

The image features a central title 'Règles' in a large, dark, stylized font. Surrounding the text are numerous colorful, cartoonish creatures and plants from the game Spore. In the top left, there is a large, orange, spiky creature with a blue eye. To its right is a small green plant with a yellow eye and red buds. Further right is a blue, four-legged creature with a large blue eye and a small orange creature on its back. In the top right corner, a purple, multi-eyed creature is shown with its mouth wide open. Below the title, there are several other creatures: a blue, fish-like creature on the left; a purple, multi-eyed creature in the center; a green, tree-like creature with a yellow eye on the right; a blue, multi-eyed creature on the far right; a purple, multi-eyed creature with a lightning bolt on the bottom right; a blue, multi-eyed creature at the bottom center; a brown, multi-eyed creature at the bottom center; and a large, orange, spiky creature at the bottom right. The background is a light, textured surface.



1-4

45 min.

8+

Un jeu de Uwe Rosenberg pour 1 à 4 joueurs

Illustré par Lukas Siegmon

## Bienvenue à Sagani...

... où l'objectif principal des esprits qui peuplent ce monde est de faire vivre en harmonie les éléments naturels que sont la Terre, l'Eau, l'Air et le Feu. Ces esprits passent le plus clair de leur temps dans leur demeure, semblables à des urnes. Mais lorsque l'équilibre des éléments est assuré, les esprits sortent de ces urnes et révèlent leur véritable forme.

Chaque esprit incarne l'un des quatre éléments et maintient le lien ténu qui les relie les uns aux autres. Dans **Sagani**, vous et vos adversaires créez un monde multicolore harmonieux en utilisant vos pions Accord, tandis que les esprits se révèlent. Lorsqu'un esprit se révèle à vos yeux, il vous rapproche de la victoire.

Sagani est le nom donné aux esprits de la nature par le docteur **Paracelsus**, un philosophe et naturaliste suisse, dans son œuvre « **De Meteoris** » (1569).

## Matériel



72 tuiles Esprit de la Nature  
(18 par type)



4 marqueurs de score



96 pions Accord  
(24 par joueur)



8 jetons de points négatifs



1 plateau de jeu



1 tuile Premier joueur



24 pions Cacophonie

# But du jeu

À chaque tour, vous allez choisir une tuile Esprit de la Nature et la placer dans votre zone de jeu. Les flèches qui apparaissent sur les tuiles vous indiquent les endroits où il vous faut placer les autres tuiles pour créer des alignements de couleur.

Vous recevez des points de victoire lorsque vous alignez les tuiles des couleurs demandées par toutes les flèches d'une tuile.

Mais attention à ne pas trop charger votre zone de jeu. Si vous laissez trop de tuiles non résolues en suspens, vous recevrez des pions Cacophonie et des points négatifs.

## Mise en place (2 à 4 joueurs)

- 1 Chaque joueur choisit sa couleur et prend les **pions Accord** et le **marqueur de score** correspondants. Les pions Accord forment votre **réserve personnelle**.
- 2 Les pions **Cacophonie** sont neutres. Placez-les dans la **réserve générale** afin que chaque joueur puisse y accéder facilement. Ils sont censés être illimités. Si vous en manquez en cours de partie, utilisez des équivalents.
- 3 Placez votre **marqueur de score** sur la case 0 de la **piste d'harmonie** du plateau de jeu.
- 4 Placez toutes les tuiles **Esprit de la Nature** face cachée (du côté qui affiche un esprit et une valeur, par opposition à la face visible qui affiche une urne et des flèches).
- 5 Mélangez les tuiles **Esprit de la Nature** et formez trois piles face cachée.
- 6 Révélez les **cinq premières tuiles** de la première pile et placez-les face visible pour former la **rivière**. Au fil du jeu, les joueurs piochent d'abord les tuiles de la première pile, puis de la deuxième et enfin de la troisième.
- 7 Déterminez le premier joueur au hasard et donnez-lui la **tuile Premier joueur**.

Voici un exemple de mise en place pour 3 joueurs.

Les tuiles Esprit de la Nature sont divisées en 3 piles.



# Les tuiles Esprit de la Nature

Les tuiles Esprit de la Nature affichent trois informations :

- ▶ Chaque tuile dispose d'une couleur de fond (recto verso) qui correspond à son type d'élément (Feu, Eau, Terre ou Air).
- ▶ Chaque tuile affiche de **1 à 4 flèches** qui indique(nt) une ou plusieurs directions. La couleur de chaque flèche correspond à l'un des quatre éléments. Chaque flèche vous donne en réalité un alignement à résoudre (voir plus loin).
- ▶ Enfin, chaque tuile dispose d'une valeur en points (recto verso). Les tuiles avec **1, 2, 3 ou 4 flèches** rapportent respectivement **1, 3, 6 ou 10 points**.

Feu



Eau



Terre



Air



..... Recto .....



..... Verso .....



## Comment jouer

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour en plaçant devant lui une tuile tirée de la rivière. Chaque joueur joue dans sa propre **zone de jeu**. Notez que la tuile Premier joueur ne tourne pas. Le premier joueur reste premier joueur jusqu'à la fin de la partie.

### 1. Choisir et placer une tuile

À votre tour, prenez une tuile Esprit de la Nature de la rivière et placez-la face visible (avec les flèches) de façon à ce qu'elle soit **orthogonalement adjacente** à une tuile déjà placée dans votre zone de jeu. La toute première tuile que vous posez peut être placée comme vous le souhaitez. Par la suite, lorsque vous posez une tuile, vous pouvez la faire pivoter comme vous le souhaitez avant de la placer, mais elle doit toujours être orthogonalement adjacente à une tuile déjà placée (et non diagonalement).

**Astuce :** laissez un peu d'espace entre les tuiles pour pouvoir plus facilement y accéder lorsque vous devrez les retourner face cachée.

..... Rivière .....



..... Zone de jeu .....



Voici la zone de jeu d'un joueur à son 6<sup>e</sup> tour. Il place sa nouvelle tuile verte juste au-dessus de la tuile verte «10» de sa zone de jeu.

Les pages suivantes vous expliquent pourquoi certaines tuiles comportent des pions (voir **2** page 5), comment ce placement permet de compléter la tuile verte «10» qui se trouvait déjà là (voir **5** page 6), et pourquoi l'une des tuiles est sur sa face opposée.

## Détails

- › Vous avez le droit de choisir une tuile, tester son placement dans votre zone de jeu, puis la remettre à sa place si elle ne vous convient pas.
- › Une fois qu'une tuile est placée, vous ne pouvez plus la faire pivoter, ni la déplacer, ni la retirer.

! Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule tuile dans la rivière, le joueur actif peut choisir de la placer dans sa zone de jeu **ou** de la placer dans une des cases d'**interlude** au-dessus du plateau. S'il choisit une case d'interlude, ce joueur **doit** retourner la tuile du sommet de la pile de tuiles en cours, et la placer face visible dans sa zone de jeu (voir exemple ci-dessous).

### Rivière et Pile de tuiles



Même si elle se trouve face cachée, vous connaissez la couleur et la valeur de la tuile du sommet de la pile, et pouvez deviner ce qu'elle affichera sur sa face visible.

## 2. Placer des pions Accord

Immédiatement après que vous avez placé une tuile dans votre zone de jeu, prenez dans votre réserve personnelle **autant de pions Accord qu'il y a de flèches sur la tuile**. Posez ces pions sur l'illustration centrale de manière à recouvrir la valeur potentielle de la tuile.



**S'il n'y a pas assez de pions Accord dans votre réserve personnelle, vous devez remplacer tout pion manquant par un pion Cacophonie!**

Avant d'en arriver là, vérifiez toujours si vous pouvez récupérer des pions en complétant une de vos tuiles déjà posée (voir 5. Compléter une tuile page 6).

**Astuce :** avant de placer des pions Accord sur votre nouvelle tuile, essayez toujours de compléter d'autres tuiles de votre zone de jeu pour libérer des pions Accord. Vous pourrez placer ces pions sur votre nouvelle tuile, et ainsi éviter de prendre des pions Cacophonie.

Si vous parvenez à réunir les conditions pour compléter une tuile dès sa pose, vous devez tout de même pouvoir physiquement y poser suffisamment de pions Accord (ou de pions Cacophonie, au besoin).

## 3. Recevoir des pions Cacophonie

Si vous n'avez pas assez de pions Accord dans votre réserve au moment où vous devez en placer sur une tuile, et si vous ne pouvez pas compléter d'autres tuiles pour récupérer des pions, alors vous recevez un pion Cacophonie pour chaque pion Accord manquant. Vous ne pourrez pas vous débarrasser de ces pions Cacophonie, mais vous pouvez les utiliser comme des pions Accord normaux.

**Chaque pion Cacophonie vous inflige une pénalité immédiate de 2 points au moment où vous le recevez pour la première fois. Pour chaque pion reçu, reculez votre marqueur de 2 cases sur la piste d'harmonie. Si votre score passe en dessous de zéro, vous ne pouvez plus reculer; prenez alors autant de jetons négatifs que nécessaire pour enregistrer votre pénalité.**

La pénalité d'un pion Cacophonie est unique et s'exerce au moment où vous recevez ce pion pour la première fois.

## 4. Placer les pions sur les flèches

Vous pouvez prendre un pion au centre d'une tuile et le déplacer sur une flèche de cette même tuile si vous parvenez à **créer un alignement**. Cela arrive si la flèche pointe vers une **autre tuile** correspondant à sa couleur (la couleur de la flèche de votre tuile de départ doit correspondre à la couleur de fond de sa cible). Vous pouvez créer plusieurs alignements dans le même tour.



Ces alignements permettent de couvrir trois flèches.



Notez que toute nouvelle tuile est à la fois une tuile de départ et une cible potentielle pour les autres tuiles déjà placées.

**Important :** la distance entre la tuile de départ et la cible de l'alignement n'a pas d'importance, tant que la flèche pointe dans la bonne direction.

### Détails

- › Une flèche peut « traverser » une tuile ou un espace laissé vide pour atteindre une tuile de la couleur qui lui correspond.
- › Une flèche recouverte d'un pion n'a plus d'importance pour le reste de la partie. Elle ne pourra pas être recouverte une seconde fois.

**Astuce :** vous pouvez vérifier à tout moment si vous avez le droit de déplacer des pions depuis le centre d'une tuile vers les flèches de cette même tuile. Il suffit pour cela de remplir la condition d'alignement nécessaire. N'hésitez pas à vérifier et revérifier votre zone de jeu pour voir si certains alignements vous ont échappé.

## 5. Compléter une tuile

Lorsque vous déplacez le **dernier** pion du centre d'une tuile vers la dernière flèche de cette même tuile, la tuile est **complétée**. Retirez immédiatement les pions de la tuile et remettez-les dans votre réserve personnelle (y compris les pions Cacophonie, le cas échéant).

Vous venez de libérer un Esprit de la Nature : retournez la tuile que vous avez complétée sur son verso et marquez immédiatement les points qui y sont inscrits en avançant votre marqueur de score d'autant de cases sur la piste d'harmonie du plateau. Si votre marqueur arrive sur une case occupée, placez-le **sur** le(s) marqueur(s) adverse(s).

Cette nouvelle tuile bleue vous permet de déplacer le dernier pion sur la flèche bleue.



Remettez les pions dans votre réserve, retournez la tuile, et marquez 10 points.

**Important :** les tuiles retournées peuvent toujours servir de cible pour créer des alignements !



## Interlude

Pour savoir si un interlude se produit, vous devez consulter le nombre de tuiles présentes dans les cases d'interlude qui se trouvent au-dessus du plateau. Si vous devez remplir la rivière parce qu'elle est vide (voir ci-dessous), n'oubliez pas de vérifier d'abord si un interlude a lieu ou non.

! S'il y a exactement 4 tuiles dans les cases d'interlude, alors un **interlude** survient.



Chaque joueur peut alors choisir exactement une tuile de l'une des cases d'interlude pour la placer immédiatement dans sa zone de jeu et marquer des points en conséquence (s'il complète une ou plusieurs tuiles ainsi).

C'est le joueur qui a le moins de points sur la piste d'harmonie qui choisit le premier, puis le joueur en avant-dernière position, et ainsi de suite jusqu'au joueur de tête. Un joueur peut choisir de ne pas prendre de tuile.

En cas d'égalité au score, c'est le joueur du **dessous** de la pile de marqueurs de score qui est considéré comme en avance sur l'autre (et qui choisira donc après lui). Toute tuile non choisie reste en place. Après l'interlude, remplissez la rivière avec 5 tuiles.

## Détails

- ▶ Si **aucun joueur** ne prend une tuile, alors les quatre tuiles d'interlude sont retirées du jeu.
- ▶ L'ordre prévu pour l'interlude donne aux joueurs qui sont à la traîne une chance de rattraper leur retard.
- ▶ Les tuiles non choisies peuvent tout à fait donner lieu à un autre interlude plus tard, qui surviendra d'autant plus rapidement qu'il reste beaucoup de tuiles.
- ▶ À quatre joueurs, il y a souvent un seul interlude.

## 6. Remplir la rivière

Si, après un tour de jeu, la rivière est **vide**, piochez 5 nouvelles tuiles pour la remplir. Toutefois, n'oubliez pas de vérifier d'abord si un **interlude** se produit.

## Fin de la partie

La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur atteint ou franchit 45/60/75 points dans une partie à 4/3/2 joueurs (les cases de la piste sont marquées d'un symbole pour vous le rappeler → ).

Terminez la manche en cours de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de tours (le joueur assis à droite du premier joueur joue en dernier).

Le joueur qui est le plus avancé sur la piste d'harmonie est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité au score, c'est le joueur du **dessous** de la pile de marqueurs de score qui remporte l'égalité.

**Cas particulier :** la fin de partie se déclenche également s'il y a moins de 5 tuiles dans la dernière pioche après avoir rempli la rivière. Dans ce cas, jouez jusqu'au joueur assis à droite du premier joueur. La partie est alors terminée.



Le joueur blanc vient de franchir la barre des 60 points, déclenchant la fin de partie. Après le dernier tour, il l'emporte avec 63 points, contre 58 pour le joueur noir et 49 pour le joueur marron.

La règle pour départager les égalités récompense le joueur qui a marqué ses points le premier. Les autres joueurs ont l'avantage de pouvoir calculer les points qu'ils doivent marquer pour dépasser le joueur de tête.

## Variantes Solo

### A Jeu Solo Classique

Appliquez les mêmes règles qu'une partie à plusieurs avec les changements suivants : il n'y a pas de rivière ni d'interlude. Révélez les tuiles une par une et placez-les dans votre zone de jeu. Vous devez systématiquement vous débrouiller avec la tuile que vous piochez.

Comme pour une partie à plusieurs, tout pion Accord qui vous fait défaut doit être remplacé par un pion Cacophonie qui réduit immédiatement votre score de 2 points.

La partie s'arrête dès que vous atteignez 75 points. Essayez d'utiliser le moins de tuiles possible. Si vous parvenez à atteindre 75 points avec 25 tuiles ou moins, vous avez atteint l'harmonie parfaite et créé une véritable symphonie parmi les éléments.

### B Jeu Solo Avancé

Le mode avancé dure plus d'une heure. Appliquez les mêmes règles qu'une partie à plusieurs avec les changements suivants : il n'y a pas de rivière ni d'interlude. Révélez les tuiles une par une et placez-les dans votre zone de jeu. Vous devez systématiquement vous débrouiller avec la tuile que vous piochez.

Comme pour une partie à plusieurs, tout pion Accord qui vous fait défaut doit être remplacé par un pion Cacophonie. Cependant, vous appliquerez les pénalités de score des pions Cacophonie uniquement à la fin de la partie.

La partie s'arrête lorsque vous placez la 72<sup>e</sup> et dernière tuile Esprit de la Nature.

**Ne révéléz pas** les premières tuiles à 1 point ou à 3 points que vous rencontrez dans la pioche. Mettez-les de côté face cachée jusqu'à en avoir cinq. Continuez ensuite la partie normalement jusqu'à atteindre la fin de la pioche. Utilisez alors ces 5 tuiles mises de côté comme 5 dernières tuiles, en respectant l'ordre dans lequel vous les aviez piochées.

## Points Bonus

À partir de la 5<sup>e</sup> tuile que vous placez, et pour toutes celles qui suivent, appliquez la règle suivante : si vous n'avez pas plus de **2 tuiles Esprit de la Nature** face visible (avec les flèches) à la fin de votre tour, vous recevez un bonus de 5 points. Notez les points bonus avec un pion d'une couleur que vous n'utilisez pas.

## Décompte final

- ▶ À la fin de la partie, faites la somme des valeurs des tuiles où vous avez encore des pions (donc qui n'ont pas été complétées) et soustrayez cette valeur à votre score sur la piste d'harmonie.
- ▶ Ajoutez vos points bonus à ce résultat. Il est possible de dépasser la fin de la piste d'harmonie de cette façon.
- ▶ Perdez 2 points pour chaque pion Cacophonie que vous avez reçu pendant la partie.

**Auteur :** Uwe Rosenberg

**Illustrations :** Lukas Siegmon

**Maquette et graphisme :** Christian Schaarschmidt

**Rédaction :** Dominic Büttner

**Rédaction additionnelle :** Rick Soued

**Traduction française :** Antoine Prono (Transludis)

**Relecture :** Gersende Cheylan

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs.

Merci à la Team Skellig : Beate, Chrisly, Dominic, Marc, Stefan, et Thomas.

Fabriqué en UE.

© 2021 Skellig Games. Visuels non contractuels.

© 2021 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Skellig Games.

Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



Parkweg 6  
35452 Heuchelheim  
Deutschland  
[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)



52 rue de turbigo  
75003 Paris  
France  
[www.funforge.fr](http://www.funforge.fr)