

SPIRITS OF THE WILD

RULES
EN FRANCAIS



CONTENTS

- 1 bowl
- 1 coyote
- 1 cloth bag
- 2 player boards
- 56 stones (8 ea. in 7 colors)
- 12 action cards (6 per player)
- 6 spirit power cards

Traduction de LudiKev
<https://www.une-partie-une-photo-une-phrase.com/>

L'HISTOIRE DES ESPRITS

Il y a bien longtemps, on raconte que, cinq animaux de la forêt montèrent vers les étoiles et revinrent dans notre monde sous forme de créatures spirituelles omniscientes.

Si l'on désire connaître les secrets des étoiles, il faut d'abord rassembler de belles pierres, polies

par leurs nombreuses années sur Terre. Les animaux récompenseront alors généreusement celui qui lui offre les plus belles.

Mais soyez vigilant car le Coyote rusé et jaloux rode, et il aime bloquer tous ceux qui veulent donner ces précieuses pierres aux esprits.

LE BUT DU JEU

Utilisez des cartes d'action pour PIOCHER des pierres colorées, COLLECTEZ-les et OFFREZ-les selon les contraintes des esprits pour gagner des points.

Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie l'emporte !

LA MISE EN PLACE



Placez le bol entre les deux joueurs. Mettez Coyote sur le côté.

Mettez toutes les pierres dans le sac et mélangez. Piochez 4 pierres et placez-les dans le bol.

Si vous avez pioché des Pierres Spirituelles translucides spéciales,



remettez-les dans le sac et piochez de nouvelles pierres

Donnez à chaque joueur un plateau de joueur et un lot de 6 cartes Action.

Placez les cartes face visible sous les plateaux joueur.

Mélangez les cartes Esprit et divisez-les en deux piles égales, face visible. Chaque pile se compose donc de 3 cartes.

Choisissez le 1er joueur par la méthode de votre choix (celui qui imite le mieux le Coyote par exemple).

Le premier joueur retourne sa carte action "Prendre 2 pierres" face cachée.

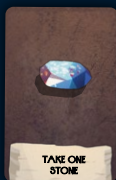
Cette action ne sera pas disponible tant qu'elle n'aura pas été récupérée.

TOUR DE JEU

À votre tour, sélectionnez l'une de vos cartes Action face visible et réalisez l'action associée.

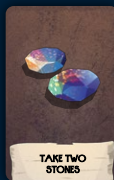
Après avoir réalisé l'action, retournez la carte face cachée.

Si l'action demande de prendre des pierres, il faut absolument que TOUTES les pierres soient disponibles dans le bol.



PRENEZ UNE PIERRE :

Prenez une pierre du bol et ajoutez-la sur votre plateau de joueur. S'il n'y a pas de pierres dans le bol, on ne peut pas utiliser cette action.



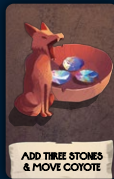
PRENEZ DEUX PIERRES :

Prenez deux pierres du bol et ajoutez-le sur votre plateau de joueur. S'il y a moins de DEUX pierres dans le bol, on ne peut pas utiliser cette action.



AJOUTER DEUX PIERRES
ET PRENEZ UNE PIERRE :

Piochez deux pierres du sac et ajoutez-les dans le bol. Prenez une pierre du bol et placez-la sur votre plateau de joueur.



AJOUTE TROIS PIERRES ET DÉPLACE LE COYOTE :

Piochez 3 pierres du sac et ajoutez-les dans le bol. Ensuite, placez le pion Coyote sur l'un des animaux du plateau de l'adversaire.

Il n'est PAS OBLIGATOIRE de déplacer le Coyote.



UTILISEZ LA PUISSANCE SPIRITUELLE ET RÉACTIVEZ NOS CARTES ACTION :

ATTENTION : on ne peut utiliser CETTE ACTION que si on a AU MOINS 3 CARTES ACTION FACE CACHÉE.

Retournez toutes vos cartes action face visible.

Choisissez l'une des deux "Cartes Pouvoir Spirituel" disponibles, effectuez la ou les actions indiquées et déplacez la carte utilisée sous sa pile.

LES CARTES POUVOIR SPIRITUEL

Les actions de la Carte Pouvoir Spirituel doivent être effectuées dans l'ordre, tel qu'écrit.



CARTE OURS

Comptez les pierres actuellement dans le bol et remettez-les dans le sac.
Piochez le même nombre de pierres du sac que vous ajoutez dans le bol.
Prenez une pierre du bol et placez-la sur votre plateau joueur.



CARTE LOUP

Ajoutez 4 pierres du sac dans le bol.
Prenez-en une et placez-la sur votre plateau de joueur.



CARTE BELIER

Piochez 2 pierres du sac et placez-les sur votre plateau joueur.
Si vous pouvez placer les pierres, vous DEVEZ le faire !
Si vous ne pouvez pas placer l'une ou les 2 pierres, mettez-les dans bol.



CARTE AIGLE

Prenez 1 pierre du bol et ajoutez-la à votre plateau joueur.
Après avoir réactivé vos cartes Action, jouez IMMEDIATEMENT un autre tour.



CARTE DE CERF

Remettez 1 pierre de votre plateau dans le bol.
Prenez ensuite 2 pierres du bol et placez-les sur votre plateau joueur.



CARTE BISON

Ajoutez 3 pierres du sac dans le bol.
Prenez 1 pierre du bol et placez-la sur votre plateau.
Remettez 1 pierre du bol dans le sac.

Le choix ne se fait pas uniquement sur les 3 pierres piochées (s'il y avait déjà des pierres dans le bol, elles peuvent aussi être choisies).

LE PLACEMENT DES PIERRES

Après avoir récupéré une ou des pierres dans le bol, il faut les placer sur son plateau joueur.

Les plateaux sont divisés en 5 sections, chacune montrant un animal et ses exigences particulières.

Si la pierre ne répond pas aux besoins de l'animal, on ne peut pas la lui donner (la poser).

Si jamais on ne peut pas placer une pierre récupérée, elle est remise dans le bol.

LES EXIGENCES DES ANIMAUX (chaque animal exige une condition de pose)

Les points de victoire sont notés entre parenthèses.

LE LAPIN – |6 pv|

Condition de pose : pierres de 3 couleurs différentes

Chaque pierre donnée au Lapin doit être d'une couleur différente.

Le Lapin rapporte 6 points uniquement si la série est complète.

LA TORTUE – |1| |3| |6| |9| |14| Pv

Condition de pose : pierres TOUTES de la MEME couleur

Chaque pierre donnée à la Tortue doit être de la même couleur.

Plus on offre de pierres à la Tortue, plus on remporte de points.

1 pierre rapporte 1 point, 2 pierres en rapportent 3, 3 pierres en rapportent 6 etc...

LE SAUMON – |1| |2| |4| |6| |9| |13| Pv

Condition de pose : pierres TOUTES DIFFÉRENTES

Chaque pierre offerte au Saumon doit être d'une couleur différente.

Plus on offre de pierres au Saumon plus on remporte de points.

1 pierre rapporte 1 point, 2 pierres en rapportent 2, 3 pierres en rapportent 4 etc...

CHOUETTE – |4| Pv

Condition de pose : faire des paires

4 pv par paire complétée.

Une paire peut être complétée en plusieurs tours et on peut commencer plusieurs paires d'un coup.

CASTOR – |5| pv , |2| pv et |+7| pv (bonus)

Condition de pose : 1 série de 3 pierres identiques ET 1 paire

5 points en offrant 3 pierres identiques et 2 pv en offrant une paire au Castor

Il y a également un bonus de 7 points si on termine les 2 conditions.

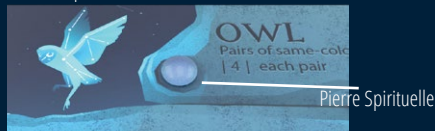
Les séries peuvent être complétées en plusieurs tours et on peut commencer les 2 séries d'un coup.

LES PIERRES SPIRITUELLES (les pierres transparentes)

Les "pierres spirituelles" sont spéciales.

Elles ne peuvent être placés que dans les espaces bonus et DOUBLERA LES POINTS GAGNÉS pour cet animal.

Mais ATTENTION : placer une "Pierre Spirituelle" FERME également LA SECTION, empêchant d'ajouter d'autres pierres à cet animal.



LE COYOTE

Le Coyote est un petit rusé qui adore distraire les autres animaux. Si votre adversaire place le pion Coyote sur un animal de votre plateau, vous n'êtes plus autorisé à ajouter de pierres à cette section (y compris les pierres spirituelles) jusqu'à ce que Coyote parte.

Il existe 2 manières de se débarrasser du Coyote :

- Utilisez la carte Action "Ajouter 3 pierres et déplacer Coyote"
– Après avoir ajouté 3 pierres dans le bol, on peut déplacer le Coyote sur le plateau de l'adversaire (sur l'un de ses animaux).
- Utilisez les 2 cartes Action "Prendre 1 pierre" :
- sur le dos de chaque carte Action "Prendre une pierre" est illustrée la moitié du Coyote. Une fois les deux cartes faces cachées, l'image du Coyote est complète et l'on peut alors le déplacer.

LA FIN DE PARTIE

S'il y a 5 Pierres Spirituelles HORS DU SAC à la fin du tour d'un joueur, la partie se termine IMMEDIATEMENT.

Les pierres peuvent être dans le bol ou sur les plateaux des joueurs.

NOTE SPÉCIALE:

Le pouvoir du Bison permet de remettre une pierre dans le sac.

Si on utilise ce pouvoir pour remettre la 5ème Pierre Spirituelle dans le sac avant la fin de son tour alors la partie n'est pas terminée.

LE SCORING

On additionne les points gagnés pour chaque animal de son plateau selon ses exigences (Voir la section Tableau sur les plateaux).

Si une Pierre Spirituelle se trouve dans l'espace bonus, le joueur double la valeur gagnée pour cet animal.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le Coyote remporte l'égalité.

Traduction faite par LudiKev
Aout 2023

Retrouvez-moi sur le site :
<https://www.une-partie-une-photo-une-phrase.com/>

