

l'Arbre

Vous êtes des esprits de la nature en charge de faire pousser les arbres fruitiers. Comme chaque printemps, vous vous retrouvez autour de l'Arbre, être millénaire dont les branches tombent chaque automne pour nourrir la terre et permettre ainsi à la vie de maintenir sa flamme en hiver.

Mais pour l'heure, les chauds rayons du soleil ont réveillé l'Arbre et ses Esprits-Gardiens, sa sève afflue et vous appelle, prête à reproduire le miracle. C'est en effet à vous que revient la tâche de lui redonner l'allure fière et majestueuse qu'il arbore chaque année aux plus beaux jours de l'été.

La tâche est cruciale, car la manière dont l'Arbre poussera déterminera le comportement des plantes pour le reste de l'année. Celui d'entre vous qui se montrera le plus talentueux rejoindra alors, pour une année, l'Ordre des vénérables Esprits-Gardiens.

1. But du jeu

Soyez le premier joueur à poser sur l'Arbre tous les éléments de votre réserve personnelle. Utilisez au mieux les éléments apportés par la rivière et invoquez astucieusement les pouvoirs des Esprits-gardiens. Vous serez alors reconnu comme digne de devenir l'un des leurs !

2. Contenu du jeu



40 tuiles
Rameau du joueur
(10 par joueur)



55 tuiles
Rameau commun



40 tuiles
Feuille



30 tuiles
Bourgeon



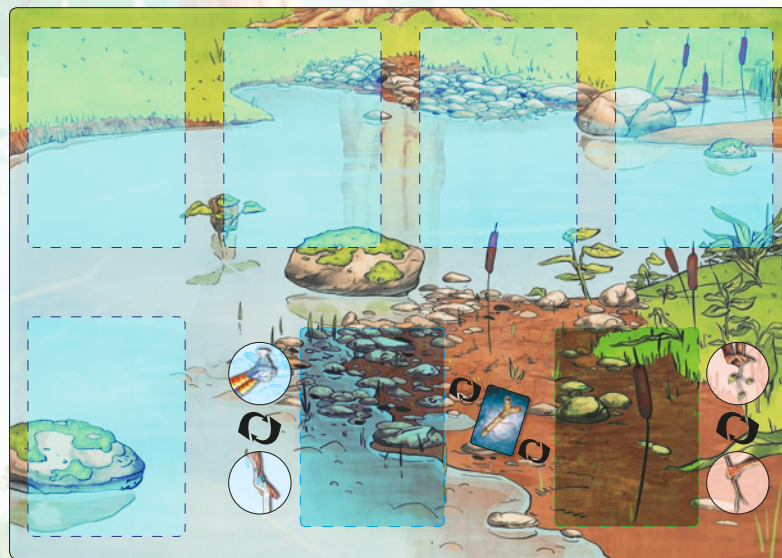
12 tuiles
Fruit du joueur
(3 par joueur)



4 tuiles
Fleur d'or



4 jetons
Pousse du tronc



1 plateau **Rivière**



5 tuiles **Tronc**



20 cartes **Rameau**, 16 cartes **Feuille**,
12 cartes **Bourgeon** et 8 cartes **Fruit/Fleur d'or**



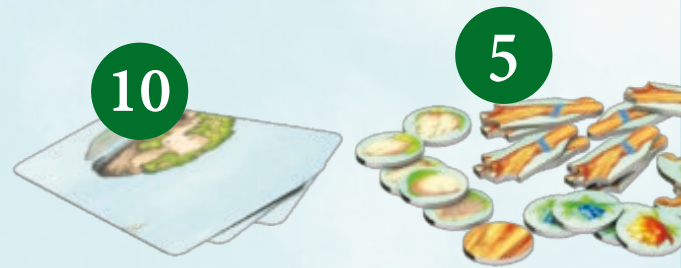
6 cartes **Joker** et
6 cartes **Flûte à esprits**



2 tuiles
Esprits-gardiens
recto-verso

3. Mise en place

- 1 Placez le plateau **Rivière** sur un bord de table.
- 2 Ajoutez la tuile **Tronc** qui forme la base au dessus.
- 3 Ajoutez 4 branches chacune composée de 3 tuiles **Rameau commun**.
- 4 Et enfin ajoutez les 4 tuiles **Tronc** restantes face grisée, de manière à former un tronc complet.



10 Distribuez 3 cartes de la **Source** à chaque joueur. Ces cartes constituent leur main. Elles doivent rester cachées des autres joueurs.

9 Piochez les 4 premières cartes de la **Source** et disposez-les face visible sur la partie **Rivière** du plateau.
Cette zone de 4 cartes face visible est appelée **Rivière**.



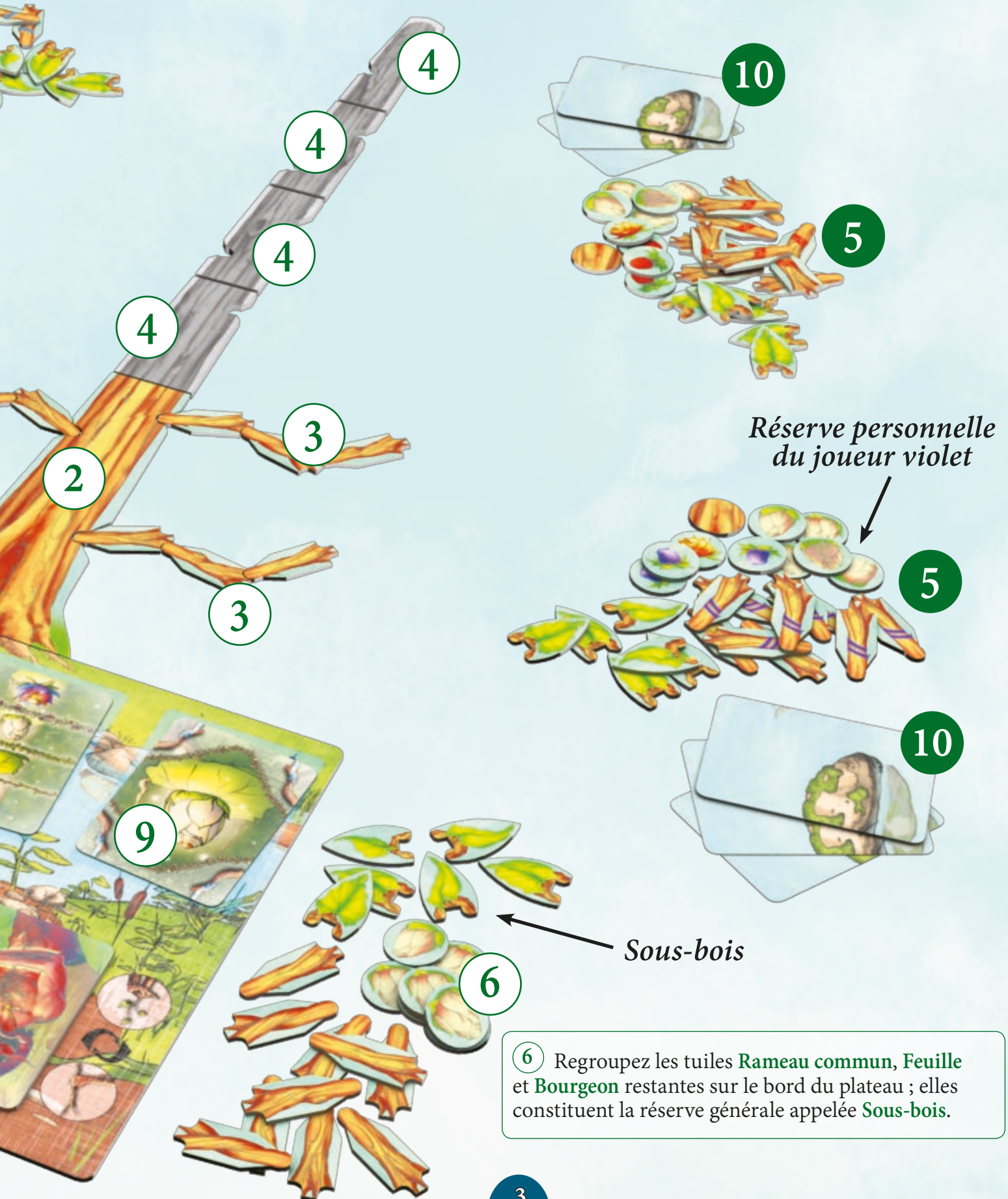
8 Mélangez les cartes et faites-en une pioche face cachée sur la **Source** du plateau rivière.
Cette pioche est appelée **Source**.

7 Placez les 2 tuiles **Esprits-gardiens** sur leurs emplacements dédiés du plateau **Rivière** en déterminant au hasard la face visible.

5 Chaque joueur reçoit :

- Les 10 tuiles **Rameau** et les 3 tuiles **Fruit** de sa couleur,
- 6 tuiles **Feuille**,
- 5 tuiles **Bourgeon**,
- 1 tuile **Fleur d'or**,
- 1 jeton **Pousse du tronc**.

Il dispose tous ces éléments devant lui sur la table, visibles de tous. Cela constitue sa **Réserve personnelle**.



6 Regroupez les tuiles **Rameau commun**, **Feuille** et **Bourgeon** restantes sur le bord du plateau ; elles constituent la réserve générale appelée **Sous-bois**.

4. Tour de jeu

Le premier joueur est le dernier à s'être promené en forêt, à défaut le dernier à avoir mangé un fruit.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, vous devez choisir de faire l'une des actions suivantes :

- ☞ Piocher 2 cartes, **ou**
- ☞ Jouer une ou plusieurs cartes, **ou**
- ☞ Faire pousser le tronc.

4.1. Piocher 2 cartes

Prenez 2 cartes au choix parmi les 4 disponibles dans la **Rivière** puis piochez 2 cartes de la **Source** pour les placer dans la **Rivière**, face visible, à la place des cartes prises.

Votre main est limitée à 6 cartes.

Vous pouvez faire cette action même si vous avez déjà 6 cartes, mais vous devez ensuite défausser face cachée les cartes en excès de votre choix, de manière à n'en conserver que 6. Vous pouvez très bien défausser des cartes que vous venez de prendre.

À tout moment du jeu, si la source est vide, mélangez la défausse pour former la nouvelle source.

4.2. Jouer une ou plusieurs cartes

Dans un premier temps, dévoilez depuis votre main la ou les cartes que vous souhaitez jouer.

Ces cartes vous permettent, dans l'ordre de votre choix, de faire pousser un type d'éléments et/ou d'invoquer un **Esprit-gardien**.

Placez ensuite les cartes jouées face caché sur la **Défausse**.

4.2.1. Faire pousser un type d'élément

Les cartes élément et joker vous permettent d'ajouter des éléments de votre réserve personnelle à l'arbre. On dit alors que l'arbre pousse.

A chacun de vos tours, vous ne pouvez faire pousser **qu'un type** d'éléments au choix parmi :

- ☞ rameaux **ou**
- ☞ feuilles **ou**
- ☞ bourgeons **ou**
- ☞ fruits/fleurs d'or (les fruits et les fleurs d'or sont considérés comme un **même type** d'élément).

Le nombre d'éléments que vous devez faire pousser dépend **du nombre de cartes de l'élément qui pousse** (y compris les cartes **Joker**) jouées depuis votre main **plus le nombre de cartes du même type** (y compris les cartes **Joker**) présentes dans la **Rivière**.

Vous pouvez aussi jouer **des paires de cartes d'autres types avec une même icône Esprit-gardien**. Une paire peut être constituée de cartes de types différents. Chaque paire jouée fait pousser 1 élément.

Une carte jouée pour son élément **ne peut pas servir** à former aussi une paire d'**Esprits-gardiens** identiques.

Une carte ne peut pas servir à former plusieurs paires d'**Esprits-gardiens** identiques.

Une carte d'un autre élément que celui qui pousse peut être jouée **uniquement** pour former une paire d'**Esprits-gardiens** identiques.

On ne peut pas former une paire d'**Esprits-gardiens** identiques avec les cartes de la **Rivière**.

Description d'une carte élément



Icône Esprit-gardien.
Exemple : l'icône de la Pégée.

Type de l'élément.
Exemple : un rameau.

Exemple : Franck joue 2 cartes **Feuille** ②, 1 carte **Joker** ③ et 1 paire de cartes d'un autre type que **Feuille** mais dont l'icône **Esprit-gardien** est identique ①. Parmi les 4 cartes de la **Rivière** se trouvent 1 carte **Feuille** ④ et 1 carte **Joker** ⑤. Franck **doit** donc ajouter 6 tuiles **Feuille** à l'arbre (2 feuilles de sa main + 1 joker de sa main + 1 feuille de la rivière + 1 joker de la rivière + 1 paire de sa main).



① ②

Voir exemple page suivante.


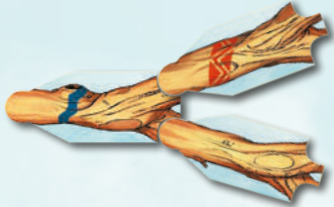





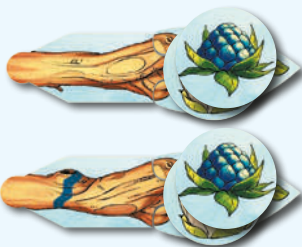
①

Voir exemple page suivante.

Vous devez alors ajouter ces éléments sur l'arbre en respectant les règles de pousse qui suivent.

4.2.2. Règles de pousse

Les tuiles **Élément** se posent sur l'arbre en respectant quelques règles spécifiques :

Tuile Élément	Règle de pousse	
	Un rameau ne pousse qu'à l'extrémité de n'importe quel rameau (commun ou de n'importe quelle couleur). Il y a 2 départs de rameaux possibles à l'extrémité de chaque rameau.	
	Une feuille ne pousse qu'à l'extrémité de n'importe quel rameau qui ne possède ni feuille ni rameau . Aucun autre rameau ne pourra plus pousser depuis cette extrémité.	
	Un bourgeon ne pousse que sur une feuille qui ne possède ni bourgeon ni fruit et qui se trouve à l'extrémité de n'importe quel rameau.	
	Un fruit ne pousse que sur un bourgeon qui ne possède ni fruit ni fleur d'or et qui se trouve à l'extrémité d'un rameau commun ou de sa couleur .	



Une fleur d'or ne pousse que **sur un bourgeon** qui **ne possède ni fruit ni fleur d'or** et qui se trouve à l'extrémité d'un **rameau commun** **ou de n'importe quelle couleur**.



Pour une meilleure visibilité, les tuiles **Feuille** et **Rameau** ne doivent pas se chevaucher.

Note pratique : si vous avez besoin de place pour poser une tuile Rameau ou Feuille sans faire se chevaucher des tuiles, vous pouvez reformer des branches en faisant pivoter les tuiles Rameau sur leur axe. Durant cette manipulation, ne décrochez pas les tuiles.

S'il n'y a pas assez d'emplacements sur l'arbre pour accueillir ces éléments, posez-en le maximum possible.

Si, dans votre réserve personnelle, vous n'avez pas assez ou pas du tout d'éléments du type choisi, prenez le nombre d'éléments manquants directement au **Sous-bois** et ajoutez-les à l'arbre.

Note : il n'y a pas de fruit/fleur d'or dans le Sous-bois. Vous ne pouvez faire pousser que les fruits/ fleurs d'or de votre réserve personnelle. Ainsi, si vous faites pousser 5 fruits/ fleurs d'or d'un coup alors qu'il ne vous en reste que 3, vous n'en placez que 3 (contrairement aux autres éléments).

Exemple (suite) : Franck doit poser 6 tuiles **Feuille**. Il ne lui reste plus que 4 tuiles **Feuille** dans sa **Réserve personnelle** ① et il n'y a de la place que pour 5 tuiles **Feuille** sur l'arbre ②. Franck doit donc poser ses 4 tuiles **Feuille** et une 1 **Feuille** provenant du **Sous-bois**.

Placez ensuite dans la **Défausse**, face cachée, les cartes que vous venez de jouer.

Les cartes présentes dans la **Rivière** ne sont pas défaussées.

4.2.3. *Invocuer un Esprit-gardien*



Avant ou après la pousse d'un type d'élément, vous pouvez utiliser le pouvoir d'un seul **Esprit-gardien**, à condition que son icône soit présent sur une de vos cartes jouées et que l'**Esprit-gardien** soit visible au bord de la **Rivière**.



L'utilisation d'une **Flûte à esprits** se substitue à l'invocation d'un **Esprit-gardien**.



On ne tient pas compte des icônes **Esprit-gardien** présentes sur les cartes de la **Rivière**.



Exemple (suite) : les cartes jouées par Franck possèdent les icônes **Esprit-gardien Naïade** et **Pégée**. Seule la tuile **Esprit-gardien Pégée** est visible sur le plateau ① : Franck peut, s'il le souhaite, utiliser son pouvoir.

Autre exemple : les 3 cartes **Bourgeon** jouées par Sabine possèdent les icônes **Esprit-gardien Faune**, **Dryade** et **Pégée**. Les tuiles **Esprit-gardien Faune** et **Pégée** étant toutes les deux visibles sur le plateau. Sabine peut, si elle le souhaite, utiliser l'un de ces deux pouvoirs.

Après avoir utilisé le pouvoir d'un **Esprit-gardien** (4.2.5. *Pouvoirs des Esprits-Gardiens*, p 7), retournez sa tuile. Vous dévoilez ainsi l'**Esprit-gardien** qui se trouve au verso de la tuile et ainsi de suite.

4.2.4. *Flûte à esprits*



Lorsque vous jouez une carte **Flûte à esprits**, vous pouvez utiliser les 2 pouvoirs des tuiles **Esprit-gardien** visibles sur le plateau sans tenir compte des icônes **Esprit-gardien** présents sur les autres cartes jouées.

Vous ne pouvez jouer qu'une carte **Flûte à esprits** par tour, seule ou en plus de cartes **Éléments** et/ou **Joker**.

Retournez les tuiles **Esprit-gardien** dont vous avez utilisé le pouvoir.

Note : une carte **Flûte à esprits** jouée seule ne déclenche pas le pouvoir de la **Dryade** (+1 élément posé).

4.2.5. Pouvoirs des Esprits-Gardiens



Le Faune

Ajoutez une tuile **Rameau commun** du **Sous-bois** à la **Réserve personnelle** d'un autre joueur.



La Dryade (nymphes des arbres)

Vous pouvez faire pousser un élément supplémentaire du type que vous faites pousser ce tour.

Exemple : si vous **devez** faire pousser 2 feuilles, vous **pouvez** en faire pousser 3.

Note : si vous ne faites pas pousser d'éléments ce tour, vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir de la Dryade. Si il n'y a pas d'emplacement sur l'arbre pour l'élément supplémentaire apporté par la Dryade, n'utilisez pas le pouvoir de la Dryade.

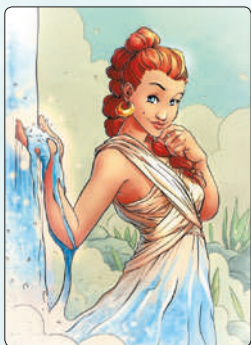


La Naïade (nymphes des eaux vives)

Prenez en main une carte de la **Rivière** puis piochez une carte de la **Source** et posez-là immédiatement sur l'emplacement libérée de la **Rivière**. La carte prise ne peut pas être jouée ce tour-ci.

Si vous utilisez ce pouvoir **avant** de faire pousser l'arbre, déterminez le nombre d'éléments à faire pousser sur l'arbre **après** avoir remplacé la carte piochée.

Exemple : Sabine joue 2 cartes **Feuille** dont l'une a l'icône **Naïade**, elle prend une carte de la **Rivière** grâce au pouvoir de la Naïade, la carte de la **Source** qui vient en remplacement est une feuille. Il y a alors 2 feuilles visibles dans la rivière. Sabine **doit** donc faire pousser 4 feuilles.



La Pégée (nymphes des sources)

Piochez 3 cartes de la **Source**. Gardez-en 1 en main et défaussez face cachée les 2 autres. La carte prise ne peut pas être jouée ce tour-ci.

4.3. Faire pousser le tronc



- ☞ Défaussez votre jeton **Pousse du tronc** et retournez face colorée la tuile **Tronc** la plus proche d'une tuile **Tronc** déjà tournée face colorée,
- ☞ Faites-y pousser 2 nouvelles branches, chacune constituée de 3 tuiles **Rameau commun** prises au **Sous-bois**,
- ☞ Complétez votre main à 6 cartes en prenant prioritairement dans la **Rivière**.

Exemple : lors de son dernier tour, Franck a joué 5 cartes. À ce tour, il décide de faire pousser le tronc. Il retourne la tuile **Tronc** (A) face colorée et forme 2 nouvelles branches composées chacune de 3 tuiles **Rameau commun** provenant du **Sous-bois**.

Il ne lui restait qu'1 carte en main. Il prend les 4 cartes de la **Rivière** et pioche la première carte de la **Source** pour compléter sa main à 6.



Si vous avez déjà 6 cartes en main, n'en prenez pas.

Si vous devez prendre 3 cartes ou moins, vous choisissez lesquelles dans la **Rivière**.

Si vous devez prendre plus de 4 cartes, piochez le reste directement à la **Source**.

Dans les deux derniers cas, complétez ensuite la **Rivière** avec des cartes de la **Source**.

5. Fin de partie

Le premier joueur à avoir posé toutes les tuiles de sa **Réserve personnelle** (jeton **Pousse du Tronc** et éventuelles tuiles **Rameau commun** compris) **gagne immédiatement la partie** et est désormais considéré comme un vénérable **Esprit-gardien**.

6. Pénurie de tuiles

Le **Sous-bois** est virtuellement illimité mais nous avons été obligés de fixer une limite à ce nombre de tuiles. Dans la très grande majorité des parties, il n'y aura pas de pénurie.

Cependant, si le cas se produisait, nous vous invitons à remplacer les tuiles manquantes à votre convenance (par exemple par des brindilles ou des brins d'herbe).

CRÉDITS

Auteur : Simon Havard.

"Je remercie ASYNCRON, les testeurs réguliers ou occasionnels, la famille, les amis et la Maison des Jeux de Touraine. Yo!"

Illustrateur : Emilien François.

Développement : Simon Havard, Olivier Chanry, Thierry Mattray, Franck Saverys et Maximilien Da Cunha.

Direction artistique, mise en page : Olivier Chanry.

Images 3D : Maxime Renault.

Relectures : Simon Havard, Olivier Chanry, Thierry Mattray, Maximilien Da Cunha.



ASYNCRON

ASYNCRON games
223, rue de l'Yser
59200 TOURCOING

www.asyncron.fr
www.facebook.com/asyncron.games
twitter.com/asyncron_games