

# À L'OMBRE DU SAKURA

ツリーラインアベニュー

## Soyez le meilleur paysagiste et plantez les plus belles allées !

Vous faites partie de l'équipe chargée de concevoir un parc. Votre objectif ? Faire de belles allées boisées qui se croiseront perpendiculairement. Aménagez l'espace de manière à ce que vos allées soient les plus belles du parc !

### 1. Aperçu du jeu

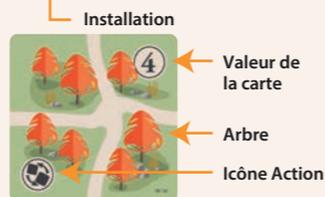
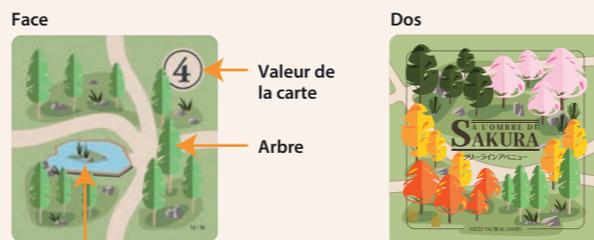
Les joueurs choisissent à tour de rôle des arbres et les placent pour construire le parc dans une grille de 6 x 6. Comme les arbres fournis à chaque tour sont limités, les paysagistes sont en concurrence. Gagnez plus de points en plaçant le même type d'arbre sur les rangées et les colonnes sur lesquelles se tiennent vos jardiniers. Choisissez judicieusement vos arbres, car cela affecte votre ordre de passage au tour suivant.

TACTICAL GAMES



### 2. Contenu

- 36 cartes Paysage
- Chaque carte comporte un type d'arbre et une valeur de 1 à 10.



#### Types d'arbres

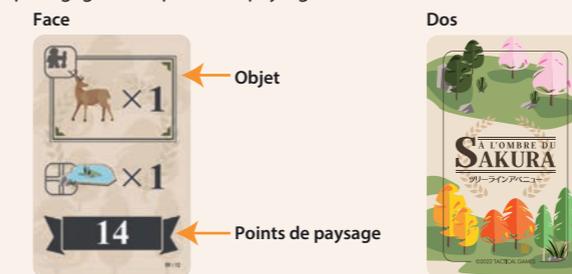


#### Types d'installations



### 12 cartes Projet

Collectionnez les animaux et les installations sur ces cartes pour gagner des points de paysage.



- 10 pions Jardiniers (3 blancs, 3 noirs, 2 bleus, 2 violets)
- 4 marqueurs d'Ordre de tour



- 6 jetons Action (2 blancs, 2 noirs, 1 bleu, 1 violet)



- 18 tuiles Faune (6 écureuils, 5 canards, 4 renards, 3 cerfs)



- 4 aides de jeu



- 2 marqueurs de Tour



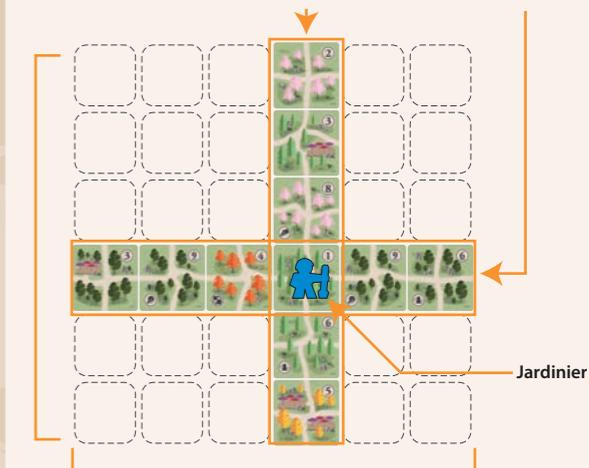
- 4 aides de jeu



### 3. Objectif

Les joueurs placent à tour de rôle des cartes Paysage dans le parc, dont la taille totale est de 6 x 6 cartes. Le but est de récolter le plus de points paysage, prouvant que vos allées sont les plus belles du parc. Pour ce faire, vous devez placer un maximum d'arbres du même type dans celles-ci. La rangée et la colonne sur lesquelles se tient votre pion Jardinier sont les allées dont vous êtes responsable. Celles-ci sont désignées comme étant vos deux allées.

La rangée et la colonne sur lesquelles se tient votre Jardinier sont vos allées. (Chaque Jardinier est en charge de 2 allées.)



Le parc est un carré de 6 x 6 cartes Paysage.

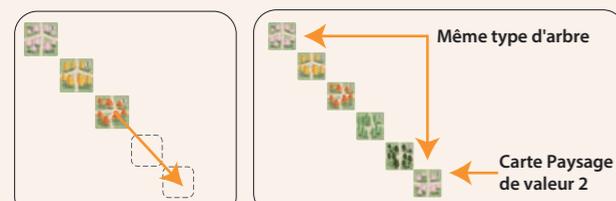
Le jeu se termine lorsque les 36 cartes Paysage ont été placées dans le parc. Calculez le total de vos points de paysage en ajoutant les points de vos allées aux points de vos cartes Projet terminées. Le joueur avec le plus de points de paysage gagne.

### 4. Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend le nombre de pions Jardiniers et de jeton(s) Action de sa couleur défini par le tableau suivant. Dans une partie à 2 joueurs, utilisez les pièces noires et blanches.

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Pions Jardinier	3	2	2
Jeton(s) Action	2	1	1

2. Rassemblez les 5 cartes Paysage de valeur 1 et mélangez-les face cachée. Placez-les ensuite en diagonale au centre de la table, face visible. Trouvez une carte Paysage de valeur 2 avec le même type d'arbre que la carte Paysage placée en haut à gauche et ajoutez-la en bas à droite de la ligne.

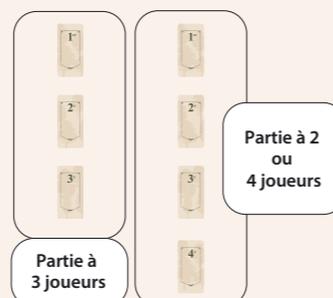


3. Mélangez les cartes Paysage restantes et faites-en une pile face cachée placée à portée de tous.

4. Mélangez les tuiles Faune et placez-les au hasard face visible sur le pourtour du parc comme indiqué ci-contre.

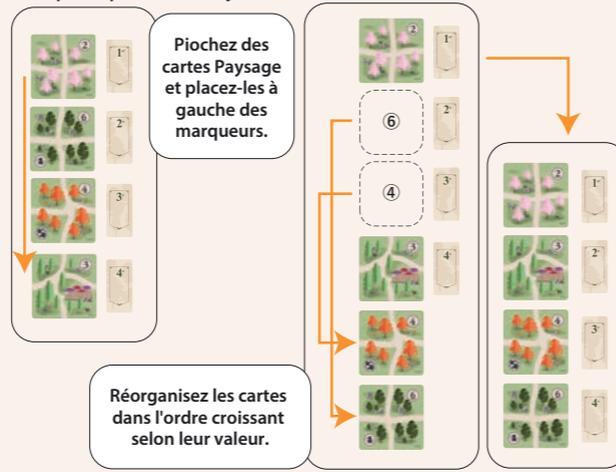


5. Mettez 3 ou 4 marqueurs d'Ordre de tour en colonne comme indiqué à droite, selon le nombre de joueurs.



6. Piochez le même nombre de cartes Paysage que le nombre de marqueurs d'Ordre de tour et placez-les face visible à gauche des marqueurs dans l'ordre croissant (de la première carte tirée à la quatrième). Ensuite, réorganisez les cartes Paysage dans l'ordre croissant, en fonction des valeurs des cartes. (La carte avec la valeur la plus basse est placée à côté du 1<sup>er</sup> marqueur.) Si 2 cartes ou plus ont la même valeur, conservez-les dans l'ordre où elles ont été piochées.

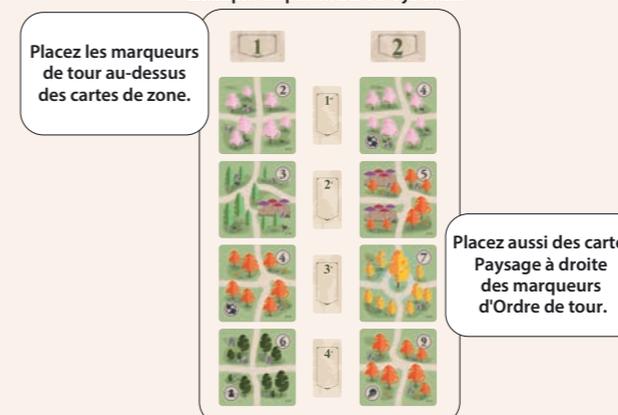
Exemple de partie à 2 ou 4 joueurs :



7. Placez le même nombre de cartes Paysage à droite des marqueurs d'Ordre de tour de la même manière.

8. Placez les marqueurs de Tour (1 et 2) au-dessus des cartes Paysage ; le marqueur 1 à gauche et le marqueur 2 à droite.

Exemple de partie à 2 ou 4 joueurs :



9. Prenez les marqueurs d'Ordre de tour du centre, mélangez-les et distribuez-en 1 (ou 2 dans le cas d'une partie à 2 joueurs) à chaque joueur. Chaque joueur place ensuite son jeton d'Action sur le marqueur d'Ordre de tour et le remet sur la table entre les cartes Paysage. Dans une partie à 2 joueurs, placez vos 2 jetons sur les 2 marqueurs. Ceci définit l'ordre des joueurs au 1<sup>er</sup> tour.

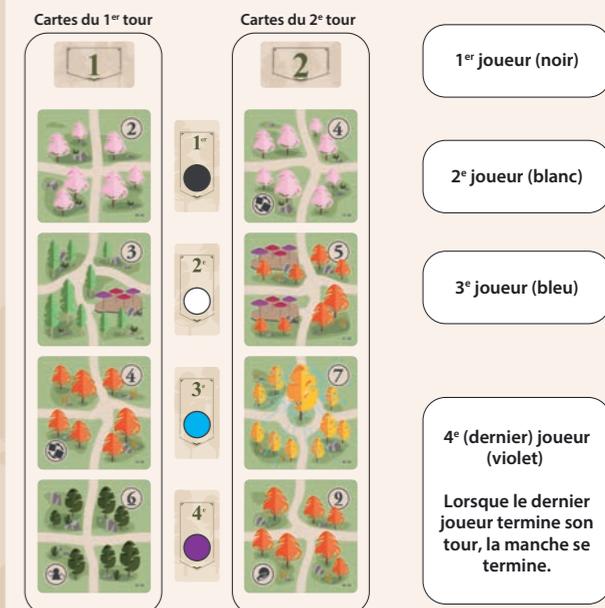
10. Mélangez les cartes Projet et mettez-les en pile face cachée, puis distribuez-en 2 à chaque joueur. Gardez vos cartes Projet secrètes jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez cependant les consulter à tout moment pendant la partie.

11. Donnez une aide de jeu à chaque joueur.

### 5. Comment jouer

Le nombre de tours varie selon le nombre de joueurs : 8 tours dans une partie à 2 ou 4 joueurs et 10 tours dans une partie à 3 joueurs. Les joueurs suivent l'ordre défini sur les marqueurs d'Ordre de tour et placent une carte Paysage par tour (deux par tour dans le cas d'une partie à 2 joueurs). Le joueur dont le jeton Action est en haut commence. Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, préparez ensuite de nouvelles cartes pour le tour suivant.

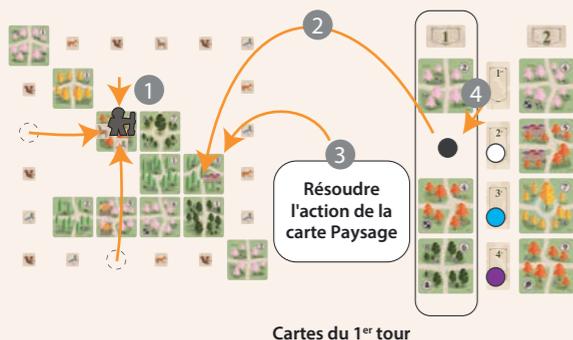
Exemple de partie à 4 joueurs :



À votre tour, choisissez une carte Paysage parmi les cartes du 1<sup>er</sup> tour disponibles et placez-la dans le parc.

## 6. Tour d'un joueur

À son tour, le joueur effectue les actions suivantes dans cet ordre.



### 1 Placer un pion Jardinier (facultatif)

Prenez un des Jardiniers que vous n'avez pas encore placé dans le parc. Choisissez une carte Paysage du parc pour y placer votre pion Jardinier. Ensuite, prenez jusqu'à 2 tuiles Faune sans propriétaire de la rangée et de la colonne sur lesquelles se trouve le Jardinier et placez-les sur la même carte que le pion Jardinier.

\* Cette action ne peut pas être effectuée au 1<sup>er</sup> tour de la partie.  
\* Cette action est facultative.

\* Un seul pion Jardinier peut être placé par carte Paysage.

\* Si une carte Paysage contient déjà des tuiles Faune, vous pouvez toujours y placer votre Jardinier et prendre 2 autres tuiles Faune sans propriétaire de la ligne et de la colonne sur lesquelles le pion Jardinier est placé.

\* Ignorez cette action si tous vos Jardiniers sont déjà placés dans le parc.

\* Les tuiles Faune qui sont placées sur une carte Paysage avec un Jardinier appartiennent au joueur auquel appartient le Jardinier.

### 2 Placer une carte Paysage (obligatoire)

Choisissez 1 carte Paysage parmi celles disponibles ce tour et placez-la face visible jusqu'à être adjacente à n'importe quelle(s) carte(s) déjà placée(s) dans le parc.

\* Adjacent signifie que le bord d'une carte est en contact avec le bord d'une autre carte.

\* Toutes les cartes doivent être placées à l'intérieur de la zone de 6 x 6 cartes.

\* Si une tuile Faune se trouve sur l'espace où vous voulez placer votre carte, placez la carte puis posez la tuile Faune dessus.

### 3 Résoudre l'action de la carte Paysage (facultatif)

Si la carte Paysage que vous avez placée ce tour comporte une icône Action, résolvez-la immédiatement, si vous le souhaitez.

### 4 Déplacer le jeton d'Action (obligatoire)

Déplacez votre jeton d'Action à l'endroit où la carte de zone que vous avez choisie ce tour se trouvait à l'origine. Votre tour se termine.

## 7. Préparation du prochain tour

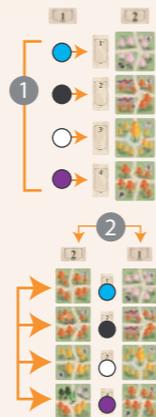
1 Faites glisser les jetons d'Action sur les marqueurs d'Ordre de tour.

2 Intervertissez les marqueurs de Tour.

3 Piochez des cartes Paysage et disposez-les sous le marqueur du 2<sup>e</sup> tour, de la même manière que dans la mise en place initiale.

Lorsque cette préparation est terminée, passez au tour suivant.

\* Tous les joueurs ne pourront pas forcément jouer lors du dernier tour, du fait de leur position ou selon le nombre de joueurs.



## 8. Icônes action des cartes Paysage

Certaines cartes Paysage ont une des icônes Action suivantes :

### Déplacer un pion Jardinier



Déplacez un de vos pions Jardiniers déjà placé dans le parc vers une carte Paysage disponible. Vous pouvez déplacer jusqu'à 2 tuiles Faune avec votre Jardinier sur la nouvelle carte. La ou les tuiles Faune présentes sur la carte que vous avez quittée se retrouvent sans propriétaire. Cette action ne peut pas être effectuée si aucun de vos Jardiniers n'est placé dans le parc.

### Obtenir une nouvelle carte Projet



Piochez une nouvelle carte Projet. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Projet que vous pouvez avoir en main.

### Repiocher des cartes Paysage



Défaussez n'importe quel nombre de cartes Paysage parmi les cartes du 2<sup>e</sup> tour, remettez-les dans la pioche puis mélangez-la. Piochez ensuite le même nombre de cartes et disposez-les avec les cartes restantes du 2<sup>e</sup> tour, de la même manière que lors de la mise en place.

### Obtenir une tuile Faune supplémentaire



Prenez n'importe quelle tuile Faune sans propriétaire du parc et placez-la sur une carte Paysage où se trouve l'un de vos Jardiniers. Cette action ne peut pas être effectuée si aucun de vos pions Jardiniers n'est placé dans le parc.

## 9. Cartes Paysages spéciales

Il existe 2 types de cartes Paysage spéciales : les cartes d'arbres remarquables et les cartes d'arbres jokers.

### Arbres remarquables

Lors du calcul des points, ces cartes valent 2 cartes du même type d'arbre.



### Arbre joker

Lors du calcul des points, cette carte remplace n'importe quel type d'arbre.



## 10. Fin de partie et calcul des points

La partie se termine après que le joueur qui a placé la 36<sup>e</sup> et dernière carte a entièrement terminé son tour. Chaque joueur calcule ses points de paysage et ses points pour les cartes Projet réalisées. Le joueur avec le total de points le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

### 1. Points conférés par les allées

Pour chaque Jardinier que vous avez dans le parc, calculez les points des 2 allées (la ligne et la colonne du Jardinier) séparément. Si vous avez 2 Jardiniers dans le parc, vous obtiendrez des points sur 4 allées.

Choisissez un pion Jardinier et calculez les points de la ligne, puis les points de la colonne. Ensuite, sélectionnez votre prochain pion Jardinier et calculez les points de sa ligne et de sa colonne.

Pour calculer les points conférés par une allée, trouvez son rang de prestige (de la ligne ou de la colonne) dans le tableau ci-dessous, puis effectuez le calcul suivant :

$(\text{Nombre de tuiles Faune sur la carte du Jardinier} + \text{le Jardinier lui-même}) \times \text{le Rang de prestige de l'allée}$

\* Le type de tuile Faune n'a pas d'importance dans le calcul des points de paysage.

Exemple de calcul de points pour une allée :



### 2. Points conférés par les cartes Projet

Un joueur qui termine l'objectif d'une carte Projet qu'il détient ajoute les points à son total de points de paysage à la fin de la partie.

Pour remplir un objectif de carte de Projet, attribuez la carte à l'un de vos pions Jardiniers dans le parc qui a les animaux requis sur la même tuile et les installations requises dans sa ligne ou sa colonne.

Chaque carte Projet ne peut être complétée qu'une seule fois. Cependant, chaque Jardinier peut remplir les objectifs de plusieurs cartes Projet.

Exemple de carte Projet :



### Icônes des cartes Projet

Les animaux et les installations sont collectés de différentes manières. Les icônes ci-dessous montrent les 2 façons dont ils sont collectés.



Les tuiles Faune correspondant au type sur la carte de Projet doivent être sur la même carte Paysage que le pion Jardinier assigné.

## 11. Exemple de calcul de points

Calcul des points pour le joueur bleu dans une partie à 3 joueurs :



Le Jardinier A possède :  
2 écureuils  
Colonne : 6 érables (belle allée)  
Rang : 4 bouleaux (bonne allée)  
Installations : 1 pavillon, 2 places, 1 étang

Le Jardinier B possède :  
2 cerfs et 1 écureuil  
Colonne : 3 sakuras (allée simple)  
Rang : 3 gingkos (allée simple)  
Installation : 1 pavillon

2 cartes Projet :



Jardinier A  
Colonne : 6 x (2 + 1) = 18 points  
Rangée : 4 x (2 + 1) = 12 points  
Objectif projet atteint : 8 points

Jardinier B  
Colonne : 3 x (3 + 1) = 12 points  
Rangée : 3 x (3 + 1) = 12 points  
Objectif projet atteint : 12 points

Total: 74 points



Les installations correspondant à l'objectif de la carte Projet doivent être situées sur les 11 cartes Paysage de la ligne ou de la colonne appartenant au pion Jardinier assigné.  
\* Lorsque 2 installations sont illustrées sur une carte Paysage, elles comptent comme 2 installations.

### Utilisation de la piste de score

Le verso de l'aide de jeu peut être utilisé comme piste de score. À la fin du jeu, retournez l'aide de jeu et utilisez-la pour vous aider à calculer vos points. Placez votre jeton Action sur la case 0 de la piste de score. Ensuite, avancez votre jeton le long de la piste au fur et à mesure que vous calculez chacun de vos scores d'allées et de carte Projet. Si votre total de points dépasse 49, prenez un pion Jardinier du parc (assurez-vous que le calcul des points pour ce Jardinier est terminé) et placez-le sur la case 50. Ramenez ensuite votre jeton d'Action à 0 et continuez le calcul. Faites de même lorsque le total des points dépasse 99, puis additionnez le tout à la fin.

### Édition originale :

Tactical Games, Japanime Games  
Auteurs : Yota Suzuki, Hayato Oshikiri  
Graphiste : Yota Suzuki  
Traducteur et éditeur : Yuyu Suzuki  
Éditeur : Maisy Hatchard



www.japanimegames.com

### TACTICAL GAMES

© 2022 TACTICAL GAMES all right reserved.  
Version française © 2022 Don't Panic Games.

### Édition française :

Don't Panic Games  
Président : Cedric Littardi  
Directeur éditorial : Sébastien Rost  
Localisation : Paul Malairan  
Correction : Mélissa Veludo  
Communication : Clara Morin  
Distribution : MAD Distribution



www.dontpanicgames.com

