# ARIGATŌ

Un jeu de Mélodye Ladrat et Florian Sirieix
Illustré par Thomas Brotons

*Tous les Villages du pays sont en effervescence : dans seulement 12 jours, c'est l'anniversaire du Shogun ! Rassemblez vos meilleurs artisans, fabriquez de magnifiques offrandes, et faites-les lui livrer à temps pour gagner ses faveurs.*

Bénéficiez de 30 jours d'accès **GRATUIT** à Arigatō sur Board Game Arena en scannant le QR code ! L'offre se déclenchera dès validation sur le site de Board Game Arena.

**1-5** | **45 min** | **10 +**

Ludonaute

# MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

**A** Formez **la pioche des Artisans :** prenez toutes les cartes Artisan du jeu, mélangez-les et placez-les sur la table en une seule pile, faces cachées.

- 100 cartes Artisan, réparties en 5 types :

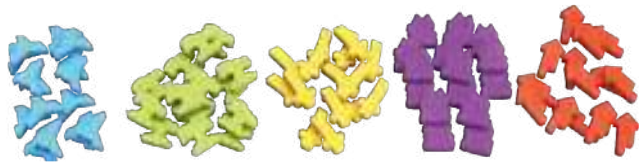


20 Origamistes | 20 Botanistes | 20 Forgeronnes | 20 Sculpteurs | 20 Artificières

*Au cours du jeu, vous allez défausser des cartes Artisan et vous les placerez au centre de la table dans une Défausse commune.*

**B** Formez **la réserve d'Objets** avec tous les Objets.

- 60 jetons Objet, répartis en 5 types :



12 Origamis | 12 Bonsaïs | 12 Katanas | 12 Statuettes | 12 Feux d'artifice

**C** Formez **la réserve des Faveurs** avec tous les jetons Faveur.

- 39 jetons Faveur



16 jetons 1 Faveur | 12 jetons 3 Faveurs | 11 jetons 10 Faveurs

*Les Objets et les Faveurs sont en quantité illimitée. Si des jetons venaient à manquer, notez-les ou utilisez le matériel de votre choix pour tenir le compte.*

Placez les deux tuiles Calendrier l'une à côté de l'autre sur les faces de votre choix, en respectant l'ordre numérique croissant. Elles forment **le Calendrier**. Placez le jeton Jour sur le jour 1 du Calendrier.

Formez **la réserve d'Objectifs** avec tous les jetons Objectif.

- 2 tuiles Calendrier recto/verso *(les objectifs sont différents)*
- 1 jeton Jour
- 50 jetons Objectif



*Objectif du jour*



**Pour chaque personne :**

Prenez 4 jetons Offrande, 1 plateau Village et 1 plateau Porte du palais.

- 4 jetons Offrande
- 1 plateau Village
- 1 plateau Porte du palais







*Il y a 4 emplacements dans le plateau Village correspondant à vos 4 Ateliers pouvant accueillir chacun un Artisan. Lorsque vous récupérez des Objets, vous les stockez à côté de votre Village dans votre stock personnel.*



*Exemple d'une mise en place pour 4 personnes*

## DESCRIPTION DES CARTES ARTISAN

Les cartes Artisan sont composées de différents éléments :




## Mode Solo

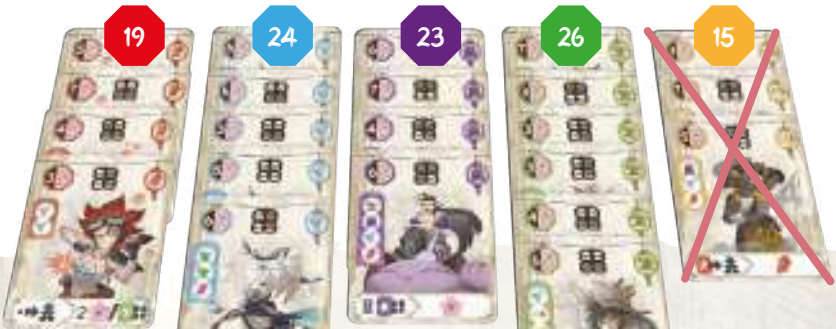
Le mode solo se joue comme le mode standard présenté dans les pages ci-après. Veillez à d'abord lire les règles entièrement avant de commencer à jouer au mode solo. Les seules différences sont :

- Au début de chaque tour, piochez 5 cartes au lieu de 3.
- Conservez à gauche de votre plateau, faces cachées, toutes les cartes Artisan voyageur (celles que vous faites normalement passer à votre adversaire).

En fin de partie, après les 12 tours de jeu, triez les 22 cartes Artisan voyageur que vous avez conservées, et regroupez-les par type d'Artisan. Par exemple, regroupez tous les sculpteurs ensemble, même si l'illustration n'est pas exactement la même.

Comptez les Faveurs pour chacun des 5 groupes d'Artisan du même type.

Additionnez les Faveurs des 4 groupes qui rapportent le plus, c'est le score à battre. Si vous le dépassez, vous avez gagné *(ici par exemple 92 points)*.



# BUT DU JEU

Dans Arigato, vous incarnez la personne en charge de votre Village. Dans 12 jours, c'est l'anniversaire du Shogun et votre objectif est de gagner ses faveurs. Pour cela, vous allez lui préparer de somptueuses offrandes grâce au savoir-faire de vos meilleurs artisans. Aidez-les à les préparer, et envoyez-les au palais.

# DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en 12 tours, indiqués par les 12 positions du jeton Jour sur le Calendrier.

Chaque tour se divise en 3 phases distinctes. Chacune d'elles se joue en simultané.

*Note : veillez à ce que tout le monde ait terminé de jouer la phase en cours avant d'entamer la suivante.*

- **1 – Aube : Attribution des rôles.**

  Choisissez secrètement le rôle de chacun de vos 5 Artisans en main : 2 voyageurs doivent être transmis au Village à votre gauche. 2 fabricants doivent être gardés pour produire des Objets dans la phase suivante et 1 résident doit être installé dans votre Village pour fabriquer des Offrandes et vous faire profiter de ses effets.

  Votre Village ne dispose que de 4 Ateliers, vous devrez donc faire des choix stratégiques quant aux résidents installés.

- **2 – Journée : Gestion des Artisans et préparation des Offrandes.**

  Révélez vos cartes Artisan précédemment choisies et récupérez les Objets fournis par les Artisans fabricants. Déclenchez éventuellement les effets de vos Artisans résidents. Gérez vos Objets et tentez de réunir ceux demandés par vos résidents afin de préparer des Offrandes pour le Shogun.

- **3 – Crépuscule : Fin du tour.**

  Vérifiez si vous remplissez l'Objectif du jour.

À l'issue des 12 tours, la personne ayant accumulé le plus de Faveurs, gagnées avec les Offrandes, les effets des cartes et les Objectifs, remporte la partie.

## 1 – Aube : Attribution des rôles

*À l'aube, les artisans se séparent pour aider chaque Village à préparer l'anniversaire.*

- **Au premier tour,** formez votre main en piochant 5 cartes Artisan. N'avancez pas le jeton Jour.
- **Aux tours suivants,** formez votre main en piochant seulement 3 cartes et récupérant les 2 cartes que la personne à votre droite a placées entre vous au tour précédent. Puis avancez le jeton Jour sur la position suivante du Calendrier.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes Artisan de la défausse et reformez la pioche.

Ensuite, attribuez secrètement un rôle à chacun des 5 Artisans de votre main :

**Résident :** 1 Artisan devra s'installer dans votre Village,

**Voyageurs :** 2 Artisans devront voyager vers le Village suivant, à votre gauche,

**Fabricants :** 2 Artisans devront fabriquer des Objets.

### L'ARTISAN RÉSIDENT

Choisissez l'Artisan résident que vous souhaitez installer dans votre Village et placez-le, face cachée, sur un Atelier **LIBRE**. Veillez à respecter sa contrainte de placement.



**Contrainte de placement**

- ✓ Installation autorisée
- ≡ Installation interdite

#### LIBÉRER UN ATELIER

À tout moment de la phase Aube ou de la phase Journée, vous pouvez libérer un Atelier en enlevant la carte Artisan qui s'y trouve. Deux cas peuvent se présenter :

- S'il n'y a pas de jeton Offrande sur cette carte Artisan, placez-la dans la Défausse. Vous ne gagnez ni Faveur, ni Objet.
- S'il y a déjà un jeton Offrande sur cette carte Artisan, placez-la sous votre Porte du palais, puis remettez le jeton Offrande à côté de votre Village. Les Faveurs de cet Artisan seront comptabilisées en fin de partie.

  **Attention : vous ne pouvez pas préparer une Offrande durant la phase 1** *(phase de l'Aube)*, mais seulement durant la phase 2 *(phase de Journée - voir p9)*.

**Important :** Vous devez placer un Artisan résident à chaque tour. Si les 4 Ateliers de votre Village sont occupés, vous **devez** donc d'abord libérer l'Atelier où vous souhaitez poser votre Artisan résident.

## LES ARTISANS VOYAGEURS

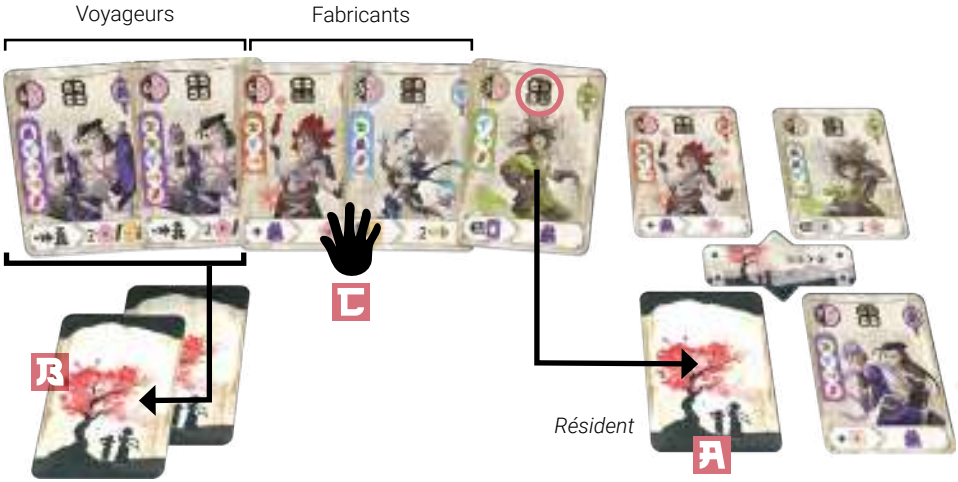
Choisissez les 2 Artisans voyageurs et placez-les, faces cachées, à votre gauche, entre votre Village et celui de votre adversaire qui les prendra en main au début du tour suivant.

## LES ARTISANS FABRICANTS

Choisissez les 2 Artisans fabricants et gardez-les en main. Lors de la prochaine phase, vous les défausserez pour gagner les Objets qu'ils produisent (indiqué dans la lanterne).

**Dernier tour :** La phase de l'Aube se déroule de manière différente au dernier tour. Attribuez 1 rôle de résident, 4 rôles de fabricant et 0 de voyageur. *Pour plus de détails, voir page 11.*

Lorsque tous les Villages ont attribué un rôle à chacun de leurs 5 Artisans, passez à la phase suivante.




## EXEMPLE

Vous avez les 5 cartes en main.

- Vous choisissez de placer le Botaniste dans votre Village, c'est le résident.
- Vous envoyez les deux Sculpteurs vers le Village suivant, ce sont les voyageurs.
- Vous gardez en main l'Artificière et l'Origamiste, ce sont les fabricantes.

## 2 – Journée : Gestion des Artisans et préparation des Offrandes

*Vos artisans se mobilisent pour fabriquer et préparer les offrandes du Shogun.*

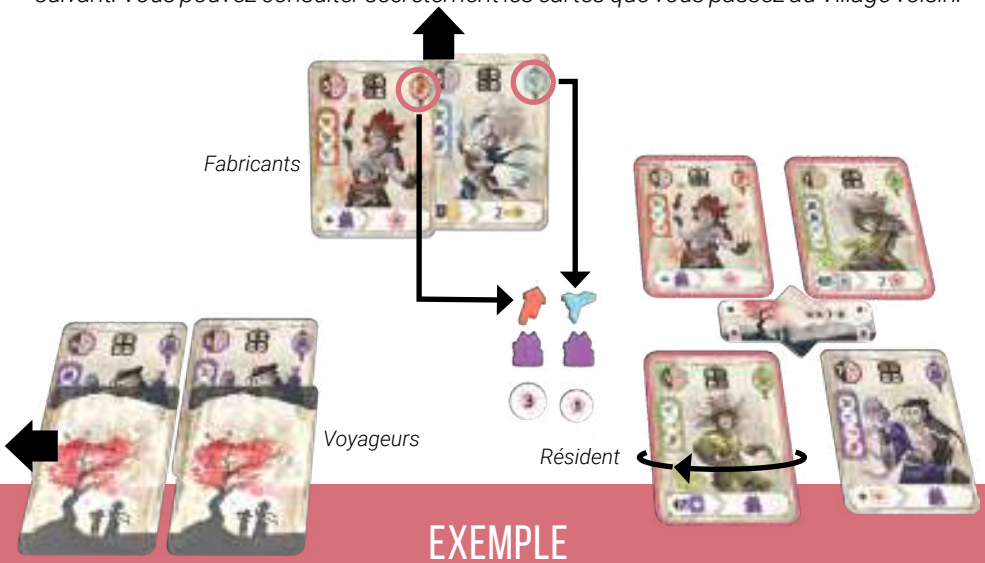
- Commencez par révéler la carte Artisan résident qui est posée face cachée dans votre Village.

  **L'effet de cet Artisan se déclenchera à chaque fois que sa condition sera remplie, dès maintenant, et ce jusqu'à ce qu'il quitte votre Village. Selon sa condition, cet effet peut se déclencher à différentes phases du jeu.**

- Placez ensuite les 2 cartes Artisan fabricant de votre main dans la Défausse, prenez dans la réserve les 2 Objets fabriqués par ces 2 Artisans et placez-les dans votre stock.

**Dernier tour :** La phase de la Journée se déroule de la même manière au dernier tour, sauf que vous fabriquez 4 Objets au lieu de 2.

*Note : toutes les cartes Artisan voyageur restent faces cachées jusqu'au début du tour suivant. Vous pouvez consulter secrètement les cartes que vous passez au Village voisin.*




## EXEMPLE

Le Botaniste résident que vous venez de révéler vous apporte 2 Statuettes car les 2 Artisans voyageurs que vous avez choisis sont des Sculpteurs. Grâce à ces 2 Statuettes, l'effet de l'Artificière en haut à gauche est déclenché deux fois, vous gagnez 2 Faveurs . Comme les 2 cartes Artisan voyageur sont de type identique, le Botaniste en haut à droite vous rapporte 2 Faveurs supplémentaires . Vous prenez des jetons Faveur pour une valeur de 4.

Vous avez choisi 1 Artificière et 1 Origamiste comme Artisans fabricants. Vous prenez donc 1 Feu d'artifice et 1 Origami dans la réserve.

Enfin, gérez votre Village. Vous pouvez réaliser les actions suivantes **autant de fois que vous le souhaitez**, dans l'ordre de votre choix :

- **Défaussez 2 Objets identiques de votre stock puis prenez 1 Objet différent** de votre choix dans la réserve.

- **Préparez l'Offrande d'un Artisan de votre Village.** Pour cela, défaussez de votre stock tous les Objets requis par cet Artisan et placez un jeton Offrande sur sa carte.

  Attention ! Pour préparer l'Offrande d'un Artisan, il faut défausser TOUS les Objets qu'il requiert en **UNE SEULE** fois.

- **Envoyez un Artisan au palais.** Enlevez une carte Artisan de votre Village pour la placer sous votre Porte du palais à condition qu'elle ait déjà un jeton Offrande. Puis remettez ce jeton Offrande à côté de votre Village. Les Faveurs de cet Artisan seront comptabilisées en fin de partie.




## EXEMPLE

Vous décidez de préparer l'Offrande du Sculpteur en bas à gauche.
**1.** Pour cela, il vous manque 1 Bonsaï, vous transformez donc 2 Katanas en 1 Bonsaï.
**2.** Maintenant vous avez bien tous les Objets nécessaires dans votre stock, vous les défaussez en une seule fois et placez un jeton Offrande sur ce Sculpteur. Comme vous venez de préparer une Offrande, vous récupérez 1 Statuette grâce à la Forgeronne en haut à droite et comme vous venez de récupérez 1 Statuette, l'Artificière en haut à gauche vous rapporte 1 Faveur.
**3.** Vous décidez ensuite de placer tout de suite le Sculpteur avec l'Offrande sous votre Porte du palais. Grâce à l'effet de ce Sculpteur, cette action vous rapporte 2 Faveurs car vous avez déjà une Forgeronne sous votre Porte du palais. Prenez donc un jeton de 3 Faveurs.

## 3 – Crépuscule : Fin du tour

*Chaque jour les désirs du Shogun changent. Y répondre apporte des Faveurs aux villages.*

A **Au début de cette phase,** vérifiez si vous avez dans votre Village un ou plusieurs Artisans présentant l'icône : leur effet se déclenche dans l'ordre de votre choix.

B Dès le 2ème tour, si vous remplissez l'objectif du jour, vous prenez 1 jeton Objectif . *(Iconographie des objectifs ci-dessous)*

- N'importe quelle carte
- Cartes de types identiques
- Cartes de types différents
- Cartes avec un jeton Offrande
- Cartes avec l'icône
- N'importe quel objet dans votre stock
- Objets identiques dans votre stock
- Objets différents dans votre stock

**Localisation des cartes**

- Dans votre Village
- Sous votre Porte du palais
- Dans votre Village et sous votre Porte du palais

C **Tout à la fin de cette phase,** vérifiez aussi votre stock : vous ne pouvez garder que 7 Objets. Défaussez les Objets de votre choix si vous en avez en plus.



## EXEMPLE

Vous avez un Sculpteur avec l'icône en bas à droite : comme vous avez 2 Artisans avec une Offrande, vous prenez 1 Faveur et 1 Statuette ce qui déclenche l'effet de l'Artificière en haut à gauche. Vous prenez donc 1 Faveur supplémentaire.

Le jeton Jour est sur la 10e position. Comme vous avez 5 cartes de même type sous votre Porte du palais et dans votre Village *(1 Botaniste dans votre Village et 4 Botanistes sous votre Porte du palais)*, vous remplissez l'Objectif du jour et prenez 1 jeton Objectif .

## BONUS DES FAVEURS

10 :  **Quelle que soit la phase,** chaque fois que vous atteignez ou franchissez un palier de 10 Faveurs grâce aux effets de vos artisans, gagnez **immédiatement** 2 Objets de votre choix : identiques ou différents *(si vous atteignez 10 Faveurs = gagnez 2 Objets, 20 Faveurs = gagnez encore 2 Objets, etc.)*.

## Rappels pour le dernier Tour

Lorsque le 12e et dernier jour du Calendrier est atteint, c'est le dernier tour de jeu.

À la première phase *(Aube)* du dernier tour, installez 1 Résident et gardez en main 4 Fabricants. À la deuxième phase *(Journée)*, défaussez les 4 Fabricants pour récupérer 4 Objets. Des effets peuvent se déclencher et vous pouvez réaliser des actions, comme d'habitude. À la troisième phase *(Crépuscule)*, les effets des cartes avec ⧖ se déclenchent normalement mais il n'y a pas d'Objectif de fin de tour.

## Fin de la partie

Quand le dernier tour est complètement terminé, prenez de quoi noter et comptez vos Faveurs :

- Marquez un nombre de Faveurs dépendant du nombre de jetons Objectif que vous possédez, selon le tableau ci-contre :

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 |

- Ajoutez les jetons Faveur gagnés au cours de la partie grâce aux effets de vos Artisans.
- Ajoutez la valeur totale des Faveurs de vos cartes Artisan placées sous la Porte du palais.

*Note : Les Artisans encore présents dans votre Village et les Objets de votre stock ne vous rapportent rien.*

**La personne qui a le plus de Faveurs gagne la partie.** En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Télécharger l'aide de jeu et le carnet de score

FIN DU JEU

## ICONOGRAPHIE

**Tous les effets sont optionnels :** Vous pouvez décider de ne pas les appliquer.

Les conditions et les effets se déclinent selon le type d'Artisan ou d'Objet indiqué sur la carte.

### CONDITIONS

Si l'Artisan voyageur que vous venez de passer à gauche est une Forgeronne *(vous pouvez les consulter)*. Peut se déclencher 2 fois dans le tour.

Si les 2 Artisans voyageurs que vous venez de passer à gauche sont du même type *(vous pouvez les consulter)*.

Si l'Artisan résident que vous venez d'installer dans votre Village est une Forgeronne.

Si l'Artisan fabricant que vous venez de défausser est une Forgeronne. Peut se déclencher 2 fois dans le tour.

Si les 2 Artisans fabricants que vous venez de défausser sont du même type.

Lorsqu'une Artificière est placée sous la Porte du palais.

Lorsque cet Artisan est placé sous la Porte du palais.

Lorsque vous placez un jeton Offrande sur un Artisan.

Si vous prenez un Katana. Se déclenche à chaque fois que vous en prenez 1.

Si vous gagnez un jeton Objectif en fin de tour.

Par Origamiste qui possède un jeton Offrande en fin de tour.

Si vous avez 2 Origamistes en haut du Village en fin de tour.

Si vous avez 5 Objets ou plus en stock en fin de tour.

Par paire d'Artisans, du même type ou pas, possédant un jeton Offrande en fin de tour.

Par Sculpteur dans votre Village en fin de tour.

### EFFETS

**Prenez :** Objet du type indiqué. Faveur *(point)*.

Objet fabriqué par l'Artisan sur lequel vous venez de placer un jeton Offrande.

Objet fabriqué par les deux Artisans fabricants du même type que vous venez de défausser

2 Faveurs par Botaniste dans votre Village.

2 Faveurs par Artificière sous votre Porte du palais.