

竹市郎

✿ Germán P. Millán ✎ Jonatan Cantero

Le bambou fait vivre votre famille depuis des générations, et la demeure construite par vos ancêtres témoigne de votre détermination et de vos sacrifices. La récolte du bambou est une tâche éreintante, mais son accomplissement vous apporte satisfaction. Elle assure votre prospérité, et celle de votre descendance.

Par petites touches subtiles, grâce au fruit de votre travail, votre foyer se transforme en un petit havre de paix et de méditation, idéal pour se détendre après une dure journée de labeur. Rechercher l'équilibre dans votre propre demeure, et coexister harmonieusement avec les esprits de la forêt : telles sont les clefs de votre bonheur. Mais il faut aussi honorer la mémoire de ceux qui nous ont quittés. En déposant des offrandes aux temples, vous contribuez à maintenir en mouvement le cycle de la vie. C'est ce que faisaient vos ancêtres, et c'est ce que feront vos enfants, et leurs enfants après eux.

*Le bambou pousse haut,
enveloppant notre demeure,
tandis que l'eau ruisselle.*



LIVRET DE RÈGLES

I MATÉRIEL

- ♦ 1 plateau principal (page 3)
- ♦ 4 plateaux individuels avec deux modes de jeu chacun (page 4)
- ♦ 64 tuiles Demeure réparties en deux types : 32 I et 32 II (page 11)
- ♦ 1 casier de tuiles Demeure
- ♦ 68 tuiles Équilibre réparties en trois types : 24 ⚡, 20 ⚡ et 24 ⚡ (page 12)
- ♦ 1 casier de tuiles Équilibre
- ♦ 21 tuiles Esprit de la forêt 🌲 : 3 pour chacun des 7 types d'esprits (page 15)
- ♦ 4 tuiles Temple 🏯 : utilisées à 2 joueurs uniquement (page 3)
- ♦ 4 tuiles Cadeau de la forêt 🎁 (page 7)
- ♦ 1 marqueur Premier joueur (page 6)
- ♦ 1 marqueur Saison (page 6)
- ♦ 36 sections de bambou : 16 🍵 pour les joueurs, 12 🍵 pour le plateau principal et 8 autres sections sans symbole (page 10)
- ♦ 36 pièces de valeur 1 (page 5)
- ♦ 15 pièces de valeur 3 (page 5)
- ♦ 26 jetons Nourriture : 6 jetons Thé de valeur 1, 12 jetons Riz de valeur 2, 8 jetons Râmen de valeur 3 (page 16)
- ♦ 4 marqueurs Points de bonheur : 1 par joueur (page 6)
- ♦ 4 marqueurs Action : 1 par joueur (page 4)
- ♦ 29 bâtons d'encens : 7 par joueur, plus un bâton supplémentaire de couleur marron pour le joueur fantôme (page 4)

II MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table.
- 2 Placez aléatoirement les 12 sections de bambou avec le symbole 🍵 sur les emplacements de la bambouseraie comportant ce même symbole. Veillez à bien placer les sections de bambou face imprimée visible, le symbole 🍵 vers le bas.
- 3 Placez les 4 tuiles Cadeau de la forêt face cachée sur leur emplacement.
- 4 Séparez les trois types de tuiles Équilibre (⚡, ⚡ et ⚡) et mélangez-les séparément. Rangez-les dans leur casier, dos visible, et placez celui-ci au-dessus du plateau principal. Révélez 3 tuiles de chaque type et placez-les face visible sur les emplacements prévus à cet effet.
- 5 Séparez les tuiles Demeure (I et II) et mélangez-les séparément. Dans une partie à 2 joueurs, retirez au préalable les tuiles marquées du symbole 🍵. Rangez les tuiles dans leur casier, dos visible, et placez celui-ci au-dessus du plateau principal. Révélez 4 tuiles de chaque type et placez-les face visible sur les emplacements prévus à cet effet.
- 6 Mélangez les tuiles Esprit de la forêt. Formez 4 piles de 4 tuiles chacune (les tuiles restantes sont retirées de la partie). Placez chaque pile, face visible, sur les 4 temples du plateau principal.



À 2 JOUEURS : Mélangez les 4 tuiles Temple et placez-en une face visible sur chaque temple du plateau principal. Placez ensuite dans le temple autant de bâtons d'encens marron qu'indiqué sur la tuile (0, 2 ou 3). Ces bâtons appartiennent à un joueur fantôme. Il jouera avec la couleur marron, et vous rendra la tâche un peu plus difficile. Une fois les 8 bâtons d'encens marron placés, remettez les 4 tuiles Temple à côté du plateau principal.

- 7 Mélangez tous les jetons Nourriture face cachée et constituez une réserve à côté du plateau principal. Révélez cinq de ces jetons et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau principal.
- 8 Constituez une réserve de pièces à côté du plateau principal.
- 9 Désignez aléatoirement le premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier joueur. Placez le marqueur Saison sur la première case de la piste Saison.

III MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

A Chaque joueur choisit une couleur et prend son plateau individuel (à 2 joueurs, ne prenez pas la couleur marron : elle est réservée au joueur fantôme). Décidez dès à présent si vous jouez avec la face normale représentant le jour, ou la face avancée représentant la nuit (voir page 17). Rangez les plateaux individuels qui ne sont pas utilisés.

B Chaque joueur prend :

B1 ♦ 1 marqueur Action qu'il place à côté de son plateau individuel.

B2 ♦ 1 marqueur Points de bonheur qu'il place sur la case 5 de la piste Bonheur du plateau principal (voir page 3).

B3 ♦ 7 bâtons d'encens de sa couleur. 3 d'entre eux sont placés dans sa réserve d'encens sur son plateau individuel. Les 4 autres sont placés sur chacun des 4 emplacements Encens du plateau principal (voir page 3).

Remarque : À plus de 2 joueurs, si vous utilisez la couleur marron, laissez dans la boîte le 8^e bâton d'encens.

♦ Tout élément appartenant à une couleur qui n'est pas utilisée doit être laissé dans la boîte.

C Chaque joueur reçoit une tuile Équilibre de type 🍵 qu'il prend directement dans le casier. Il la place face visible sur l'un des emplacements dédiés de son plateau individuel, au-dessus de la grille Demeure.

D Chaque joueur reçoit 4 sections de bambou de couleur différente, chacune portant le symbole 🍵. Chacune de ces sections est placée sur le plateau individuel du joueur, dans le stock de sa couleur. À moins de 4 joueurs, les sections de bambou portant le symbole 🍵 et n'ayant pas été placées sont laissées dans la boîte.

E Mélangez les sections de bambou n'ayant pas de symbole à leur base. Au milieu de la table, placez aléatoirement un total de 2 sections par joueur (à 2 joueurs, placez-en 4 ; à 3 joueurs, placez-en 6 ; à 4 joueurs, placez les 8 sections). Rangez dans la boîte les sections en trop. Ensuite, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur, à tour de rôle, choisit l'une de ces sections et la place sur son plateau individuel. Chaque joueur va ainsi choisir 2 sections supplémentaires, pour un total de 6 sections. Chaque section supplémentaire est placée dans le stock de sa couleur.





- F** Chaque joueur reçoit 3 pièces qu'il conserve sur son plateau individuel.



INFORMATIONS OUVERTES ET PIÈCES

Toutes les tuiles que vous obtenez au cours de la partie, ainsi que les pièces que vous gagnez, doivent rester à la vue des autres joueurs. Il n'y a aucune information cachée.

En ce qui concerne les pièces, chaque fois que les règles indiquent que vous recevez ou payez « 1 pièce », il s'agit d'une pièce de valeur 1. À tout moment du jeu, les joueurs peuvent échanger 3 pièces de valeur 1 contre une pièce de valeur 3, et inversement.

IV DÉROULEMENT

Ce voyage mémorable, comme celui du soleil à travers le ciel, s'achève à la tombée de la nuit.

Une partie se déroule en 4 manches. Chaque manche représente une année composée de 4 phases de jeu (ou saisons) qui sont résolues dans cet ordre :

 **PHASE 1 - PRINTEMPS** : Les joueurs reçoivent de l'encens et des cadeaux de la forêt.

 **PHASE 2 - ÉTÉ** : Les joueurs effectuent leurs actions à tour de rôle.

 **PHASE 3 - AUTOMNE** : Les joueurs reçoivent les faveurs des esprits de la forêt.

 **PHASE 4 - HIVER** : Les joueurs réveillent les esprits de la forêt, nourrissent leur famille et préparent le plateau principal pour la manche suivante.

Une fois les 4 années jouées, la partie s'achève et un décompte final a lieu. Le joueur qui a le plus de points de bonheur  est déclaré vainqueur.

POINTS DE BONHEUR



Les points de bonheur mesurent le succès de chaque joueur dans la partie. Le joueur qui termine la partie avec le plus de points est déclaré vainqueur.

 **2** Lorsqu'un joueur gagne des points, son marqueur Points de bonheur avance d'autant de cases que de points gagnés.

 **2** Un joueur peut perdre des points. Dans ce cas, son marqueur recule du nombre de cases indiqué.

V PHASES DU JEU

Le marqueur Saison du plateau principal indique la phase de jeu actuelle.

MARQUEUR PREMIER JOUEUR ET MARQUEUR SAISON



Le marqueur Premier joueur détermine l'ordre du tour. Le joueur qui détient ce marqueur est le premier à jouer. Les tours s'enchaînent ensuite dans le sens horaire.

Le premier joueur est également responsable du marqueur Saison. Lorsqu'une phase est terminée, il déplace le marqueur Saison sur la phase suivante.



PHASE 1 - PRINTEMPS

Au cours de cette phase, les joueurs reçoivent 1 bâton d'encens et 1 cadeau de la forêt.

Chaque joueur prend le bâton d'encens de sa couleur parmi ceux placés sur l'emplacement Encens le plus à gauche du plateau principal et l'ajoute à sa réserve. Si les 4 emplacements Encens sont vides au début de cette phase, c'est que les 4 manches de la partie ont été jouées : la partie prend fin et le décompte final a lieu (voir page 18).



Mélangez ensuite la pile de tuiles Cadeau de la forêt, et révélez autant de tuiles qu'il y a de joueurs. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, choisit l'une des tuiles Cadeau de la forêt face visible. Il effectue l'action indiquée sur la tuile et replace la tuile choisie face cachée sur la pile de tuiles Cadeau de la forêt.

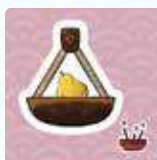
Les actions proposées par les cadeaux de la forêt sont les suivantes :



**Action
Rémunération**



**Action
Cuisine**



**Action
Équilibre**



**Action
Aménagement**

Les différents types d'actions sont détaillés pages 10-11.

Une fois que tous les joueurs ont pris leur bâton d'encens et reçu le cadeau de la forêt choisi, passez à la phase suivante : l'été.





PHASE 2 - ÉTÉ

Au cours de cette phase, les joueurs font des offrandes aux temples et utilisent leurs sections de bambou pour effectuer des actions.

1 - VÉRIFIER SI VOUS DEVEZ PASSER

Si un joueur n'a plus de bâtons d'encens, il n'a pas d'autre choix que de passer. Les actions du joueur sont terminées : il attend que tous les autres joueurs soient également à court d'encens et doivent passer. S'il vous reste des bâtons d'encens au début de votre tour, poursuivez avec l'étape suivante.

2 - CHOISIR UN TEMPLE À VISITER

Déplacez d'abord votre marqueur Action sur l'un des stocks de bambous de votre plateau individuel. Ce stock doit contenir au moins 1 section de bambou. La couleur de ce stock indique quel temple vous allez visiter, et les bambous qu'il contient quelles actions vous pourrez effectuer lors de ce tour. Vous ne pouvez pas choisir deux fois de suite le même stock de bambous : vous devez systématiquement déplacer votre marqueur Action d'un stock à un autre. Lors de votre premier tour, vous êtes libre de choisir n'importe lequel des 4 stocks.



Valérie déplace son marqueur Action sur le stock rouge, indiquant ainsi qu'elle va visiter le temple rouge.

3 - FAIRE UNE OFFRANDE AU TEMPLE VISITÉ

Prenez dans votre réserve personnelle autant de bâtons d'encens que de sections de bambou présentes dans le stock que vous avez choisi. Si vous disposez de moins de bâtons d'encens qu'il n'y a de bambous, prenez tous les bâtons d'encens qu'il vous reste.

Vous pouvez à présent visiter le temple choisi : placez vos bâtons d'encens sur le temple de la couleur correspondant au stock choisi. Les bâtons d'encens sont placés de bas en haut. Si des bâtons d'encens sont déjà présents dans le temple, les nouveaux bâtons sont placés au-dessus d'eux. Un temple peut toujours recevoir des bâtons d'encens supplémentaires.



Valérie place 2 bâtons d'encens sur le temple rouge. Elle devait en placer 3 (un pour chaque bambou du stock rouge) mais n'en avait pas assez dans sa réserve.



Elle place ses bâtons d'encens au-dessus des 2 bâtons de Clément, le joueur vert qui est déjà présent.

Vous pouvez placer 1 ou plusieurs bâtons d'encens dans un temple de couleur différente en payant 1 pièce pour chaque bâton d'encens ainsi placé.

Valérie peut placer 1 ou 2 de ses bâtons dans d'autres temples que le temple rouge, quels qu'ils soient, en payant respectivement 1 ou 2 pièces.



4 · PLACER LES BAMBOUS DANS LA BAMBOUSERAIE ET EFFECTUER DES ACTIONS

Une fois l'offrande faite, le joueur va pouvoir effectuer tout ou partie des actions indiquées par les bambous du temple visité. Pour ce faire :

♦ **Prenez toutes les sections de bambou** du stock sur lequel vous avez déplacé votre marqueur Action, et placez-les sur la partie inférieure de la bambouseraie du plateau principal. Prenez bien toutes les sections de bambou du stock, quel que soit le nombre de bâtons d'encens donnés en offrande. Vous pouvez placer chaque section sous n'importe laquelle des 4 pousses de bambou, tant que celle-ci dispose d'un emplacement libre en dessous. Chaque pousse de bambou peut recevoir au maximum 2 nouvelles sections.

♦ **Effectuez autant d'actions** indiquées par les sections de bambou ainsi placées **que de bâtons d'encens donnés en offrande**. Réolvez les actions une par une, dans l'ordre de votre choix. Votre offrande étant au maximum de 4 bâtons d'encens, vous pourrez effectuer un maximum de 4 actions. Les différents types d'actions sont détaillés pages 10-11.



Valérie place ses 3 sections de bambou : 2 d'entre elles sur la pousse la plus à gauche et la dernière sur la pousse la plus à droite. Elle n'effectue les actions que de 2 des 3 sections de bambou placées dans la bambouseraie, puisqu'elle a fait une offrande de 2 bâtons d'encens.

5 · RECEVOIR DE NOUVELLES SECTIONS DE BAMBOU

Au fur et à mesure que vous effectuez chaque action (ou que vous y renoncez), poussez à chaque fois vers le haut la section de bambou correspondante. Ce faisant, la section supérieure de la pousse va atteindre la zone ombragée tout en haut de la bambouseraie. Prenez immédiatement chaque section atteignant ainsi la zone ombragée, et placez-la sur votre plateau individuel, dans le stock de la couleur correspondante. Ainsi, vous récupérez autant de sections de bambou que vous en avez placées dans la bambouseraie.

♦ **Chaque stock ne peut contenir que 4 sections de bambou**. Si la section récupérée ne peut pas être placée dans son stock, parce que celui-ci est déjà plein, vous devez la placer dans n'importe quel autre stock de votre choix. La section de bambou ainsi placée sera considérée comme faisant partie de ce stock, à tous égards.

Une fois toutes les sections de bambou récupérées, c'est au tour du joueur suivant. Lorsque c'est à nouveau votre tour, reprenez toutes les étapes de la phase d'été. Vous poursuivez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Lorsque c'est le cas, passez à la phase suivante : l'automne.



Comme Valérie a placé et poussé 3 sections de bambou, elle en reçoit 3 nouvelles, dont une section verte. Tous les emplacements du stock vert sont pleins : la section verte peut être placée dans n'importe quel autre emplacement disponible d'une autre couleur.

ACTIONS BAMBOU

*Au milieu des bambous,
les lucioles reflètent
la lumière qui éclaire
le temple.*



Les sections de bambou constituent l'élément principal du jeu : le symbole imprimé en haut d'une section indique quelle action le joueur est autorisé à faire lorsqu'il place cette section dans la bambouseaie.

Remarque : Avant d'effectuer quelque action que ce soit, n'oubliez pas que vous devez placer au bas de la bambouseaie toutes les sections de bambou du stock que vous avez choisi, et ce, même si vous n'effectuerez pas l'intégralité des actions indiquées (car vous n'avez pas pu donner en offrande autant de bâtons d'encens que de sections de bambou).



ÉQUILIBRE

Gagnez 1 point de bonheur **OU** effectuez jusqu'à 2 des actions suivantes dans la combinaison de votre choix :

OBTENIR UNE TUILE ÉQUILIBRE. Choisissez 1 tuile Équilibre parmi les 9 placées face visible sur le plateau principal. Placez-la sur l'un des 6 emplacements Équilibre en haut de votre plateau individuel : les types ⚖️ sont placés à gauche, les types 🍵 au centre et les types 🌸 à droite. Chaque tuile Équilibre décrit un objectif à remplir. Vous ne pouvez pas avoir plus de 2 tuiles Équilibre du même type sur votre plateau individuel. Afin de libérer de la place pour de nouvelles tuiles, vous devez décompter ces tuiles (voir ci-dessous).

Après avoir pris une tuile Équilibre de n'importe quelle colonne, déplacez immédiatement vers le bas toutes les tuiles qui se trouvaient au-dessus de celle-ci. Révélez ensuite une nouvelle tuile du même type prise dans son casier, et placez-la face visible sur l'emplacement supérieur laissé libre. S'il n'y a plus de tuiles de ce type dans le casier, l'emplacement reste vide.

DÉCOMPTER UNE TUILE ÉQUILIBRE. Choisissez 1 tuile Équilibre parmi celles présentes dans votre demeure et montrez-la aux autres joueurs pour leur prouver que vous remplissez les conditions requises pour la décompter (voir page 12). Vous gagnez alors les points de bonheur indiqués sur la tuile. Placez la tuile décomptée face cachée sur l'éventail au mur de votre plateau individuel. Les tuiles Équilibre décomptées seront empilées sur cet emplacement.



Valérie effectue l'action Équilibre. Elle peut : soit prendre 1 ou 2 tuiles Équilibre ; soit décompter 1 ou 2 tuiles Équilibre ; soit prendre 1 tuile et en décompter 1 ; soit ne rien faire de tout cela et gagner 1 point de bonheur.





AMÉNAGEMENT

Recevez 1 pièce **OU** achetez 1 tuile Demeure parmi les 8 placées face visible sur le plateau principal. Pour ce faire, dépensez le nombre de pièces indiqué à côté de la tuile choisie. En contrepartie, en plus de la tuile, gagnez les points de bonheur indiqués au même endroit.

Placez la tuile sur n'importe quelle case libre de la grille Demeure de votre plateau individuel : vous aménagez ainsi votre foyer. En plaçant harmonieusement vos tuiles Demeure, vous pourrez gagner des points de bonheur supplémentaires, à condition de remplir les objectifs indiqués par les éventuelles tuiles Équilibre que vous aurez obtenues.

Après avoir pris une tuile Demeure de n'importe quelle colonne, déplacez vers le bas toutes les tuiles qui se trouvaient au-dessus de celle-ci. Révélez ensuite une nouvelle tuile du même type prise dans son casier, et placez-la face visible sur l'emplacement supérieur laissé libre. S'il n'y a plus de tuiles de ce type dans le casier, l'emplacement reste vide.



RÉMUNÉRATION

Prenez 2 pièces de la réserve et placez-les à côté de votre plateau individuel. Vous aurez besoin de ces pièces pour acheter des tuiles Demeure, mais également pour réveiller les esprits de la forêt (voir page 16).



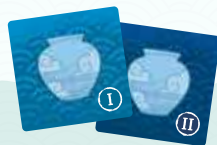
CUISINE

Prenez 1 jeton Nourriture parmi ceux disponibles sur le plateau principal et placez-le sur votre plateau individuel. Vous aurez besoin de ces jetons Nourriture pour nourrir votre famille, et passer la phase d'hiver sans perdre de points (voir page 16).

Les jetons Nourriture **ne sont pas immédiatement réapprovisionnés**. On ne place de nouveaux jetons Nourriture qu'à la fin de la phase d'hiver, ou **lorsque tous les jetons présents sur le plateau principal ont été pris**. Prenez alors aléatoirement 5 jetons de la réserve générale et placez-les face visible sur le plateau principal. Si la réserve générale est épuisée, mélangez les jetons qui ont été utilisés et défaussés au cours de la partie, et formez ainsi une nouvelle réserve.

★ JOKER

Effectuez au choix l'une des quatre actions Équilibre, Aménagement, Rémunération ou Cuisine.



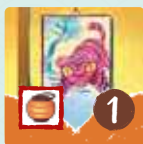
TUILES DEMEURE

Les tuiles Demeure embellissent votre demeure et améliorent votre qualité de vie, ce qui se traduit par un plus grand bonheur et un plus grand confort.

Chaque tuile Demeure appartient à l'un des quatre types suivants : décoration, foi, jardin et quotidien. Chacune d'entre elles comporte entre 1 et 3 points de confort.

Les tuiles Équilibre indiquent quels types de tuiles Demeure vous devez placer, et dans quel agencement, pour pouvoir les décompter. Certaines tuiles Équilibre indiquent également un total de points de confort à atteindre.

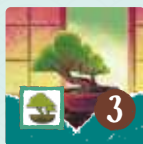
Les points de confort constituent par ailleurs la clef de l'harmonie globale de votre demeure (voir page 18).



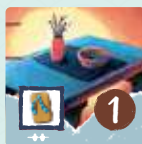
DÉCORATION



FOI



JARDIN



QUOTIDIEN

Type de la tuile

Points de confort

ÉQUILIBRE ET GRILLE DEMEURE

*Les quatre murs de ma demeure
abritent ce qui m'est cher.
La verdoyante bambouseraie
protège notre demeure.*

Une tuile Demeure peut être placée n'importe où sur la grille Demeure. Placer ses tuiles de sorte à remplir les objectifs des tuiles Équilibre constitue le meilleur moyen de gagner.

Chacun des trois types de tuiles Équilibre est associé à une zone de votre demeure. Pour décompter une tuile Équilibre, formez sur la zone correspondante de la grille Demeure le motif indiqué sur la tuile. Une fois cela fait, n'oubliez pas que vous devrez effectuer l'action Équilibre pour valider l'objectif et décompter la tuile.

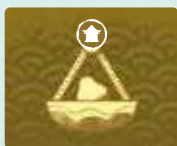


Cette tuile Équilibre demande de placer une tuile Jardin sur la zone droite de la grille. Une fois cette condition remplie, effectuez l'action Équilibre pour décompter la tuile et gagner ainsi 2 points de bonheur.

Votre grille Demeure est constituée de 5 colonnes et 3 lignes. Les symboles sur les cases de la grille, ainsi que les lignes tracées depuis les emplacements Équilibre, indiquent pour chaque type dans quelles colonnes son motif peut être réalisé :



⬅ Pour décompter une tuile de ce type, vous devez réaliser son motif exclusivement dans la zone gauche de la grille, constituée des 2 colonnes les plus à gauche.



★ Pour décompter une tuile de ce type, vous pouvez réaliser son motif n'importe où sur les 5 colonnes de la grille Demeure.



➡ Pour décompter une tuile de ce type, vous devez réaliser son motif exclusivement dans la zone droite de la grille, constituée des 2 colonnes les plus à droite.

Les tuiles Demeure posées sur votre plateau individuel restent sur votre grille jusqu'à la fin de la partie. Elles peuvent donc servir à décompter plusieurs tuiles Équilibre.



La tuile en exemple en haut de page, qui est de type ➡, est prête à être décomptée : une tuile Jardin a en effet été posée sur la zone droite de la grille.

EXEMPLES DE MOTIFS (TYPE ET POSITION) :

- ♦ Avoir 1 tuile Demeure du type spécifié :



Avoir une tuile Décoration.

- ♦ Avoir des tuiles Demeure du type spécifié qui soient adjacentes dans la position indiquée (verticalement ou horizontalement) :



Avoir une tuile Jardin et une tuile Foi alignées de gauche à droite.



Avoir une tuile Décoration et une tuile Foi alignées de haut en bas.



Avoir une tuile Jardin, une tuile Foi et une tuile Décoration alignées de haut en bas.

- ♦ Avoir 4 tuiles Demeure du type spécifié qui soient placées en diagonale dans la position indiquée :



Avoir une tuile Foi au-dessus, une tuile Jardin à droite, une tuile Décoration en dessous et une tuile Quotidien à gauche.

- ♦ Avoir 5 tuiles Demeure du type spécifié qui soient horizontalement adjacentes :



Avoir deux tuiles Jardin côte à côte, avec deux tuiles de n'importe quel type à leur gauche, et une tuile de n'importe quel type à leur droite.

EXEMPLES DE MOTIFS (TYPE, POSITION ET POINTS DE CONFORT) :

- ♦ Avoir plusieurs tuiles Demeure du type spécifié totalisant un nombre minimum de points de confort :



Avoir un minimum de 7 points de confort avec différentes tuiles Foi.

- ♦ Avoir des tuiles Demeure du type spécifié qui soient adjacentes dans la position indiquée, et totalisant un nombre minimum de points de confort :



Avoir une tuile Quotidien et une tuile de n'importe quel type alignées de gauche à droite. Ces 2 tuiles doivent totaliser un minimum de 4 points de confort.



Avoir 4 tuiles de n'importe quel type disposées en carré. Ces 4 tuiles doivent totaliser un minimum de 9 points de confort.



PHASE 3 - AUTOMNE

Au cours de cette phase, les joueurs obtiennent les faveurs des esprits de la forêt, en fonction des offrandes données à chaque temple.

Vérifiez chacun des 4 temples séparément (dans l'ordre de votre choix) en effectuant les étapes suivantes :



1 - INVOQUER LES ESPRITS

Le joueur qui a déposé le plus d'encens dans un temple reçoit la première tuile Esprit de la forêt de la pile, et la place sous son plateau individuel. Les autres joueurs ne reçoivent rien. S'il y a plusieurs joueurs à égalité, c'est celui qui a placé un bâton d'encens en dernier (celui dont la position est donc la plus haute) qui reçoit la tuile.



Remarque pour les parties à 2 joueurs : Si le joueur fantôme obtient la tuile Esprit, celle-ci est retirée de la partie.



Chloé (jaune) et Valérie (violet) ont chacune 3 bâtons d'encens dans ce temple. Chloé obtient la tuile Esprit, car elle a placé son bâton d'encens après Valérie.

Les tuiles Esprit de la forêt permettent aux joueurs d'effectuer différents types d'actions. Ces actions sont expliquées page suivante.

Obtenir une tuile Esprit de la forêt révèle automatiquement la tuile de la manche suivante (à moins bien entendu que la manche en cours soit déjà la quatrième et dernière manche, auquel cas la pile devient vide).

2 - RÉCUPÉRER L'ENCENS

Si une nouvelle tuile Esprit de la forêt a été révélée, tous les joueurs récupèrent leurs bâtons d'encens présents sur le temple et les remettent dans leur réserve d'encens. S'il s'agit de la dernière manche, cette étape n'est pas nécessaire.



Remarque pour les parties à 2 joueurs : Mettez de côté les bâtons d'encens du joueur fantôme. Une fois tous les temples vides, répartissez-les de nouveau comme lors de la mise en place : mélangez les 4 tuiles Temple, révélez-en une pour chaque temple du plateau principal, et placez autant de bâtons d'encens du joueur fantôme qu'indiqué sur la tuile Temple. Remettez ensuite les 4 tuiles Temple près du plateau principal.

Une fois que tous les temples ont été vérifiés, passez à la dernière phase de la manche : l'hiver.

LES ESPRITS DE LA FORÊT

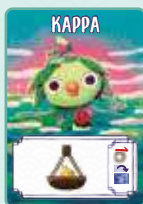
Le vent siffle. Un Yokai est tapi dans les roseaux, guettant votre venue.

Obtenir la majorité de bâtons d'encens dans un temple vous permet de gagner la tuile Esprit de la forêt correspondante. Chaque tuile dispose d'un effet unique.



Pendant votre tour, vous pouvez activer une ou plusieurs des tuiles Esprit de la forêt que vous avez obtenues. Pour ce faire, pivotez la tuile de 90° afin d'indiquer clairement qu'elle a été utilisée : l'esprit s'endort. Les joueurs peuvent réveiller les esprits endormis pendant la phase d'hiver en payant le coût indiqué sur la tuile (voir page 16).

Voici les sept types d'esprits de la forêt et les actions que chacun d'entre eux permet de réaliser :



KAPPA

Pendant la phase d'été, vous pouvez effectuer une action Équilibre selon les règles habituelles.



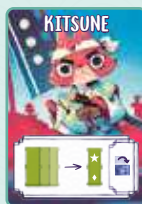
TANUKI

Pendant la phase d'été, vous pouvez effectuer une action Aménagement selon les règles habituelles.



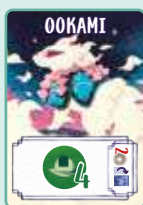
ROKUROKUBI

Pendant la phase d'été, vous pouvez effectuer une action Rémunération selon les règles habituelles.



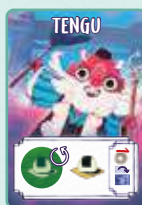
KITSUNE

Pendant la phase d'été, toutes les sections de bambou que vous placez pendant ce tour sont considérées comme des jokers.



OOKAMI

Lors de l'étape Nourrir sa famille de la phase d'hiver (voir page 16), l'activation de cette tuile vaut pour 4 nourritures fournies.



TENGU

Pendant la phase d'été, vous pouvez défausser tous les jetons Nourriture du plateau principal et remplir les 5 emplacements avec de nouveaux jetons. Vous prenez 1 des jetons disponibles, soit avant, soit après le renouvellement des jetons Nourriture.



BAKENEKO

Pendant la phase d'été, vous pouvez pendant ce tour placer gratuitement vos bâtons d'encens dans n'importe quels temples.

De plus, en fin de partie, les joueurs reçoivent 2 points de bonheur pour chaque tuile Esprit de la forêt différente qu'ils possèdent (voir page 18).



PHASE 4 - HIVER

Au cours de cette phase, les joueurs peuvent réveiller les esprits de la forêt. Ils doivent également nourrir leur famille et préparer le plateau pour la manche suivante.

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1 • RÉVEILLER LES ESPRITS DE LA FORÊT



Chaque joueur peut redresser ses tuiles Esprit de la forêt déjà utilisées en payant le nombre de pièces indiqué sur la tuile.

Remarque : Le réveil du Kitsune est gratuit.

2 • NOURRIR SA FAMILLE



Cette étape est résolue à tour de rôle. Pour chaque tuile Demeure présente sur la grille de votre plateau individuel, vous devez fournir 1 nourriture. Si vous ne pouvez pas fournir toute la nourriture demandée, vous perdez 1 point de bonheur pour chaque nourriture manquante.

Les joueurs **doivent** dépenser les jetons Nourriture s'ils en possèdent. Il n'est pas possible de perdre volontairement des points de bonheur au lieu de fournir de la nourriture que l'on possède. Si le joueur paie plus de nourriture que nécessaire, l'excédent est perdu (aucune nourriture ne peut être rendue).

Les jetons dépensés procurent un nombre différent de nourritures selon leur type :



Thé - 1 nourriture



Riz - 2 nourritures



Râmen - 3 nourritures

Défaussez sur un côté du plateau les jetons Nourriture qui ont été dépensés afin de ne pas les mélanger avec ceux de la réserve.



Chloé a 4 tuiles Demeure sur la grille de son plateau individuel. Son jeton Thé et son jeton Riz lui procurent 3 nourritures. Elle dépense ses jetons et perd 1 point de bonheur pour la nourriture manquante.

3 • CHANGER DE PREMIER JOUEUR

Le marqueur Premier joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire. C'est lui qui a dorénavant la charge de déplacer le marqueur Saison.

4 • RENOUVELER LES TUILES ÉQUILIBRE ET LES TUILES DEMEURE

Pour chaque type de tuile Équilibre (🔥, 🌊 et 🌳), rangez au fond du casier la tuile se trouvant sur l'emplacement inférieur. Déplacez ensuite vers le bas les tuiles encore présentes. Révélez enfin une nouvelle tuile de chaque type prise dans son casier, et placez-la face visible sur l'emplacement supérieur laissé libre.

Procédez de même pour les tuiles Demeure (🏠 et 🏡).

5 • REMPLIR LES EMPLACEMENTS NOURRITURE VIDES

Remplissez uniquement les emplacements Nourriture qui sont vides, s'il y en a.

Une fois toutes ces étapes effectuées, s'il reste des bâtons d'encens sur les emplacements Encens du plateau principal ainsi que des tuiles Esprit de la forêt dans les temples, procédez à une nouvelle manche. Dans le cas contraire, passez au décompte final.

MODE DE JEU AVANCÉ

N'hésitez pas à utiliser ce mode de jeu si vous souhaitez élever le niveau de difficulté de vos parties.

Lors de la mise en place, les joueurs utilisent la face Nuit de leur plateau individuel. Sur cette face, certaines cases de la grille Demeure mentionnent des indications spéciales.

Sur ces cases, un joueur peut uniquement placer une tuile Demeure du type correspondant à l'indication. En fin de partie, les joueurs perdent 1 point de bonheur pour chaque case possédant une indication spéciale qui n'aurait pas été recouverte.



*Le joueur doit recouvrir cet emplacement avec une tuile Jardin.
S'il n'y parvient pas, il perdra 1 point de bonheur en fin de partie.*

VI FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Une fois la phase d'hiver de la quatrième manche terminée, la partie s'achève. Avant de désigner le vainqueur, les joueurs vont gagner ou perdre des points de bonheur selon les critères suivants :

- 1 Vérifiez votre collection de tuiles Esprit de la forêt. Pour chaque tuile Esprit de la forêt différente qu'il a obtenue (qu'elle ait été utilisée ou non), un joueur gagne 2 points de bonheur.



Valérie a collecté 5 esprits de la forêt, dont 4 sont uniques. Elle gagne donc 8 points de bonheur.

- 2 Vérifiez l'harmonie globale de votre demeure. Comparez le total des points de confort de toutes les tuiles Demeure de la zone gauche (☞) au total des points de confort de toutes les tuiles Demeure de la zone droite (☛). Pour chaque point de différence entre les deux zones, un joueur perd 2 points de bonheur.

- 3 Vérifiez les tuiles Équilibre qui n'ont pas pu être décomptées. Pour chaque motif indiqué qui est achevé, un joueur gagne la moitié des points de bonheur de la tuile (arrondie au supérieur si nécessaire). Si le motif n'est pas achevé, le joueur ne gagne aucun point.



Valérie totalise 5 points de confort dans la zone gauche de sa grille Demeure, et 8 points de confort dans la zone droite. La différence est donc de 3 points entre les deux zones : elle perd 6 points de bonheur. Pour les deux tuiles Équilibre non décomptées mais dont le motif est achevé, elle obtient 3 points pour l'une et 1 point pour l'autre.

4 Uniquement dans le mode Avancé : Vérifiez votre grille Demeure. Pour chaque case comportant une indication spéciale n'ayant pas été recouverte, un joueur perd 1 point de bonheur.

À l'issue de ces différentes étapes, le joueur qui a le plus de points de bonheur remporte la partie et assure un avenir rempli d'équilibre, de bonheur et d'harmonie à sa famille. En cas d'égalité, celui qui a obtenu le plus grand nombre de points de confort avec la totalité de ses tuiles Demeure l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire en trinquant avec un peu de saké.

LA SAGA KEMUSHI



Le monde est ancien, et la race des hommes ne le parcourt que depuis un battement de cœur. Les esprits de la forêt, également connus sous le nom de Yōkais, observent de loin et avec curiosité ces nouveaux venus. Les Bitokus, sages comme les racines profondes des plus vieux arbres, craignent que la présence des humains n'affecte l'équilibre de la nature. Ces humains se répandent dans la forêt avec la vigueur enfantine d'un nouveau-né qui ouvre les yeux pour la première fois, soumettant la faune et la flore à leur volonté. C'est l'histoire d'un monde, de la lutte entre le chaos naturel et l'ordre artificiel. Une histoire qui s'étend sur des millénaires.

**Découvrez la
saga Kemushi**



CRÉDITS

AUTEUR : Germán P. Millán

ILLUSTRATIONS : Jonatan Cantero

ÉDITEUR : David Esbri

CORRECTEURS : Marià Pitarque et William Niebling

MISE EN PAGE : Meeple Foundry

TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE : Guillaume Dejonghe, Robin Leplumey

GRAPHISME DE LA VERSION FRANÇAISE : Cindy Roth

Remerciements de l'auteur

Pour leur temps, leur soutien et leurs précieux conseils, je tiens à remercier Juan Ruiz de la Fuente, Juan Milla, Aida Hernández, Samuel J, Jorge Barbosa, Rafael Muñoz, Antonio Fernández Díez, Juanma del Rosal, Israel Reyes, Mikel Zorrilla et Lorena Santaella.

Je voudrais également exprimer ma gratitude à Jonatan Cantero pour son imagination et à David Esbri pour avoir fourni l'équilibre nécessaire à ce projet.

RÉSUMÉ DU JEU

PHASE 1 - PRINTEMPS : Les joueurs reçoivent 1 bâton d'encens et 1 cadeau de la forêt.

PHASE 2 - ÉTÉ : Les joueurs font des offrandes et effectuent leurs actions à tour de rôle.

1 • Vérifier si vous devez passer

2 • Choisir un temple à visiter

Déplacez votre marqueur Action sur un stock de votre plateau individuel dans lequel se trouve au moins 1 section de bambou. La couleur de ce stock indique quel temple vous allez visiter. Vous ne pouvez pas choisir deux fois de suite le même stock.

3 • Faire une offrande au temple visité

Placez dans le temple correspondant autant de bâtons d'encens de votre couleur que de sections de bambou contenues dans le stock précédemment choisi.

4 • Placer les bambous dans la bambouseraie et effectuer des actions

Placez toutes les sections de bambou et effectuez les actions correspondantes. Si vous avez placé moins de bâtons d'encens que de sections de bambou, renoncez à autant d'actions.

🍵 **Équilibre**

🏠 **Aménagement**

🍳 **Cuisine**

💰 **Rémunération**

★ **Joker** : choisissez 1 des 4 autres actions

5 • Recevoir de nouvelles sections de bambou

PHASE 3 - AUTOMNE : Les joueurs obtiennent les faveurs des esprits de la forêt.

1 • Invoquer les esprits

2 • Récupérer l'encens

Dans les parties à 2 joueurs, redispensez les bâtons d'encens du joueur fantôme.

PHASE 4 - HIVER : Les joueurs réveillent les esprits, nourrissent leurs familles et préparent le plateau principal pour la manche suivante.

1 • Réveiller les esprits de la forêt (facultatif)

2 • Nourrir sa famille

3 • Changer de premier joueur

Le marqueur Premier joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.

4 • Renouveler les tuiles Équilibre et les tuiles Demeure

5 • Remplir les emplacements Nourriture vides

Après 4 manches, la partie s'achève par le décompte final. Le joueur qui obtient le plus de points de bonheur est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui qui a totalisé le plus de points de confort avec la totalité de ses tuiles Demeure l'emporte.

LES ESPRITS DE LA FORÊT

Voici les sept types d'esprits de la forêt et les actions que chacun d'entre eux permet de réaliser :

(10) Kappa : Pendant la phase d'été, vous pouvez effectuer une action Équilibre selon les règles habituelles.

(10) Tanuki : Pendant la phase d'été, vous pouvez effectuer une action Aménagement selon les règles habituelles.

(10) Rokurokubi : Pendant la phase d'été, vous pouvez effectuer une action Rémunération selon les règles habituelles.

(0) Kitsune : Pendant la phase d'été, toutes les sections de bambou que vous placez pendant ce tour sont considérées comme des jokers.

(20) Ookami : Lors de l'étape Nourrir sa famille de la phase d'hiver (voir page 16), l'activation de cette tuile vaut pour 4 nourritures fournies.

(10) Bakeneko : Pendant la phase d'été, vous pouvez pendant ce tour placer gratuitement vos bâtons d'encens dans n'importe quels temples.

(10) Tengu : Pendant la phase d'été, vous pouvez défausser tous les jetons Nourriture du plateau principal et remplir les 5 emplacements avec de nouveaux jetons. Vous prenez 1 des jetons disponibles, soit avant, soit après le renouvellement des jetons Nourriture.