

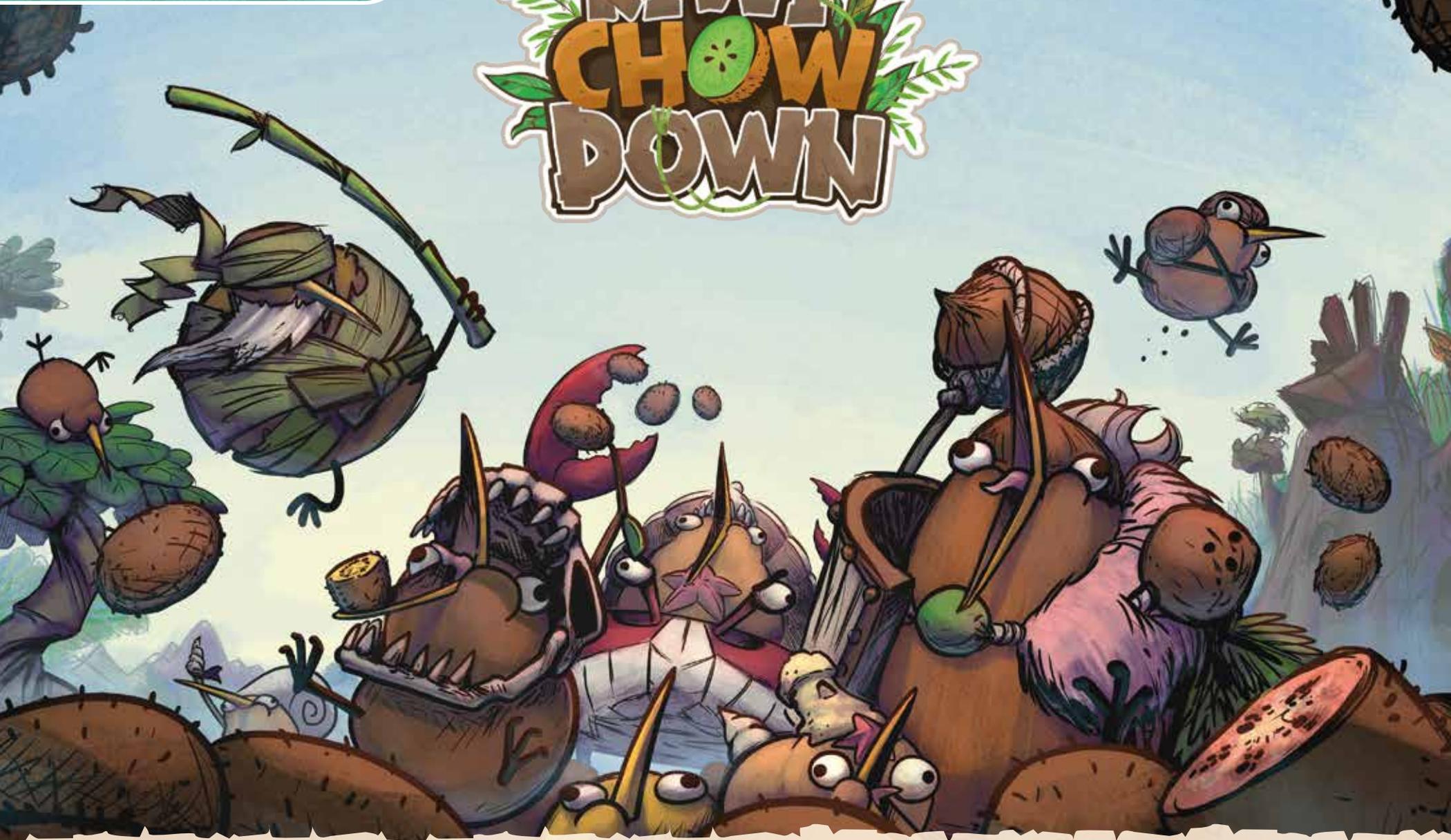


1-4

14+

60-90

KIWI CHOW DOWN



Sur une toute petite île, des clans de Kiwis voraces se ruent vers les meilleurs spots à Fruits et malheur à tout ce qui se trouve sur leur chemin !

Les saisons y sont rythmées par la récolte des Fruits ce qui marque le début de la compétition :

Faites progresser votre clan, Construisez des Nids et augmentez la taille de votre Kiwi en dévorant le plus de Fruits possible. Après quatre saisons, le clan qui contrôlera le plus de territoires se réglera du butin !

Création

Conception du jeu : Pepe Macha

Illustrations : Gnomosapiens (Iván Escalante)

Sculptures : Heriberto Valle

Rédaction des règles : Vincent Salzillo

Conception graphique : Detestable Games

Version française

Traduction : Emilie Pedrada

Relecture : Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo

Mise en page : Anthony Pedrada

Operations

Supervision des produits : William Burgos

Supervision des opérations : Pamela Forzán

Direction marketing : Caroline Pritchard-Law

Conception graphique : Alina Carrillo, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

Rédaction : Bernardo Álvarez, J.C. Álvarez

Services de production : Alejandro Reyes Varela, Mitzi Díaz.

Merci à nos 1 830 backers Kickstarter !



DRACO
STUDIOS



Gnomosapiens



CONTENU



Tuiles Îles



Plateau Saison
recto verso



Nids Ordre
du Tour



Sac Rose contenant
56 compteurs Fruit
(14 rouges, 14 verts,
14 jaunes, 14 bleus)



Sac Marron
contenant 56
marqueurs Domaine
(14 Fleur, 14 Herbe,
14 Montagne, 14
Sable)



Marqueur Premier
Joueur



Marqueur Saison



Cartes Saison



Cartes de
Référence



Figurines de Leader
Kiwi.



Cartes de Leader



Points de Victoire



Pour chacun des quatre Clans :

1 Plateau de Clan recto verso, 9 cartes Action
(2 Déplacer, 2 Construire, 2 Nourrir, 3 Jokers),
20 jetons Kiwi et 6 jetons Nids (2 Arbres, 2 Tours,
2 Grottes).



Pour le mode Solo :
Un marqueur de
mode Solo,
Cartes Solo

* Les formes et
couleurs peuvent
différer

MISE EN PLACE DU JEU

1 - Créez l'île en utilisant une tuile île (n'importe laquelle) pour chaque joueur comme indiqué ci-dessous :



2 - Remplissez le sac Rose avec tous les compteurs Fruit et le sac Marron avec tous les marqueurs Domaine.

3 - Le dernier joueur à avoir mangé un fruit sera le Premier Joueur.

Le marqueur Premier Joueur lui revient. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

4 - Distribuez à chaque joueur :

- 1 Figurine de Leader Kiwi et les cartes correspondantes. Le joueur choisit une de ces cartes, puis remet les cartes restantes dans la boîte.
- 1 Deck de Clan (9 cartes Action), 1 Plateau de Clan (utiliser le côté « A »), 6 jetons Nids et 20 jetons Kiwi correspondants à leur Clan.
- 1 Nid Ordre du Tour : Le Premier Joueur prend le Nid n°1, le joueur suivant dans l'ordre du tour prend le Nid n°2 et ainsi de suite.



5 - Chaque joueur prend le nombre de compteurs Fruit et de marqueurs Domaine indiqués sur son Nid Ordre du Tour. Vous devez garder vos marqueurs Domaine face cachée à côté du Plateau de Clan. Ensuite, placez 8 jetons Kiwi et les 6 jetons Nids sur les emplacements correspondants de votre Plateau de Clan.

Placez également votre carte de Leader sur son emplacement à gauche de votre Plateau de Clan.

6 - Pour vos premières parties, utilisez la configuration présentée dans l'image à droite de cette page, en fonction du nombre de joueurs.

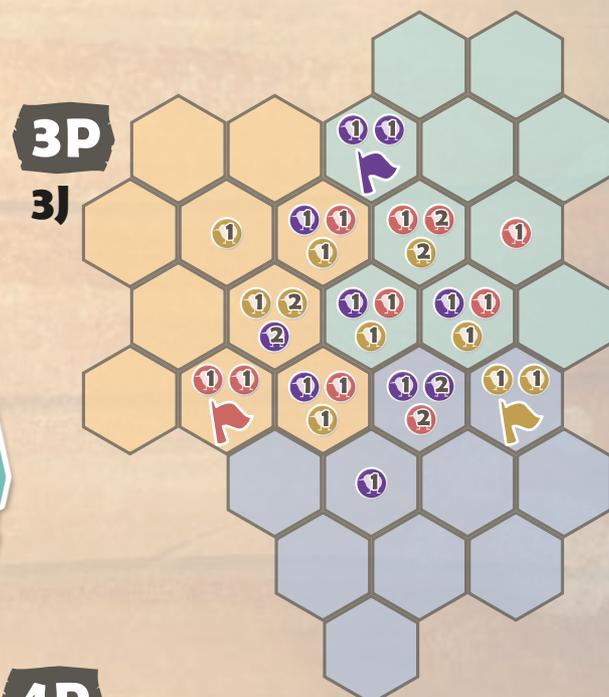
Une fois que vous êtes à l'aise avec le jeu, vous pouvez le mettre en place de la manière suivante, en respectant chaque étape dans l'ordre du tour :

- Placez votre Leader avec deux Kiwis taille 1 sur un hexagone vide.
- Placez un Kiwi taille 1 sur un hexagone où vous n'avez pas de jetons Kiwi. Continuez à placer un Kiwi taille 1 dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient 10 Kiwis taille 1 sur l'Île.
- Enfin, placez deux de vos jetons Kiwi sur deux Kiwis taille 1 différents que vous contrôlez. Ils deviennent des Kiwis taille 2.

7 - Placez le Plateau Saison à proximité de l'Île, utilisez le côté avec quatre icônes en haut. Mélangez les cartes Saison et placez quatre d'entre elles face visible sur ce Plateau.

Le reste ne sera pas utilisé durant cette partie.

8 - Chaque joueur mélange ses cartes Action et en tire 3 pour constituer sa main de départ.



COMMENT JOUER

Objectif

Les joueurs vont essayer de gagner le plus de Points de Victoire en revendiquant des hexagones de l'Île comme étant des Domaines appartenant à leur clan. Pour ce faire, ils devront établir une Domination sur les autres clans dans plusieurs hexagones (voir «Domination» à la page suivante). Les Points de Victoire peuvent également être obtenus en Construisant des Nids et en concourant pour des objectifs saisonniers.

Saisons de jeu

Chaque partie comporte quatre "Saisons" (tours). Chaque Saison comprend les phases suivantes :

- 1 - Changement de Saison
- 2 - Actions
- 3 - Résolution des cartes Saison
- 4 - Marquage des Domaines



Réserve de Joueur

Vous avez une Réserve de Joueur, composée de Fruits, de marqueurs Domaine et de Kiwis qui ont été Poussés hors du plateau ou qui ont explosé. Lorsque vous devez placer un Kiwi sur l'Île et que vous n'avez pas de jeton Kiwi sur votre Plateau de Clan, vous devez prendre le Kiwi dans votre Réserve.

1 - Changement de Saison

- Retournez votre nid *Ordre du Tour* côté numéroté visible.

Deuxième, troisième et quatrième Changements de Saison

- Passez le marqueur *Premier Joueur* au joueur suivant.
- Tous les joueurs défaussent les cartes Action utilisées de leur Plateau de Clan.
- Si vous avez utilisé la capacité de votre Leader Kiwi, retournez sa carte.
- Dans l'ordre du tour, chaque joueur gagne tous les avantages des Nids découverts sur son Plateau de Clan. Chaque joueur choisit l'ordre dans lequel il reçoit ces avantages.

2 - Actions

Dans l'ordre du tour, jouez une carte de votre main et placez-la face visible à l'emplacement prévu en haut de votre Plateau de Clan. Résolez l'Action (ou les Actions) indiquée(s) sur la carte (de manière générale Déplacer, Construire ou Nourrir). Ensuite, piochez une nouvelle carte dans votre deck (vous devez toujours avoir 3 cartes en main, sauf si vous jouez avec l'extension Pouvoir). Puis c'est au joueur suivant. Répétez l'opération jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 3 cartes et les ait placées aux emplacements correspondants de leur Plateau de Clan.

3 - Résolution des cartes Saison

Une fois la phase d'Actions terminée, consultez l'Objectif de la carte Saison du tour en cours (Voir le guide des cartes Saison à la page 11). Le joueur qui bat tous les autres joueurs dans les conditions indiquées en haut de la carte obtient l'avantage figurant sur le côté gauche de la carte. Dans l'ordre du tour, tous les autres joueurs reçoivent l'avantage figurant sur le côté droit.

Défaussez ensuite la carte Saison. Remarque : Si l'avantage indiqué sur la carte est un Point de Victoire, le joueur qui a battu tous les autres joueurs garde la carte comme rappel pour la Fin de Partie.

En cas d'égalité : les joueurs ex aequo gagnent obligatoirement l'avantage indiqué à droite de la carte et les autres joueurs ne gagnent AUCUN avantage.

Payer le Fruit

Remettez les compteurs Fruit dans le sac Rose. Vous pouvez choisir de payer avec vos marqueurs Domaine disponibles comme s'il s'agissait de Fruits de n'importe quel type. Remettez ensuite le(s) marqueur(s) Domaine(s) dans le sac Marron.

Placing Kiwi tokens

Lorsque vous devez placer un jeton Kiwi sur l'Île, prenez le jeton situé le plus à gauche de votre Plateau de Clan et placez-le sur un des hexagones contenant déjà un de vos Kiwis.



Si vous devez placer un jeton Kiwi pour une raison quelconque et que vous n'avez pas de jeton sur votre Plateau de Clan ou dans votre Réserve, vous pouvez prendre un de vos jetons Kiwi face visible n'importe où sur l'Île (vous pouvez même réduire la taille d'un Kiwi si vous le souhaitez... il a peut-être suivi un régime !). Notez que c'est le SEUL moment où vous pouvez retirer arbitrairement un jeton de l'Île.



4 - Marquage de Domaine

Pendant cette phase, chaque joueur place un marqueur Domaine sur l'Île, dans l'ordre du tour.

Pour placer un marqueur, vous devez :

- 1 - Choisir un hexagone que vous Dominez ne contenant pas de marqueur Domaine.
- 2 - Avoir au moins un marqueur Domaine disponible dans votre Réserve de Joueur avec un symbole correspondant à celui de l'hexagone choisi.
- 3 - Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez placer le marqueur Domaine inutilisé sur l'hexagone choisi.
- 4 - Prenez un de vos jeton Kiwi où bon vous semble, que ce soit sur votre Plateau de Clan, dans votre Réserve ou un déjà présent sur l'Île, et placez-le à l'envers sur le marqueur.

Ce jeton ne compte plus comme un Kiwi et ne peut être ni Poussé ni retiré du jeu.

Lors de cette phase, si vous prenez le jeton Kiwi sur votre Plateau de Clan, vous ne recevrez pas l'avantage révélé (s'il y en a un). Quand cela est possible, prenez-le plutôt dans votre Réserve de Joueur !

Chaque hexagone ne peut contenir qu'un seul marqueur Domaine, vous devez donc vous assurer de choisir stratégiquement l'hexagone dont vous avez besoin pendant cette phase.

N'oubliez pas de conserver votre réserve de marqueurs Domaine face cachée jusqu'à ce qu'elle soit placée sur l'Île.

Pendant les trois premières Saisons, les joueurs ne peuvent placer qu'un seul marqueur Domaine pendant leur tour. Au cours de la quatrième Saison, ils peuvent placer autant de marqueurs inutilisés que possible.



DOMINATION

Le joueur possédant le plus grand nombre de jetons Kiwi sur un hexagone y établit sa Domination.

En cas d'égalité du nombre de jetons Kiwi, personne n'obtient la Domination dans cet hexagone.

Avoir la Domination est une nécessité pour la Construction et le marquage de Domaine.

Valeur des jetons Kiwi pour établir la Domination :

- Chaque Kiwi (quelle que soit sa taille) équivaut à un nombre égal à sa taille.
- Le Leader Kiwi vaut 3 jetons Kiwi.
- Chaque jeton Nid Tour de Contrôle vaut 2 jetons Kiwi.



Exemple de Domination

Sur cet hexagone Montagne :

Les Violets Dominent avec 6 jetons Kiwi (deux Kiwis taille 1, un Kiwi taille 2 et un jeton Nid Tour de Contrôle qui vaut 2 jetons Kiwi).

- Les Rouges ont 5 jetons Kiwi (deux Kiwis taille 1 et un Leader Kiwi qui vaut 3 jetons Kiwi).
- Les Jaunes ont 2 jetons Kiwi (un Kiwi taille 2).
- Les Verts ont 1 jeton Kiwi (un Kiwi taille 1).

Si vous devez prendre un marqueur Domaine mais que le sac est vide, vous ne pouvez pas le prendre.

CARTES ACTION

Après avoir résolu l'Action ou les Actions de la carte choisie, vous devez piocher une nouvelle carte dans votre deck (vous avez donc toujours 3 cartes en main). Si vous devez piocher une carte et que votre deck est vide, retournez votre défausse face cachée et mélangez-la : ce sera votre nouveau deck.

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas jouer une carte Action, vous pouvez jouer une de vos cartes Action face cachée ; cette carte n'a aucun effet. En contrepartie, vous pouvez prendre un compteur Fruit du sac Rose.

Votre deck de Clan comporte quatre types de cartes, répartis comme suit :
2 cartes Déplacer 2 cartes Nourrir 2 cartes Construire



Jouer une carte Nourrir

Choisissez le Kiwi que vous souhaitez Nourrir sur l'Île. Vous pouvez Nourrir un Kiwi d'un Clan adverse ou de votre propre Clan. Vous ne pouvez pas Nourrir un Leader.

1. Payez des Fruits de couleurs différentes en quantité équivalente à la prochaine taille du Kiwi (2 Fruits pour un Kiwi taille 2, 3 Fruits pour un Kiwi taille 3, 4 Fruits pour faire exploser un Kiwi taille 3).
2. Le propriétaire du Kiwi ainsi Nourri prend un jeton Kiwi sur son Plateau de Clan (ou dans sa Réserve ou sur l'Île s'il n'a plus de jetons sur son Plateau de Clan) et le place sur le Kiwi Nourri.
3. Celui qui a joué la carte Nourrir prend dans le sac Marron : 1 marqueur Domaine s'il a.



Feeding one Kiwi of your own gives you 1 Domain marker.



Feeding an opponent's Kiwi gives you 2 Domain markers.



4. Il y a une limite à la croissance des Kiwis : si un Kiwi taille 3 est Nourri, il explose ! (Vous ne NE PLACEZ PAS de quatrième jeton Kiwi) Son joueur doit récupérer ces jetons et les placer dans sa Réserve de Joueur. Le joueur qui a provoqué l'explosion Pousse TOUS les Kiwis présents sur cet hexagone.

La taille affecte l'établissement de votre Domination.

Un Kiwi vaut autant de jetons que sa taille.



Exemple de mouvement :

1 - Juanito (violet) joue une carte Déplacer tandis que l'Île se présente ainsi.



2 - Pour son premier mouvement, Juanito, Déplace son Kiwi taille 3 vers un hexagone adjacent.



3 - Se faisant, il Pousse deux Kiwis plus petits hors de cet hexagone : son propre Kiwi taille 2 et le Kiwi vert taille 2 qu'il envoie hors du plateau.



N'importe quelle
Action ou obtenez 4
Fruits



N'importe quelle
Action ou obtenez 1
Fruit et placez un Kiwi
taille 2



N'importe quelle
Action ou obtenez 2
Fruits et un marqueur
Domaine

3 Jokers



Jouer une carte Joker

Quand vous jouez cette carte, vous pouvez soit :

- La jouer comme n'importe quelle carte Action (Nourrir, Déplacer, Construire), ou
- Obtenir les avantages spécifiques indiqués sur la carte (voir la description des symboles en dernière page). Vous ne bénéficiez pas de ces avantages si vous jouez le Joker comme une carte Action. Vous gagnez deux Actions de Déplacement si vous la jouez comme une carte Déplacer.



Jouer une carte Déplacer

Une carte Déplacer vous permet d'effectuer au moins DEUX Actions Déplacer. Une Action Déplacer se définit comme suit :

- Déplacez un de vos Kiwis présents sur l'Île et qui ne l'a pas encore été vers un hexagone adjacent (y compris votre Leader).
- Utilisez la capacité de votre Leader (une seule fois par Saison puis retournez la carte une fois utilisée pour en garder la trace).

Vous DEVEZ jouer les deux Actions Déplacer gratuites lorsque vous jouez une carte Déplacer. Ensuite, vous pouvez payer deux Fruits, suivant n'importe quelle combinaison parmi les types de Fruits indiqués sur votre Plateau de Clan, pour bénéficier d'une Action Déplacer supplémentaire avec un jeton Kiwi qui n'a pas encore été Déplacé. Vous pouvez continuer à faire autant d'Actions Déplacer supplémentaires que vous pouvez en payer.

Remarque : vous ne pouvez pas Déplacer le même Kiwi deux fois dans le même tour. Vous ne pouvez pas Déplacer votre Leader et utiliser sa capacité au cours du même tour.



Pousser un Kiwi

When you take the Feed action, it causes Kiwi to increase their size which allows them to push others when they move. Note that feeding Kiwi has no immediate effect on other Kiwi in their hex unless it causes an explosion.

Quand un de vos Kiwis termine son Déplacement, vous pouvez choisir de Pousser deux Kiwis plus petits (y compris les vôtres) de l'hexagone où vous arrivez vers n'importe quel hexagone adjacent de votre choix. Pousser n'est pas Déplacer, de ce fait Pousser un autre Kiwi ne compte pas comme un Déplacement. Un Kiwi Poussé ne Pousse pas un autre Kiwi à son tour.

Les Kiwis peuvent être Poussés hors de l'Île. Si cela arrive, retirez-les de l'Île et placez-les dans la Réserve de Joueur de leur propriétaire.



4 - Pour son second mouvement, Juanito Déplace son Kiwi taille 2 d'un hexagone.



5 - Il pousse son propre Kiwi violet taille 1 vers un hexagone et le Kiwi jaune taille 1 vers un autre hexagone.



6 - Voilà comment se présente le plateau maintenant.



Jouer une carte Construire

1. Choisissez un hexagone sans Nid où vous avez au moins 2 jetons Kiwi et que vous Dominez (voir page 5).
2. Choisissez le type de Nid que vous souhaitez placer (Arbre, Tour de Contrôle ou Grotte) depuis votre Plateau de Clan, et payez son coût en Fruit : 2 Fruits identiques pour un Nid de rang 1, 3 Fruits identiques pour un Nid de rang 2. Vous ne pouvez pas Construire un Nid de rang 2 avant d'avoir Construit le Nid du même type de rang 1.
3. Placez le Nid sur l'hexagone que vous avez choisi.
4. Vous gagnez immédiatement l'avantage figurant dans le coin supérieur droit du Nid révélé (voir la description des symboles à la dernière page).
5. Désormais, pendant la phase de Changement de Saison, vous bénéficiez de l'avantage indiqué dans le coin inférieur gauche du Nid révélé (voir la description des symboles à la dernière page).

Nest Benefits



Arbre

Au placement:
Obtenez 1 Fruit

Au Changement de
Saison :
Obtenez 2 Fruits

Arbre
(rang deux)
Au placement :
Obtenez 2 Fruits et
placez 1 Kiwi taille 1

Au Changement de
Saison :
Obtenez 3 Fruits



Tour de Contrôle

Au placement:
Obtenez 1 Action
Déplacer

Au Changement de
Saison :
Augmentez d'une
taille n'importe lequel
de vos Kiwis

Tour de Contrôle
(rang deux)
Au placement :
Obtenez 1 marqueur
Domaine

Au Changement de
Saison :
Obtenez 1 marqueur
Domaine



Grotte

Au placement :
Placez 1 Kiwi taille 1

Au Changement de
Saison :
Obtenez 1 Fruit et
placez 1 Kiwi taille 1

Grotte
(rang deux)
Au placement:
Placez deux Kiwis
taille 1

Au Changement de
Saison :
Placez deux Kiwis
taille 1



Nid Ordre du Tour

Ce Nid indique seulement les ressources de départ et l'ordre du tour. Vous ne recevrez pas les ressources aux Changements de Saison.



Rappel : Chaque Nid Tour de Contrôle vaut 2 Kiwis taille 1 dans cet hexagone.



Chaque Nid de rang 2 que vous Construisez rapporte 1 Point de Victoire.

PLATEAU DE CLAN

1. Emplacement pour vos cartes Action jouées
2. Ligne des jetons Kiwi (voir plus bas)
3. Emplacement pour votre carte Leader
4. Ressources maximum des joueurs :
3 cartes Action en main.

Les joueurs peuvent avoir au maximum 10 Fruits. Si à un moment durant son tour un joueur en a plus, il doit choisir ceux qu'il souhaite garder et se défausser des Fruits excédents dans le sac Rose afin d'en avoir exactement 10.

Chaque fois que vous effectuez une des Actions suivantes :

5. **Action Déplacer.** La quantité et le type de Fruit que vous devez payer dans les différentes combinaisons (dans ce cas 2 jaunes ou 2 verts ou 1 jaune et un vert) pour obtenir une Action Déplacer supplémentaire. (voir « Jouer une carte Action » à la page 7).
6. **Action Nourrir.** La somme des Fruits de différentes couleurs que vous devez payer pour accomplir l'Action Nourrir. Et le rappel des marqueurs Domaine à prendre si vous Nourrissez votre Kiwi ou celui d'un adversaire.
7. **Action Construire.** Cette zone vous rappelle ce qui est nécessaire pour Construire un Nid (voir « Jouer une carte Construire » à la page 8)
 - a. Avantage des Nids au placement
 - b. Avantage des Nids lors de la phase de Changement de Saison



Ligne des jetons Kiwi

En commençant par le troisième emplacement de jeton sur le Plateau de Clan, les icônes révélées de la ligne des jetons Kiwi donnent un avantage immédiat (sauf pendant la phase de Changement de Saison). Après avoir correctement placé le Kiwi, le joueur qui vient de révéler une icône sur la ligne des jetons Kiwi obtient l'avantage qui y est indiqué (voir « Description » en dernière page). Chaque avantage ne peut être perçu qu'une fois par partie (on ne replace jamais de jeton Kiwis sur ces emplacements). Les jetons Kiwi retirés de l'Île sont placés dans la Réserve de Joueur. Si un de vos Kiwis taille 3 est Nourri, vous NE RETIREZ PAS un jeton Kiwi de votre Plateau de Clan, donc vous ne révélez pas d'emplacement sur la ligne des jetons Kiwi.

Asymmetric Flocks

Les joueurs aguerris à la recherche d'une nouvelle expérience de jeu peuvent retourner les Plateaux de Clan sur la face "B" et utiliser les Clans Asymétriques. Les avantages de la piste des jetons Kiwi de chaque Plateau de Clan varient, ainsi que les prérequis et les pouvoirs uniques.

L'icône en haut à gauche indique le moment où les pouvoirs uniques peuvent être activés. Les ressources nécessaires à payer sont indiquées en haut à droite. Les icônes en bas sont un rappel des pouvoirs uniques.



Clan Rouge

Lors de la phase de marquage de Domaine des trois premiers tours, vous pouvez payer 1 Fruit pour placer un second marqueur Domaine. Vous avez toujours besoin de la Domination dans les deux hexagones et leur type doit correspondre à celui des marqueurs Domaine.



Clan Vert

Chaque fois que vous recevez un nombre de marqueur Domaine, prenez-en un supplémentaire, choisissez ensuite un de vos marqueurs Domaine dans votre Réserve de Joueur et remettez-le dans le sac Marron.



Clan Violet

Chaque fois que vous obtenez des avantages de vos Nids du Plateau de Clan (placement immédiat ou au Changement de Saison), obtenez cet avantage deux fois. Ceci exclut les Points de Victoire des Nids.



Clan Jaune

Chaque fois que vous jouez ou obtenez un nombre d'Actions Déplacer, vous en obtenez une supplémentaire. Votre Kiwi peut Pousser un autre Kiwi de même taille.

LEADER DE CLAN

Le Leader Kiwi est le Kiwi le plus fort de votre Clan. Il est représenté par une carte et sa figurine assortie, il équivaut à un Kiwi taille 3 pour les Déplacements et vaut 3 jetons Kiwi pour la Domination, les Actions Construire et pour les objectifs des cartes Saison. Une fois par Saison, vous pouvez activer la capacité spéciale de votre Leader, (décrite sur sa carte) comme une Action Déplacer. Retournez la carte Leader après l'avoir utilisée.

Capacité de Leader Kiwi

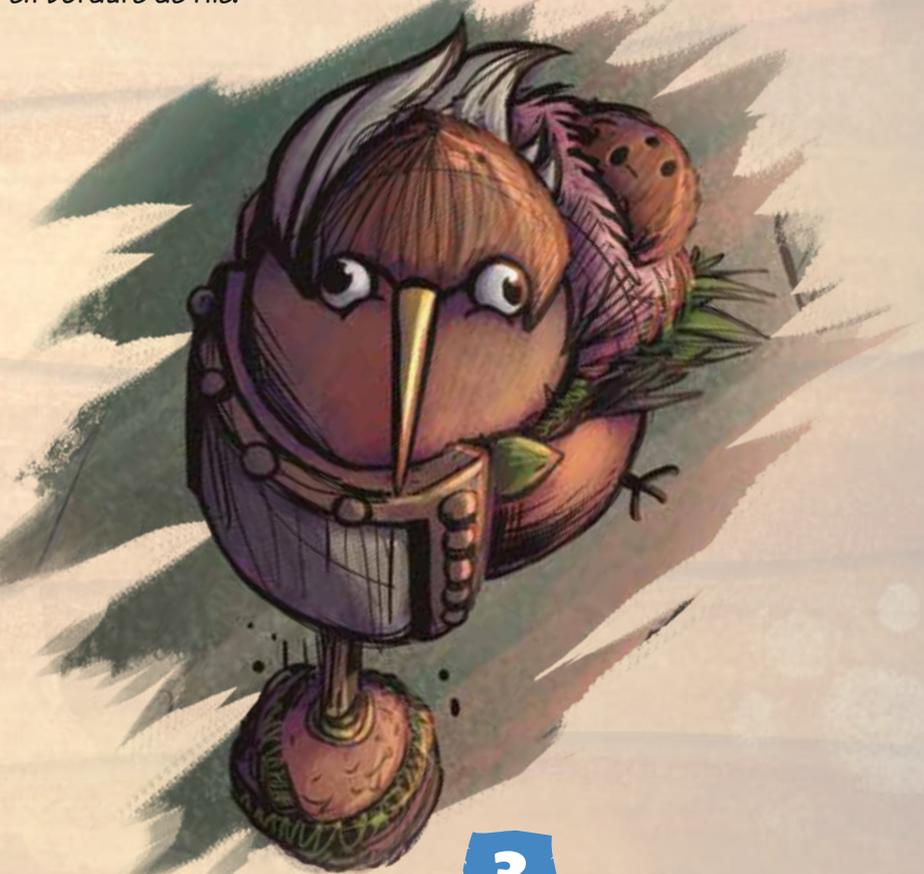
Lorsque vous activez la capacité de votre Leader, vous devez la résoudre tel qu'indiqué sur sa carte. Le Leader doit finir son Déplacement sur un hexagone différent de celui sur lequel il a été activé. Les capacités permettent de Pousser des Kiwis de n'importe quelle taille, y compris les autres Leaders (à moins que la capacité indique une taille spécifique). Chaque Kiwi ainsi Poussé devra atterrir sur un hexagone différent de celui où il se trouvait.

Un exemple de la capacité de Chopan:

- 1 - Chopan se Déplace de 3 hexagones.
- 2 - Vous devez Pousser tous les Kiwis qui se trouvent entre l'hexagone de départ et celui d'arrivée.
- 3 - Nouvelle configuration du plateau après avoir joué la capacité de Chopan.

La figurine Leader ne peut pas être Nourrie.

Le Leader ne peut pas être retiré de l'Île. S'il est Poussé hors du plateau, celui qui l'a Poussé doit le placer sur un hexagone de son choix en bordure de l'Île.



1



2



3





GUIDE DES CARTES SAISON

Lorsque vous comptez le nombre de points de chaque joueur pour l'objectif de la carte Saison, n'oubliez pas que chaque Nid Tour de Contrôle vaut deux jetons Kiwi et que chaque Leader vaut un Kiwi taille 3 ou 3 jetons Kiwi.

Quand vous gagnez des Points de Victoires d'une carte Saison, gardez cette carte pour la Fin de la Partie.



Le plus de Kiwis taille 1.
Vainqueur - obtenez 1 marqueur Domaine et augmentez de 1 la taille de n'importe lequel de vos Kiwis.
Autres joueurs - placez 1 Kiwi taille 1.



Le plus de jetons Kiwi sur les hexagones Fleur.
Vainqueur - obtenez 1 marqueur Domaine.
Autres joueurs - aucun avantage.



Le plus de Nids sur l'Île.
Vainqueur - obtenez 1 Point de Victoire.
Autres joueurs - obtenez 1 marqueur Domaine



Le plus de Kiwi taille 2 sur l'Île.
Vainqueur - effectuez immédiatement une Action Construire (en payant le Fruit).
Autres joueurs - obtenez 2 Fruits.



Le plus de jetons Kiwi sur les hexagones Montagne.
Vainqueur - augmentez de 1 la taille de trois de vos Kiwis.
Autres joueurs - placez un Kiwi taille 1.



Le moins de jetons Kiwi sur les hexagones Montagne.
Vainqueur - placez 4 Kiwis taille 1.
Autres joueurs - obtenez 1 Fruit.



Le plus de Kiwi taille 3 sur l'Île.
Vainqueur - obtenez 1 Point de Victoire.
Autres joueurs - placez 1 Kiwi taille 1.



Le plus de jetons Kiwi sur les hexagones Herbe.
Vainqueur - obtenez 1 marqueur Domaine.
Autres joueurs - remettez 1 marqueur Domaine de votre Réserve de Joueur dans le.



Le moins de jetons Kiwi sur les hexagones Herbe.
Vainqueur - obtenez 1 marqueur Domaine et 1 Fruit.
Autres joueurs - obtenez 1 Fruit.



Le plus de jetons Kiwi (de tous les Clans) dans le même hexagone que votre Leader.
Vainqueur - effectuez immédiatement une Action Construire (en payant le Fruit).
Autres joueurs - obtenez 2 Fruits.



Le plus de jetons Kiwi sur les hexagones Sable.
Vainqueur - obtenez 1 Point de Victoire.
Autres joueurs - retirez 1 de vos Kiwis (de n'importe quelle taille) de l'Île.



Le moins de jetons Kiwi sur les hexagones Sable.
Vainqueur - obtenez 2 marqueurs Domaine.
Autres joueurs - augmentez de 1 la taille de n'importe lequel de vos Kiwis.



Le plus de jetons Kiwi dans un seul hexagone.
Vainqueur - obtenez 2 Points de Victoire.
Autres joueurs - obtenez 1 marqueur Domaine.



Le plus d'hexagones Dominés.
Vainqueur - obtenez 1 Point de Victoire.
Autres joueurs - obtenez 1 marqueur Domaine.



Le plus d'hexagones avec un seul de vos Kiwis de n'importe quelle taille.
Vainqueur - obtenez 2 marqueurs Domaine.
Autres joueurs - obtenez 2 Fruits.

FIN DE LA PARTIE

Durant la dernière phase de marquage de Domaine (quatrième tour), chaque joueur révèle tous les marqueurs Domaine de sa Réserve de Joueur et en place autant qu'il le peut sur le plateau.

Le jeu se termine après cette phase et les joueurs peuvent compter leurs Points de Victoire.

- Chaque marqueur Domaine sur le plateau vaut un Point de Victoire.
- Chaque Nid révélé (Construit) de rang 2 vaut un Point de Victoire.
- Des Points de Victoire supplémentaires PEUVENT être obtenus grâce à certaines cartes Saison.

En cas d'égalité, départagez dans cet ordre :
 Le plus de Kiwis taille 3 sur le plateau
 Le plus de Kiwis taille 2 sur le plateau
 Le plus de Kiwis taille 1 sur le plateau
 Le plus de marqueurs Domaine non utilisés

Exemple de comptage des points

Une partie à 3 joueurs avant la dernière phase de marquage de Domaine :



Clan Rouge
 3 Points de Victoire pour ses marqueurs Domaine sur l'Île.



Clan Vert
 2 Points de Victoire pour ses marqueurs Domaine sur l'Île.
 2 Points de Victoire pour ses Nids révélés de rang 2.

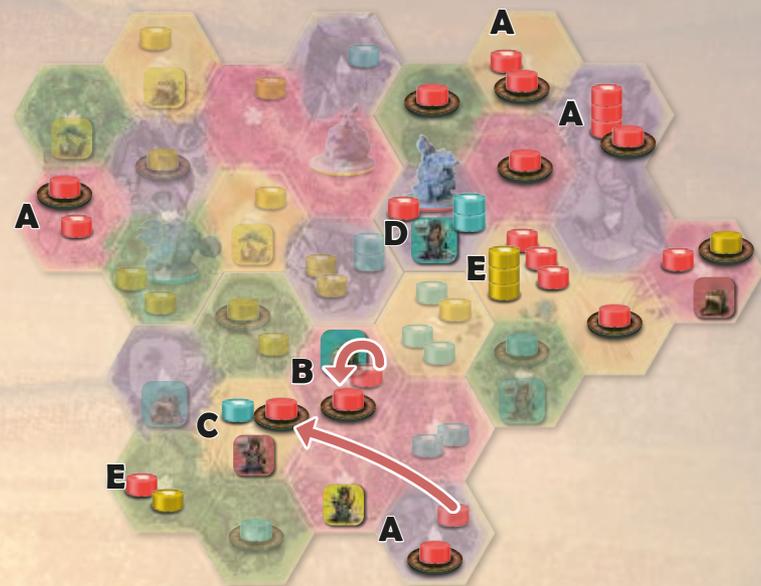


Clan Jaune
 3 Points de Victoire pour ses marqueurs Domaine sur l'Île.
 1 Point de Victoire pour ses Nids révélés de rang 2.
 1 Point de Victoire pour la carte Saison qu'il a conservée.



Clan Rouge – Le joueur peut placer 6 des 9 marqueurs Domaine qu'il détient, ce qui lui donne un score final de 9 points :

- Il est le seul joueur à posséder des Kiwis dans chaque hexagone A et B (à partir de B, le joueur n'a plus de jetons Kiwi disponibles dans sa Réserve et sur son Plateau de Clan, il utilise donc des Kiwis de l'Île pour continuer à marquer son domaine).
- Le Nid Tour de Contrôle sur l'hexagone C vaut 2 jetons Kiwi. Il bat ainsi le Clan Vert.
- Les Rouges et les Verts sont ex aequo dans l'hexagone D : 1 jeton rouge plus le Leader Rouge (qui vaut 3 jetons Kiwi) contre 2 jetons verts plus le Nid Tour de Contrôle vert (qui vaut 2 jetons Kiwi).
- Rouge et Jaune sont à égalité sur chaque hexagone E.



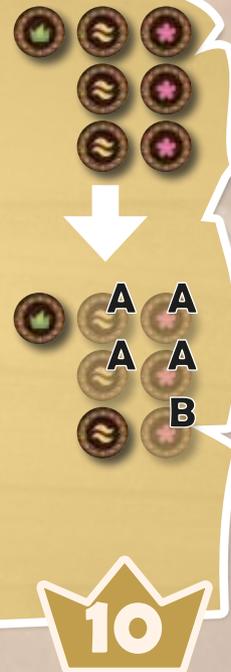
Clan Vert – Le joueur peut placer 3 des 4 marqueurs Domaine qu'il détient, ce qui lui donne un score final de 7 points :

- Il est le seul joueur à avoir un Kiwi sur l'hexagone A.
- Le Leader Vert vaut 3 jetons Kiwi sur l'hexagone B, donc il bat le Clan Jaune.
- Le Vert a 3 Kiwis sur l'hexagone C, donc il bat le Clan Jaune.
- Vert et Jaune sont ex aequo sur l'hexagone D.



Clan Jaune – Le joueur peut placer 5 de ses 7 marqueurs inutilisés, ce qui lui donne un score final de 10 points ce qui fait de lui le vainqueur :

- Il est le seul joueur à avoir un Kiwi sur chaque hexagone A.
- Le Nid Tour de Contrôle Jaune vaut 2 jetons Kiwi sur l'hexagone B (le joueur n'a plus de jetons Kiwi disponibles dans sa Réserve et sur son Plateau de Clan, il utilise donc des Kiwis de l'Île pour marquer cet hexagone).



MODE 1 JOUEUR

Mise en place

Vous allez jouer une partie à deux joueurs. Choisissez une couleur et une carte Leader aléatoire pour votre adversaire. Nous appellerons cet adversaire "Kiwibot".

1 - Mélangez les cartes Action de Kiwibot pour former son deck Action et mettez-en une de côté, face cachée.

2 - Mélangez les cartes Solo et prenez-en 4 au hasard. Remettez le reste dans la boîte. Disposez les 4 cartes Solo dans l'ordre croissant et placez le deck face visible près du Plateau de Clan de Kiwibot.

3 - Placez le marqueur de mode Solo (utilisez l'un ou l'autre côté) à côté de l'Île comme indiqué sur l'image.

4 - Kiwibot reçoit le marqueur Premier Joueur et le 1er Nid Ordre du Tour, il ne reçoit AUCUN Fruit au départ mais reçoit 2 marqueurs Domaine supplémentaires en plus de ceux indiqués sur le Nid Ordre du Tour.

5 - Mélangez les cartes Saison, puis placez deux cartes face cachée dans chaque emplacement de carte Saison. Remettez le reste dans la boîte.

Objectif

Avoir plus de Points de Victoire que Kiwibot à la fin de la partie.

Au début de chaque Changement de Saison, retournez les deux cartes correspondantes.

Lors de la résolution des objectifs des cartes Saison, vous êtes opposé à Kiwibot pour remporter chaque carte (Kiwibot remporte les égalités). Obtenez les avantages comme suit :

- Vous remportez les deux cartes Saison : choisissez une des deux cartes et obtenez l'avantage de gauche. Kiwibot obtient l'avantage de gauche de l'autre carte et il la défausse.
- Vous remportez seulement une carte Saison : obtenez l'avantage de gauche de la carte remportée, Kiwibot obtient l'avantage de gauche de l'autre carte et la garde à côté de son plateau.
- Vous perdez les deux : Kiwibot les garde toutes les deux à côté de son Plateau de Clan et obtient les deux avantages.

Les avantages de droite sont ignorés durant ce type de partie.

À la fin de la partie, Kiwibot ajoute un Point de Victoire pour chaque carte Saison se trouvant à côté de son Plateau de Clan et pour tous les 3 marqueurs Domaine non placés sur l'Île.

Comment fonctionnent les tours de Kiwibot?

1 - Révélez une carte Action du deck de Kiwibot sur le prochain emplacement disponible de son Plateau de Clan. Lorsque le deck est vide, mélangez toutes les cartes Action, mettez-en une de côté et formez un nouveau deck avec les autres.

2 - Consultez la carte Solo pour trouver l'Action de Kiwibot. Le type de la carte Action révélée indique la ligne et le numéro de l'emplacement du Plateau de Clan sur lequel elle a été jouée indique la colonne.

- Kiwibot se Nourrit et Construit sans payer le Fruit.
- Kiwibot obtient les avantages des Nids et de la ligne des jetons Kiwi comme d'habitude.
- Lorsque Kiwibot gagne des marqueurs Domaine, ajoutez-les à sa Réserve, face cachée (ce n'est pas grave si vous voyez accidentellement le marqueur lorsque vous le sortez du sac).
 - Quand Kiwibot gagne une Action bonus (généralement Déplacer ou Construire), résolvez la partie correspondante de la 3ème colonne.



Carte Solo

Après chaque phase de Marquage de Domaine, défaussez la première carte du deck des cartes Solo (consultez la signification des icônes à la page suivante).

Comment résoudre chaque cas des cartes Action :

➡ Déplacer - Déplacez chacun des Kiwis indiqués vers un hexagone adjacent en fonction de la carte solo.

Après chaque Déplacement, Poussez autant de Kiwis qu'indiqué (s'il y en a). Cette Action n'est résolue qu'une fois, même si la carte Action comporte 2 icônes de Déplacement

👉 Nourrir - Choisissez un Kiwi à Nourrir à l'aide du marqueur mode Solo.

Ensuite, Kiwibot reçoit les marqueurs Domaine correspondants. Si la taille indiquée n'est pas disponible, choisissez un Kiwi de la taille immédiatement inférieure.

👤 Construire - Placez le Nid disponible suivant du type indiqué (le cas échéant).

En utilisant le schéma de Kiwibot indiqué, placez-le dans un hexagone valide du plateau.

S'il n'y a pas d'hexagone valide sur lequel Construire ou aucun Nid de ce type disponible,

Kiwibot place un Kiwi taille 1 et gagne une Action de Déplacement bonus.

❓ Carte Joker - Cette carte se résout généralement comme les Actions précédentes.

Dans certains cas, Kiwibot place des jetons Kiwi.



Schéma de Kiwibot

En vous basant sur le marqueur de mode Solo et la carte Solo, utilisez l'hexagone avec le Leader indiqué (joueur ou Kiwibot) comme point de départ pour une Action de Kiwibot. Suivez les schémas ci-dessous selon que Kiwibot doit se Déplacer, Pousser, Construire, marquer un Domaine, placer des jetons Kiwi, se Nourrir ou augmenter la taille d'un Kiwi, jusqu'à ce que vous trouviez un modèle qui s'applique (le cas échéant). Avec ces schémas et le marqueur de mode Solo, Kiwibot devrait être capable de résoudre la plupart des Actions. Si vous avez un doute, choisissez celle qui semble la plus profitable à Kiwibot.

➡ Déplacer un Kiwi

1. Le premier Kiwi (de la taille indiquée) qui peut se Déplacer vers un hexagone adjacent où il peut Pousser comme indiqué, si nécessaire.
2. Le premier Kiwi (de n'importe quelle taille) qui peut se Déplacer vers un hexagone adjacent où il peut Pousser au moins 1 Kiwi, si nécessaire.
3. Le premier Kiwi (quelle que soit sa taille) qui peut se Déplacer vers l'hexagone adjacent indiqué.

⚡ Construire

1. A'importe quel hexagone sans Nid où Kiwibot a établi sa Domination avec deux jetons Kiwi ou plus.

↗ Pousser un joueur Kiwi

1. Hors de l'Île.
2. Sur n'importe quel hexagone avec un marqueur Domaine.
3. Sur n'importe quel hexagone avec un Nid appartenant au joueur.
4. Sur n'importe quel hexagone avec deux jetons Kiwi ou plus appartenant au joueur.

↗/① Pousser / placer des jetons de Kiwibot

1. Faire des paires de Kiwis (de n'importe quelle taille) dans un hexagone sans Nid ou marqueur Domaine.
2. Faire des paires de Kiwis (de n'importe quelle taille) dans n'importe quel hexagone.
3. Faire des trios dans un hexagone sans Nid ou marqueur Domaine.

🏠 Marquage de Domaine

1. Révélez les marqueurs jusqu'à ce que vous en trouviez un qui convienne et placez-le dans un hexagone où Kiwibot a établi sa Domination. Lors des Changements de Saison 1, 2 et 3, retournez et mélangez les marqueurs révélés et inutilisés. Si Kiwibot n'a pas de marqueur du type approprié, Kiwibot reçoit un marqueur Domaine à la place.

Prendre des jetons Kiwi pour les placer sur l'Île

1. Du Plateau de Clan de Kiwibot.
2. De la Réserve de Kiwibot.
3. De l'Île, en fonction du marqueur de mode Solo



🐦/🍌 Nourrir et augmenter la taille

1. Un Kiwi de la taille indiquée sur n'importe quel hexagone.
2. Un Kiwi d'une taille immédiatement inférieure sur n'importe quel hexagone.
3. N'importe quel Kiwi taille 1 sur n'importe quel hexagone.

Prendre des jetons Kiwi pour placer des marqueurs Domaine

1. De la Réserve de Kiwibot.
2. Du Plateau de Clan de Kiwibot.
3. De l'Île

🏠 Marqueur de mode Solo

Utiliser l'hexagone avec le Leader indiqué comme point de départ. Suivez la séquence définie sur le marqueur et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous trouviez un hexagone valide.

Description des symboles des cartes Solo

Les jetons Kiwi avec un contour noir font référence à Kiwibot, tandis que les jetons Kiwi avec un contour blanc font eux référence au joueur (vous). Dans chaque section, lisez les icônes une par une, de gauche à droite et de haut en bas.

➡ Déplacer

① Kiwi taille 1 de Kiwibot

➡ Si possible, Déplacer tous les Kiwis vers le même hexagone

⊕ Hexagone où le joueur a le plus de jetons Kiwi

② Kiwi taille 2 de Kiwibot

➡ Si possible, Déplacer tous les Kiwis vers différents hexagones

⊕ Hexagone où Kiwibot a le plus de jetons Kiwi

③ Kiwi taille 3 de Kiwibot

↗ Poussez un des Kiwis de Kiwibot

🌸 Hexagone adjacent à ce type de terrain

🏠 Leader de Kiwibot

↗ Poussez un des Kiwis du joueur

🐦 Nourrir. Kiwibot ne paie pas le Fruit pour se Nourrir. Il gagne tout de même des marqueurs Domaine avec l'Action Nourrir (mais pas avec les avantages "augmenter la taille" de son Nid Tour de Contrôle ou de ses cartes Saison).

① Augmentez la taille d'un Kiwi taille 1 appartenant à Kiwibot

① Augmentez la taille d'un Kiwi taille 2 appartenant à Kiwibot

① Augmentez la taille d'un Kiwi taille 1 appartenant à un joueur

① Augmentez la taille d'un Kiwi taille 2 appartenant à un joueur

③ Faites exploser un des Kiwi taille 3 appartenant à un joueur

⚡ Construire. Kiwibot ne paie pas le Fruit pour Construire. Utilisez le Nid du rang 1 en premier.

🌳 Kiwibot Construit un Nid Arbre

🏠 Kiwibot Construit un Nid Tour de Contrôle

🏠 Kiwibot Construit un Nid Grotte

+3① Kiwibot place 3 Kiwis taille 1

🏠 Notez que le marqueur de mode Solo a une face utilisant le Leader de Kiwibot comme point de départ et une autre face utilisant le Leader du Joueur comme point de départ.



ORDRE DU TOUR VARIABLET

Variante Multijoueur

Nous vous proposons de jouer avec cette variante pour découvrir un ordre du tour plus maîtrisé.

Étapes supplémentaires lors la mise en place

1 - Retournez le Plateau Saison. Vous devriez trouver 5 phases en haut.

2 - En fonction des Nids Ordre du Tour, chaque joueur place le premier jeton Kiwi de son Plateau de Clan dans n'importe quel emplacement vide du compteur de tour du Plateau Saison (si un avantage est révélé sur le Plateau de Clan vous ne l'obtenez pas). Votre position dans le compteur de tour peut vous donner des avantages ou vous obliger à payer des ressources.

Au début des saisons 2, 3 et 4, ajouter la phase d'Éveil :

1. Passez le marqueur Premier Joueur à gauche (vous devriez normalement le faire lors du Changement de Saison).

2. Décalez chaque jeton Kiwi du compteur de tour en dessous de sa position pour en garder la trace.

3. En commençant par le joueur qui avait le marqueur Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend son jeton Kiwi et le place sur un emplacement différent de celui choisi lors de la Saison précédente. Obtenez les avantages indiqués sur l'emplacement choisi, ou payez, quand c'est possible, les ressources indiquées sur l'emplacement choisi.

Lors de chaque Saison, l'ordre du tour se déroule en fonction du compteur de tour.

La seule fonction du marqueur Premier Joueur est de déterminer qui commence à placer un jeton Kiwi sur le compteur de tour au début de chaque Saison.

Exemple de phase d'Éveil (Saison 2)

Le Vert détient maintenant le marqueur Premier Joueur. Il place son jeton Kiwi sur l'emplacement 2 et reçoit un marqueur Domaine. Le joueur suivant dans l'ordre du tour est le Jaune. Il place son jeton Kiwi sur l'emplacement 6 qui se trouve à droite de son choix précédent et paie un marqueur Domaine et un Fruit pour essayer de conserver sa position de dernier joueur. Le Violet place son jeton Kiwi deux cases à droite sur l'emplacement 3 et obtient 2 Fruits. Le Rouge choisit l'emplacement 1 et obtient 1 Fruit.



Description des Symboles

	Recevez ce nombre de Fruit		Recevoir l'avantage immédiatement		Kiwi de n'importe quelle taille		Augmenter d'une taille n'importe lequel de vos Kiwis		Avoir le plus de la condition demandée		Avoir établi la Domination sur l'hexagone
	Payez ce nombre de Fruit		Obtenir 1 marqueur Domaine		Kiwi taille 1		Augmenter d'une taille un Kiwi taille 1		Avoir le moins de la condition demandée		Équivaut à 2 Kiwis taille 1 sur cet hexagone
	Payez X Fruits de différentes couleurs		Payer 1 marqueur Domaine		Kiwi taille 2		Augmenter d'une taille un Kiwi taille 2		Obtenir une Action Déplacer supplémentaire		Hexagone Fleur
	Payez X Fruits de même couleur		Le Leader (équivalent à un Kiwi taille 3)		Kiwi taille 3		Faire exploser le Kiwi taille 3 Nourri		Obtenir une Action Construire supplémentaire*		Hexagone Herbe
	Payez 2 Fruits de n'importe quelle couleur indiquée		Nid sur le plateau		Placer un Kiwi taille 1 sur l'île		Votre Kiwi		Obtenir une Action Nourrir supplémentaire*		Hexagone Montagne
	Point de Victoire		Choisir une option		Retirer un Kiwi de l'île		Kiwi adverse		Pousser un Kiwi		Hexagone Sable

*Cette Action nécessite toutefois de payer le Fruit