

Un jeu de  
Arnaud Urbon  
et Ludovic Violla  
Illustré par  
Olivier Fagnère

# KORRIGANS



Les légendes bretonnes racontent qu'au pied de chaque arc-en-ciel apparaît un chaudron rempli d'or et que chaque tribu de Korrigans rivalise d'astuces pour s'en emparer la première. Chaque joueur contrôle une tribu de Korrigans à travers champs afin d'y trouver des trèfles à quatre feuilles. Ces derniers permettent de gagner des pièces d'or ou d'attirer des compagnons (lièvre, écureuil, oiseau, souris, grenouille, taupe) qui aideront leurs amis Korrigans à se déplacer de bien des manières différentes.

## BUT DU JEU

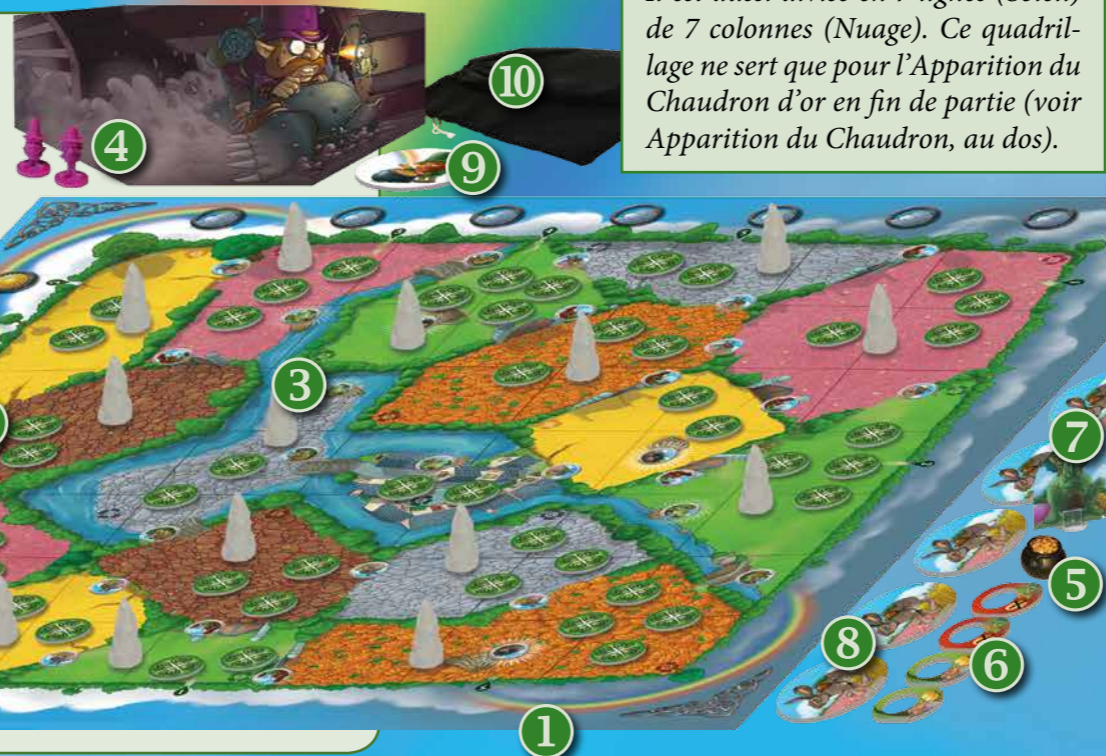
Le but du jeu est de faire de sa tribu de Korrigans la plus riche des tribus : en cueillant des trèfles rapportant des pièces d'or et/ou en se déplaçant sur le champ où apparaît le Chaudron d'or à la fin de la partie.

## CONTENU

1 plateau de jeu recto-verso	10 figurines Korrigan (2 Korrigans par couleur)	1 Chaudron d'or	5 jetons Compagnon de secours (une face lièvre et une face écureuil)
48 jetons Trèfle, qui représentent : des Compagnons (6 animaux différents) ou des Pièces d'or (1 à 4 pièces d'or)	16 menhirs et 16 autocollants à placer sous les menhirs (optionnel)	1 jeton premier joueur	14 jetons Arc-en-ciel (2 jetons par couleur)
17 jetons Trèfle supplémentaires avec un contour jaune (utilisés pour les parties à 4 ou 5 joueurs)	5 paravents (1 paravent par couleur de Korrigan)	2 jetons Lutin	1 sac en tissu
		2 jetons Gobelins	
		1 jeton Troll avec son socle	

## MISE EN PLACE

- Placez le plateau au centre de la table ①. Lors de vos premières parties, utilisez le côté avec les icônes des Compagnons visibles.
- Mélangez les jetons Trèfle ②. À 4 ou 5 joueurs, ajoutez les 17 jetons Trèfle supplémentaires (bord jaune). Le nombre inscrit dans chaque champ indique le nombre de jetons Trèfle qu'il faut y placer, face cachée. À 4 ou 5 joueurs, on place un jeton de plus que le nombre indiqué sur chaque champ.
- Placez un Menhir ③ par champ, sauf dans le village au centre du plateau.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend devant lui les 2 Korrigans ④ et le paravent correspondants.
- Placez à côté du plateau le Chaudron d'or ⑤, les jetons Lutin et Gobelins ⑥, le Troll ⑦ ainsi que les 5 jetons Compagnon de secours ⑧.
- Le joueur le plus barbu (ou le plus vieux) place devant son paravent le jeton premier joueur ⑨.
- Le premier joueur place les 14 jetons arc-en-ciel dans le sac ⑩ et le prend à côté de lui.



Le plateau est séparé en 17 champs.

Il est aussi divisé en 7 lignes (Soleil) de 7 colonnes (Nuage). Ce quadrillage ne sert que pour l'Apparition du Chaudron d'or en fin de partie (voir Apparition du Chaudron, au dos).

## L'ARRIVÉE DES DEUX KORRIGANS DE CHAQUE JOUEUR

Le premier joueur place son premier Korrigan dans l'un des deux champs qui portent le numéro (1). Il regarde secrètement tous les jetons Trèfle de ce champ, en prend un qu'il place derrière son paravent, puis remet les jetons restants dans le champ, face cachée.

Le joueur à sa gauche fait la même chose dans l'un des deux champs qui porte le numéro (2), et ainsi de suite pour tous les joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs jouent un second tour identique, plaçant ainsi leur second Korrigan sur l'autre champ portant leur numéro.

**Règle avancée :** Si vous jouez avec le côté du plateau sans les icônes, vous pouvez placer chacun de vos Korrigans sur le champ de votre choix, même déjà occupé, sans aucune restriction. Le reste des règles d'arrivée est inchangé.



## LES JETONS TRÈFLE

Il existe 2 types de jetons Trèfle : les Compagnons et les Pièces d'or.



**Jetons Compagnon (6 types)**  
Permettent aux Korrigans de se déplacer (voir Déplacement des Korrigans et Compagnons, au dos).

**Jetons Or (valeur 1 à 4)**  
Permettent aux Korrigans de marquer des points à la fin de la partie.

**Important :** Il est fortement conseillé à chaque joueur de choisir au moins un Compagnon parmi les deux jetons ainsi pris. Sinon, pour se déplacer, il sera obligé de sacrifier l'un de ses jetons pour se procurer un compagnon de secours (voir Compagnon de secours, au dos).

## RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule de la manière suivante :

### 1 - APPARITION DE L'ARC-EN-CIEL

Le joueur possédant le sac pioche un jeton Arc-en-ciel, le pose sur l'un des soleils ou nuages du plateau, puis passe le sac au joueur situé à sa gauche (voir Apparition de l'Arc-en-ciel, au dos).

### 2 - DÉPLACEMENT DES KORRIGANS

Chaque joueur en commençant par le premier joueur DOIT déplacer un de ses Korrigans dans un autre champ à l'aide d'un Compagnon précédemment récupéré (voir Déplacement des Korrigans, au dos).

**CUEILLETTE :** Une fois le déplacement effectué, le joueur regarde secrètement tous les jetons Trèfle du champ de destination et en choisit un qu'il place derrière son paravent. Le reste des jetons Trèfle est replacé dans le champ, face cachée. Si c'est le dernier jeton Trèfle du champ, le joueur prend également le Menhir (voir Cueillette, au dos).

### APPARITION DU CHAUDRON

Quand la 7<sup>ème</sup> couleur de l'Arc-en-ciel est piochée, le Chaudron d'or apparaît et les joueurs effectuent un dernier tour spécial pour tenter d'atteindre le Chaudron d'or (voir Apparition du Chaudron, au dos).

## 1) APPARITION DE L'ARC-EN-CIEL

Au début de chaque tour de jeu, c'est-à-dire avant le tour du premier joueur, le joueur possédant le sac pioche un jeton Arc-en-ciel. Il passe ensuite le sac au joueur à sa gauche (c'est lui qui piochera au début du prochain tour de jeu).

Au premier tour, le Premier joueur possède le sac et est donc le premier à piocher.

On regarde la couleur du jeton :

- Si c'est une nouvelle couleur, le joueur place le jeton Arc-en-ciel sur l'un des emplacements Soleil encore libres du bord du plateau. Le Chaudron ne pourra plus apparaître dans cette ligne du plateau.
- Si la couleur a déjà été tirée, le joueur place le jeton Arc-en-ciel sur l'un des emplacements Nuage encore libres du bord du plateau. Le Chaudron ne pourra plus apparaître dans cette colonne du plateau.
- Si la 7<sup>ème</sup> couleur de l'Arc-en-ciel est piochée, le jeton n'est pas posé, mais les joueurs procèdent à l'Apparition du Chaudron d'or (voir Apparition du Chaudron, plus loin).



*Précision : le Premier joueur est toujours le même pour toute la partie. Il est chargé, quand arrive son tour, de rappeler qu'il faut piocher un jeton dans le sac.*

Cas particulier : Si une 5<sup>ème</sup> couleur est posée sur un nuage, le joueur fait immédiatement tourner le sac vers sa gauche et le joueur suivant pioche un nouveau pion Arc-en-ciel, et ainsi de suite jusqu'à ce que la 7<sup>ème</sup> couleur de l'Arc-en-ciel soit piochée. Les joueurs procèdent à l'Apparition du Chaudron d'or (voir Apparition du Chaudron, plus loin).

## 2) DÉPLACEMENT DES KORRIGANS

Chaque joueur, en commençant par le premier, doit déplacer un de ses Korrigans dans un autre champ à l'aide d'un Compagnon précédemment récupéré.

Chaque Compagnon permet un déplacement bien particulier :



**Le lièvre** permet de se déplacer dans le champ d'à côté s'il n'y a ni porte ni pont.



**L'oiseau** permet d'aller dans un champ de la même couleur que le champ de départ.



**L'écureuil** permet de passer une porte.



**Le mulot** permet de traverser un pont.



**La taupe** permet d'aller d'un champ possédant un trou de taupe vers un autre champ possédant un trou de taupe.



**La grenouille** permet d'aller d'un champ avec un ponton sur la rivière vers un autre champ avec un ponton.

Pour utiliser le déplacement d'un Compagnon, le joueur doit posséder le jeton Trèfle correspondant. La première fois qu'il l'utilise, il dévoile le jeton en le plaçant devant son paravent. Le jeton reste visible pour toute la partie et peut être utilisé les tours suivants.



**Compagnon de secours** : À son tour, et pas plus d'une fois par partie, un joueur peut sacrifier l'un des jetons derrière son paravent pour se procurer un Compagnon de secours (l'un des jetons Compagnon de secours du bord du plateau). Le jeton sacrifié est retiré du jeu, sans être montré aux autres joueurs. Le jeton Compagnon est placé devant le paravent du joueur et sera utilisé comme les autres jetons Compagnon du joueur. Il est posé avec sa face lièvre OU écureuil visible et NE POURRA PAS être retourné de la partie. Cet échange est interdit après l'apparition du Chaudron.

## CUEILLETTE

Une fois le déplacement effectué, le joueur regarde secrètement tous les jetons Trèfle du champ d'arrivée, en choisit un qu'il place derrière son paravent, et remet les jetons Trèfle restants dans le champ face cachée.

Si un joueur prend le dernier jeton Trèfle d'un champ, il prend également le Menhir qui s'y trouve. Le joueur retourne le Menhir, le montre aux autres joueurs et exécute immédiatement l'action correspondant au dessin gravé, comme indiqué ci-après (voir Menhirs). Le Menhir est remplacé dans la boîte, sauf s'il rapporte des pièces d'or.



## MENHIRS



**Le lutin** : Le joueur place un jeton Lutin autour de son Korrigan. Le lutin lui rapportera 2 pièces d'or en fin de partie. Si un adversaire se déplace dans le champ où il y a le lutin, le jeton Lutin va immédiatement se placer autour du Korrigan adverse.

*Précisions sur le lutin et le goblin : Le jeton suit le Korrigan dans ses déplacements.*

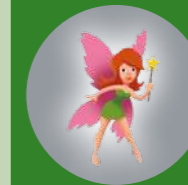
*Un Korrigan ne peut jamais avoir 2 jetons Lutin et/ou Goblin. S'il en possède déjà un, il le remet dans la boîte et le remplace par le nouveau.*



**Le goblin** : Le joueur place un jeton Gobe-lin autour de son Korrigan. Le gobe-lin lui supprimera 2 pièces d'or en fin de partie. Si le goblin se déplace dans le champ où il y a un Korrigan adverse, le jeton Goblin va immédiatement se placer autour de celui-ci.



**Le farfadet** : Le joueur supprime le paravent d'un joueur qui montrera tous ses jetons Trèfle aux autres joueurs jusqu'à la fin de la partie.



**La fée** : Le joueur peut immédiatement faire un second déplacement et ainsi récupérer un autre jeton Trèfle. Ce déplacement peut être effectué par le second Korrigan du joueur.



**Le troll** : Le joueur place ou déplace le jeton Troll entre deux champs (sur un passage libre, sur un pont ou sur une porte). Les Korrigans ne peuvent plus passer par là.



*Exemple : Le Korrigan ne peut pas aller du champ jaune au rose, car le troll bloque le passage.*



**Pièces d'or** : Le joueur conserve le Menhir en bonus jusqu'à la fin de la partie.

## APPARITION DU CHAUDRON

Quand la 7<sup>ème</sup> couleur de l'Arc-en-ciel est piochée, le Chaudron d'or apparaît.

Le joueur qui pioche la 7<sup>ème</sup> couleur de l'Arc-en-ciel pose immédiatement le Chaudron d'or sur le plateau. Les conditions de pose sont les suivantes :

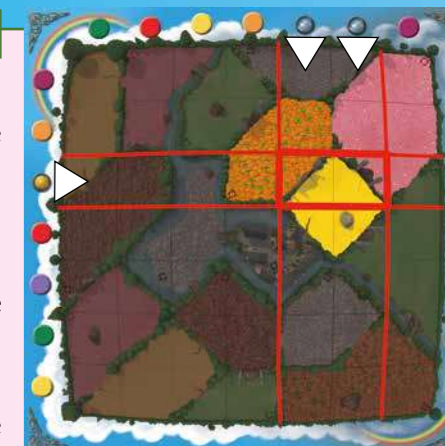
- Une partie du champ doit être dans une ligne (Soleil) et une colonne (Nuage) non occupées par un jeton Arc-en-ciel.
- Le Chaudron doit être posé, si possible, dans un champ où ne se trouve aucun Korrigan du joueur qui pose le Chaudron.

**La phase qui suit l'apparition du Chaudron est différente du reste du jeu :**

Chacun leur tour, tous les joueurs essaient d'amener leurs 2 Korrigans dans le champ où le Chaudron est apparu.

À son tour, un joueur :

- Dévoile tous les Compagnons encore derrière son paravent en les plaçant avec ceux qui sont déjà visibles.
  - Lors de ce tour, il peut effectuer autant de déplacements que le lui permettent tous ses jetons Compagnon.
  - Chaque jeton ne peut servir qu'une fois et pour déplacer un seul Korrigan. Dès qu'il a servi, le jeton est immédiatement écarté. *Exemple : Pour faire 2 déplacements Lièvre, le joueur doit écarter 2 jetons Lièvre.*
- Certains Korrigans n'atteindront peut être pas le Chaudron.



*Exemple : La septième couleur est apparue alors que la ligne 3 et les colonnes 5 et 6 n'ont pas de jeton Arc-en-ciel. Le Chaudron d'or peut être posé sur 3 champs.*

## FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Chaque joueur comptabilise l'or de ses jetons Trèfle et y ajoute les pièces d'or bonus/malus données par les lutins et/ou gobelins ainsi que par ses Menhirs. Si un joueur amène un seul de ses Korrigans au Chaudron il ajoute 10 pièces d'or à son total. Si un joueur amène ses 2 Korrigans au Chaudron il a un bonus de 15 pièces d'or.

Le joueur ayant obtenu le plus grand total est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui avec le plus de Compagnons gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur le plus éloigné du premier joueur dans l'ordre du tour qui gagne.