

SAMSARA



Samsara est un jeu
pour 1 à 5 joueurs,
âgés de 12 ans et plus,
pour des parties d'environ 50 mn.

Règles du Jeu



Assis en tailleur, Bikkhu sentait le souffle de la vie le traverser de part en part, irriguer ses chakras, s'insuffler dans chacune de ses fibres. Comme tous les jours, tous les mois, tous les ans. Pourtant, ce matin, une voix dissonante se mélangeait au rythme habituel de son souffle. Depuis le début de sa méditation, le tigre avait essayé de ne pas penser à cette perturbation. Il était resté centré, concentré, et n'avait pas laissé ses pensées dériver. Mais cette technique ne pouvait pas durer éternellement.

C'est lorsque le nuage cacha le soleil qu'il lâcha prise. Il fallait qu'il affronte ce nouveau venu. Il prit une grande inspiration et fit tinter la clochette qu'il gardait à côté de lui. Un son harmonieux et puissant s'en échappa. Les yeux fermés, le moine pouvait visualiser les échos de la vibration qui se répercutaient sur les arbres, les pierres, le monastère au loin. Il délia ses épaules, laissa son esprit vagabonder.

Il entrevit une silhouette longiligne, ondulante, nimbée de violet. Pas le violet de l'illumination, du Nirvana, mais une couleur sale, terne, envahissante. Une personne qui s'était tournée vers le côté obscur. Bikkhu tressaillit. Serait-ce son passé qui refaisait surface?

... pour lire la suite, rendez-vous sur
www.okaluda.fr/samsara

Matériel

- 1 Plateau Octogonal
- 30 Amulettes d'Éternité
- 72 Cartes Expérience :
 - 9 Cartes Jann (Naissance)
 - 9 Cartes Vikaas (Force)
 - 9 Cartes Kaam Kar (Carrière)
 - 9 Cartes Yugal (Couple)
 - 9 Cartes Bachcha (Enfants)
 - 9 Cartes Gyaan (Connaissance)
 - 9 Cartes Dhyann (Spiritualité)
 - 9 Cartes Maut (Mort)
- 5 Plateaux Personnages
- 5 Marqueurs de Pouvoir
- 1 Jeton 1^{er} Joueur
- 5 Figurines avec Socle Plastique
- 36 Cartes Bon Karma
- 48 Cartes Mauvais Karma
- 5 Aides de Jeu FR/EN
- 1 Livret de Règles FR/EN

Samsara est un jeu de deck-building et de déplacement

dont le but est d'atteindre le Nirvana avant ses adversaires. Tigre, éléphant, serpent, vache ou singe, vous incarnez un animal évoluant dans un Orient mystérieux et choisissez à quel élément de votre vie vous donnez de l'importance. Faites-vous des enfants ? Privilégiez-vous votre carrière ? Cultivez-vous votre spiritualité ?

Tous ces choix vous permettent d'accumuler des cartes Expérience, et d'acquérir les précieuses Amulettes d'Éternité, indispensables pour atteindre le Nirvana. Mais attention, si vous voulez aller trop vite, vous accumulerez du Mauvais Karma qui vous encombrera dans vos vies futures. Un équilibre entre vos bonnes et mauvaises actions sera donc nécessaire pour atteindre votre but.

Configuration pour 4 joueurs

Personnages

7



6

Plateau Personnage



1

3

Bon et Mauvais Karma



2

Cartes Expérience



4

Amulettes d'Éternité



5

Jeton 1^{er} Joueur



8

Pioche de Départ

Mise en Place

Installation

1 Plateau Central

Placez le **PLATEAU OCTOGONAL** au centre de la table. Ce plateau comporte 8 zones de différentes couleurs.

2 Cartes Expérience

Positionnez les **CARTES EXPÉRIENCE** autour du plateau, en faisant correspondre les couleurs des cartes et des zones du plateau :

- 2 joueurs : 5 cartes par couleur
- 3 joueurs : 7 cartes par couleur
- 4 et 5 joueurs : 9 cartes par couleur

(Pour des parties à 1 ou 5 joueurs, se référer aux chapitres dédiés).

Ces cartes forment le Samsara.

3 Bon et Mauvais Karma

Placez les cartes **BON KARMA** et **MAUVAIS KARMA** au centre du plateau.

4 Amulettes d'Éternité

Placez 6 **AMULETTES D'ÉTERNITÉ** au hasard entre chaque joueur.



Chaque Amulette possède une face dorée à 8 symboles et une face cuivrée à 6 symboles.

- Pour une partie rapide, placez 4 Amulettes dorées et 2 Amulettes cuivrées.
- Pour une partie normale, placez 6 Amulettes dorées.
- À 2 joueurs, placez 12 Amulettes entre les 2 joueurs, 8 dorées et 4 cuivrées pour une partie rapide, 12 dorées pour une partie normale.

5 Jeton 1^{er} Joueur

Choisissez le **PREMIER JOUEUR** (à défaut, le dernier à s'être réincarné) qui prend le **JETON PREMIER JOUEUR**.

6 Plateaux Personnages

Le dernier joueur (assis à la droite du premier joueur) choisit son personnage en premier. Il pose son **PLATEAU PERSONNAGE** et son **MARQUEUR DE POUVOIR** devant lui. Puis, l'avant-dernier joueur choisit son personnage, et ainsi de suite jusqu'au premier joueur.

7 Personnages

Placez les **PERSONNAGES** entre les cartes Maut et Jann. À son premier tour de jeu, votre personnage entrera sur le plateau par la zone de la naissance (Jann), sans obligation de s'y arrêter.

8 Pioche de Départ

Chaque joueur reçoit 4 cartes Bon Karma et 4 cartes Mauvais Karma. Une fois mélangées, ces cartes constituent sa pioche de départ. Chaque joueur pioche dans cette pioche 4 cartes qui constitueront sa main de départ. Si ces 4 cartes sont identiques, il doit de nouveau mélanger sa pioche et tirer à nouveau 4 cartes (seulement pour sa première main).

Exemple de pioche de départ



Espace du joueur



Samsara utilise le principe du deck-building.

Chaque joueur joue donc uniquement avec les cartes de son deck, c'est-à-dire de son paquet individuel de cartes, qui représente son âme. Il possède une **PIOCHE** et une **DÉFAUSSE**, qui lui sont propres.

Lorsque les termes **PIOCHER** et **DÉFAUSSER** sont employés, ils se réfèrent toujours à la pioche et la défausse personnelles du joueur, et non aux cartes du Samsara (Voir Lexique en page 9).

Déroulement de la partie

But du jeu

Être le premier à récupérer 5 Amulettes d'Éternité. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le moins de cartes Mauvais Karma dans son jeu.

Étapes d'un tour de jeu

1. Déplacement de personnage
2. Récupération d'une carte Expérience
3. Action (facultatif)
4. Gain d'une Amulette d'Éternité (facultatif)
5. Défausse de ses cartes
6. Pioche d'une nouvelle main

1. Phase de déplacement du personnage

Déplacez votre personnage, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans une des 8 zones du plateau octogonal.

À chaque tour, vous devez vous déplacer d'une ou plusieurs zones, mais vous ne pouvez pas revenir sur votre zone de départ (au maximum, vous terminez votre déplacement dans la zone précédant celle que vous venez de quitter).

*«Du jour de ta naissance, la vie est un torrent qui dévale la pente.»
Proverbe Tibétain*



Plusieurs personnages dans une zone

Si vous voulez placer votre personnage dans une zone déjà occupée par un ou plusieurs autres joueurs, vous devez :

- Soit donner une carte de votre main dans la main de l'un des joueurs occupant déjà la zone (n'importe quelle carte, sauf une carte Mauvais Karma (*)).
- Soit prendre dans votre main 2 cartes Mauvais Karma.

Lors d'une partie à 2 joueurs, cet effet se déclenche lorsque votre personnage arrive dans une zone occupée par le personnage adverse, ainsi que dans les 2 zones adjacentes.

La Réincarnation

Lorsque votre personnage passe l'espace séparant la zone Maut (mort) de la zone Jann (naissance), on parle de « réincarnation » : votre personnage vient de mourir et de se réincarner. **À cet instant vous devez replacer 2 cartes de votre main, qui ne soient pas des Mauvais Karma ((*) rappelez-vous!), sur leur pioche, dans le Samsara.**

Dans le cas où vous ne pouvez replacer qu'une carte, ou même aucune (si votre main contient beaucoup ou uniquement des cartes Mauvais Karma), remplacez ce que vous pouvez et prenez en main une carte Mauvais Karma par carte que vous auriez dû replacer.



(*) Cartes Mauvais Karma

Les cartes Mauvais Karma sont des malus. Non seulement elles ne servent à rien dans le jeu, mais elles sont littéralement collées à votre main et il est impossible de s'en débarrasser, à moins d'utiliser l'action d'une carte Maut ou d'un plateau personnage.



Déroulement de la partie - suite

2. Phase de récupération d'une carte Expérience

Après avoir terminé votre déplacement (et éventuellement subi l'effet de la réincarnation), prenez en main la carte du dessus de la pile correspondant à votre zone d'arrivée.

Si cette pile est épuisée, il est possible de récupérer une carte Bon Karma de la pile Bon Karma à la place d'une carte Expérience.



Exemple :
Marc, qui joue le singe, se trouvait dans la zone Jann. Il a déplacé son personnage jusqu'à la zone Kaam Kar et prend donc la première carte de la pile dans sa main. Il a désormais 5 cartes en main et passe à la phase suivante.

3. Phase d'action (facultatif)

Si vous le désirez, vous pouvez maintenant jouer une (et une seule!) **ACTION**.

Pour cela, posez une carte Expérience de votre main dans votre zone de jeu, face visible, et effectuez l'action correspondante.

Lors du premier tour de jeu, il n'y a qu'une seule action qui soit disponible, celle que vous venez de récupérer. Au fur et à mesure de la construction de votre jeu (deck), d'autres cartes vont s'y ajouter et multiplier vos possibilités d'action.

Nom de la carte

Symboles
d'Éternité
clairs



Symboles
d'Éternité
sombres



Symboles de l'**ACTION** de la carte
(Voir Explication des Cartes
Expérience en page 9)

Les cartes Évanescentes

Deux cartes Expérience, Kaam Kar et Bachcha, présentent le symbole .

Ce sont des **CARTES ÉVANESCENTES**. Lorsque vous jouez ce type de carte, ne la posez pas dans votre zone de jeu, mais mettez-la en jeu en la glissant à l'envers sous votre plateau personnage, dans la zone prévue à cet effet.



L'effet de ces cartes se répète dès lors à chaque tour. Les cartes Évanescentes en jeu peuvent se cumuler à l'infini et leurs effets s'additionnent. En revanche, lorsque vous obtenez une Amulette d'Éternité, toutes vos cartes Évanescentes en jeu retournent dans votre défausse. Si vous voulez de nouveau bénéficier de leurs effets, vous devrez les rejouer dans un tour ultérieur.



Il y a 2 cartes Évanescentes :
la carte Kaam Kar (Carrière) et la
carte Bachcha (Enfants)

Une fois mises en jeu, les cartes Évanescentes ne peuvent pas être utilisées pour gagner une Amulette d'Éternité. Seule leur action permanente est activée.

Déroulement de la partie - suite

4. Phase de gain d'une Amulette d'Éternité (facultatif)

Après la phase d'action, vous pouvez choisir de faire évoluer votre âme vers le Nirvana, c'est-à-dire obtenir une Amulette d'Éternité qui se trouve à votre gauche ou à votre droite. Pour cela, vous devez utiliser les symboles d'Éternité des cartes qui vous restent en main. (Donc ni les cartes qui sont déjà dans votre zone de jeu, ni les cartes Évanescentes, ne peuvent être utilisées).

Il existe différents moyens de procéder :

Utiliser les symboles clairs

Placez dans votre zone de jeu les cartes présentant le même nombre de symboles d'Éternité clairs que l'Amulette visée. Vous pouvez alors prendre cette Amulette et la placer dans un des coins de votre plateau personnage.



Marc veut gagner une des Amulettes d'Éternité se trouvant à sa gauche. Il pose devant lui une carte Jann, une carte Vikaas, et une carte Maut, qui présentent les symboles de la couleur convoitée.

Utiliser les symboles sombres

Il n'est pas toujours facile d'avoir exactement les bonnes cartes en main. C'est pourquoi les cartes Expérience et Bon Karma comportent également des symboles sombres. Si vous devez utiliser ces symboles pour obtenir une Amulette, vous salissez votre karma et recevez dans votre défausse autant de cartes Mauvais Karma que de symboles sombres utilisés.



Pour obtenir sa seconde Amulette, Marc a besoin de 8 symboles : 4 Kaam Kar et 4 symboles Yugal.

Or, il n'a pas exactement le bon nombre de symboles clairs dans sa main.

Il décide d'utiliser les symboles sombres de sa carte Kaam Kar.

Il reçoit donc 2 cartes Mauvais Karma, qu'il place dans sa défausse.

Utiliser les cartes Bon Karma

Les cartes Bon Karma servent de « joker » pour obtenir une Amulette d'Éternité : elles présentent un symbole d'Éternité qui peut remplacer n'importe quelle couleur. Le symbole clair ne présente aucun danger. Mais si vous devez également utiliser le symbole sombre pour gagner une Amulette, vous recevez dans votre défausse une carte Mauvais Karma par symbole sombre employé.



Marc décide de gagner sa troisième Amulette d'Éternité car sa main présente beaucoup de cartes Bon Karma. Comme il utilise le symbole sombre, il reçoit une carte Mauvais Karma dans sa défausse.

Règle d'or concernant la cinquième Amulette d'Éternité :
Il est interdit de salir son karma en la gagnant. En effet, comment atteindre le Nirvana dans ces conditions?
La dernière Amulette doit donc être gagnée sans utiliser de symboles sombres.

Les cartes Karma représentent le sage Sukara, qui a atteint l'illumination, et qui guide désormais les âmes tentant de suivre sa trace. Sa dualité montre qu'il existe différents moyens de gagner le Nirvana et que le bien et le mal cohabitent en toute chose.

Déroulement de la partie - suite

4. Phase de gain d'une Amulette d'Éternité (suite)

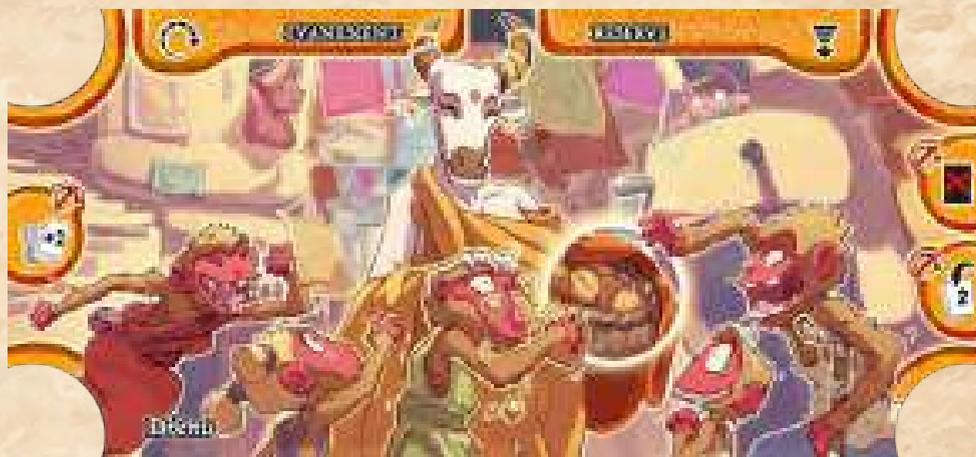
Plateau personnage

Chaque joueur possède un plateau unique, qui présente trois pouvoirs.

Lorsque vous gagnez une Amulette d'Éternité, placez-la dans un coin du plateau.

Puis vous devez activer l'un des pouvoirs de votre plateau en y plaçant votre marqueur de pouvoir.

Une fois qu'un pouvoir est recouvert par un marqueur, il ne peut plus être déclenché lors du gain de l'Amulette suivante, mais redeviendra libre lorsque le marqueur aura changé de place.



Les pouvoirs des plateaux joueurs sont décrits sur les aides de jeu et en page 8.

Rappel : lorsque vous déclenchez un pouvoir-personnage, vous devez aussi défausser toutes vos cartes Évanescentes en jeu.

5. Phase de défausse de ses cartes

Vous devez désormais placer toutes vos cartes sur le dessus de votre défausse.

Cela comprend :

- les cartes placées dans votre zone de jeu
- les cartes qui vous restent en main
- les cartes Évanescentes en jeu, si vous avez gagné une Amulette d'Éternité durant ce tour-ci (voir : cartes Évanescentes).

Remarque :

Il est possible à tout moment de consulter sa défausse, mais la pioche reste secrète.

6. Pioche d'une nouvelle main

Pour terminer votre tour, il ne vous reste plus qu'à piocher 4 nouvelles cartes de votre pioche pour vous constituer une nouvelle main. Si votre pioche est vide, mélangez et retournez votre défausse, pour former une nouvelle pioche. Si votre pioche ne contient pas suffisamment de cartes pour piocher les 4 cartes, piochez jusqu'à vider la pioche, puis mélangez et retournez votre défausse pour compléter votre main.

Fin du jeu et égalités

La fin de la partie se déclenche lorsqu'un joueur gagne sa cinquième Amulette d'Éternité pour atteindre le Nirvana (n'oubliez pas qu'il doit la gagner sans obtenir de Mauvais Karma). Cette dernière se place sur le plateau personnage dans la zone désignée. La partie se poursuit alors de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de fois. Si, à l'issue de la partie, plusieurs joueurs ont réussi à obtenir leur cinquième Amulette d'Éternité, le gagnant est celui qui a le moins de cartes Mauvais Karma dans son deck. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants!

Modes de Jeu

Règles pour 5 joueurs

Mise en place

Vous devez utiliser les 30 Amulettes d'Éternité (incluant donc les 2 qui comportent 2 faces cuivrées).

Installez 6 Amulettes entre chaque joueur. Pour une partie en mode « rapide », placez 2 Amulettes face cuivrée entre chaque joueur. Pour une partie « normale », placez une seule Amulette face cuivrée.

Plusieurs personnages dans la même zone

Si vous voulez placer votre personnage dans une zone déjà occupée par un ou plusieurs autres personnages, deux choix s'offrent toujours à vous :

- Soit l'adversaire (ou l'un des adversaires, que vous choisissez) situé dans la zone convoitée prend dans sa main une carte Bon Karma de la pile Bon Karma.
- Soit vous prenez dans votre main 2 cartes Mauvais Karma prises sur la pile Mauvais Karma.

Si la pile Bon Karma est épuisée, appliquez la règle classique.

Variante solo

Pour jouer en solo, placez 4 cartes Expérience de chaque type autour du plateau central. Placez ensuite votre personnage entre les cartes Maut et Jann, ainsi qu'un autre personnage, qui sera nommé « personnage neutre ».

Pour une partie en mode « facile », disposez à côté du Samsara 4 Amulettes d'Éternité face dorée et 2 Amulettes d'Éternité face cuivrée. Pour une partie « normale », placez 6 Amulettes face dorée.

Jouez comme décrit dans la règle, mais à la fin de chacun de vos tours de jeu (après avoir pioché une nouvelle main, et avant de vous déplacer à nouveau), déplacez le personnage neutre d'une zone, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu est de gagner votre 5^{ème} Amulette d'Éternité avant que le personnage neutre soit passé 2 fois par la réincarnation (17 coups).

Lorsque votre personnage s'arrête sur une zone occupée par le personnage neutre, ou sur une zone adjacente (comme à 2 joueurs), vous devez replacer une carte de votre main ou prendre en main 2 cartes Mauvais Karma. En revanche, rien ne se passe lors du déplacement du personnage neutre.

Pouvoirs des Plateaux Personnages



Pouvoirs de Bikkhu, le tigre moine

Recevoir 3 cartes Bon Karma* dans sa défausse.

Recevoir 1 carte Bon Karma* dans sa Réserve.

Replacer une carte Mauvais Karma de sa main



Pouvoirs de Vanarah, le singe businessman

Recevoir une carte Évanescence du Samsara et la mettre en jeu.

Prendre une carte Bon Karma* dans sa prochaine main.

Prendre dans sa prochaine main une carte du Samsara (à choisir avant de piocher sa nouvelle main).



Pouvoirs de Ussagah, le cobra scientifique

Replacer 1 carte Mauvais Karma de sa main et recevoir dans sa défausse 1 carte Bon Karma*.

Prendre 1 carte du Samsara dans sa prochaine main (à choisir avant de piocher sa nouvelle main).

Placer 1 carte du Samsara dans sa Réserve.



Pouvoirs de Dehnu, la vache sacrée

Juste une fois, piocher sa nouvelle main avec 2 cartes de plus.

Replacer une carte Mauvais Karma de sa main.

Recevoir 2 cartes du Samsara dans sa défausse.



Pouvoirs de Ibah, l'éléphante colossale

Conserver ses cartes Évanescences en jeu.

Placer 1 carte du Samsara dans sa Réserve.

Recevoir 2 cartes du Samsara dans sa défausse.

* Les cartes Bon Karma sont prises depuis la pile Bon Karma. Si la pile Bon Karma est épuisée, vous ne récupérez aucune carte.

Actions des cartes Expérience

Jann (Naissance) :
Piochez 2 cartes.
Vous pouvez ensuite
rejouer 1 action.

Le joueur qui choisit de jouer cette action doit piocher exactement deux cartes depuis sa pioche (*). Il a ensuite droit à une deuxième action. Cela signifie qu'il lui est possible de jouer une autre carte Expérience de sa main (**).



Vikaas (Force) :
Piochez 1 carte.
Vous pouvez ensuite
rejouer 2 actions.

Le joueur qui choisit de jouer cette action doit piocher une carte depuis sa pioche (*). Il a ensuite le droit de jouer 2 actions supplémentaires. Cela signifie qu'il lui est possible de jouer encore 2 cartes Expérience de sa main (**).



Kaam Kar (Carrière) :
ACTION ÉVANESCENTE
Vous pouvez désormais
recupérer 1 carte
Expérience à 1 zone
de distance de votre
personnage.

Une fois mise en jeu, cette carte permet, après votre déplacement, de récupérer la carte Expérience à une zone de distance de votre personnage, que ces zones soient libres ou non. Si l'une des piles est épuisée, vous pouvez récupérer 1 carte Bon Karma à la place d'une carte Expérience. 2 cartes Kaam Kar mises en jeu permettent de récupérer la carte Expérience à 2 zones de distance, etc.



Yugal (Couple) :
Remplacez 1 carte de
votre main, puis prenez
en main 1 carte du
Samsara.

Le joueur qui joue cette action remplace d'abord une carte de sa main (qui ne soit ni la carte Yugal jouée, ni une carte Mauvais Karma) puis prend une carte du Samsara dans sa main.



Lexique

PIOCHE : Paquet individuel de cartes où chaque joueur pioche, à la fin du tour de jeu et lorsqu'une action demande de piocher.

DÉFAUSSE : Paquet individuel de cartes où chaque joueur repose ses cartes, à la fin de chaque tour de jeu. Lorsque la pioche est vide, la défausse est mélangée et retournée pour servir de pioche.

ZONE DE JEU : Zone située sur la table de jeu, devant chaque joueur, où chaque joueur pose ses cartes Expérience jouées pour leurs actions, ainsi que celles jouées pour gagner une Amulette d'Éternité. Ces cartes seront placées dans la défausse à la fin du tour.

DECK : Ensemble de toutes les cartes d'un joueur (pioche, défausse, cartes en main, cartes Évanescentes en jeu et cartes mises en Réserve).

CARTES DU SAMSARA :

Ensemble des 8 piles de cartes Expérience positionnés autour du plateau octogonal. Les cartes Bon Karma et Mauvais Karma n'en font pas partie.

CARTE ÉVANESCENTE : C'est une carte dont l'action se répète à chaque tour. Lorsqu'on joue une carte Évanescente, on la glisse sous son plateau personnage. Ces cartes sont défaussées à chaque gain d'une Amulette d'Éternité.

METTRE EN RÉSERVE : Action de placer une carte sous son plateau personnage (on laisse dépasser les symboles d'Éternité). Cette carte pourra être utilisée ultérieurement, pour obtenir une Amulette d'Éternité, et uniquement pour cela. Toutes les cartes Expérience et les cartes Bon Karma peuvent être mises en Réserve. La Réserve n'a pas de limite. Contrairement aux cartes Évanescentes en jeu, les cartes en Réserve restent en place lors du gain d'une Amulette d'Éternité.

RÉINCARNATION : Passage de la ligne située entre les cartes Maut et les cartes Jann, impliquant de replacer immédiatement 2 cartes de sa main.

REPLACER : Remettre une carte dans le jeu, sur la pile correspondante.

(*) Si sa pioche ne comporte pas assez de cartes, il pioche ce qu'il peut, puis retourne et mélange sa défausse pour constituer sa nouvelle pioche, et enfin pioche les cartes restantes.

(**) Si un joueur n'est pas en mesure d'effectuer toutes les actions auxquelles il a droit (pas suffisamment de cartes Expérience en main), elles ne peuvent pas se reporter au tour suivant.

Bachcha (Enfants) :
ACTION ÉVANESCENTE
Piochez votre nouvelle
main avec 1 carte
supplémentaire.

Une fois mise en jeu, cette carte permet de piocher 5 cartes au lieu de 4 pour constituer sa nouvelle main. Son effet s'applique à la fin du tour, lorsque le joueur pioche sa nouvelle main. 2 cartes Bachcha mises en jeu permettent de piocher 6 cartes pour constituer sa nouvelle main, etc.



Gyaan (Connaissance) :
Placez une carte de
votre main dans votre
Réserve.

Le joueur qui joue cette action doit glisser une carte de sa main dans sa Réserve (une carte autre que la carte Gyaan jouée). Lors du gain d'une prochaine Amulette, la carte mise en Réserve pourra être utilisée, uniquement pour ses symboles d'Éternité (clairs ou sombres). Toutes les cartes peuvent être mises en Réserve, sauf les cartes Mauvais Karma.



Dhyann (Spiritualité) :
Recevez dans votre
défausse 2 cartes Bon
Karma.

Le joueur qui joue cette carte place dans sa défausse 2 cartes Bon Karma de la pile Bon Karma. Si la pile est épuisée, l'action est annulée.



Maut (Mort) :
Remplacez une carte
Mauvais Karma de votre
main.

La carte Mauvais Karma est reposée sur la pile correspondante. Il est interdit d'aller chercher une carte Mauvais Karma dans sa pioche ou sa défausse pour la replacer.



Samsara est né grâce à... vous, backers de France!

A.Ducharne - Adrien Anfossi - Adrien Sadegh - Alain Bedotto - Alain Combrouze - Alain Millet - Alexandre Chalas - Alexandre Cwilich - Alexandre Dachary - Alexandre Diot - Alexandre Martin - Alexandre Meseder - Alexandre Piquet - Alexandre Pouchet - Alexandre Ramallo - Alexandre Thibault - Alexandre Touya - Alexandre Wehbe-Callaerts - Alexis Pernet - Alice Fievet - Alice Mineau - Allan Fos - Allan Riffard - Amandine Foucher - Amélie Airiau - Amélie Etienne - Anaïs Schira - Angela Quintero - Anna Bernat - Anne Cordonnier - Anne-Sophie Sirugue - Anthony Bailen - Anthony Petrosino - Antoine Delouche - Antoine Edou - Antoine Laroche - Antoine Rostang - Antony Bellec - Antony Charpentier - Antoon Reynaert - Armand Bitonti - Arnaud Amargé - Arnaud Favier - Arnaud Limbourg - Arnaud Mendousse - Arnaud Schaeffer - Arthur Saucedo - Arthur Viennot - Aurélien Cochet - Aurélien Dropsy - Aurelien Selva - Aurore Matthey De L_Endroit - Axel Secoué - Axel Viennot - Bastien Gauthier - Béatrice Nourry - Benjamin Lavie - Benoist Piton - Benoit Dubois - Benoît Guinement - Benoit Latus - Benoit-Pierre Maillot - Beylet Francis - Bonnot Etienne - Brice Adriano - Brice Jaugin - Bruno Betout - Bruno Dufour - Bruno Faidutti - Bryan Lassalle - Caitlin Verplancke - Catherine Frizon - Cedric Baudhuin - Cédric Gaillard - Cedric Goeury - Cédric Jaffaux - Cedric Munoz - Cedric Munoz - Cedrick Lemonnier - Cedrick Thevenet - Celine Ziegler - Charles Pénisson - Chiellini Sylvain - Christian Pervilhac - Christophe Burgun - Christophe Costard - Christophe Coupigny - Christophe Mandin - Christophe Segretain - Christophe Taberly - Claire Bayard - Claire De Talancé - Claudine Sicot - Clement Andes - Clément Arnac - Clément Boulais - Clément Boulet - Clément Devidas - Clément Dubois - Clément Heeder - Clément Lesage - Clement Petitprez - Clement Sanchez - Clery Bayom Ba Nkom - Collie Francis - Corentin Buisson - Corentin Lornac - Corinne Mongour - Craig Grove - Cyril Bouquet - Cyril Hamel - Cyril Le Quilleuc - Cyril Paradeis - Cyril Ronseaux - Dam's - Damien Bailloeuil - Damien Cremillieux - Damien De San Felix - Damien Jumert - Damien Millecamps - David Corillion - David Grossoleil - David Ribert - David Rupprecht - David Serceau - Debeugny - Debora Schmitz - Denis Boissin - Denis Maillard - Desgranges Amael - Diane Dorliat - Didier Michelet - Dimitri Locatelli - Dimitri Roussel - Donovan Ferreira - Dorian Jacoud - Dorothee Delattre - Dumas Jean-Xavier - Eddy Deschodt - Elie Kruczek - Elisabeth Bonnefoy - Elodie Dumas - Émile Lopez - Emmanuel Bitaud - Emmanuel Blanpain - Emmanuel Delhomme - Emmanuel Julien - Enzo Guerra - Enzo Ramos - Eric Calmont - Eric Faby - Eric Le Gall - Eric Le Nouy - Eric Massol - Erwan Jouy - Eudes Barrau - Ezra Daniel - Fabien Czachor - Fabien Lamas - Fabien Locatelli - Fabien Virey - Fabrice Lacombe - Fabrice Masson - Fabrice Taulemesse - Ferdinand Dissaux - Florent Martial - Florian Audin - Florian Badenes - Florian Lourdel - Florian Oursel - Florian Sierra - Floriane Limoge - Franck Gaillot - Franck Kalb - Franck Loiseau - Franck Mercier - Franck Sergent - Franck Silvan - Franck Silvan - Franck Willemain - Franck, Aude & Aurore Durand - François Brelet - François Caudron - François De Graeve - François Le Pichon - Francois Mahieu - François Thibaud - Frank David - Freddy Knibbe - Frederic Charles - Frederic Crussard - Frédéric Gicqueau - Frederic Lepinay - Frederic Masnin - Frédéric Miquel - Frederic Ormieres - Frédéric Pistone - Gabriel Aboo - Gael Pelloquin - Gaetan Nedellec - Garry Azenkout - Garry Laudren - Gaspard Claverie - Gildas Bodennec - Gildas Lefebvre - Gilles De Gasquet - Godefroy Brisebarre - Grand Jeremy - Gregory Jouan - Gregory Szemro - Guillaume Bouldand-Leber - Guillaume Brandely - Guillaume Bruneau - Guillaume Capelle - Guillaume Clerfeuille - Guillaume Gelebart - Guillaume Klein - Guillaume Lefebvre - Guillaume Liehr - Guillaume Luton - Guillaume Marcq - Guillaume Ouvrard - Guillaume Poueymarie - Guillaume Samaille - Guillaume Wilson - Gwenael Bouquin - Gwenaëlle Riccobene - Gwenole Corre - Henri Moline - Hervé Folleau - Herve Petit-Jean - Hugo Cid - Hugo Gamaleri - Hugues Thouin - Igor Bonin - Ingrid Guiot - Ingrid Jabs - Isabelle Groscolas - Ivan Moreno Blas - Jade Le Roux & Alexis Mabilotte & Lydine Le Roux - Jean François Dumazert - Jean François Thierry - Jean Mazière - Jean-Baptiste Duquaire - Jean-Manuel Bedouin - Jean-Marc Maison - Jean-Pascal Giraud - Jean-Patrice Brancato - Jeff Roussel - Jemisson Bordes - Jeremie Comte - Jérémy Dumonteil - Jeremy Goossens - Jeremy Klin - Jeremy Moguet - Jérôme Courant - Jérôme De Fonséca - Jérôme Irland - Jérôme Lartaud - Jerome Leclerc - Jerome Maurer - Jérôme Rocoplan - Jérôme Vergniole - Jerome Virapin - Jessica Gachet - Jessica Munos - Jessica Rodriguez - Jeux De La Comté Pilot - Jimmy Boujon - Jimmy Dreves - Joan Ganhaire - Joann-Dinavid Uk - Joelle Fargeaud - Jonathan Lagneaux - Jonathan Mennecier - Jonathan Pellizzer - Jordan Morice - Josselin Coulomb - Judicael Lepicard - Julian - Julie Lefebvre - Julien Bouat - Julien Gomez-Martin - Julien Hameury - Julien Lachaud - Julien Levy - Julien Musquar - Julien Ou Annie Le Dall - Julien Pierre - Julien Roux - Julien Sentis - Julien Tamboise - Julien Tondou - Kévin Grelaud - Kevin Jolit - Kevin Wu - Khadija Morchid - La Grosse Boîte - Lakhdar Mouzaoui - Laura Hoffmann - Laurent Atié - Laurent Bidal - Laurent Caillibot - Laurent Corral - Laurent Dulou - Laurent Gabriel - Laurent Petit - Laurent Sadot - Loyal Doumard - Leclair Rémy, Longet Aurélien, Petroff Dorothee - Leslie Lokic - Lesur Ludovic - Lionel Weisbecker - Lisa Lepage - Loïc Aubort - Loic Bois - Loic Broutin - Loïc Cailbourdin - Loic Daugeard Sampaio - Loic Gaigne - Loïc Lamy - Loïc Mandoul - Loïc Tessier - Loïs Rougeoux - Lou Boudou - Loup Bousquet - Lourdel Mathieu - Lucas Bonneau - Lucas Borie - Luciana Finarelli - Lucile Cossou - Ludik For Réveurs - Ludovic Agnes - Ludovic Bonnet - Ludovic Brachet - Ludovic Gersant - Ludovic Guibert - Ludovic Heritier - Ludovic Pajot - Maïté Marcastel - Manuel Ponce - Marc Durieux - Marc Sion - Mario Da Costa - Marion Borelly - Martin Berand - Martin Froidevaux - Martine Fievet - Maryse Roland - Mathieu Auverdin - Matthias Castet - Matthieu Habersetzer - Matthieu Vienne - Maxence Melin - Maxence Vallin - Maxime Fauquet - Maxime Figaro! - Maxime Fouques - Maxime Lajous-Guitard - Maxime Le Corre - Maxime Mougeot - Mehdi Guesmia - Mélanie Mader - Michaël Bouilloux - Michaël Tannierre - Michael Whitmore - Michael Worms - Michel Bersezio - Michel Bonnard - Michel Dieazanacque - Michel Lapointe - Mickael Dabernat - Mickael Gojon - Mickael Launay - Miguel Lamblin - Mikael Suard - Millie Thierry - Natacha Wehrli - Nathael & Oranne - Nicolas Aillery - Nicolas Aumetre - Nicolas Bonnaud - Nicolas Boquien - Nicolas Cellier - Nicolas Charlot - Nicolas Daubresse - Nicolas Duzage - Nicolas Gil Garcia - Nicolas Grevet - Nicolas Heo-Hsien-Kai - Nicolas Jolibois - Nicolas Lukasiewicz - Nicolas Schirm - Nicole Secheret - Nolan Anderson - Olivari Matthieu - Olivia - Olivier Bentoza - Olivier Billiard - Olivier Bourdy - Olivier Brossard - Olivier Castex - Olivier Guigue - Olivier Jarrige - Olivier Menard - Olivier Noc - Olivier Turlan - Pacome Seferian - Pascal Jullien - Pascal Queva - Patrice Leser - Patricia Duvivier - Patrick Mourgues - Patrick Reymann - Patxi Mora - Paul Salanne - Paul-Aymeric Rapidy - Phil Vizcarro - Philippe Chaissac - Philippe Menerault - Pierre Antonietti - Pierre Aubertin - Pierre Bailly - Pierre Berry - Pierre Borsellino - Pierre Breuil - Pierre Collin - Pierre Demolliens - Pierre Dessens - Pierre Devaux - Pierre Leleu - Pierre Lombardi - Pierre Loreau - Pierre-André Joly - Pierre-François Llorente - Pierre-Mickaël Cordier - Pierre-Yves Gabrion - Pierrick Nicolle - Pierrick Savidan - Pierrr Maerten - Quentin Bordais - Quentin Regnier - Raphael Cuerq - Raphaël Denis - Raphael Jarrige - Raphaël Mossion - Raphaële Haviotte - Régis Carabin - Rémi Leroi - Rémi Pépin - Rémi Saunier - Remy Bonafous - Remy Kerrinckx - Remy Kerrinckx - Robin Houssais - Rodolphe Fourmillon - Romain Claudel - Romain Darmon - Romain Gegas - Romain Isely - Roman Heritier - Ronan Bardoul - Ronan Noël - Roussel Elsa - Sabrina Pauzader - Samuel Germain - Samy Lefebvre - Sandy Canu - Sankeerth Sacikanthan - Sarah Cayrol - Sébastien Carlos - Sébastien Datiche - Sébastien Frécaut - Sébastien Le Couriaut - Sébastien Marques - Sébastien Menetrier - Sebastian Noyen - Sébastien Pais De Figueiredo - Sébastien Petiot - Sébastien Picard - Sébastien Revel - Sébastien Roy - Simon Crestin - Solena Le Moigne - Solivann Meach - Solune - Sophie Et Johan Nerzic - Sophie Gallay - Sophie Merlin - Stanley Stevens - Stephan Galleras - Stéphane Chevoleau - Stéphane Chevoleau - Stéphane Dassieu - Stephane Et Danielle Gandar - Stephane Fagedet - Stéphane Fagedet - Stéphane Gauthier - Stephane Guesdon - Stéphane Hardy - Stéphane Legoff - Stephane Nguyen - Stephane Nouailhas - Stéphane Ollivier - Stephane Pawlik - Stephane Pellet - Stephane Tinseau - Stéphanie Castelli - Stephanie Marty - Steven David - Sylvain Borame - Sylvain Coplo - Sylvain Descloux - Sylvain Dos Santos - Sylvain Egele - Sylvain Parise - Tan Sisareuth - Théo Chauveau - Théo Gabillet - Thibaud Lih Bizé - Thibault Hontaa - Thibault Magnan - Thibaut Bleger - Thibaut Latour - Thierry Del Pie - Thierry Ferrand - Thierry Laborde - Thierry Lamuscattella - Thierry Raverat - Thomas Chedeville - Thomas Danede - Thomas Duple - Thomas Le Gourrierrec - Thomas Penin - Thomas Philippe - Thomas Ramirez - Thomas Surzur - Thomas Vulliez - Thomas Zieba - Thomas Zieba - Thubert Mehdi - Timothé L'huissier - Timothee Marchand - Tony Lim - Tristan Texier Bonnior - Tsy-Jon Lau - Vacher Ludovic - Valentin Duvivier - Valentin Gascoin - Valentin Saint Moulin - Valentin Thrallgrom Arribat, Cyril De Loedus & Aurélien Bertrand - Valérian - Véronique Et Xavier Martz - Vincent Bernad - Vincent Delebassee - Vincent Descamps - Vincent Dugue - Virgile Varin - Virginie Védie, Puce Desbois, Saelhyn - William Saville - William Viatge - Xavier Barbault - Xavier Belliard - Xavier Berry - Xavier Mulotte - Xavier Ober - Xavier Rey - Xavier Taupin - Yan Rasquin - Yann Bizouarne - Yann Geng - Yann Grizonnet - Yann Heslot - Yann Mahaud - Yann Postec - Yannic Simon - Yannick Le Metayer - Yoann Dussably - Yoann Grand-Brochier - Yves et Nadine Joffre - Yves-Marie Le Drogoff

REJOIGNEZ LE PROJET ALBUM PHOTO SAMSARA!

Prenez une photo de votre jeu et rendez-vous sur www.facebook.com/okaluda.





Règles Additionnelles



Il est indispensable de connaître les règles de Samsara avant d'utiliser les règles additionnelles. Les nouveaux personnages sont plus agressifs et proposent une interaction plus poussée que les personnages d'origine : il est vivement conseillé de ne pas y jouer à moins de trois joueurs.

LES AMULETTES ANCESTRALES



Les **AMULETTES ANCESTRALES** ont la particularité de présenter sur leur face rouge un pouvoir agressif, et sur leur face argentée, un pouvoir d'abondance.

En commençant par le dernier joueur, chacun place une Amulette, face de son choix, sur le plateau central, à cheval entre deux zones.

PHASE DE GAIN D'UNE AMULETTE

Si un joueur désire gagner une Amulette Ancestrale, il doit réunir les mêmes conditions que pour le gain d'une Amulette d'Eternité, et son personnage doit se trouver sur une zone du plateau central adjacente à l'Amulette Ancestrale convoitée. Il la place alors dans un coin de son plateau personnel et déclenche les effets suivants :

1. L'effet de l'Amulette Ancestrale gagnée.
S'il possède déjà au moins une Amulette Ancestrale dans un coin de son plateau personnel, il déclenche également de nouveau les pouvoirs des ces Amulettes. Il choisit l'ordre dans lequel se déclenchent ces effets.
2. Comme dans la règle d'origine, il choisit l'un des pouvoirs de son personnage et le déclenche.

POUVOIRS DES AMULETTES



- Replacer un Mauvais Karma de sa défausse.
- Activer son pouvoir deux fois.
- Récupérer une carte du Samsara dans sa main.
- Récupérer une carte du Samsara dans sa Réserve.
- Récupérer 2 cartes Bon Karma dans sa défausse.



- Faire défausser une carte Évanescente d'un adversaire.
- Faire défausser deux cartes à chaque adversaire.
- Donner tous les Mauvais Karma de sa main à des adversaires.
- Chaque adversaire prend un Mauvais Karma en main.
- Chaque adversaire remplace une carte de sa main.

LES CARTES BHAGA ET DURMANGALA

Il existe une CARTE **BHAGA** («chance» en Sanskrit) par type d'expérience, soit huit au total. Lors de la mise en place du jeu, retirer une carte Expérience "normale" de chacun des huit piles, la remplacer par la carte Bhaga correspondante, puis mélanger la pile. Si la carte Bhaga se retrouve sur le dessus de la pile, remélanger pour qu'elle se retrouve cachée*. Les cartes Bhaga se comportent comme n'importe quelle carte Expérience, à la différence qu'elles sont plus fortes. Elles peuvent être remplacées*, données, défaussées, etc.

Tout comme les cartes Bhaga, il existe huit cartes **DURMANGALA** («malchance» en Sanskrit), une par type d'expérience. Leur mise en place est identique à celle des cartes Bhaga. Si vous jouez avec les cartes Bhaga et les cartes Durmangala, retirez deux cartes Expérience "normales" de chaque pile et ajoutez-y les cartes spéciales.

La récupération d'une carte Bhaga ou Durmangala se fait lorsqu'elle est révélée. Le joueur ayant pioché une carte Expérience révélant la carte, récupère la carte Bhaga ou Durmangala et remplace la carte Expérience sur la pile correspondante. Si une deuxième carte spéciale est révélée au même tour de jeu, elle est alors remise dans la pile qui est remélangée.

*Remélanger la pile à chaque fois qu'une carte spéciale se retrouve sur le dessus.

ACTIONS DES CARTES BHAGA ET DURMANGALA

Naissance		Action Bhaga : Piocher 3 cartes puis rejouer 1 action.		Action Durmangala : Piocher 2 cartes.
Force		Piocher 2 cartes puis rejouer 2 actions.		Rejouer 2 actions.
Carrière		3 symboles d'Éternité clairs et 1 symbole sombre.		La placer en Évanescence et défausser une carte.
Couple		Remplacer 1 carte puis prendre 1 carte du Samsara et 1 carte Bon Karma.		Remplacer 1 Bon Karma de sa main et prendre 1 carte du Samsara
Enfants		3 symboles d'Éternité clairs et 1 symbole sombre.		La placer en Évanescence et défausser une carte.
Connaissance		Piocher une carte puis placer 1 carte dans sa Réserve.		Placer 1 carte dans sa Réserve et prendre un Mauvais Karma en main.
Spiritualité		Prendre 2 Bons Karma en main.		Prendre 1 Bon Karma dans sa défausse.
Mort		Remplacer 2 Mauvais Karma de sa main.		Remplacer 1 Mauvais Karma de sa main et défausser une carte.

POUVOIRS DES PERSONNAGES (COMPLÉMENT AUX AIDES DE JEU)

SUKARA, LE MAÎTRE COCHON D'INDE

Sukara possède deux marqueurs de pouvoir, un clair pour le côté gauche du plateau, et un foncé pour le côté droit. Ces marqueurs ne doivent pas changer de côté.

S'approprier le pouvoir d'un adversaire : choisir un pouvoir libre d'un adversaire. Déplacer le marqueur de cet adversaire sur l'emplacement de ce pouvoir et en appliquer les effets. Tous les pouvoirs peuvent être copiés et s'appliquent à Sukara.

KASYAPA, LA TORTUE

Réaliser deux échanges entre deux Amulettes d'Éternité : échanger l'emplacement de deux Amulettes, situées n'importe où sur la table de jeu. Cette action peut être effectuée deux fois.

Réserver une Amulette d'Éternité : placer une Amulette située à droite ou à gauche de son espace de jeu sur son plateau personnel. Cette Amulette n'est pas acquise. Seule Kasyapa pourra la gagner dans un tour ultérieur. Aucun pouvoir ne peut affecter cette Amulette.

KUTI, LE GECKO

Voler une carte Évanescence ou en réserve d'un adversaire : Kuti choisit la carte qu'il souhaite dérober et la place dans sa défausse.

Voler une carte de la main d'un adversaire : Kuti prend au hasard la carte dans la main de l'adversaire choisit et la place dans sa défausse.

MUYARATI, LE RAT

Piocher trois cartes dans la pioche d'un adversaire et en garder une en main : les 2 autres cartes sont replacées sur le dessus de la pioche d'origine, dans l'ordre choisi par Muyarati. Si la pioche de l'adversaire ciblé présente moins de 3 cartes, Muyarati pioche les cartes qu'il peut et en conserve obligatoirement une.

KHADGIN, LE RHINOCÉROS

Tous les adversaires défaussent deux cartes de leur main : en priorité des cartes Expériences ou Bon Karma. Si la main ne comprend pas suffisamment de ces cartes, il est alors autorisé de défausser des cartes Mauvais Karma.

Retourner et déplacer une Amulette d'Éternité : Khadgin choisit une Amulette d'Éternité, placée n'importe où sur la table de jeu, et la retourne. Puis, s'il le souhaite, il la déplace entre deux joueurs.

MARJARI, LA PANTHÈRE DES NEIGES

Demander une carte à un autre joueur : l'adversaire ciblé doit lui donner une carte de sa main. La carte donnée ne doit pas être un Mauvais Karma, sauf s'il n'a que cela en main. Marjari ajoute cette carte à sa prochaine main.

IRIAKIE, LA PANDA

Choisir trois cartes en consultant sa pioche et les prendre en main : Iriakie prend en main l'ensemble de sa pioche et choisit trois des quatre cartes qui vont former sa prochaine main. Le reste de la pioche est alors mélangé et Iriakie pioche la 4^{ème} carte de sa main.

Choisir trois cartes en consultant sa pioche et les défausser : Iriakie prend en main l'ensemble de sa pioche et choisit trois cartes qui sont immédiatement défaussées. Les cartes Mauvais Karma peuvent faire partie de ces cartes défaussées. Le reste de la pioche est de nouveau mélangé.