



KOKOPELLÍ

Un jeu de Stefan Feld pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Matériel

• 192 cartes Cérémonie

Rectos: 12 cartes pour chacune des 16 cérémonies



Soleil Plume d'aigle Patte Naissance



Chasseur Guerrier Feu Femme araignée



Vase Danse du serpent Tambour Lézard



Mère Chaman Chef Tortue

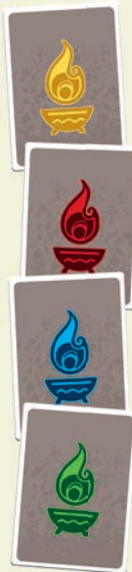
• 24 cartes Kokopelli



Les versos représentent les différentes couleurs des joueurs. Il y a 6 cartes Kokopelli par couleur.

Versos:

Il s'agit de représenter les couleurs des joueurs. Pour chaque couleur il y a trois cartes pour chacune des 16 cérémonies.



Recto: Kokopelli (carte joker)

• 16 tuiles Sélection



Verso:



• 80 jetons Points de victoire

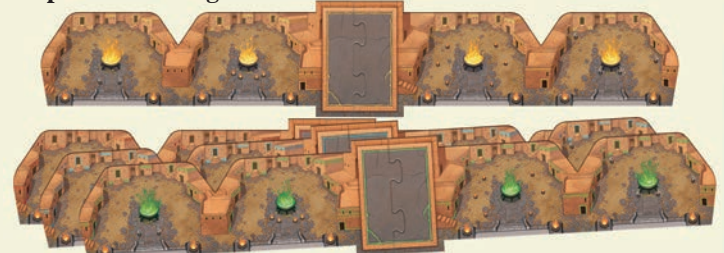


35x 1PV, 15x 3PV, 15x 4PV, 15x 10PV

Verso:



• 4 plateaux Village



1 pour chacun des joueurs

• 1 marqueur Premier joueur



• 12 tuiles Fin de partie



• 4 Récapitulatifs des capacités

Recto-verso

• 1 livret de règles



Concept et But du jeu

Vous commencez tous la partie avec votre deck de cartes composé de cartes Cérémonie et de cartes Kokopelli ainsi qu'avec un plateau Village qui comporte quatre cases. Chaque Cérémonie que vous avez commencée vous octroie une capacité puissante qui dure tant que la cérémonie est en cours. Vous pouvez jouer des cartes à n'importe quel endroit de votre zone de jeu, ce qui inclut non seulement votre village mais aussi deux cases de celui de votre voisin. Le but du jeu est de gagner un maximum de points de victoire en utilisant diverses combinaisons de vos différentes capacités et en terminant des cérémonies, ce qui vous permettra

de remporter beaucoup de points. Les cérémonies possèdent une variété de capacités qui vous apporteront de nouvelles façons de marquer des points ou d'étendre vos possibilités de jouer vos différentes cartes. Le jeu comporte plus de cérémonies que vous n'en utiliserez au cours d'une partie de façon à vous assurer une grande rejouabilité.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes dans sa pioche ou après qu'un certain nombre de cérémonies aient été terminées. Le joueur avec le plus de points de victoire est alors déclaré vainqueur.

Mise en place - Exemple pour une partie à 4 joueurs

1 Choisir les cérémonies

Mélangez les 16 tuiles Sélection versos visibles et prenez-en 10 aléatoirement. Ces tuiles Sélection déterminent quelles cartes seront utilisées au cours de la partie. Remplacez les tuiles Sélection non-utilisées dans la boîte de jeu.

Placez les tuiles Sélection choisies au centre de la zone de jeu comme représenté ci-dessous. Sur chaque tuile, posez un jeton Points de victoire de valeur 3 puis un jeton Points de victoire de valeur 4 par-dessus.

Formez des piles avec les jetons Points de victoire restants et placez-les dans la zone de jeu.



Zone de jeu du joueur rouge

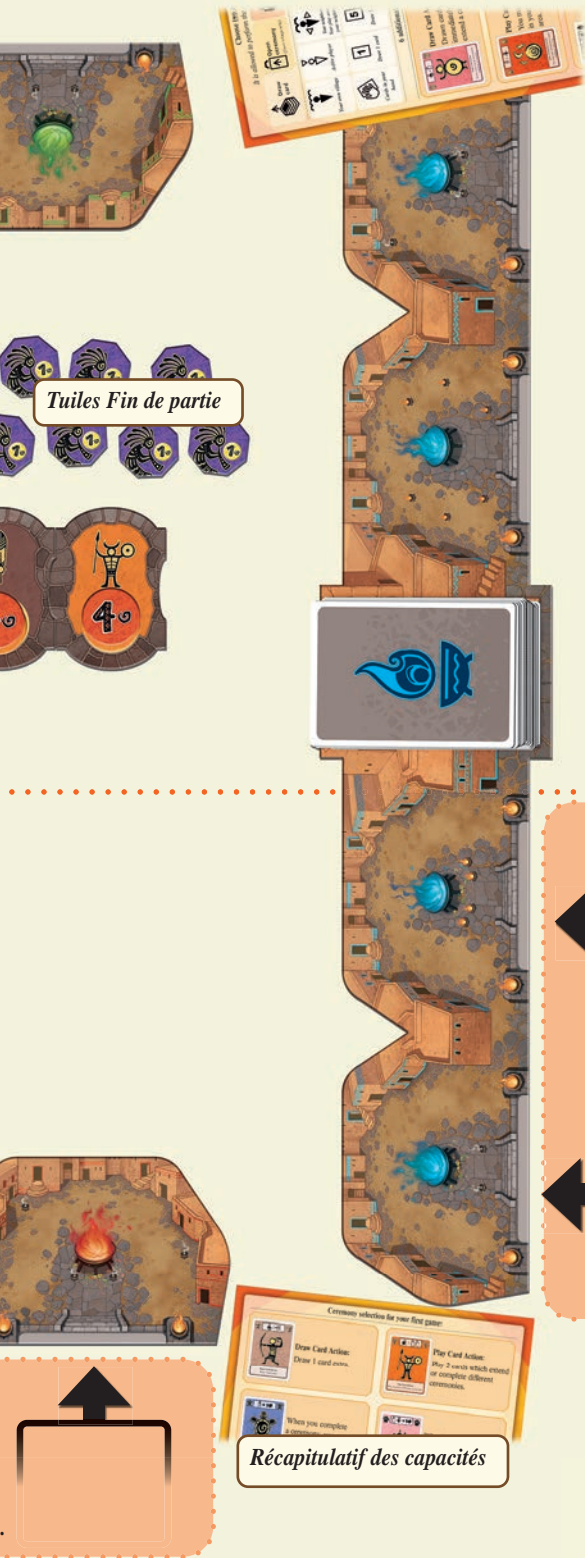
Le joueur rouge peut jouer des cartes sur chacune de ces 2 cases.



Le joueur rouge peut jouer des cartes et commencer une cérémonie sur chacune de ces 4 cases.

Astuce: Lors de votre première partie, nous vous recommandons fortement d'utiliser les tuiles Sélection suivantes au lieu de les piocher aléatoirement.

Cette configuration va vous permettre de prendre en main le jeu plus facilement.



2 Plateaux Village et Récapitulatifs des capacités

Prenez chacun un plateau Village et posez-le devant vous. Prenez également un Récapitulatif des capacités qui vous indique les capacités des différentes cartes ainsi que les icônes associées.



3 Préparer le deck de cartes

Préparez votre deck en prenant chacun 3 cartes Cérémonie pour chacune des 10 cérémonies représentées sur les tuiles Sélection ainsi que les 6 cartes Kokopelli de votre couleur. Mélangez toutes ces cartes ensemble afin de former une pile de 36 cartes qui constitue votre deck.



Placez votre deck au milieu de votre plateau Village. Pour finir piochez les 5 premières cartes de votre deck afin de constituer votre main de départ.

Remplacez les cartes inutilisées à ce stade dans la boîte de jeu.

4 Tuiles Fin de partie

En fonction du nombre de joueurs, placez un nombre défini de tuiles Fin de partie à côté des tuiles Sélection, comme indiqué dans le tableau ci-contre:

2 joueurs:	10 tuiles Fin de partie
3/4 joueurs:	9 tuiles Fin de partie

Remplacez les tuiles non-utilisées dans la boîte de jeu.

5 Premier joueur

Déterminez aléatoirement un premier joueur qui reçoit le Marqueur Premier joueur.



La zone de jeu

Votre zone de jeu est constituée des 4 cases de votre plateau Village ainsi que des 2 cases les plus proches de vous des plateaux Village de vos voisins de gauche et de droite, soit 8 cases au total. Lorsque vous jouez une carte, vous devez respecter les règles suivantes (sauf si elles sont modifiées par une capacité):

- Vous ne pouvez commencer une cérémonie que sur votre plateau Village.
- Vous ne pouvez pas commencer une cérémonie qui est déjà en cours dans votre zone de jeu.
- Vous ne pouvez prolonger une cérémonie que dans votre zone de jeu.

Déroulement de la partie

Une partie de Kokopelli est divisée en plusieurs tours. Lors de chaque tour, le premier joueur commence et les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de votre tour, vous devez toujours effectuer **deux actions**.

Pour chacune de ces deux actions, vous avez le choix entre les 5 options suivantes:

- a) Piocher une carte | ● b) Commencer une cérémonie | ● c) Jouer une carte |
- d) Annuler une cérémonie | ● e) Échanger des cartes

Vous avez le droit d'effectuer plusieurs fois la même action lors de votre tour.

Note: Lors du premier tour de jeu (et seulement celui-ci), le **premier joueur ainsi que son voisin de gauche** ne peuvent effectuer **qu'une seule action** au lieu de deux.

Après avoir effectué vos actions, vous ne devez pas avoir plus de 5 cartes en main. Si vous en avez en trop, remplacez-les **sous votre deck** en les plaçant faces cachées et dans l'ordre de votre choix.

Bonus: Jouer toute votre main

Si à un moment vous n'avez plus aucune carte en main, gagnez 1 point de victoire et piochez trois nouvelles cartes de votre deck. Vous devez le faire immédiatement et ce n'est pas considéré comme une action.

La partie se termine à la fin du tour au cours duquel un des joueurs a pioché la dernière carte de son deck ou lorsque la dernière tuile Fin de partie a été placée sur une tuile Sélection.

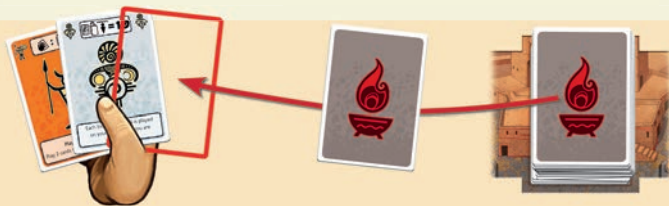


Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Les 5 actions en détails:

● a) Piocher une carte

Piochez la première carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.



● b) Commencer une cérémonie (seulement sur votre plateau Village)

Il doit y avoir une case vide sur votre plateau Village pour que vous puissiez effectuer cette action. Pour commencer une cérémonie, prenez une carte Cérémonie de votre main (pas une carte Kokopelli) et placez-la sur la case vide en question.

Important: Vous ne pouvez pas commencer une cérémonie du même type qu'une autre qui est déjà en cours dans votre zone de jeu.



Exemple: Le joueur vert a deux cases vides sur son plateau Village pour pouvoir commencer la cérémonie du Chasseur. Avant de démarrer, il doit cependant vérifier qu'une autre cérémonie du Chasseur n'est pas déjà en cours dans sa zone de jeu.

Les capacités des cartes:

Lorsque vous commencez une cérémonie, elle vous octroie immédiatement une capacité spéciale. Vous bénéficiez de cette capacité tant que la cérémonie est en cours sur votre plateau Village.

Chaque cérémonie octroie une capacité spéciale différente. Les capacités sont expliquées sur chacune des cartes et détaillées à la fin de ce livret.

Important: Si une des capacités est en contradiction avec les règles de base du jeu, ce sont les règles de la capacité qui sont prises en compte.

c) Jouer une carte (dans votre zone de jeu)

Choisissez une carte de votre main et jouez-la sur une cérémonie déjà commencée dans votre zone de jeu. La carte que vous jouez doit correspondre à la cérémonie sur laquelle vous la placez.

Les cartes Kokopelli sont des jokers et peuvent être jouées sur n'importe quelles cérémonies.

Lorsque vous ajoutez une deuxième ou une troisième carte à une cérémonie, vous prolongez cette cérémonie.

Pour finir, lorsque vous ajoutez une quatrième carte à une cérémonie, vous la terminez, ce qui vous permet de gagner des points de victoire et de la retirer de votre plateau Village.

Prolonger: Terminer:



Prolonger une cérémonie

Vous pouvez prolonger une cérémonie à n'importe quel endroit de votre zone de jeu.

Pour ce faire, vous devez placer une carte Cérémonie qui correspond à une cérémonie déjà commencée ou une carte Kokopelli (carte joker) sur une des cérémonies de votre zone de jeu.

Vous devez placer vos cartes en décalé les unes par rapport aux autres de façon à ce que le nombre de cartes jouées sur chaque cérémonie soit visible par tous les joueurs.

Prolonger une cérémonie ne vous apporte rien directement mais peut avoir un intérêt stratégique par rapport à une capacité ou pour terminer une de vos cérémonies ou celle d'un adversaire.



Exemple: Le joueur bleu peut soit prolonger sa cérémonie de la Tortue ou ajouter une carte sur la cérémonie de la Femme araignée d'un de ses voisins car les deux se trouvent dans sa zone de jeu.

Terminer une cérémonie

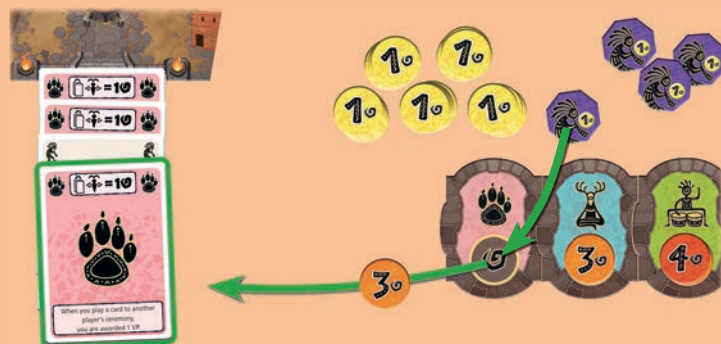
Lorsque vous ajoutez une quatrième carte à une cérémonie, cette dernière est terminée. Effectuez immédiatement les actions suivantes:

1) Récupérez le premier jeton Points de victoire de la pile posée sur la tuile Sélection correspondant à la cérémonie terminée, s'il y en a un de disponible.

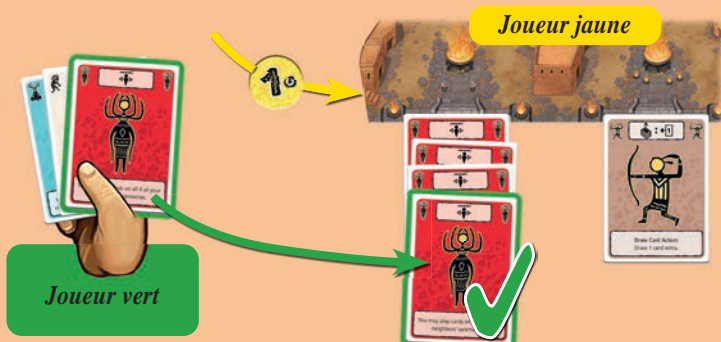
Si vous prenez ainsi le jeton 3 Points de victoire, placez une tuile Fin de partie sur la tuile Sélection concernée.

Si une tuile Fin de partie se trouve déjà sur la tuile Sélection, gagnez un point de victoire en échange.

2) Le propriétaire de la cérémonie qui vient d'être terminée (c'est à dire le joueur qui possède le plateau Village sur lequel la cérémonie se trouve) prend toutes les cartes de la cérémonie en question et les place dans sa défausse dans l'ordre de son choix. S'il ne s'agit pas du joueur actif (par exemple si vous terminez la cérémonie d'un autre joueur), il reçoit également un point de victoire.



Exemple: Le joueur termine la cérémonie de la Patte et prend le jeton 3 PV restant sur la tuile Sélection correspondante et le remplace par une tuile Fin de partie.



Exemple: Comme le joueur vert vient de terminer une cérémonie située chez le joueur jaune, ce dernier gagne un point de victoire de la réserve.

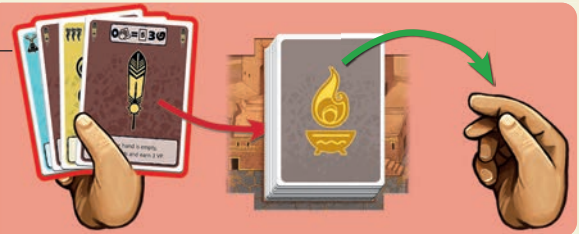
d) Annuler une cérémonie

Choisissez une cérémonie située sur votre plateau Village et placez toutes les cartes de cette cérémonie dans votre défausse, dans l'ordre de votre choix.



e) Échanger des cartes

Défaussez toutes les cartes de votre main et remplacez-les **en-dessous de votre pioche** dans l'ordre de votre choix. Puis, prenez un nombre de cartes équivalent à celui des cartes que vous venez de défausser sur le dessus de votre pioche.



Fin de partie et Décompte final

La partie se termine à la fin du tour au cours duquel la pioche d'un des joueurs est épuisée ou lorsque la dernière tuile Fin de partie a été placée sur une des tuiles Sélection. Un décompte final a ensuite lieu lors duquel vous gagnez des points de victoire pour les éléments suivants:

1) Placez les cartes qu'il vous reste en main sur votre défausse puis comptez le nombre de cartes qu'il reste dans votre pioche.

Le ou les joueurs avec le moins de cartes dans leur pioche gagnent 5 points de victoire. Le ou les deuxièmes joueurs avec le moins de cartes dans leur pioche gagnent 3 points de victoire. Les autres joueurs ne gagnent rien. Si vous ne possédez aucune carte dans votre pioche, vous êtes considéré comme ayant le moins de cartes.



2) Gagnez un point de victoire pour chaque cérémonie en cours sur votre plateau Village (peu importe le nombre de cartes).



Additionnez ensuite vos points de victoire: ceux gagnés durant la partie et ceux obtenus lors du décompte.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Changements lors des parties à deux joueurs

Lors de la Mise en place, posez 10 tuiles Fin de partie à côté des tuiles Sélection. Le nombre de cérémonies ainsi que la zone de jeu de chaque joueur sont modifiées:

- Vous pouvez désormais commencer 5 cérémonies au lieu de quatre sur votre plateau Village. La cinquième case se trouve en-dessous de votre pioche.
- Votre zone de jeu comprend désormais les cinq cases de votre plateau Village ainsi que les cases du plateau Village de votre adversaire, à l'exception de celle située sous sa pioche.



Exemple: Le joueur vert peut jouer des cartes sur toutes les cases sauf sur celle située sous la pioche de son adversaire.

Variante

Vous pouvez choisir de jouer avec 11 ou 12 cérémonies par partie afin de rendre le jeu plus tactique.

Lors de la Mise en place, choisissez juste une ou deux tuiles Sélection supplémentaires.

Prenez ensuite un nombre de tuiles Fin de partie correspondant au nombre de joueurs comme indiqué dans le tableau ci-contre:

	11 tuiles Sélection:	12 tuiles Sélection:
2 joueurs:	11 tuiles Fin de partie	12 tuiles Fin de partie
3/4 joueurs:	10 tuiles Fin de partie	11 tuiles Fin de partie

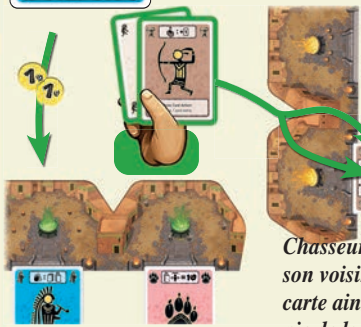
Les autres règles demeurent inchangées.

Les cartes Cérémonie en détails



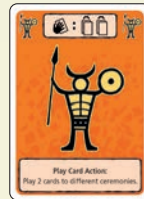
› CHEF ‹

Action Jouer une carte: Vous pouvez utiliser une seule action pour jouer autant de cartes que vous le souhaitez sur une même cérémonie.



Note: Chaque carte que vous jouez sur une cérémonie est prise en compte individuellement pour les points de victoire et les éventuels autres effets.

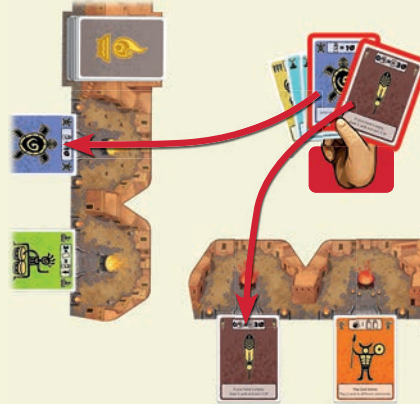
Exemple: Le joueur vert utilise la capacité du Chef et joue une carte Chasseur et une carte Kokopelli sur la cérémonie de son voisin au cours de la même action. Pour chaque carte ainsi jouée, il gagne 1 PV grâce à la cérémonie de la Patte.



› GUERRIER ‹

Action Jouer une carte:

Vous pouvez utiliser une action pour jouer deux cartes sur deux cérémonies différentes.



Note: Vous ne pouvez pas combiner les capacités du Chef et du Guerrier afin de jouer plusieurs cartes sur deux cérémonies différentes au cours de la même action. Le Guerrier ne vous permet que de jouer exactement deux cartes sur deux cérémonies différentes.



› NAISSANCE ‹

Action Piocher une carte:

Vous avez le droit d'utiliser immédiatement les cartes que vous piochez pour prolonger une cérémonie.



Combinaison des capacités Naissance et Chasseur: Dans ce cas, vous pouvez jouer les deux cartes que vous avez piochées sur une seule ou deux cérémonies différentes, si possible.



› CHASSEUR ‹

Action Piocher une carte:

Piochez une carte supplémentaire.



› FEU ‹

Action Commencer une cérémonie:

Vous avez le droit de commencer une cérémonie sur le plateau Village de vos voisins.

Note: Vous ne pouvez commencer une cérémonie sur le plateau d'un de vos voisins que si une cérémonie du même type n'y est pas déjà en cours (voir pages 2-3).



› FEMME ARAIGNÉE ‹

Vous avez le droit de jouer des cartes sur les quatre cases Cérémonie de vos voisins.



Note: Lorsque vous commencez une cérémonie, seule votre zone de jeu normale est prise en compte. La Femme araignée n'étend votre zone de jeu que lorsque vous jouez une carte sur la cérémonie d'un de vos voisins.

Partie à deux joueurs: Vous pouvez jouer des cartes sur les cinq cérémonies de votre adversaire (sur les 6 si la cérémonie du Soleil est en jeu).



› PATTE ‹

Gagnez un point de victoire lorsque vous jouez une carte sur la cérémonie d'un autre joueur.



› LÉZARD ‹

Piochez une carte lorsque vous jouez une carte sur la cérémonie d'un autre joueur.



› PLUME D'AIGLE ‹

Si votre main de cartes est vide, piochez 5 cartes et gagnez 3 points de victoire.

Note: Vous piochez 5 cartes et gagnez 3 PV au lieu d'en piocher 3 et de gagner 1 PV comme d'ordinaire (ce n'est pas cumulable).



› TORTUE ‹

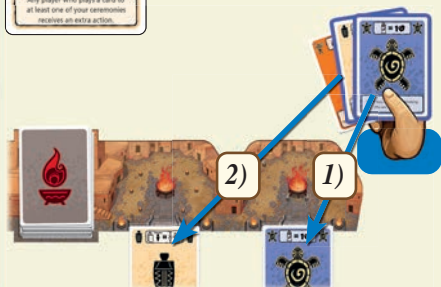
Gagnez 1 PV lorsque vous terminez une cérémonie.

Note: Gagnez 1 PV que vous terminiez une cérémonie sur votre plateau Village ou sur celui d'un de vos voisins. Si vous terminez la cérémonie de la Tortue, gagnez tout de même 1 PV.



› VASE ‹

Lorsqu'un joueur joue une carte sur une de vos cérémonies, il gagne une action supplémentaire.



Exemple: 1) Le joueur bleu joue une carte sur la cérémonie de la Tortue de son voisin (rouge) et gagne ainsi une action supplémentaire car la cérémonie du Vase est aussi en cours chez le joueur rouge.

2) Le joueur bleu joue ensuite une carte sur la cérémonie du Vase du joueur rouge mais il ne gagne pas de deuxième action supplémentaire.

Note: Vous ne pouvez gagner *qu'une seule* action supplémentaire par joueur qui a commencé une cérémonie du Vase et ce peu importe combien de cartes vous jouez sur les cérémonies de ce joueur lors de votre tour. Vous pouvez utiliser cette action supplémentaire pour effectuer n'importe laquelle des 5 actions proposées.



› SOLEIL ‹

Vous avez le droit de commencer une cinquième cérémonie.



Exemple: Le joueur rouge peut commencer une cinquième cérémonie grâce à sa cérémonie du Soleil. Il commence donc la cérémonie du Chaman sous sa pioche.

Note: Vous devez commencer cette cinquième cérémonie en-dessous de votre pioche. Cette cérémonie est placée dans votre zone de jeu ainsi que dans celles de vos voisins de droite et de gauche. Cette cinquième cérémonie reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit terminée ou annulée et ce même si la cérémonie du Soleil est terminée avant.

Partie à deux joueurs: Vous pouvez commencer une sixième cérémonie, également sous votre pioche. Les deux cérémonies ainsi situées sous votre pioche ne font pas partie de la zone de jeu de votre adversaire.



› MÈRE ‹

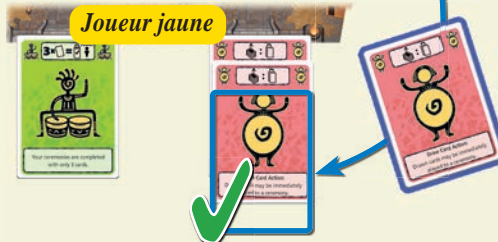
Gagnez 1 PV à chaque fois qu'une carte Kokopelli est ajoutée à une de vos cérémonies.

Note: Gagnez 1 PV que ce soit vous ou un de vos voisins qui ajoute une carte Kokopelli à une de vos cérémonies.



› TAMBOUR ‹

Il ne faut que 3 cartes pour terminer vos cérémonies.



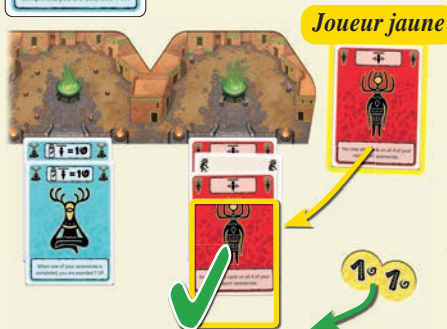
Exemple: Le joueur bleu ajoute la carte Cérémonie Naissance à la cérémonie de son voisin (jaune). Cette cérémonie est terminée avec cette troisième carte car le joueur jaune a également la cérémonie du Tambour en cours sur son plateau.

Important: Les cérémonies déjà en jeu qui comportent trois cartes au moment où la cérémonie du Tambour est commencée ne sont pas automatiquement terminées. Une cérémonie ne peut être terminée que lorsque qu'une carte y est ajoutée. Dans ce cas de figure, les cérémonies sont terminées normalement lorsqu'une quatrième carte est posée.



› CHAMAN ‹

Gagnez 1 PV lorsqu'une de vos cérémonies est terminée.



Exemple: Le joueur jaune termine la cérémonie de la Femme araignée du joueur vert. Ce dernier gagne donc 2 PV: 1 PV car une de ses cérémonies a été terminée par un autre joueur et 1 PV car il a la cérémonie du Chaman en jeu.

Note: Vous gagnez 1 PV que ce soit vous ou un de vos voisins qui termine une de vos cérémonies. Si la cérémonie terminée est celle du Chaman, vous gagnez tout de même 1 PV.



› DANSE DU SERPENT ‹

Vos cartes Kokopelli comptent comme deux cartes Kokopelli mais uniquement au moment où vous les jouez.



Exemple: Le joueur vert gagne 2 PV pour avoir ajouté sa carte Kokopelli à la cérémonie car il possède actuellement les capacités de la Danse du serpent et de la Mère.

est. 1989



Lors de votre tour, vous devez effectuer deux actions:

Vous avez le droit d'effectuer plusieurs fois la même action lors d'un même tour.



Piocher une carte

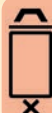


Commencer une cérémonie

(seulement sur votre plateau Village)



Jouer une carte



Annuler une cérémonie



Échanger des cartes



Votre plateau Village



Joueur actif



Votre zone de jeu sur le plateau Village de vos voisins



Les quatre cases du plateau Village de vos voisins



Commencer une cinquième cérémonie



Jouer une carte sur une cérémonie (Prolonger ou Terminer)



Terminer une cérémonie



Cartes de votre main



Piocher 1 carte



Piocher 5 cartes



N'importe quel nombre de cartes



Carte Kokopelli

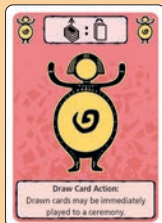


Action



Points de victoire

Les 6 choix de cartes Cérémonie supplémentaires après votre première partie:



Action Piocher une carte:

Vous avez le droit d'utiliser immédiatement les cartes que vous piochez pour prolonger une cérémonie.



Action Jouer une carte:

Vous pouvez utiliser une seule action pour jouer autant de cartes que vous le souhaitez sur une même cérémonie.



Action Jouer une carte:

Vous avez le droit de commencer une cérémonie sur le plateau Village de vos voisins.



Vous avez le droit de commencer une cinquième cérémonie.

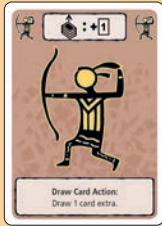


Lorsqu'un joueur joue une carte sur une de vos cérémonies, il gagne une action supplémentaire.



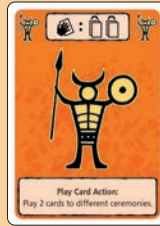
Piochez une carte lorsque vous jouez une carte sur la cérémonie d'un autre joueur.

Sélection de cartes Cérémonie pour votre première partie:



Action Jouer une carte:

Piochez une carte supplémentaire.



Action Jouer une carte:

Vous pouvez utiliser une action pour jouer deux cartes sur deux cérémonies différentes.



Gagnez 1 PV lorsque vous terminez une cérémonie.



Gagnez 1 PV lorsque vous jouez une carte sur la cérémonie d'un autre joueur.



Il ne faut que 3 cartes pour terminer vos cérémonies.



Gagnez 1 PV lorsqu'une de vos cérémonies est terminée.



Vous avez le droit de jouer des cartes sur les quatre cases Cérémonie de vos voisins.



Si votre main de cartes est vide, piochez 5 cartes et gagnez 3 PV.



Gagnez 1 PV à chaque fois qu'une carte Kokopelli est ajoutée à une de vos cérémonies.



Vos cartes Kokopelli comptent comme deux cartes Kokopelli mais uniquement au moment où vous les jouez.