

Kodama Duo

Une toute nouvelle année commence dans la forêt des Kodamas ! Deux gardiens rivaux ont rejoint la forêt et se lancent un défi : transformer leur jeune pousse d'arbre en une verdoyante maison pour les esprits de l'arbre, les Kodamas.



Kodama Duo est la version deux joueurs de **Kodama : Les Esprits de l'Arbre**. Faites pousser votre arbre en posant astucieusement des cartes Branche pour fabriquer un nid douillet à votre Kodama !

Certaines cartes de **Kodama Duo** peuvent être également utilisées dans le jeu d'origine **Kodama : Les Esprits de l'Arbre**, afin d'ajouter un joueur.

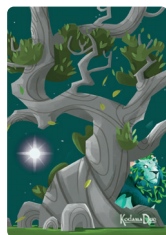
Contenu



36 cartes Branche : sur chaque carte Branche apparaît un assortiment d'Éléments parmi les six possibles : chenille, nuage, luciole, fleur, champignon et étoile. Les branches en elles-mêmes ont différentes formes et orientations.



21 cartes Kodama : chaque carte Kodama représente un esprit de l'arbre et les conditions qu'il préfère pour son nouvel habitat.



2 cartes Tronc : sur chaque carte Tronc apparaît un Élément spécifique. Plusieurs branches émergent du tronc et s'étendent au-delà des limites de la carte.



6 marqueurs Esprit : chaque marqueur représente un des six Éléments qui apparaîtront sur votre arbre.



1 piste de score (à récupérer dans la boîte Kodama - Les Esprits de l'Arbre si vous avez l'édition intégrale.)



9 cartes Saison : chaque carte Saison ajoute une nouvelle règle pour le Printemps, l'Été ou l'Automne. Notez que chaque saison a un verso différent.



2 marqueurs Tailleur/Semeur



2 marqueurs Joueur

1 marqueur Saison

Mise en place

- 1 Placez la piste de score sur la table et disposez le marqueur Saison à côté du mot « Printemps ».
- 2 Attribuez à chaque joueur une carte Tronc au hasard. Placez votre carte Tronc devant vous de manière à avoir le bas de la carte à la limite de la table.
- 3 Posez le marqueur Joueur correspondant à l'Élément de votre Tronc sur l'emplacement marqué 0 de la piste de score.
- 4 Mélangez toutes les cartes Kodama puis distribuez-en 4 à chaque joueur.
- 5 Mélangez les 3 paquets de cartes Saison séparément. Posez une carte de chaque saison face cachée à côté de la surface de jeu.
- 6 Remettez toutes les cartes Kodama et Saison inutilisées dans la boîte.
- 7 Mélangez toutes les cartes Branche et formez une pioche face cachée à côté de la surface de jeu.
- 8 Prévoyez un emplacement vide à côté de la pioche pour la défausse.
- 9 Placez les marqueurs Esprit à côté de la pioche.
- 10 Le joueur ayant le plus de vert sur lui devient le Semeur, l'autre joueur sera le Tailleur. Les deux joueurs peuvent prendre les marqueurs correspondants.



Comment jouer ?

Kodama Duo se joue sur 3 saisons. Chaque saison est divisée en 3 phases : la phase Saison, la phase de Croissance et enfin la phase Kodama.

Pendant la **phase Saison**, les gardiens de la forêt mettent en place des conditions particulières pour les joueurs.

Pendant la **phase de Croissance**, les joueurs révèlent trois cartes Branche qui sont ensuite séparées en deux piles. Chaque pile de cartes est donnée à un joueur pour agrandir son arbre. Les joueurs répètent cette étape pendant quatre tours afin d'ajouter quatre cartes Branche à leur arbre.

Pendant la **phase Kodama**, les joueurs invitent un de leurs Kodamas à s'installer dans l'arbre. Le Kodama remercie le joueur en lui donnant des récompenses.

Phase Saison

Lorsqu'une nouvelle saison débute, retournez la carte Saison correspondante. Le Tailleur lit la carte à voix haute pour tous les joueurs. Cette carte introduira une règle spéciale à suivre durant cette saison. La carte Saison doit rester bien visible pour tous les joueurs. Quand une nouvelle saison commence, défaussez la carte Saison précédente.

Termes des cartes Saison et Kodama :

« **Dernière carte** » : la dernière carte est une carte Branche qui ne touche jamais plus d'une autre carte (Branche ou Tronc).

« **À deux cartes ou moins de votre Tronc** » : une carte est à deux cartes ou moins de votre tronc si elle touche votre carte Tronc ou une carte qui touche votre carte Tronc.

« **Carte** » : les troncs et les branches sont considérés comme des cartes.



Carte Saison révélée

Phase de Croissance

1. Révéler : le Tailleur pioche trois cartes Branche et les place face visible au milieu de la table.

2. Diviser : le Tailleur divise les cartes en deux petites piles, chacune ayant au minimum une carte Branche.

3. Choisir : le Semeur choisit une des deux piles et donne l'autre à son adversaire.

4. Jouer une carte Branche : chaque joueur connecte une de ses nouvelles cartes Branche à son arbre. Vous devez respecter quelques règles lors du placement de votre Branche :

- Vous voyez où s'étend la branche au-delà de la carte ? Cette partie doit toucher l'écorce d'une autre carte (Branche ou Tronc). En d'autres termes, cela doit ressembler à une branche qui grandit ! La largeur de l'écorce où les deux cartes se touchent peut varier d'une carte à l'autre.
- La carte qui vient d'être jouée ne peut toucher qu'une seule autre carte.
- Vous ne pouvez pas recouvrir les Éléments d'une autre carte.
- Votre carte Branche ne doit pas dépasser les limites de la table.
- Vous ne pouvez pas placer une carte Branche qui vous ferait marquer plus de 10 points (voir l'étape 5 ci-dessous). Ce maximum de 10 points n'inclut pas les points éventuels de la carte Saison en cours.
- Essayez de ne pas bouger d'autres cartes de votre arbre. Une fois qu'une carte Branche a été comptabilisée, il n'est plus permis de la bouger.

5. Marquer des points : après avoir placé une carte Branche sur votre arbre, notez les Éléments représentés sur celle-ci. En partant de cette carte, vous gagnez 1 point pour chaque Élément identique figurant sur la ligne continue de cartes Branche. Cette ligne de cartes successives s'étend de la carte que vous venez de jouer jusqu'à votre carte Tronc, ou jusqu'à ce que le type d'Élément que vous comptabilisez n'apparaisse plus sur une carte.

Les fourches ne font donc pas partie de la ligne de cartes successives. Notez bien que l'Élément en question doit être représenté sur chaque carte de la ligne : si deux Éléments se trouvent séparés par une carte qui n'en contient pas, alors la ligne est rompue. Vous marquez des points uniquement en fonction des Éléments qui apparaissent sur la carte que vous avez posée pendant ce tour.

Un Élément qui n'apparaîtrait que sur la carte que vous venez de jouer, mais pas sur la suivante, ne vous rapporterait aucun point. Les Éléments doivent faire partie d'une ligne de cartes adjacentes à celle que vous venez de jouer. Tout Élément identique présent autre part sur l'arbre ne vous rapporte pas de point.



Exemple de placement de carte Branche :

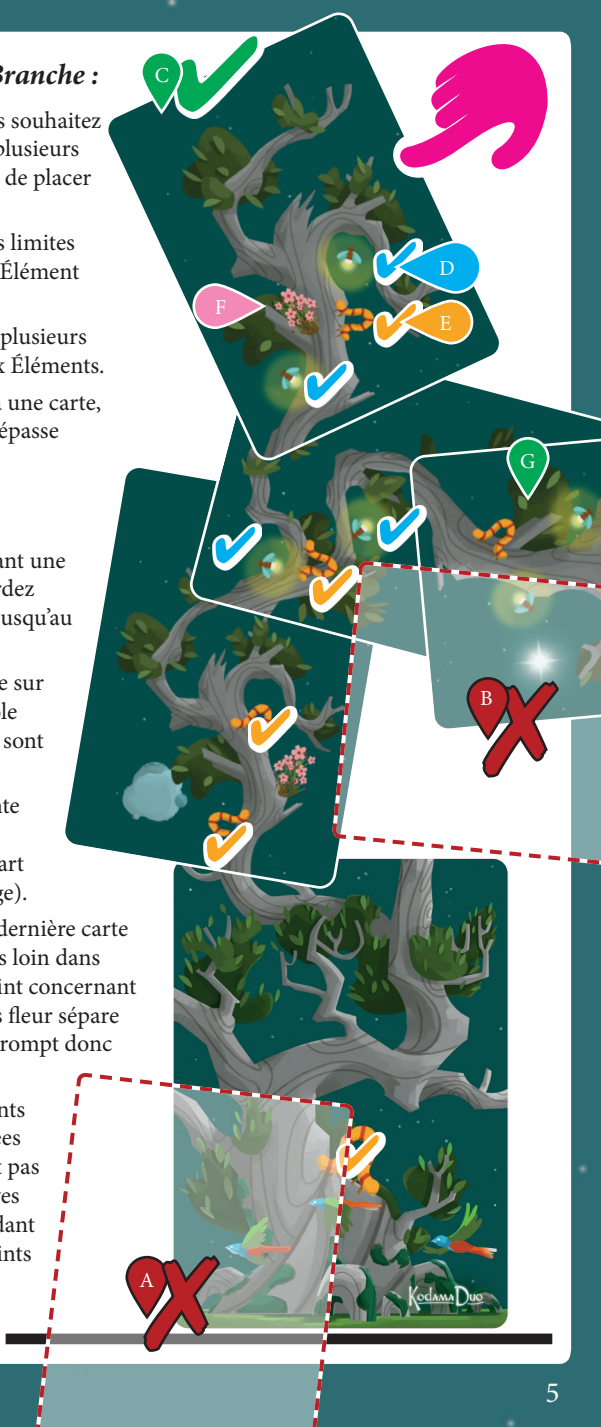
Vous avez reçu une carte Branche et vous souhaitez l'ajouter à l'arbre ci-contre. Vous tentez plusieurs options pour voir s'il est possible ou non de placer la carte :

- A. Impossible, parce qu'elle dépasse les limites de la table. De plus, elle couvrirait l'Élément de la carte en dessous.
- B. Impossible, parce qu'elle couvrirait plusieurs cartes à la fois, mais également deux Éléments.
- C. Possible, car elle se raccroche bien à une carte, ne recouvre pas un Élément ni ne dépasse de la table.

Exemple de comptage de points :

Vous venez de placer une carte comportant une chenille, deux lucioles et une fleur. Regardez la ligne de cartes qui part de cet endroit jusqu'au tronc, vous marquez :

- D. 1 point pour chaque luciole présente sur la ligne de cartes, en plus de la luciole sur votre carte de départ (les points sont signalés ici en bleu).
- E. 1 point pour chaque chenille présente sur la ligne de cartes, en plus de la chenille sur votre carte de départ (les points sont signalés ici en orange).
- F. Bien que vous ayez une fleur sur la dernière carte posée et qu'une fleur apparaisse plus loin dans la ligne, vous ne marquez aucun point concernant cet Élément. En effet, une carte sans fleur sépare les deux cartes en question, celle-ci rompt donc la ligne de cartes successives.
- G. Vous n'obtenez pas non plus de points pour la chenille et la luciole indiquées sur cette carte. En effet, elles ne font pas partie de la ligne de cartes successives partant de la carte posée en descendant jusqu'au tronc. Le marquage des points ne suit jamais les fourches.



6. Invoquer un Esprit : à ce stade de la partie, un des deux joueurs doit avoir une carte Branche supplémentaire en sa possession, celle-ci est défaussée face visible.

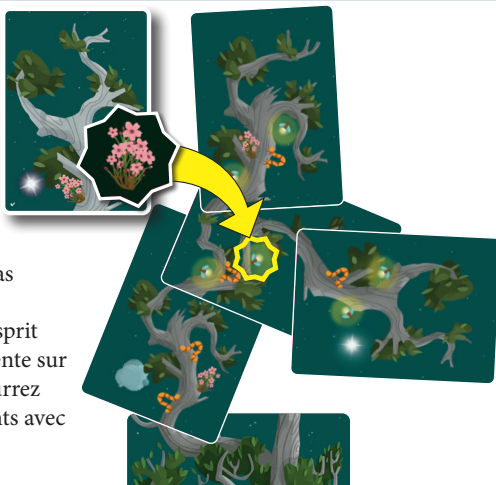
L'autre joueur doit alors invoquer un Esprit correspondant à un des Éléments présents sur cette carte. Lorsque vous invoquez un Esprit, prenez son marqueur et placez-le sur votre arbre de manière à recouvrir l'un des Éléments déjà présents dessus. Lorsque vous compterez les points plus tard dans la partie, cet Éléments prendra alors la forme indiquée par l'Esprit.

- Vous pouvez invoquer un Esprit qui se trouve déjà sur l'arbre de votre adversaire.
- Un Esprit ne peut être placé au-dessus d'un autre Esprit.
- Une fois placé, un Esprit ne peut être bougé, à part si votre adversaire le réclame à son tour.

Exemple d'invocation d'Esprit :

(suivant l'agencement précédent)

- A. Votre adversaire défausse une carte Branche avec un nuage, une étoile et une fleur. Vous décidez d'invoquer l'Esprit de la fleur.
- B. Vous rappelant que vous ne pouviez pas marquer de points de fleur car la ligne de cartes était rompue, vous placez l'Esprit de la fleur au-dessus de la luciole présente sur la carte. Plus tard dans le jeu, vous pourrez ainsi marquer plus facilement des points avec les fleurs sur cette branche.



Fin de la phase de Croissance

Après avoir terminé les six étapes, déplacez le marqueur Saison d'un emplacement. Les joueurs s'échangent les marqueurs Tailleur et Semeur. Les six étapes s'enchaînent à nouveau. Répétez tout le processus jusqu'à ce que chaque joueur ait ajouté quatre cartes Branche à son arbre durant la saison. Retournez vos marqueurs Tailleur et Semeur pour échanger vos rôles.

Fin de la saison : phase Kodama

La saison prend fin lorsque les deux joueurs ont ajouté quatre nouvelles cartes à leur arbre. À la fin de chaque saison, les joueurs choisissent une de leurs cartes Kodama et marquent des points en fonction des conditions notées sur la carte. Une fois les points notés sur la piste de score, mettez votre Kodama de côté, il ne pourra plus être utilisé.

Quand les deux joueurs ont fini de compter leurs points, le joueur ayant le score le plus bas devient le Tailleur. En cas d'égalité, le rôle revient au joueur qui ne l'était pas au tour d'avant.

Lorsque vous dépassez les 100 points sur la piste de score, retournez votre marqueur Joueur sur la face « 100 ». Placez-vous ensuite sur la case 0 pour continuer.

Vous pouvez commencer la saison suivante.

Fin de la partie

La partie se termine après la troisième phase Kodama. Chaque joueur doit avoir un Kodama supplémentaire : celui-ci est défaussé et ne sera pas utilisé dans le jeu.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie ! Si les joueurs sont ex aequo, le gagnant est celui ayant sur son arbre le plus grand nombre d'apparitions de l'Élément de sa carte Tronc. En cas de nouvelle égalité, les deux joueurs gagnent la partie.

Pour jouer avec Kodama : Les Esprits de l'Arbre

Pour jouer à 6 joueurs, suivez les instructions suivantes :

- Mélangez les cartes Branche de *Kodama Duo* avec celles du jeu de base pour en faire une pile de pioche.
- Prenez les cartes Saison et les cartes Kodama de *Kodama Duo* ayant le symbole «  2-6 ».

Mélangez-les avec les cartes du jeu de base respectives.

Vous êtes prêts à jouer !

Si vous souhaitez faire une partie de *Kodama Duo* après avoir mélangé vos cartes avec l'autre jeu, vous pouvez continuer avec le jeu en l'état. Il vous faudra seulement retirer les cartes « Bourrasque » et « Invocation du Printemps », si vous avez en votre possession les cartes des autres jeux *Kodama*.

Vous pouvez également séparer les deux jeux grâce au symbole «  » présent sur toutes les cartes de *Kodama Duo*. De plus, les cartes Saison et Kodama de *Kodama Duo* ont les symboles «  2 » ou «  2-6 ».



Variante pour Kodama : Les Esprits de l'Arbre

Après avoir terminé la phase Saison, distribuez quatre cartes Branche face cachée à chaque joueur, au lieu de les placer face visible.

Pendant la phase de Croissance, suivez ces instructions :

- Chaque joueur choisit simultanément une des cartes Branche de sa main et la place face cachée en face de lui. Quand tout le monde est prêt, les cartes sont retournées.
- Chaque joueur place simultanément sa carte Branche sur son arbre et marque les points correspondants.
- Les trois cartes restantes passent au joueur de gauche, puis chaque joueur pioche une nouvelle carte Branche pour compléter sa main. Le marqueur de Saison avance ensuite d'un cran.
- Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé quatre cartes Branche sur leur arbre pendant la saison. Passez ensuite à la phase Kodama qui se déroule normalement.
- Au début de la phase de Croissance suivante, mélangez toutes les cartes Branche inutilisées dans la pioche et distribuez quatre nouvelles cartes Branche à chaque joueur.

Pour jouer à cette variante, n'utilisez pas les cartes Saison suivantes tirées des autres jeux *Kodama* :

- Bourrasque
- Invocation du Printemps



Conception : Daniel Solis et Nick Little
Développement du jeu : Brian McCarthy et Jon Zierden
Édition : Rachael Mortimer
Illustration : Kwanchai Moriya
Direction artistique : Daniel Solis

Édition française : Capsicum Games
Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Traduction : Jeanne Bucher
Correction : Eugénie Michel, Camille Salomon, Coline Rahimi
Maquette : Apolline Cartier
Distribution : MAD Distribution
Fabrication : Nicolas Aubry  SYNERGY
Communication : Marion Stromboni et Isabelle Doll

www.dontpanicgames.com

© 2018-2021 Lone Oak Games - Oakland, CA 94610.
Tous droits réservés.

