.

Fin du jeu

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur **atteint ou dépasse 20 points** sur la piste de score ou **s'il n'y a plus de cartes** à prendre sur la table. Les joueurs terminent le tour en cours, puis chacun joue une dernière fois. La partie est alors terminée.

Chaque joueur comptabilise les points des cartes objectif (les deux objectifs communs + l'objectif secret) et les ajoute aux points déjà marqués sur la piste de score.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a gagné le plus de points avec les cartes objectif gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Les cartes en détail

Cartes ressource



1 point

Cartes dorure



3 points



5 points



1 point par objet visible dans son aire de jeu y compris sur cette carte.
Note : ajouter ultérieurement un objet dans son aire de jeu ne rapporte pas de point supplémentaire.



2 points par coin recouvert par cette carte.



= 4 points

Cartes objectif



2 points par paire d’objets identiques, visible dans son aire de jeu.



3 points par série de trois objets différents, visible dans son aire de jeu.



2 points par série de trois ressources identiques, visible dans son aire de jeu.



2 points par reproduction exacte du schéma de placement dans son aire de jeu.
Attention de respecter le sens et les couleurs.



= 2 points



3 points par reproduction exacte du schéma de placement dans son aire de jeu.
Attention de respecter le sens et les couleurs.



= 6 points

Attention, lors du comptage des points des objectifs, chaque carte ressource ou dorure de l'aire de jeu ne peut être utilisée qu'une seule fois par carte objectif.

Auteur : Thomas Dupont

Illustrateur : Maxime Morin