

Jardins d'Orient

Martin Doležal



Il y a fort longtemps, au cœur d'une lointaine contrée orientale, une reine et son peuple érigèrent une somptueuse pagode pour adorer leurs divinités. L'édifice abritait les quatre dieux tutélaires du royaume et dominait toute la région. Un jour, la reine sentit sa fin approcher. Elle convoqua son peuple pour préparer sa succession : la couronne irait à qui pourrait construire le plus beau des jardins autour de la pagode. Les dieux eux-mêmes seraient juges des travaux du peuple de la reine.

Aperçu du jeu

Dans *Jardins d'Orient*, vous devez accumuler le plus de points possible en complétant des cartes Paysage pour en faire des séries. Une série terminée est appelée un panorama et représente votre minutieux travail de paysagiste.

À la fin de la partie, vous marquerez des points pour la bienveillance de chacun des 4 dieux (représentée par votre position

sur chacune des 4 pistes de score) et pour les tuiles Bonus que vous avez récupérées en récompense de vos séries terminées.

Pour acquérir la bienveillance des dieux, vous devez compléter des cartes Paysage. C'est en plaçant des cartes Fondations autour de la pagode que vous y parviendrez, et surtout en récupérant les ressources que ces cartes nécessitent. À vous de jouer...

Matériel

- 1 pagode constituée de :
 - 4 murs
 - 4 toits
 - 4 sommets plastique
 - 4 bases plastique
 - 16 coins plastique
 - 1 fleuron
 - 1 socle central
 - 1 sol rond en carton



※ Veillez à assembler les sections de la pagode avant la partie (voir instructions du feuillet « Assembler la pagode »).

- 70 cartes recto verso
 - côté Fondations
 - côté Paysage

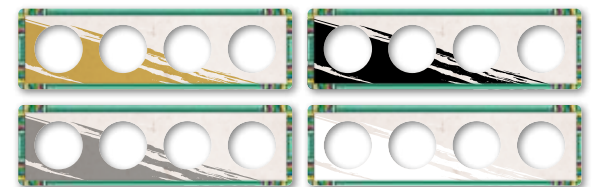


- 1 plateau de score (avec 4 pistes divines)

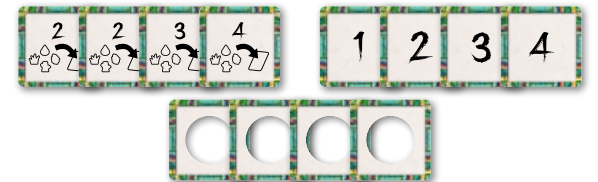


- 1 feuillet d'assemblage de la pagode
- 1 livret de règles

- 4 tuiles Planification (1 par couleur)

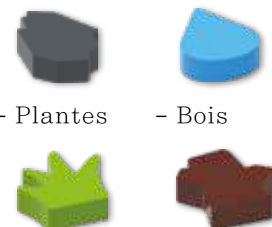


- 12 tuiles Bonus



- 60 pions Ressource (15 par type)

- Pierre
- Eau
- Plantes
- Bois

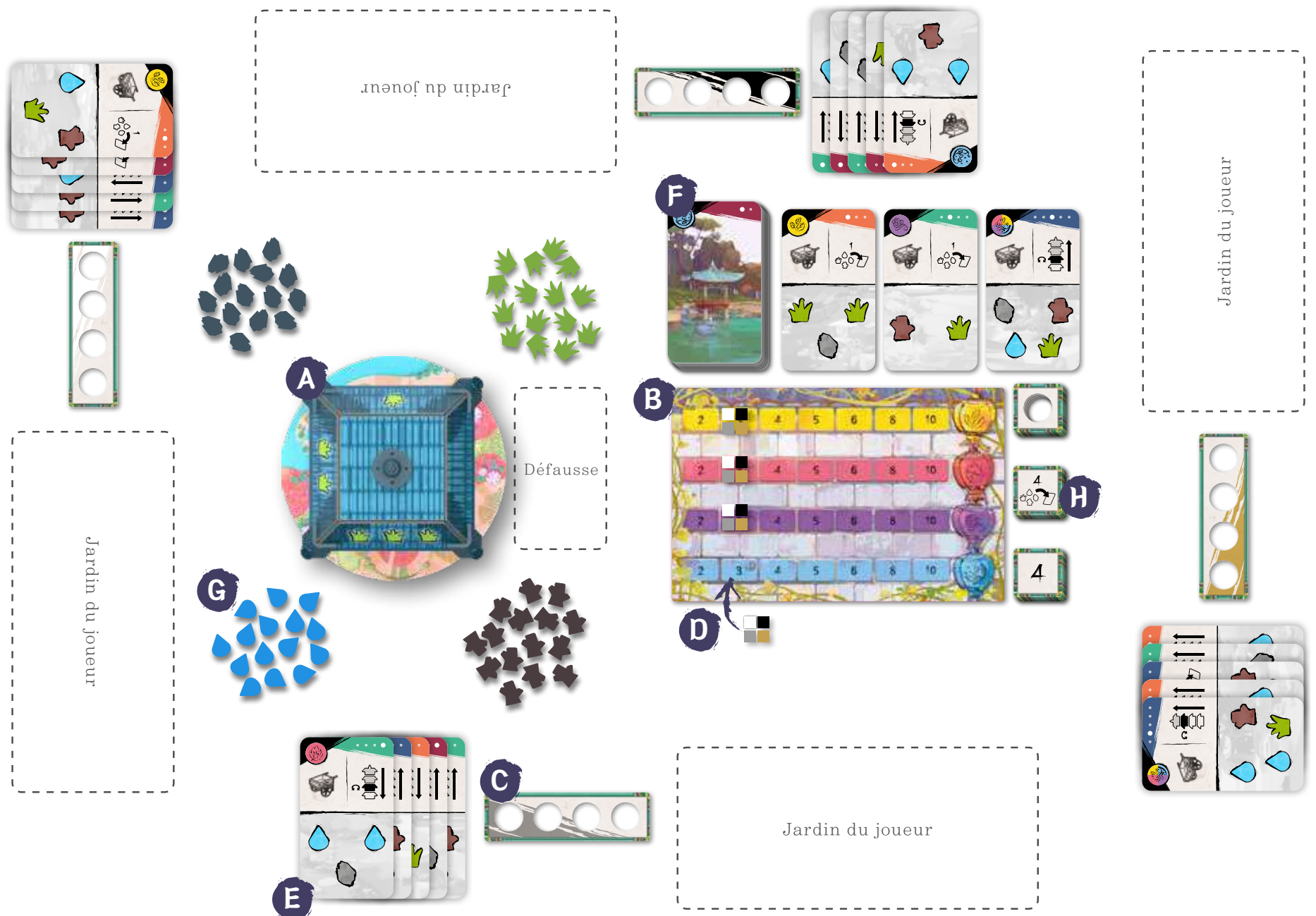


- 16 marqueurs de score (4 par couleur)





Mise en place



- A** Empilez au hasard les 4 sections de la pagode pour créer un bâtiment à 4 étages. Placez le sol de la pagode au milieu de la table, insérez-y le socle en plastique central puis placez la pagode dessus. Posez le fleuron au sommet. **Chaque joueur s'assoit en face d'un côté de la pagode (un joueur par côté).** Repérez le côté avec 3 ressources au rez-de-jardin et faites pivoter les étages supérieurs de manière à ce qu'un même côté affiche 3 ressources au rez-de-jardin, 2 au 1^{er} étage, 1 au 2^e étage et 0 au 3^e étage (voir l'exemple donné page précédente, sur la partie droite de la pagode).
- B** Placez le plateau de score à proximité de la pagode.
- C** Prenez 1 tuile Planification et les 4 marqueurs de score à votre couleur.
- D** Placez un marqueur de score de votre couleur sur la case [3] de chaque piste divine.

- E** Mélangez les cartes côté Paysage et distribuez-en 5 à chaque joueur. Chaque joueur tient ses cartes en main de manière à voir le côté Fondations, de telle sorte que les autres joueurs ne voient que le côté Paysage.
- F** Formez une pioche avec les cartes non distribuées, côté Paysage visible. Piochez les 3 premières cartes et révélez-les côté Fondations à proximité de la pioche.
- G** Formez 4 piles de ressources distinctes (bois, eau, pierre et plantes). Placez ces ressources aux quatre coins de la pagode
- H** Séparez les tuiles Bonus par type et placez-les en 3 piles à côté du plateau de score. Les deux piles de tuiles numérotées doivent être organisées par ordre décroissant (la plus haute valeur en haut).
- I** Le joueur qui a visité une pagode le plus récemment commence la partie. Son voisin de droite est le dernier joueur (ceci aura son importance à la fin du jeu).

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. À votre tour, vous devez faire 3 actions.

Pour faire une action, vous devez jouer ou défausser une carte de votre main. Vous pouvez choisir parmi les 4 actions suivantes et faire plusieurs fois la même action.

1. Poser des fondations

Vous pouvez jouer 1 carte de votre main dans votre jardin, côté Fondations visible. Cette carte est alors active et peut maintenant recevoir des ressources pour devenir une carte Paysage.

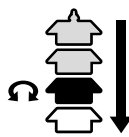
Règles supplémentaires pour l'action Poser des fondations

- La position et la couleur d'une carte Fondations (voir figure 1) vous indiquent si vous pouvez la jouer ou non.
- Vous n'êtes pas obligé de poser la carte Fondations au début (tout à gauche) de votre panorama pour commencer ; il est tout à fait possible de débuter un panorama en plein milieu.
- Vous ne pouvez pas poser une carte dont la position est déjà prise dans le même panorama (par exemple, si vous avez posé une carte orange en première position, vous ne pouvez pas reposer une carte orange qui viendrait en première position).
- Vous pouvez poser une carte même si elle ne se connecte pas à une carte déjà posée dans ce panorama (par exemple, vous pouvez poser une carte en première position puis une autre en troisième position, même si la deuxième n'est pas encore là).
- Vous pouvez avoir jusqu'à 3 cartes actives en même temps dans votre jardin
- Vous ne pouvez faire qu'un seul panorama de chaque couleur dans votre jardin.

2. Pivoter et collecter

Défaussez une carte marquée d'un symbole Pagode pour faire pivoter la pagode et collecter des ressources.

Lors de cette action, faites pivoter l'étage indiqué par la carte (et tous les étages supérieurs avec). Vous recevez les ressources données par le côté de la pagode qui vous fait face à l'issue de cette rotation. La flèche indiquée sur votre carte indique si vous devez collecter les ressources de haut en bas ou de bas en haut. Placez les ressources collectées sur votre tuile Planification.



Règles supplémentaires pour l'action Pivoter & Collecter

- Vous devez faire pivoter les étages de la pagode de 90°, dans une même direction, avant de collecter les ressources.
- Chaque case de votre tuile Planification peut accueillir une ressource. Si vous dépassez votre capacité de stockage, l'excédent est perdu.

- Une fois que la pagode a pivoté, vous ne pouvez pas choisir quelles ressources vous collectez : vous devez respecter l'ordre indiqué par la flèche. La collecte cesse lorsque votre tuile Planification est remplie ou lorsque vous avez récupéré toutes les ressources indiquées par le côté de la pagode qui vous fait face.

3. Gagner un joker

Défaussez une carte marquée d'un symbole Joker pour collecter une ressource de votre choix.

Lors de cette action, prenez n'importe quelle ressource de la réserve et placez-la directement sur une de vos cartes Fondations actives ou sur une case vide de votre tuile Planification.



4. Déplacer des ressources

Défaussez n'importe quelle carte pour déplacer des ressources (le symbole Charrette présent sur toutes les cartes vous rappelle cette option).

Lors de cette action (et uniquement celle-ci) vous pouvez librement déplacer autant de ressources que vous voulez comme suit :



- de votre tuile Planification vers une ou des cartes Fondations actives de votre jardin ;
- d'une carte Fondations active à une autre (les deux doivent être dans votre jardin) ;
- de votre tuile Planification à la réserve (c'est le seul moyen de défausser des ressources non désirées).

Figure 1. le côté Fondations d'une carte

Symbole divin

(voir page 4)

Lorsque cette carte est complétée, avancez votre marqueur sur la piste divine (ici, rouge).

Symbole Charrette

(voir Déplacer des ressources)

Cette carte peut être défaussée pour faire l'action Déplacer des ressources.

Couleur et position dans le panorama (voir Poser des fondations)

Cette carte vient en 3^e position dans le panorama orange (de 3 cartes).

Symbole Pagode (voir Pivoter et collecter)

Cette carte peut être défaussée pour faire pivoter la section supérieure de la pagode puis collecter les ressources de haut en bas.


Ressources nécessaires pour devenir une carte Paysage

Si vous posez cette carte dans votre jardin comme une carte Fondations active, il vous faudra ensuite y placer 1 pierre et 1 eau pour la compléter et en faire une carte Paysage.

Cartes Paysage et récompenses

Si, après une action **Gagner un joker** ou **Déplacer des ressources**, ou après avoir récupéré une **tuile Bonus Gagner des jokers**, vous parvenez à compléter une carte Fondations active en y plaçant les ressources demandées, retournez cette carte sur son côté Paysage et remettez les ressources à la réserve. En récompense, avancez votre marqueur de score d'une case sur la piste divine correspondant au symbole divin indiqué sur la carte (en haut à gauche). **Gagnez également à nouveau les récompenses de toute carte Paysage déjà complétée dans ce même panorama.**

Règles supplémentaires pour les cartes Paysage et récompenses

- Si une carte Paysage est marquée d'un symbole multicolore , choisissez la piste divine sur laquelle vous avancez. **Vous pouvez faire ce choix à chaque fois que vous obtenez cette récompense.**
- Si votre marqueur de score est sur la dernière case d'une piste divine et que vous devez encore avancer dessus, laissez votre marqueur en place, mais reculez d'une case tous les autres marqueurs de la piste.
- Si un marqueur de score se situe sur la première case d'une piste divine et doit reculer (voir point précédent), alors il disparaît de la piste ! Ce joueur ne peut plus gagner de récompense dans cette couleur, mais peut toujours compléter des cartes Paysage de cette couleur s'il le souhaite.
- Si vous complétez plusieurs cartes Paysage dans le même tour, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous touchez les récompenses.

Exemple de panorama terminé



Pour terminer ce panorama de 3 cartes, il ne vous manquait que la carte orange en première position. À présent, vous touchez les récompenses associées à cette carte (avancer d'une case sur la piste divine violette) ainsi qu'aux deux autres cartes précédemment complétées (avancer d'une case sur la piste rouge et sur la piste violette). Terminer un panorama complet vous offre aussi une récompense d'une tuile Bonus.

Jardins d'Orient est le vainqueur du Korea Boardgames Design Contest 2018
 Développement : Korea Boardgames Dev. Dept.
 Jardins d'Orient est publié en anglais par Korea Boardgames Co., Ltd. sous licence de son auteur Martin Doležal.
 Copyright © 2020 Korea Boardgames Co., Ltd. Tous droits réservés.



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement ! Données et adresse à conserver. 10-2020



KOREA BOARDGAMES
 10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon
 Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
 Tel: +82-31-965-7455
 Fax: +82-31-965-7466
 www.koreaboardgames.com
 www.facebook.com/kgpublishing



Adaptation et distribution françaises :
 Gigamic
 ZAL Les Garennes
 F62930 WIMEREUX
 www.gigamic.com

Tuiles Bonus

Si vous terminez une série complète (en d'autres termes, si vous terminez un panorama), récupérez la tuile du sommet de l'une des trois piles de tuiles Bonus. **Vous n'avez pas le droit d'avoir deux tuiles du même type.** Les trois types de tuiles Bonus sont :



Extension de tuile Planification

Vous gagnez un emplacement de ressources supplémentaires à ajouter à votre tuile Planification. Placez la tuile Bonus à côté de votre tuile Planification. Vous pouvez maintenant collecter jusqu'à 5 ressources pour le reste de la partie.



Gagner des jokers

Lorsque vous récupérez cette tuile, prenez le nombre de ressources indiqué sur la tuile dans la réserve (ici, 4 ressources de votre choix) et placez-les sur vos cartes Fondations actives et/ou votre tuile Planification. Retournez ensuite la tuile Bonus face cachée ; elle ne peut plus être utilisée.



Points supplémentaires

Cette tuile vaut autant de points qu'indiqué (ici, 4 points).

Fin d'un tour

Une fois que vous avez fait vos 3 actions, remontez votre main à 5 cartes en piochant vos cartes une par une, soit depuis les cartes proposées face visible, soit directement au sommet de la pioche.

Une fois que vous avez terminé de piocher vos cartes, reconstituez les cartes proposées face visible si nécessaire, de manière à ce qu'il y en ait toujours 3. Si la pioche vient à s'épuiser, remélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Fin du jeu et Décompte final

La fin du jeu se déclenche lorsqu'un joueur termine un certain nombre de cartes Paysage dans son jardin, en fonction du nombre de joueurs :

- 4 joueurs : 8 cartes Paysage complétées
- 3 joueurs : 9 cartes Paysage complétées
- 2 joueurs : 10 cartes Paysage complétées

Dès que cette condition est remplie, la fin du jeu se déclenche. Si c'est le dernier joueur qui a provoqué la fin du jeu, la partie s'arrête immédiatement après son tour. Sinon, continuez de jouer jusqu'à ce que le dernier joueur termine son tour, de telle sorte que tous les joueurs aient le même nombre de tours. Ensuite, passez au décompte final.

Calculez votre score en faisant la somme des points des pistes divines et des points supplémentaires accordés par vos tuiles Bonus, le cas échéant. Le joueur qui obtient le score le plus élevé l'emporte. Départagez les égalités comme suit : plus grand nombre de cartes Paysage complétées, puis plus grand panorama terminé.

Auteur : Martin Doležal | Illustrations esp: Rachance | Histoire : Sung-il Kiim | Conception graphique : Sunju Choi
 Chef de projet : Leon Scheuber | Traduction : Antoine Prono (Transludis)