

SACRED GROVE

Les Arcanes du Vivant

A JoGi game

SACRED GROVE

Les Arcanes du Vivant

L’histoire

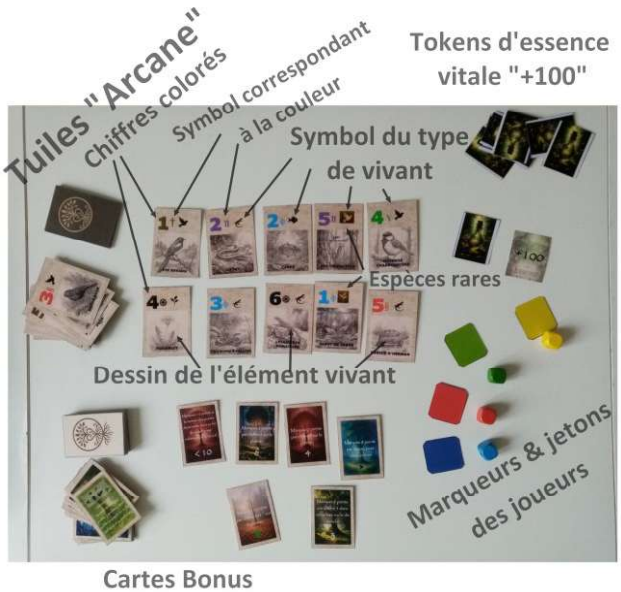
Nous sommes tous, de manière plus ou moins consciente, tels les druides, ou alors des peuples indigènes, en lien directe avec la nature. Dans **la clairière de l’arbre sacré** les joueurs doivent, à l’aide de leurs tuiles Arcane, avoir la plus grande Essence Vitale Naturelle. Par le biais de leurs tuiles Arcane, ils doivent observer la nature et l’environnement, et placer les êtres vivants autour de l’arbre sacré de manière à optimiser leur propre Essence Vitale Naturelle.

Règles

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans (10 – 50 minutes)

Matériel

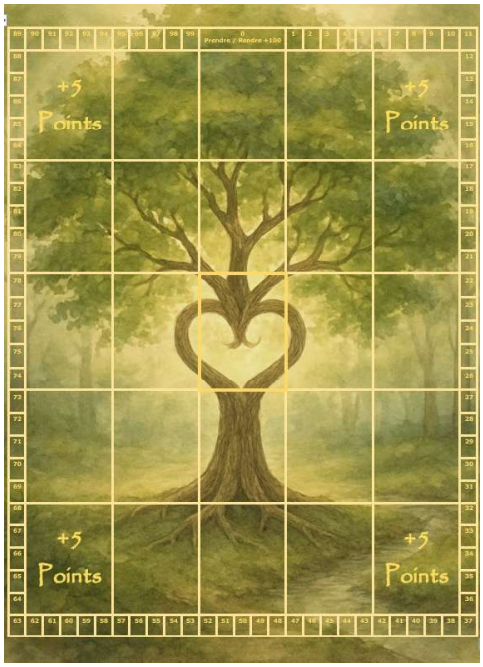
- Plateau de jeu (5 cases x 5 cases) « **La clairière de l’arbre sacré »**.
- 36 x Arcanes du Vivant (tuiles numérotées de 1 à 6, dans 6 couleurs différentes, et sur lesquelles figurent un élément vivant).
- 36 x cartes d’Objectif « bonus ».
- 4 x jetons pour marquer l’évolution du score.
- 4 x cartes joueur.
- 10 x Tokens **« +100 »**



But du jeu

Avoir plus **d’essence vitale naturelle** (points) que ses adversaires à la fin de la partie.

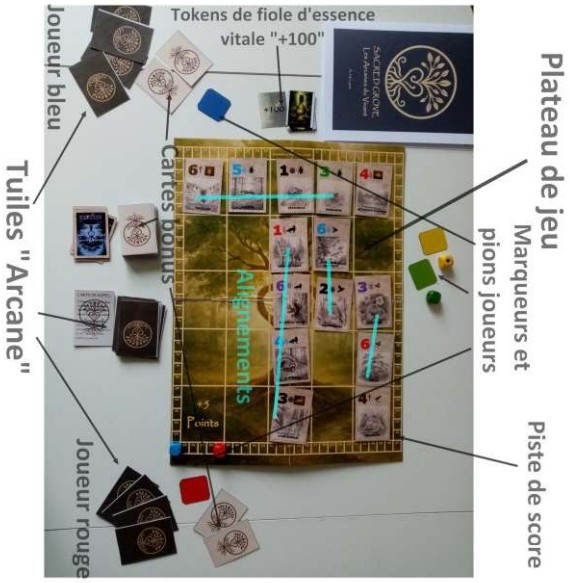
Mise en place



- Placer le plateau de jeu au centre. Chaque joueur place son marqueur de score sur la case 0/100
- Mélanger la pile de tuiles *Arcane* et mélanger la pile de cartes *Objectif.*
- Chaque joueur reçoit 4 tuiles *Arcane* (3 tuiles *Arcane* pour des parties à 4 joueurs) et 2 cartes *Objectif,* sa planche de joueur coloré et 1 jeton du même couleur pour pouvoir faire évoluer son score.
- Chaque joueur choisit 1 seul des objectifs, qu'il garde face cachée, et les autres sont retournés en bas de la pile.
- On désigne le joueur qui commence, puis la première tuile de la pile *Arcanes* est posée sur la case centrale du plateau.

Déroulé

- Le joueur avec *les plus petits pieds* commence, et pose une de ses tuiles Arcane adjacente (orthogonalement) à la première tuile Arcane se trouvant sur la case centrale (en respectant certaines règles) puis il pioche une autre tuile Arcane.
- Le joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre), pose une tuile Arcane adjacente (orthogonalement) à une des tuiles déjà posées, en respectant certaines règles, puis à son tour il pioche une tuile Arcane.



Les Arcanes posées ne doivent pas être posées à côté d'une Arcane ayant la même couleur ou le même chiffre.
Elles doivent toujours être posées à côte (orthogonalement) d'une tuile déjà sur le plateau.

- Chaque joueur, à tour de rôle, pose une tuile Arcane puis en pioche une nouvelle. S'il ne peut pas (ou ne veut pas) jouer, il pioche quand même une nouvelle tuile Arcane.
- Quand chaque joueur a joué un certain nombre de fois (2 joueurs = 5x ; 3 joueurs = 4x ; 4 joueurs = 3x) ; tous les joueurs piochent 2 cartes Objectif supplémentaires, puis n'en conservent que 1 face cachée et se défaussent de l'autre.
- **La phase de jeu s'arrête quand la grille est remplie** (pour les parties à 2 joueurs, le joueur ayant posé la tuile finale ne pioche pas !), ou lorsque plus personne ne peut jouer.
- Chaque joueur fait avancer son pion de score sur le parcours d'essence vitale naturelle. Si le pion arrive sur, ou dépasse la case 0 / 100 en montant, le joueur reçoit un token +100. Si le pion traverse la case 0 / 100 en descendant (points à soustraire de fin de manche) sans s'arrêter dessus, le joueur rend un token +100.

Les points & le score

Pendant la manche

- La pose d'une tuile qui génère des alignements consécutifs de deux ou plus d'un même type (Mammifère, Reptile, Insecte, Poisson, Oiseau & Plante) rapporte des points :



Alignements de 2	=>	+5 Points
Alignements de 3	=>	+8 Points
Alignements de 4	=>	+15 Points
Alignements de 5	=>	+25 Points

- Chaque tuile posée dans un coin => +5 points.
- Chaque tuile « rare » (ayant une icône de *type de vivant* **doré**) permet de doubler les points marqués lorsqu'elle est jouée.

A la fin de la manche

- Les cartes Objectif « bonus » sont vérifiées et comptabilisées.
- La somme des chiffres restant en main (tuiles Arcane) est comptabilisée (y compris les sanctions de *l'Arcane Interdit*), et cette somme est retirée du score du joueur.

La partie « **Petite Balade** » se déroule en 1 seule manche (partie de 10 à 15 minutes).

La partie « **Grande Rando** » se déroule en autant de maches que de joueurs (partie de 25 à 50 minutes), chaque joueur étant premier joueur 1 fois.

Celui avec le plus **d'essence vitale naturelle** remporte Les Arcanes du Vivant !

Symboles sur les cartes bonus

Ligne ou colonne	⇔⇳
Nombres différentes	#≠
Couleurs différentes	🌈≠
Plateau de jeu	⊞
Case du coin (+5)	▣+5
5 types différentes	×5≠
Tenus en main	✋
La somme des chiffres est inférieure à 13	Σ<13

La pose d'une tuile « *Arcane* » Interdit (mode de jeu optionnel)

Si un joueur pose une tuile *Arcane* de manière interdite (à côté d'une autre tuile ayant le même chiffre ou alors un chiffre de la même couleur), les autres joueurs peuvent crier « **Arcane Interdit** ». Le joueur concerné doit récupérer sa tuile illicite, ne marque pas de points, et au lieu de piocher une Arcane nouvelle, pioche un « **SANCTION de l'ARCANE INTERDIT »**. Les points sur le « Sanction de l'Arcane Interdit » sont à rajouter au total des points en main à déduire en fin de manche.

Rappels importants :-

- Les effets d'une tuile déjà posé sur un coin (+5) tout comme une tuile « *espace rare* » (points doublés) déjà posé ne sont pas comptabilisés si elles font parties d'un nouvel alignement.
- En fin de manche lors de la déduction des points tenus en main, les points visibles sur une tuile à « espèce rare » ne sont pas doublés.
- Quand on marque des points lors de la pose des tuiles, les points visibles sur les tuiles ne sont d'aucune importance (ils permettent juste de savoir si on peut ou ne peut pas placer la tuile).
- **Orthogonal** : Tout se fait de manière horizontal et vertical, que ce soit la pose des tuiles, ou alors les alignements.

Scanner le QR code pour accéder au site web

https://jona-gill.github.io/jogi-games

