



1 à 4 joueurs | 30 minutes | A partir de 10 ans

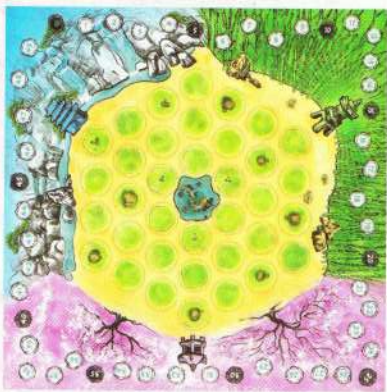


Seikatsu

生活

Dans Seikatsu — qui signifie « vie » en japonais — les joueurs élaborent un jardin partagé entre leurs pagodes respectives et cherchent à obtenir la vue la plus spectaculaire une fois le jardin achevé. A tour de rôle, ils vont piocher et jouer des tuiles jardin, représentant à la fois un oiseau et une fleur, afin de créer des nuées d'oiseaux et des rangs de fleurs visibles depuis leur pagode. Qui profitera de la plus belle vue sur le jardin ? C'est une question de perspective !

CONTENU



1 PLATEAU
JARDIN



32 TUILES JARDIN



3 MARQUEURS DE SCORE



4 TUILES CARPE KOÏ



1 SAC EN TISSU

NOTE : Une partie classique se joue à 2 ou 3 joueurs. Les règles du jeu en équipes pour 4 joueurs, ainsi que les règles du mode défi en solo se trouvent à la fin de ce livret de règles.

MISE EN PLACE

① Installez le **plateau jardin** au centre de la zone de jeu et orientez-le de façon à ce que chaque joueur se trouve devant une des **pagodes** représentées sur le plateau. La pagode face à laquelle se trouve un joueur détermine sa couleur. Dans une partie à 2 joueurs, on utilise uniquement la pagode rose et la pagode bleue.

② Placez le **marqueur de score** de chaque joueur sur la case « 0 » de la **piste de score** située sur le pourtour du plateau jardin.

③ Placez toutes les **tuiles jardin** dans le **sac en tissu** et mélangez-les bien.

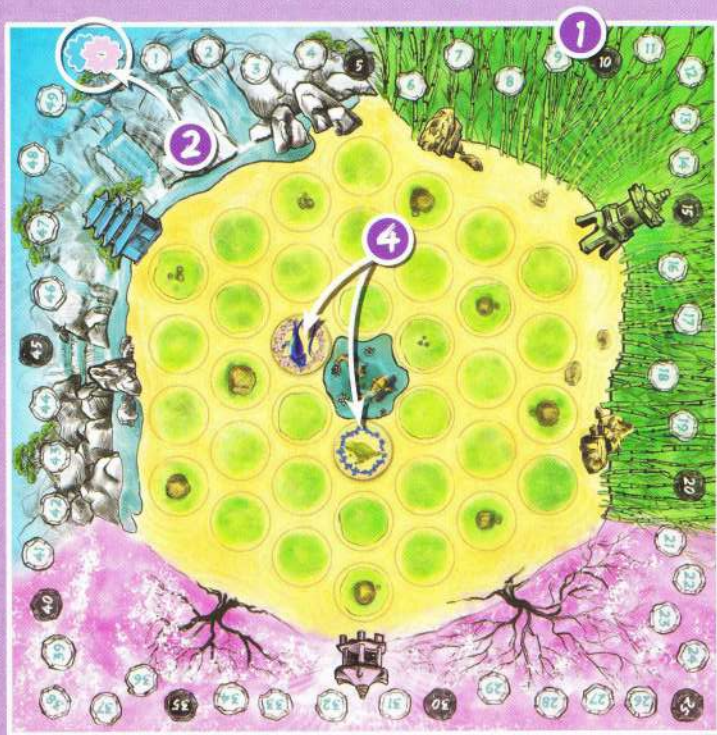
④ Pour une partie à 2 joueurs, piochez 2 tuiles au hasard dans le sac en tissu et placez-les sur les deux cases ornées de fleurs, adjacentes au bassin de carpes koï situé au centre du plateau jardin. Pour une partie à 3 joueurs, piochez 3 tuiles dans le sac en tissu et placez-les sur les trois cases ornées de fleurs, adjacentes au bassin de carpes koï situé au centre du plateau jardin.

⑤ Ajoutez les **tuiles carpe koï** dans le sac en tissu et mélangez bien.

⑥ Chaque joueur pioche 2 tuiles au hasard dans le sac en tissu, sans les montrer, pour constituer sa main.

⑦ Le joueur le plus sage prend le sac en tissu et joue en premier.

MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire, jusqu'à ce que le plateau jardin soit entièrement rempli de tuiles. Si un joueur a le sac en tissu en main, c'est à son tour de jouer. Dans une partie à 2 joueurs, chacun disposera de 17 tours. Dans une partie à 3 joueurs, chacun disposera de 11 tours.

A son tour, le joueur enchaîne trois courtes phases, dans l'ordre suivant :

1. Jouer une tuile
2. Marquer des points pour les oiseaux identiques
3. Piocher une nouvelle tuile

1. JOUER UNE TUILE

A son tour, le joueur joue une tuile de sa main. Il y a deux règles à respecter pour placer une tuile :

- a) Poser la tuile sur une case libre.
- b) Poser la tuile de façon adjacente à une autre tuile déjà présente sur le plateau jardin.

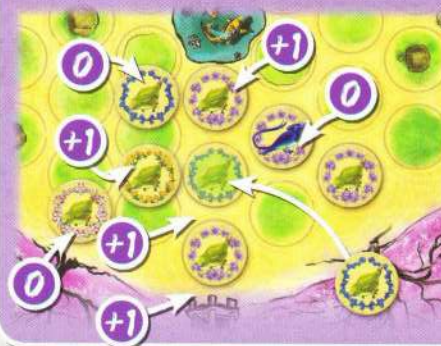
NOTE : L'emplacement central du plateau jardin n'est pas considéré comme une case libre. Il est interdit de poser une tuile jardin ou carpe koï sur cet endroit.

2. MARQUER DES POINTS POUR LES OISEAUX IDENTIQUES

Quand l'oiseau représenté sur la tuile posée est identique à un oiseau présent sur une tuile jardin adjacente, une **nuée d'oiseaux** est formée. Le joueur marque 1 point pour chacun des oiseaux identiques présent sur une tuile adjacente. Si l'oiseau représenté sur la tuile jardin n'est

identique à aucun oiseau adjacent, le joueur ne marque pas de points. Le joueur déplace son marqueur de score en conséquence sur la piste de score.

DÉCOMPTE POUR LES OISEAUX EXEMPLE 1



Une nuée d'oiseaux identiques rapporte immédiatement des points.

Les tuiles carpe koï sont considérées comme un oiseau au choix du joueur, mais uniquement lors du tour où elles sont posées. Le joueur marque donc des points en créant une nuée d'oiseaux lors du tour où il pose une tuile carpe koï. Mais pour tous les tours suivants, effectués par ce joueur ou ses adversaires, cette tuile carpe koï n'est plus considérée comme un oiseau et ne pourra pas participer au décompte d'une nuée d'oiseaux.

DÉCOMPTE POUR LES OISEAUX EXEMPLE 2



Cette tuile carpe koï compte comme un oiseau d'une couleur au choix.



La prochaine fois qu'un oiseau identique est placé, cette tuile carpe koï ne comptera plus.

3. PIOCHER UNE NOUVELLE TUILE

Le joueur pioche une nouvelle tuile dans le sac en tissu, s'il en reste. Puis il transmet le sac à son voisin, en sens horaire. Lors des deux derniers tours de chaque joueur, le sac ne contiendra plus de tuiles.

TUILES JARDIN

Chacune des 16 différentes tuiles jardin existe en deux exemplaires. Sur chaque tuile jardin sont représentés un oiseau et une fleur. Il existe 4 variétés de fleurs : Primevère (violet), Frangipanier (rose), Tulipe (orange) et Jacinthe (bleu). Et il existe 4 espèces d'oiseaux : Tangara Ecarlate (rouge), Jaseur du Japon (gris), Zostérops du Japon (vert) et Tchitrec du Japon (bleu foncé). Chaque type de fleur et d'oiseau est présent sur exactement 8 tuiles jardin.

NOTE : *Il est conseillé aux joueurs de cacher à leurs adversaires les tuiles de leur main avant de les jouer.*

TUILES CARPE KOÏ

Les tuiles carpe koï sont des tuiles « joker » spéciales sur lesquelles est représentée une carpe koï à la place d'une paire oiseau/fleur. Quand un joueur pose une tuile carpe koï, celle-ci remplace un oiseau au choix du joueur pour ce tour et participe au décompte de points pour une nuée d'oiseaux. Mais une fois le tour terminé, cette tuile carpe de koï ne compte plus comme un oiseau.

En fin de partie, chaque tuile carpe koï compte comme une fleur au choix de chaque joueur pour le décompte de points des fleurs. Une tuile carpe koï peut donc représenter un type de fleur différent selon les joueurs.

Exemple : *Un joueur peut compter la tuile comme une tulipe orange, un autre joueur peut compter la même tuile comme un frangipanier rose et un troisième joueur la compter comme une primevère violette.*

FIN DE LA PARTIE

Une fois que chaque joueur a placé la dernière tuile de sa main, le plateau jardin est entièrement rempli et la partie prend fin. Pour désigner le vainqueur, chaque joueur va compter les points marqués pour les rangs de fleurs qui ont été plantés, qui vont venir s'ajouter aux points gagnés en cours de partie grâce aux nuées d'oiseaux.

POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS

Pour compter les points rapportés par les fleurs, on regarde les rangs de tuiles du plateau jardin depuis la perspective de la pagode de chaque joueur (voir l'exemple en page 13).

Dans chaque rang, on identifie le plus grand **groupe de fleurs**, à savoir la variété de fleur présente en plus grand nombre dans ce rang. Les fleurs de ce groupe ne doivent pas être nécessairement adjacentes les unes aux autres au sein du rang. Chaque joueur marque uniquement des points pour le plus grand groupe de fleurs dans chaque rang. S'il y a une égalité pour le plus grand groupe dans un rang, le joueur marque tout simplement des points pour un seul de ces groupes de même taille. Pour ce décompte, chaque tuile carpe koï représente une variété de fleur au choix du joueur. Une même tuile carpe koï peut donc représenter une variété de fleur différente suivant les joueurs.

Points obtenus suivant la taille du groupe de fleurs :

| | | | | | | |
|---------------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Fleurs | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Points | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |

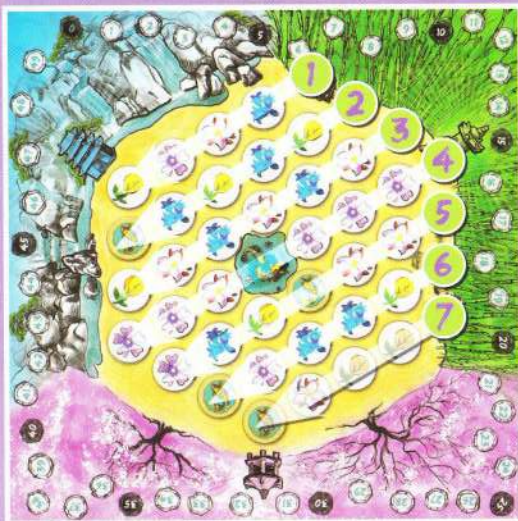
Pour simplifier, comptez tous les points rapportés par les fleurs pour chaque joueur l'un après l'autre, en commençant par le dernier joueur, puis en sens anti-horaire.

Si un joueur dépasse les 50 points, il continue à déplacer son marqueur de score normalement, puis il ajoute 50 à son score final. Une fois les points calculés pour les fleurs, le joueur qui totalise le plus de points est désigné vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur ex-aequo qui a joué en dernier dans le tour qui gagne la partie.

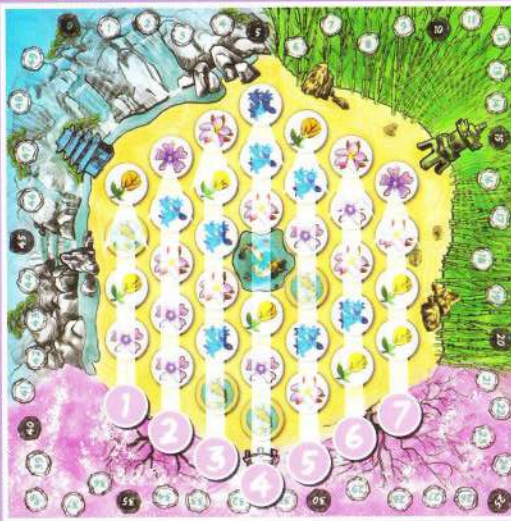
| FLEURS | | | | | | |
|--------|---|---|---|----|----|----|
| POINTS | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |



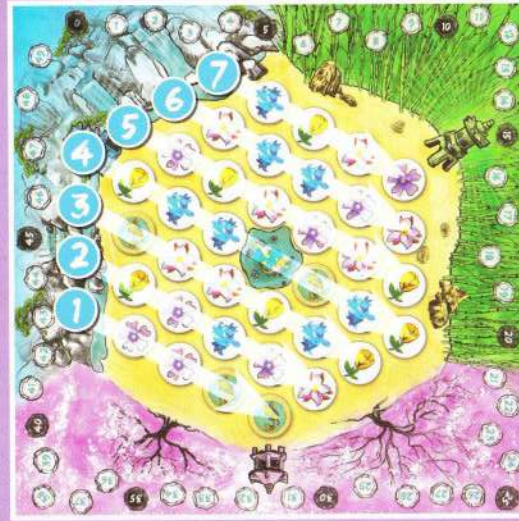
POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS - JOUEUR VERT



POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS - JOUEUR ROSE



POINTS OBTENUS POUR LES FLEURS - JOUEUR BLEU



| RANG | SET | POINTS |
|----------------------------------|-------------------------------|--------|
| 1 | 1x bleu (cas d'égalité) | 1 |
| 2 | 2x bleu (cas d'égalité) + koï | 6 |
| 3 | 3x rose | 6 |
| 4 | 5x violet | 15 |
| 5 | 2x rose + koï | 6 |
| 6 | 2x bleu + koï | 6 |
| 7 | 2x orange + koï | 6 |
| SOMME DES POINTS POUR DES FLEURS | | 46 |

| RANG | SET | POINTS |
|----------------------------------|-------------------------------|--------|
| 1 | 2x orange + koï | 6 |
| 2 | 3x violet | 6 |
| 3 | 2x bleu (cas d'égalité) + koï | 6 |
| 4 | 2x bleu + koï | 6 |
| 5 | 2x bleu + koï | 6 |
| 6 | 2x rose | 3 |
| 7 | 2x orange | 3 |
| SOMME DES POINTS POUR DES FLEURS | | 36 |

| RANG | SET | POINTS |
|----------------------------------|-------------------------------|--------|
| 1 | 2x violet + koï | 10 |
| 2 | 2x violet | 3 |
| 3 | 2x rose (cas d'égalité) + koï | 6 |
| 4 | 3x bleu + koï | 10 |
| 5 | 2x violet (cas d'égalité) | 3 |
| 6 | 2x bleu (cas d'égalité) | 3 |
| 7 | 1x bleu (cas d'égalité) | 1 |
| SOMME DES POINTS POUR DES FLEURS | | 36 |

RÈGLES POUR 4 JOUEURS

Pour une partie à 4 joueurs, il faut constituer deux équipes. Les deux membres d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre. Chaque équipe joue depuis la perspective d'une seule pagode : on utilise donc uniquement la pagode rose et la pagode bleue. On procède à la mise en place habituelle, sauf en ce qui concerne le placement des tuiles sur le plateau jardin.

① On pioche 4 tuiles et on en dispose 2 sur les 2 cases adjacentes au bassin central de carpes koï où sont représentées des fleurs, puis ② 2 autres sur les 2 cases adjacentes au bassin central de carpes koï les plus proches de

la fleur verte. ③ On ne place pas de tuile sur la case avec les fleurs devant la pagode verte, ni sur la case située directement en face du bassin central de carpes koï en ligne droite par rapport à la pagode verte. Respectez la mise en place sur l'illustration ci-dessous. ④ Chaque joueur pioche 2 tuiles, comme pour une partie classique, puis on joue à tour de rôle pour placer des tuiles. Quand ils marquent des points, les joueurs le font pour leur équipe, en utilisant un seul marqueur de score par équipe. Les joueurs d'une même équipe n'ont pas le droit de se montrer ou de se révéler d'aucune autre façon les tuiles qu'ils ont en main. Pour le reste, on applique toutes les règles habituelles.

MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



RÈGLES DU JEU EN SOLO

Pour jouer à Seikatsu en solitaire, vous allez placer des tuiles comme dans le jeu classique et marquer comme d'habitude des points pour les groupes de fleurs en fonction de la perspective de votre pagode. Cependant, vous allez devoir mesurer votre performance au score combiné des perspectives des deux autres pagodes. Choisissez un niveau de difficulté pour votre partie : Facile, Moyen ou Difficile. Suivant la difficulté choisie, vous allez soit décompter les nuées d'oiseaux pour vous-même, soit ignorer les nuées d'oiseaux, soit ajouter leurs points au score de votre adversaire virtuel. Si votre score est plus élevé que la somme des scores des deux autres perspectives, vous remportez la partie.

Effectuez la mise en place sur le plateau jardin comme pour une partie à 3 joueurs, en plaçant 3 tuiles jardin piochées au hasard sur les cases avec des fleurs adjacentes au bassin central de carpes koi. Si les fleurs de ces 3 tuiles ne sont pas toutes différentes, défaussez une des tuiles aux fleurs semblables et piochez-en une nouvelle, jusqu'à ce que les trois fleurs sur le plateau soient différentes. Remettez toutes les tuiles défaussées dans le sac en tissu. Puis piochez une tuile jardin dans le sac et prenez les 4 tuiles carpe koi dans votre main.

A chaque tour, choisissez une des options suivantes :

1. Placer la tuile jardin de votre main de façon adjacente à la dernière tuile que vous avez jouée.

Note : *Au premier tour, vous pouvez poser une tuile de façon adjacente à n'importe laquelle des 3 tuiles présentes sur le plateau jardin.*

2. Placer une tuile carpe koi de façon adjacente à n'importe quelle tuile présente sur le plateau jardin.







Après avoir joué une tuile, faites un décompte des nuées d'oiseaux. Les points sont marqués en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi pour la partie :

- **Facile** – Vous marquez des points pour les nuées d'oiseaux comme dans une partie classique.
- **Moyen** – Aucun point n'est marqué pour les nuées d'oiseaux.
- **Difficile** – Votre adversaire virtuel marque des points pour les nuées d'oiseaux.

Enchaînez les tours de cette façon, en tenant le compte des points marqués par votre adversaire virtuel et par vous-même à l'aide de 2 marqueurs de score, jusqu'à ce que plus aucun coup valide ne soit possible. Il restera alors probablement des cases libres sur le plateau jardin. Laissez ces cases vides. Puis comptez les points obtenus pour vos groupes de fleurs grâce à votre pagode et ajoutez-les à votre score. Comptez les points pour les groupes de fleurs pour les deux autres pagodes et ajoutez-les au score de votre adversaire virtuel. Si vous totalisez alors plus de points que lui, vous gagnez la partie !

MODE TOURNOI

Lors de la mise en place, au lieu de piocher 2 tuiles jardin au hasard dans le sac en tissu, distribuez aux joueurs les 4 **tuiles carpe koi**, face visible. Dans une partie à 2 joueurs, donnez à chaque joueur 2 tuiles carpe koi. Dans une partie à 3 joueurs, distribuez à chaque joueur 1 tuile carpe koi, puis donnez la tuile carpe koi restante au dernier joueur du tour (autrement dit, au joueur assis à la droite du premier joueur). Dans une partie à 4 joueurs, chacun reçoit 1 tuile carpe koi.

| | | | | | | |
|---------------|--|--|--|---|--|--|
| FLEURS |  |  |  |  |  |  |
| POINTS | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 |

CRÉDITS

Auteurs : Matt Loomis et Isaac Shalev

Direction artistique : Jerry Bennington, Kyle Merkley et Sam Barlin

Illustrations : Peter Wocken, Lucas Mendonca (inspiration pour les tuiles) et Sam Barlin (logo)

Traduction française : Sylvain Gourgeon, „Word for Wort“

Graphismes : Peter Wocken Design

Mise en page et corrections : Jerry Bennington, Spencer Reeve, Kyle Merkley et Dustin Schwartz

Développement produit :

Jerry Bennington et Daryl Andrews

Gestion de projet : Shauna Monteforte

Playtesteurs :

Ralph Anderson, Daryl Andrews, Mike Bonet, Ruth Boyack, Dan Cassar, Rob Couch, Ryan Cowler, Peter Dast, Ian Diaz, Alex, Erde, Matt Fantastic, Paula Snyder Giver, Jason Grantz, Jason Hancock, Andrew Hanson, JR Honeycutt, Tanya Hrabsky, Jess Kate, Nicole Kline, Amber Loomis, Sen-Foong Lim, John Moller, Daniel Newman, Daniel Peterson, Ben Pinchback, Micjael Putrino, Pedro Rabinowitz, Matt Riddle, Jesse Shalev, Immanuel Shalev, Davina Wadler-Shalev, Marti Davidson Sichel, Daniel Sichel, Alejandro Silva, Stephanie Straw, Scott Waring, Alex Young et Ian Zang

Remerciements particuliers : Matt souhaite remercier sa femme Amber et son fils Mason de l'avoir laissé tenter l'aventure. Isaac souhaite remercier sa femme Taryn Baer-Shalev de ne jamais l'avoir obligé à se mettre au tricot.

Des remerciements tout particuliers également à Nate Murray, Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall et Robbie Robbins.