

UN JEU DE CORRY DAMEY

# Rizières

DU CAMBODGE



2 JOUEURS | Dès 8 ans | 20 MINUTES

*Dans Seasons of Rice, les joueurs sont des agriculteurs cambodgiens qui agrandissent leurs rizières pour obtenir des récoltes abondantes.*

## **MATÉRIEL**

18 cartes représentant des Rizières (champs verts) d'un côté et des Ancêtres de l'autre.

**Il vous faudra également :** 2 pièces ou jetons par joueur pour marquer vos points sur la carte Ancêtre.

## **MISE EN PLACE**

Mélangez les cartes, face Rizière visible, et distribuez 2 cartes à chaque joueur.

- ① Chaque joueur choisit simultanément une carte Ancêtre de sa main et la place dans sa zone de jeu, face Ancêtre visible. Votre Ancêtre vous offre un moyen supplémentaire de marquer des points.
- ② Les joueurs placent ensuite leur deuxième carte devant eux, face Rizière, pour commencer leur terrain.
- ③ Retournez le paquet, face Ancêtre, distribuez 7 cartes Rizière à chaque joueur parmi les 14 restantes et passez à la phase Saison humide.



Les joueurs doivent laisser suffisamment d'espace pour la rangée Saison sèche qui se remplit au fur et à mesure jusqu'à être composée de 6 cartes.

### SAISON HUMIDE | PHASE I

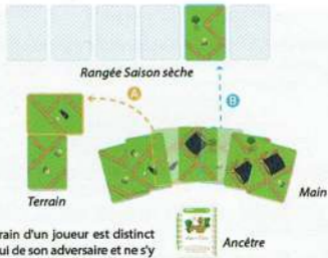
Le jeu commence pendant la Saison humide. À chaque tour de cette saison, les joueurs choisissent simultanément 2 cartes Rizières de leur main : **en placent d'abord 1 pour agrandir leur terrain** (A) puis **1 dans la rangée commune de cartes Saison sèche** (B)

Les joueurs échangent ensuite leur main et recommencent. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur n'ait plus qu'une seule carte en main et qu'il la pose dans son terrain. Une fois que toutes les cartes ont été placées, la Saison sèche commence.

## SAISON SÈCHE | PHASE 2

Pendant la Saison sèche, les joueurs jouent l'un après l'autre. Le joueur qui a le moins de points à la fin de la Saison humide commence. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins d'agriculteurs sur son terrain commence. Si l'égalité persiste, le joueur le plus jeune commence.

L'un après l'autre, les joueurs choisissent une carte de la rangée Saison sèche et la place immédiatement dans leur terrain. En alternant les tours, les joueurs choisissent et placent des cartes jusqu'à ce que la rangée Saison sèche soit vide. Les joueurs procèdent ensuite au décompte des points final.

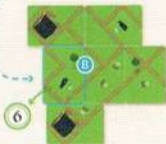


Le terrain d'un joueur est distinct de celui de son adversaire et ne s'y connectera jamais.



A

Maya choisit 1 carte de la rangée Saison sèche et la place immédiatement dans son terrain **A**. Elle ferme ainsi un Champ de riz et marque 7 points **B**.



## RIZIÈRES, CHEMINS ET LIGNES DE DÉLIMITATION

Sur les cartes Rizières, les « chemins » sont les lignes brunes et les « lignes de délimitation » correspondent aux lignes fines et sombres qui permettent de former des carrés lorsque plusieurs cartes sont placées dans le terrain. Ces lignes et chemins sont à respecter lorsque vous placez des cartes Rizières.

Un Champ de riz « fermé » est une zone verte complètement entourée de chemins.

Il est comptabilisé lorsqu'il est complètement fermé.

Un Champ de riz « ouvert » est une zone qui n'a pas encore été complètement fermée. Le terme « terrain » désigne toujours l'ensemble du réseau de Champ de riz ouvert et fermé d'un joueur.

## AGRANDIR VOTRE TERRAIN

Les règles de placement suivantes s'appliquent pendant la Saison humide et la Saison sèche :

Les cartes peuvent être orientées horizontalement ou verticalement (y compris la première carte).

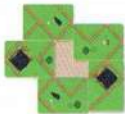
Au moins un côté de la carte que vous placez doit toucher, partiellement ou totalement, le côté d'une carte adjacente précédemment placée. Les côtés qui se touchent en diagonale ne sont pas considérés comme adjacents.

Les cartes ne peuvent pas se chevaucher.

Les chemins et les lignes de délimitation qui s'étendent jusqu'au bord d'une carte adjacente doivent être reliés à d'autres chemins ou lignes de délimitation.

Lors de la fermeture d'un Champ de riz, aucun chemin supplémentaire ne peut se terminer à l'intérieur de celui-ci.





**Espace Vide** : Un espace vide correspond à tout espace non recouvert de votre terrain qui est complètement entouré de cartes Rizière. Bien que les espaces vides soient autorisés, un Champ

de riz fermé contenant un espace vide est considéré comme un Champ de riz ouvert et ne rapporte pas de points (les éléments qui s'y trouvent non plus), quelle que soit la taille de l'espace vide.

### MARQUER LES POINTS DES CHAMPS DE RIZ FERMÉS

Lorsqu'un Champ de riz est fermé, les points gagnés dépendent de sa taille et des éléments qu'il contient. Plusieurs Champs de riz peuvent être fermés au cours du même tour. Les Champs de riz fermés vous font marquer des points comme suit :

#### Taille du Champ de riz (carrés + maisons) :

Comptez les carrés d'un Champ de riz fermé et marquez comme suit :

Taille	1	2	3	4	5 <sup>+</sup>
Pts.	2	3	5	8	11



**Agriculteurs** : 1/3/5/8 points par groupe de 1/2/3/4+ agriculteur(s) dans un Champ de riz fermé.



**Buffles** : 2 points par Buffle dans un Champ de riz fermé.



**Maisons** : Ajoutez 1 point par Maison dans un Champ de riz fermé.

Certaines cartes Ancêtre vous offrent également la possibilité de marquer des points bonus lors de la partie, pendant les deux saisons (celles qui portent le symbole ☺) ou uniquement pendant la saison sèche (☺).

## DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Une fois que toutes les cartes Saison sèche ont été placées, procédez au décompte final des points :

-1 point par Buffle "abandonné" dans un Champ de riz ouvert.

Marquez les points des cartes Ancêtre ayant le symbole ☺.

Le joueur qui a le plus de points gagne.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'Agriculteurs gagne.

---

Création : Corry Damey

Illustration : Jerome Damey, Corry Damey

Règles : Stefan Lorenzutti

Traduction : Savannah Bazerque



Distribution exclusive  
de la version française par  
les ÉDITIONS MATAGOT

The logo for 'MATAGOT' consists of a large, stylized yellow letter 'M' on a black background, followed by the word 'MATAGOT' in a bold, yellow, sans-serif font.