Livret de règles

2 à 4 joueurs - 10 ans et plus - 45 min



KAURI

(à prononcer Ka-o-ri)

30 millions d'années avant notre ère, une éruption volcanique gigantesque fait surgir une île du fin fond de l'océan Pacifique. Peu à peu, la vie s'invite sur cette terre où fougères et arbres prospèrent. L'un d'entre eux, endémique de l'île, est un conifère. Ce père de la forêt peut atteindre 50 m de haut, 10 m de circonférence et vivre des milliers d'années : c'est le kauri de Nouvelle-Zélande.

Venus de terres lointaines, oiseaux et insectes trouvent refuge sur ce havre tranquille. En l'absence de prédateurs terrestres, certains perdent leur capacité à voler, tel l'honorable kiwi.

Au VIII^e siècle, les premiers humains qui s'installent sur cette terre vierge l'appellent *Aotearoa*, le pays du long nuage blanc. Seuls occupants pendant des siècles, les maoris la cultivent et l'honorent.

En 1769, James Cook va bouleverser cet équilibre en cartographiant l'île. L'exploitation des forêts de kauris caractérise la colonisation anglaise.

Les pionniers introduisent un marsupial afin d'en faire élevage pour sa fourrure : le possum *(phalanger renard)*. Mais tout ne se passe pas comme prévu ; les possums échappent à tout contrôle, se répandent dans l'île et dévorent sa végétation, poussant les colons anglais à faire face.

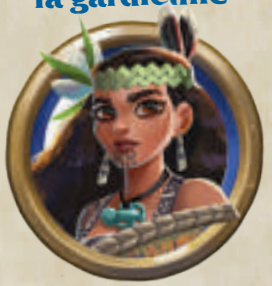
Dès lors, plus rien ne sera comme avant.
Qui prendra l'avantage ?

LE KIWI
l'autochtone



Il vit sereinement à l'ombre des forêts de kauris depuis la nuit des temps. Il règne sans partage sur toute l'île mais sa tranquillité vole en éclat avec l'arrivée des mammifères.
La disparition de son habitat végétal met sérieusement en péril son espèce.

LA MAORIE
la gardienne



Première humaine arrivée sur l'île, elle installe ses whares au cœur des forêts de kauris et tire parti des ressources de l'île.
Elle tente de conserver son mode de vie et ses croyances malgré l'arrivée de l'anglais.
Elle s'adapte et cohabite avec lui jusque dans les villes.

L'ANGLAIS
le pragmatique



Dernier humain arrivé, il voit de magnifiques opportunités dans la prise de possession de l'île : l'exploitation de ses forêts, l'élevage... Au fil du temps, ses besoins en bois se réduisent et la prolifération du possum l'inquiète.
Il tente de rétablir un équilibre qu'il a lui-même rompu en renonçant à déboiser et en limitant l'expansion du possum.

LE POSSUM
le malvenu



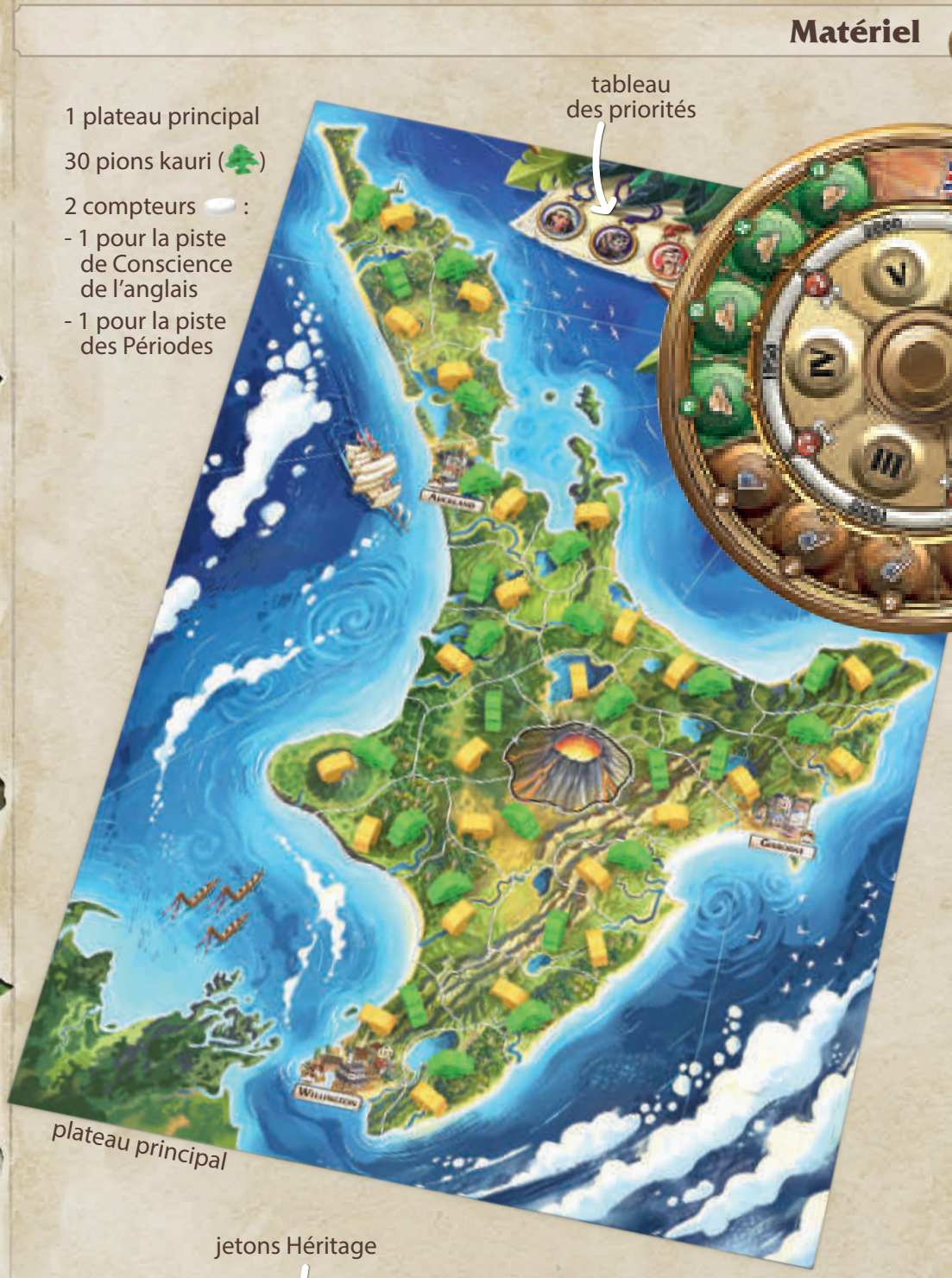
Amené par l'homme pour exploiter sa fourrure, ce marsupial va très vite s'échapper et, en l'absence de prédateur naturel, se répandre dans toute l'île.
Il fait festin de végétation, œufs, insectes, etc.
Ses mœurs arboricoles nuisent indirectement au kiwi et sa profusion pousse l'anglais à le chasser.

Matériel

1 plateau principal

30 pions kauri (🌲)

2 compteurs ⬭ :
- 1 pour la piste de Conscience de l'anglais
- 1 pour la piste des Périodes





1 plateau, 1 aide de jeu, et 9 cartes kiwi

28 pions kiwi, 2 inondations et 3 réserves

5 jetons Héritage



1 plateau, 1 aide de jeu, et 9 cartes maorie

1 pion maorie et 8 whares

4 jetons Héritage



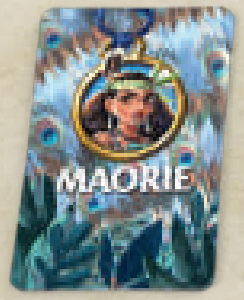
1 plateau, 1 aide de jeu et 9 cartes anglais

2 pions anglais, 8 routes et 2 poisons

4 jetons Héritage

jetons Héritage

pioche





emplacement Héritage

façon de gagner des points de victoire en fin de partie

plateau individuel

défausse



1 plateau, 1 aide de jeu et 9 cartes possum

30 pions possum et 1 épidémie

4 jetons Héritage

But du jeu

Dans Kauri, le joueur cumulant le plus de *(points de victoire)* à l'issue de la partie la remportera. Tentez de vous faire une place dans l'histoire en sachant que chaque faction marquera des points de façon différente !

Mise en place

Un joueur place les deux compteurs .

- Le **compteur de Périodes** sur la case I de la piste centrale.
- Le **compteur de Conscience** sur la case 1 de la piste extérieure *(la Conscience de l'anglais)*.

Chaque joueur choisit une faction parmi celles disponibles.

À 3 joueurs, la faction maorie n'est pas jouée.
À ce détail près, la règle du jeu est la même qu'à 4 joueurs.

À 2 joueurs, seules les factions kiwi et possum sont jouées.
Certaines règles de mise en place et de jeu sont différentes.
Veuillez vous référer au chapitre dédié en fin de livret.



- Chaque joueur place devant lui son plateau individuel, ses 9 cartes et les différents pions propres à sa faction.
- **Le joueur *kiwi*** place un *(kauri)* et un *(kiwi)* dans chaque région du plateau principal, excepté la région centrale du volcan.
- **Le joueur *maori*** place la *(maorie)* dans n'importe quelle région ne comportant pas de *(ville)*.
- **Le joueur *anglais*** place un de ses deux *(anglais)* dans une des trois régions comportant une *(ville)*.
- **Le joueur *possum*** place un *(possum)* dans la même région que le , puis un dans trois régions adjacentes à cette région *(4 possums au total)*.
- Chaque joueur mélange ses 9 cartes et constitue une pioche qu'il place à gauche de son plateau individuel.
- Enfin, chaque joueur pioche une carte.

Les



Chaque carte peut être jouée de deux façons différentes :

Carte Actions

Carte jouée verticalement pour effectuer l'une ou les deux actions qu'elle propose. La valeur de son Initiative est ignorée.

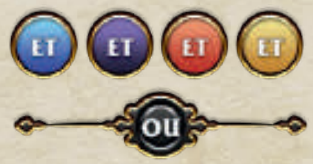
Les cartes peuvent offrir une ou plusieurs actions.
Les actions peuvent être effectuées **dans n'importe quel ordre**, et même **n'être effectuées qu'en partie**, au choix du joueur.

Il est même autorisé d'effectuer une action au milieu d'une autre.

*Par exemple, il est possible de n'effectuer qu'un seul déplacement à l'aide de **Marche forcée**.*

*Il est également possible d'effectuer un premier déplacement à l'aide de **Migration de masse**, puis de retirer un Kauri avec **Fourragement**, avant d'effectuer le second déplacement procuré par **Migration de masse**.*

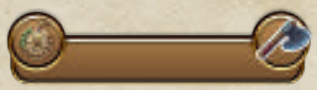
Actions doubles ou au choix



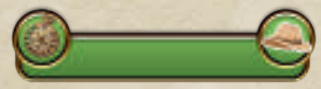
Les cartes peuvent afficher deux actions séparées d'un **[et]** ou d'un **[ou]**, indiquant si les deux actions peuvent être effectuées ou si seule l'une d'elles doit être choisie.

Actions à prérequis

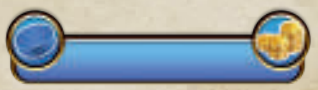
Certaines actions possèdent un bandeau de titre coloré indiquant qu'un prérequis est nécessaire pour jouer cette action.



Action possible si l'***anglais*** est **Bûcheron**.
Voir Conscience de l'anglais page suivante



Action possible si l'***anglais*** est **Ranger.**
Voir Conscience de l'anglais page suivante

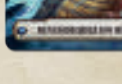


Action possible si l'Héritage de la ***maorie*** ***Traité de Waitangi*** a été revendiqué.

cartes



pour ses Actions ou pour son Initiative.



Carte Initiative

Couplée à la carte Actions, cette carte jouée horizontalement permet de définir l'ordre de jeu pour ce tour. Ses actions sont ignorées.

Sur ces cartes, seule la valeur d'initiative *(chiffre dans le médaillon)* importe. Elle permet de déterminer entre les joueurs l'ordre de résolution de leur carte Actions.

Les valeurs sont à considérer dans l'ordre croissant :
un **1** permet de jouer avant un **2,** un **2** avant un **3**, un **3** avant un **4**.

Les égalités d'initiative sont départagées par le tableau des priorités *(en haut du plateau principal)*.



La priorité est donnée d'abord à la ***maorie***, puis au ***possum***, à l'***anglais***, et enfin au ***kiwi***.

Revendiquer un Héritage

Chaque faction du jeu dispose d'une carte spéciale avec la mention *Revendiquez un Héritage*.



Quand un joueur la joue en tant que carte Actions, il pose l'un de ses jetons sur un emplacement libre de son plateau.
L'Héritage choisi devient actif immédiatement.

Les Héritages peuvent être **éphémères ou permanents**. Ils ne peuvent pas être revendiqués plusieurs fois *(excepté avec la **Malédiction Huia**)*.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en **5 Périodes**, chacune d'elles composées de **4 tours** *(20 tours de jeu au total)*.

un tour de jeu

1. Chaque joueur pioche 2 cartes afin d'en avoir 3 en main.
(rappel : une carte est piochée lors de la mise en place et une carte est conservée à l'issue de chaque tour)

2. Simultanément, chaque joueur :



- **choisit sa carte *Actions***,
qu'il place devant lui face cachée.
C'est la carte qu'il va jouer ce tour pour les effets de ses actions.
- **choisit sa carte *Initiative*,**
qu'il place par-dessus face cachée,
à l'horizontale. *Cette carte ne sera utilisée que pour sa valeur d'Initiative.*
- **conserve la troisième** dans sa main.
Il ne la jouera pas ce tour.

3. Chaque joueur révèle simultanément son couple de cartes.
La valeur de sa **carte Initiative** indique dans quel ordre chacun jouera sa **carte Actions** *(égalités tranchées par le tableau des priorités)*.

> *Note : certaines actions de carte nécessitent un prérequis. Elles ne sont effectuables que si ce prérequis est actif.*

> *Il est tout à fait possible de ne pas résoudre sa carte Actions (qu'on ne puisse plus ou ne veuille plus la jouer). Auquel cas la carte est simplement défaussée, sans effet.*

4. Chaque joueur défausse les deux cartes jouées lors de ce tour à droite de son plateau individuel.
Si les pioches sont épuisées, procédez à la *fin de Période*, sinon, jouez un nouveau tour.

Fin de période

Conservez la carte mise de côté au dernier tour et mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche *(placez-la à gauche de votre plateau individuel)*.

Les qui ne sont plus abrités par un sont retirés du plateau principal et rendus au joueur ***kiwi*** qui les conserve à côté de son plateau individuel.

Les éventuelles ***inondations*** et ***épidémie*** sont retirées du plateau principal et rendues à leurs propriétaires respectifs.

Avancez le *compteur de Conscience* de deux cases (en sens horaire).

Si vous n'étiez pas déjà à la 5e Période, avancez le *compteur de Périodes* sur la Période suivante et démarrez un nouveau tour.

Sinon, la partie prend fin ; procédez au décompte des points.

La Conscience de l'anglais



Cette piste circulaire indique l'évolution de la conscience de l'anglais dans le temps. Elle peut avancer ou reculer, faisant basculer l'anglais de **Bûcheron** à **Ranger** *(ou l'inverse)*.
L'anglais commence la partie **Bûcheron** *(il exploite les forêts)*. Au fil du temps, sa conscience évoluera, l'amenant éventuellement à reconsidérer ses agissements en devenant **Ranger** *(il chasse les possums qui ont trop proliféré)*.

À l'issue de chaque Période, le compteur de Conscience avance en sens horaire de deux cases.

Note : certaines actions à prérequis sont liées à l'état de la Conscience de l'anglais (voir chapitre *les cartes*).

Note : certaines actions (***Magnétisme*** et ***Répugnance***) ainsi que l'Héritage ***Activisme politique*** font avancer ou reculer le compteur de Conscience en cours de tour. Un changement d'état peut survenir et est alors immédiat. Certaines actions à prérequis peuvent devenir obsolètes, auquel cas l'action de la carte peut être perdue.

Régions et Frontières



Chaque région est séparée de ses voisines par une frontière, représentée par un liseré blanc.
Lorsqu'une action demande de déplacer un pion, **le déplacement s'opère d'une région vers une de ses voisines** (en traversant une unique frontière).

Sauf mention contraire, toute action d'une carte ne peut être résolue par le joueur que s'il a un pion dans la région concernée.
Certaines cartes Actions font exception : des précisions sont apportées dans l'aide de jeu de la faction concernée.

⚠ Une région ne peut jamais abriter plus d'un kauri.



Le volcan
Cette région est inaccessible. Il est impossible de la traverser et aucun pion ne peut être placé sur cette zone, ni sur ses frontières.
En outre, la périphérie de cette région présente un risque à cause de l'Héritage ***Éruption volcanique*** du kiwi.

Les villes

Trois régions indiquent la présence d'une ville (*Auckland*, *Gisborne*, et *Wellington*, ports d'arrivée des premiers colons).

Certaines actions et certains Héritages exigent d'être joués dans ou en-dehors d' une de ces régions.

Note : après la signature du ***Traité de Waitangi*** *(Héritage)* la maorie peut placer un whare dans une région comportant une ville en jouant la carte ***Banlieue***.

Précisions

Kauri *(à prononcer ka-o-ri)* : espèce d'arbre endémique de l'île. Enjeu de la partie pour toutes les factions, il représente en réalité toute la végétation de l'île et son écosystème. Quelques fois, un kauri retiré pourra être reboisé. Nous vous invitons donc à conserver les kauris retirés dans l'angle inférieur gauche du plateau principal *(l'île du sud, dont une partie est visible)*.

Piste de Périodes : piste circulaire exprimée en chiffres romains située au centre de la montre à gousset en haut du plateau principal. Elle démarre à la case I (1800) et s'achève à la case V (2000). Elle figure 200 ans d'activité, depuis l'arrivée des premiers colons anglais.

Limites de la piste de Conscience de l'anglais : le compteur ne peut aller au-delà de la case 12. Une action / Héritage qui devrait l'amener au delà n'a simplement pas d'effet.

Actions : les actions sont les cartouches jouables sur vos cartes, lorsque celles-ci ont été jouées en tant que cartes Actions. Une action peut devenir irréalisable lors du déroulement d'un tour. Si la carte présente une autre action vous pouvez l'effectuer, sinon la carte est défaussée sans effet.

Carte Revendiquer un Héritage : carte spéciale permettant d'activer un Héritage sur son plateau individuel.

Déplacement : lorsqu'une action demande de déplacer un pion, **le déplacement s'opère d'une région vers une de ses voisines** (en traversant une unique frontière).
Le Réseau routier fait exception.
Un déplacement n'est jamais obligatoire, il peut être utilisé partiellement, voire être réparti entre membres d'une même espèce.



Réseau routier : ensemble des régions reliées par des routes anglaises *(placées à cheval sur la frontière entre deux régions)*. Un sur le réseau peut se rendre sur n'importe quelle autre région du réseau avec un seul déplacement.

Extinction des possums : si, à un moment donné, il ne reste plus aucun possum sur le plateau, le joueur qui les contrôle en pose un sur une ville de son choix au début de son prochain tour.

Inondation : une inondation rend impossible le franchissement d'un frontière qu'elle recouvre. Chaque inondation est indépendante de l'autre. Une route peut être inondée par les inondations kiwis. Auquel cas l'inondation est posée par dessus la route .

Malédiction Huia : si le kiwi a joué sa ***Malédiction Huia*** sur un de vos emplacements Héritage, vous pourrez revendiquer cet Héritage, mais il vous faudra le revendiquer deux fois et dépenser deux jetons (une fois pour défausser celui du kiwi, et une fois pour l'activer réellement).

Le huia dimorphe était une espèce endémique de la Nouvelle-Zélande, éteinte au début du XX^e siècle. La plume de huia symbolise le commandement et le mana. C'était un trésor vénéré pour les maoris qui portaient les plumes de sa queue dans les cheveux ou autour du cou.

Traité de Waitangi *(à prononcer Wè-tan-gui) : le traité de Waitangi a été signé le 6 février 1840 à Waitangi, dans la baie des Îles, entre les représentants de la couronne britannique et des chefs maoris de la partie septentrionale de l'île du Nord.*

Whare (temple ou banlieue) : une région ne peut abriter qu'un seul whare. Les *temples (jouables toute la partie)* et les *banlieues (jouables une fois le Traité de Waitangi signé)* utilisent le même type de pion mais leur distinction est simple : une *banlieue* est nécessairement dans une *ville*, et un *temple* en-dehors.
Un whare est une maison communale du peuple maori, généralement située au centre d'un marae. Les wharenui sont généralement appelés maisons de réunion en anglais néo-zélandais.

Fin de partie : décompte des points

Au terme de la 5e Période :

Le joueur ***kiwi*** marque / sur le plateau principal.

Le joueur ***possum*** marque / sur le plateau principal.

Le joueur ***anglais*** marque / sur son plateau, et / sur son plateau.

Le joueur ***maori*** marque / sur le plateau principal, / sur son plateau, et / sur son plateau.



Les égalités au score sont elles aussi tranchées par le tableau des priorités.

Parties à deux joueurs

Une partie à deux joueurs se joue entre le ***kiwi*** et le ***possum***.
L'anglais est présent *(mais automatisé)* par l'intermédiaire d'un .

Le placement de départ est similaire à celui indiqué dans la *Mise en place*, mais c'est le joueur ***possum*** qui choisit sur quelle *(Auckland, Gisborne, ou Wellington)* commence le .

La partie se déroule de la même façon qu'à 3 ou 4 joueurs, à deux détails près :

Tant que la *Conscience de l'anglais* indique l'état **Bûcheron** : à la fin du tour, le joueur ***possum*** peut déplacer le et retirer un dans la région où il se trouve.

Tant que la Conscience de l'anglais indique l'état **Ranger** : le joueur ***kiwi*** prend le contrôle du . À la fin du tour, il peut le déplacer et retirer un dans la région où il se trouve.

Les deux actions *(déplacer / retirer)* peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre. Les et les retirés ne sont pas conservés par l'anglais.

Si la partie s'achève sur une égalité, c'est le ***possum*** qui l'emporte.

Règle avancée

Au premier tour, si ses trois cartes ne lui conviennent pas, chaque joueur peut remélanger ses cartes dans sa pioche, puis en piocher trois nouvelles.

du jeu à la réalité



L'isolement géographique de la Nouvelle-Zélande a permis le développement d'une faune et d'une flore endémiques riches et variées, allant des conifères kauris géants aux insectes wetas, en passant par la fougère argentée et l'oiseau kiwi.

Environ 80 % de la flore n'existe que dans le pays.

Avant l'arrivée des premiers hommes, la faune de l'archipel de la Nouvelle-Zélande ne comptait que deux espèces de mammifères non-marins, des chauves-souris et aucun mammifère prédateur.

L'insularité a protégé cette faune et cette flore pendant des siècles jusqu'à l'arrivée des humains. Les maoris ont apporté avec eux le chien et la souris. Lors de la seconde vague d'immigration, les colons européens ont mis en grand péril la flore de l'île et ont permis la propagation d'espèces nouvelles, dont certaines très invasives.

L'exploitation forestière est devenue au XIXe siècle une industrie majeure. Cette déforestation massive fournissait des terres cultivables et du bois de construction.

Le possum, originaire d'Australie, introduit en Nouvelle-Zélande pour sa fourrure, fait partie des espèces invasives emblématiques.
Sur l'île, il n'a pas de prédateurs naturels et se répand très rapidement. Il mange les œufs des oiseaux et blesse les jeunes arbres en marquant son territoire.
En outre, son cadavre peut être vecteur de la tuberculose bovine.
Pour toutes ces raisons, il est localement jugé très nuisible.
Des peluches sont à vendre en Nouvelle-Zélande, représentant un possum écrasé portant une trace de pneu pour inciter à les réguler.

Le gouvernement a longtemps favorisé le déboisement. Aujourd'hui, pour enrayer la perte de biodiversité en Nouvelle-Zélande, le ministère de la Conservation protège environ 30 % du territoire.

Crédits & Remerciements

Auteur	**Charlec**
Illustrations	**Jérémie Fleury**
Direction artistique & Design graphique	**Benjamin Treilhou**
Édition	**Débâcle Jeux**
Distribution (France)	**Ludistri**

Charlec remercie ceux sans qui ce jeu n'aurait pas pu voir le jour : les premiers testeurs de l'incontournable ludothèque homo-ludens, son ami graphiste Cyril Federico, et Sables Prod' qui s'est épris du jeu dès ses débuts !

Benjamin tient à remercier Jérémie pour son investissement et ses retours utiles et éclairés, ainsi qu'Idoya pour sa patience quand il la spoliait de son mari de très longues journées, dimanches compris.

© 2023, tous droits réservés

DÉROULÉ D'UN TOUR

Piochez deux cartes afin d'en avoir à nouveau trois.

Choisissez parmi vos trois cartes :

- votre carte Actions,
- votre carte Initiative.

Révélez simultanément le couple de cartes de chaque joueur.

Résolvez les cartes Actions selon les cartes Initiative jouées *(de la plus petite valeur à la plus grande)*.
Départagez les égalités à l'aide de ce tableau : 

Défaussez les cartes jouées lors de ce tour.

S'il vous reste des cartes dans votre pioche, commencez un nouveau tour.
Sinon passez à la fin de Période.

FIN D'UNE PÉRIODE

Avancez le compteur de Périodes d'une case.

Avancez le compteur de *Conscience de l'anglais* de deux cases.

Retirez les des régions sans .

Retirez les éventuelles ***inondations*** et ***épidémie***.

Mélangez les cartes de votre défausse et constituez une pioche *(conservez la carte qu'il vous restait en main)*.



le Kiwi

Le kiwi est présent dans toutes les régions de l'île en début de partie. Il a 25 points de victoire au départ mais sa population va diminuer à force de subir les attaques de l'anglais et du possum sur les forêts de kauris et les prélèvements maoris sur sa population.

Il joue en défense et doit freiner les agissements des autres factions qui pourraient lui être néfastes.

Voir l'anglais devenir **Ranger** est pour lui une priorité, afin que le déboisement cesse.

Ses Héritages sont de puissantes forces (même de dissuasion !) pour réguler et ralentir la propagation des autres factions.

Ses *réserves* sont précieuses pour assurer ses arrières et limiter l'hécatombe.

Son atout est la fureur de l'île.

En fin de partie : 



la Maorie

La maorie marque des points en plaçant ses whares en tant que *temples* ou *banlieues*.

Les *temples* se bâtissent dans des régions verdoyantes isolées. Elle doit donc chasser ceux qui s'y trouveraient puis bâtir son *temple* avant que la région ne soit à nouveau occupée.

Au contraire, les *banlieues* ne peuvent être bâties que sur une *ville* et qu'après avoir signé (revendiqué) le *Traité de Waitangi,* qui lui offre une paix relative avec l'anglais et une meilleure mobilité.

La maorie marque également des points de victoire en chassant des kiwis et des possums. Cette régulation lui permet de ralentir ses adversaires.

Ses atouts sont sa mobilité et sa prise d'initiative.

En fin de partie : 



l'Anglais

L'anglais marque des points de victoire de deux façons au cours du jeu : il doit déboiser autant que possible tant qu'il est **Bûcheron**, puis passer **Ranger** pour chasser des possums aussitôt qu'il estime qu'il n'y a plus assez d'arbres à portée.

Il a intérêt à industrialiser ces collectes en développant un Réseau routier (*routes*) étendu facilitant son déplacement.

Il peut influer sur son changement d'état s'il juge qu'il doit accélérer ou ralentir ce changement.

Il peut bénéficier du renfort d'un second pion lui permettant d'agir à différents endroits de l'île.

Ses atouts sont ses *routes*, son deuxième pion et la gestion de sa pioche grâce à la carte *Intendance*.

En fin de partie : 



le Possum

Le possum marque des points en se reproduisant. Il a beaucoup de cartes et d'Héritages pour le faire.

Il doit redouter l'anglais lorsqu'il est **Ranger** et prendre garde aux catastrophes naturelles que le kiwi peut déclencher.

Il doit se disperser pour éviter un massacre foudroyant. En effet, la plupart des effets des cartes adverses ciblent toute une région.
Il limite les pertes s'il parvient à n'avoir qu'un ou deux possums dans les régions où il est présent.

Il peut sauver ses populations des agressions humaines en choisissant judicieusement la région où propager une *épidémie*.

Ses atouts sont sa fécondité et sa mobilité.

En fin de partie : 