Terrasses de Kanoa

Règles du jeu

Sur les Terrasses de Kanoa, la nature s'épanouit en terrasses luxuriantes. Les bâtisseurs collectent des ressources et façonnent un paysage unique, où chaque terrasse permet de planter des arbres, d'ériger des maisons, de faire jaillir des cascades ou de créer de magnifiques panoramas. Seule une organisation harmonieuse transformera cette terre en un paysage grandiose.

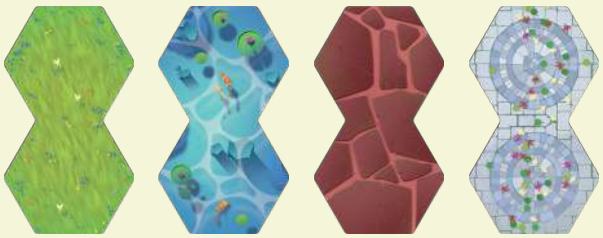
But du jeu

Le but du jeu est d'optimiser votre paysage et marquer un maximum de points.
Pour cela, vous devrez collecter des ressources sur la zone commune, puis placer stratégiquement vos tuiles Paysage pour former votre propre territoire. Créez des terrasses et construisez arbres, cascades et maisons, harmonieusement disposés pour maximiser vos points.

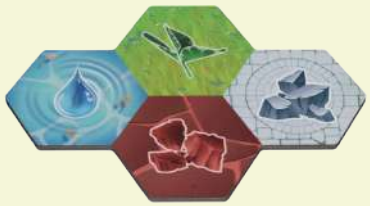
Matériel

140 tuiles Paysage
35 de chaque type

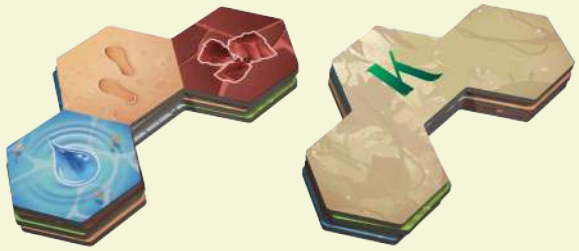
Plaine Rivière Fondation Panorama



1 tuile Départ

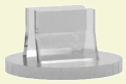


28 tuiles Ressources



35 tuiles Terrain vierge

68 socles

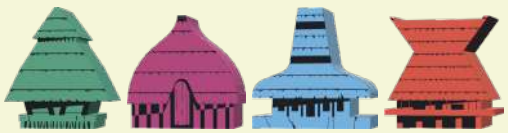


4 pions Merveille
Merveille de l'Arbre / de la Cascade / de la Maison / du Panorama

32 pions Arbre
8 de chaque type

32 pions Cascade

32 pions Maison
8 de chaque couleur



4 pions Bâtisseur
1 de chaque couleur

4 boîtes de rangement
pour les tuiles Paysage

8 plateaux Module recto-verso

3 jetons Départage

1 bloc de score

Mise en place

1. Placez la **tuile Départ** au centre de la table.
2. Mettez à disposition de tous les joueurs les **tuiles Paysage**, ainsi que les **Terrains vierges**, les **Cascades**, les **Merveilles** et les **jetons Départage**.
3. Chaque joueur prend **8 Arbres**, **8 Maisons** et le **Bâtisseur** de sa couleur.

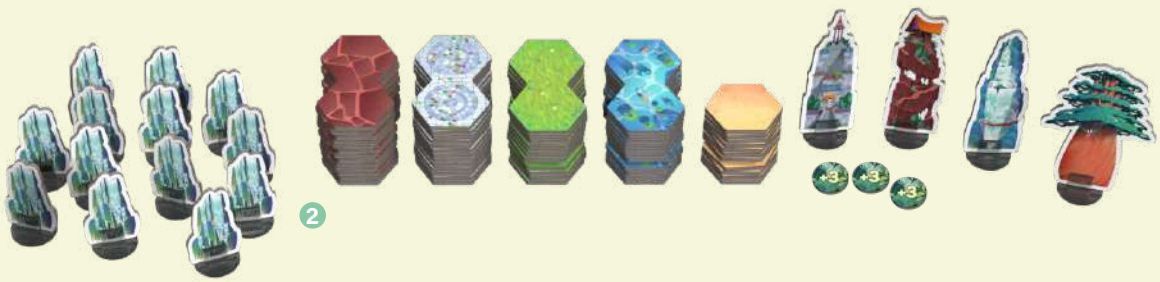
Vert Rose Bleu Orange

4. Chaque joueur reçoit **6 tuiles Ressources**, distribuées aléatoirement face cachée. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

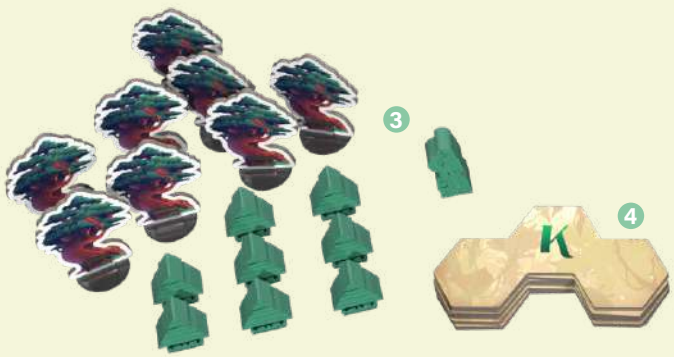
Première utilisation :
Dépunchez les pions Arbre, Cascade et Merveille, puis assemblez-les avec les socles.

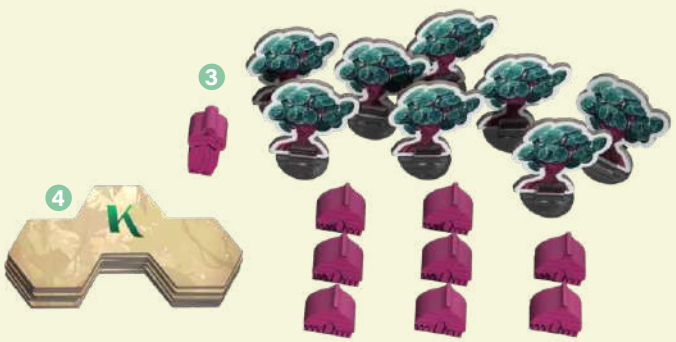
En solo :
Jouez comme en partie classique. Atteignez le meilleur score possible en optimisant chacun de vos placements.

Pour vos premières parties, il est recommandé de jouer sans les modules, puis de les ajouter une fois les bases acquises.



Zone de jeu commune





Zone de jeu – joueur vert

Prévoyez une zone de jeu individuelle devant chaque joueur

Zone de jeu – joueur rose

Comment jouer

Le joueur dont la première tuile Ressources en haut de sa pioche présente une **case Pas** **au centre** commence. À défaut ou en cas d'égalité, le joueur qui s'est rendu en forêt le plus récemment commence.

TOUR DE JEU

1. **Collecter des Ressources**
2. **Placer les Paysages**
3. **Construire sur les terrasses**

ALTERNANCE DE TOUR

Pendant que le **joueur actif poursuit son tour** avec les phases 2 et 3, le **joueur suivant commence sa phase 1**, et ainsi de suite. Cette alternance se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses **6 tours**.

1 Collecter des Ressources

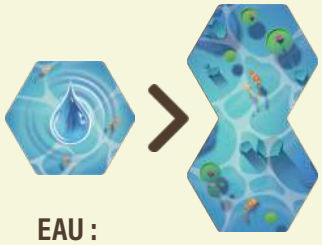
Le joueur actif **dévoile la tuile Ressources** en haut de sa pioche et **choisit où la placer sur la zone de jeu commune**. La tuile Ressources placée **doit toucher au moins un côté** d'une tuile Ressources déjà en jeu (ou la tuile Départ pour le premier tour). Il est possible de **superposer** une tuile Ressources sur d'autres tuiles, à condition qu'elle repose **sur au moins deux tuiles** et qu'aucune partie ne soit dans le vide.

Aucune tuile ne peut être superposée sur un emplacement **occupé par un pion Bâtisseur**, qu'il s'agisse du sien ou de celui d'un autre joueur.

Le joueur actif **place ensuite son pion Bâtisseur sur la case Pas** de la tuile Ressources qu'il vient de placer.

Pour **chaque case Ressources adjacente à son pion Bâtisseur** (quelles que soient la tuile ou la hauteur des tuiles), il obtient une tuile Paysage correspondant au type de Ressources :

PLANTE :
prenez une tuile **Plaine**



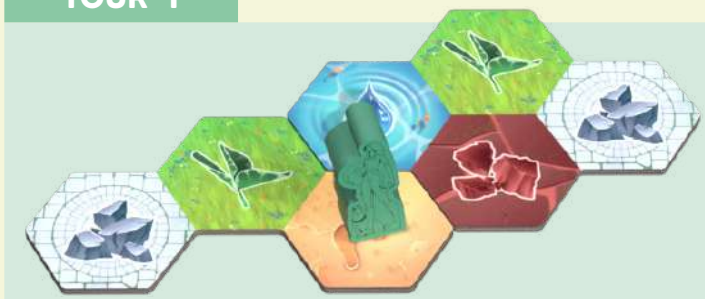
EAU :
prenez une tuile **Rivière**

TERRE :
prenez une tuile **Fondation**

PIERRE :
prenez une tuile **Panorama**

PAS :
prenez une tuile **Terrain vierge**

TOUR 1



Phases 1/3

Le joueur vert débute la partie et place sa tuile Ressource à côté de la tuile Départ. Puis il place son pion Bâtisseur et obtient 1 tuile Plaine, 1 tuile Rivière et 1 tuile Fondation.

Puis c'est au tour du joueur rose, qui obtient 1 tuile Rivière et 1 tuile Panorama.

INTERACTION AVEC LES AUTRES JOUEURS

Si une tuile Ressources est placée **adjacente au pion Bâtisseur d'un adversaire**, celui-ci obtient la ou les tuiles Paysage bonus correspondant aux Ressources adjacentes à son pion. Il placera ces tuiles Paysage bonus **uniquement lors de la phase 2 de son prochain tour de jeu**.

TOUR 2

Phases 1/3

Le joueur vert obtient 2 tuiles Plaine, 1 tuile Panorama, 1 tuile Terrain vierge et 1 tuile Rivière.

⚡ Le joueur rose obtient 1 tuile Plaine bonus.

Le joueur rose obtient 2 tuiles Terrain vierge, 1 tuile Plaine, 1 tuile Fondation et 1 tuile Panorama.

⚡ Le joueur vert obtient 1 tuile Terrain vierge bonus.

⚠ Les Paysages sont limités

- S'il n'y a plus de tuiles Paysage d'un type, le joueur ne peut pas obtenir les tuiles correspondantes.
- En cas d'interaction, si les tuiles d'un type viennent à manquer, l'adversaire concerné est servi en priorité.

2 Placer les Paysages

Chaque joueur **construit son territoire devant lui en posant toutes les tuiles Paysage** qu'il a collectées, y compris les tuiles Paysage bonus obtenues grâce à un joueur adverse.

Chaque tuile Paysage doit être connectée par au moins un côté à une tuile déjà placée.
Il est possible de **superposer** une ou plusieurs tuiles Paysage sur d'autres tuiles, à condition qu'elles reposent sur deux tuiles.

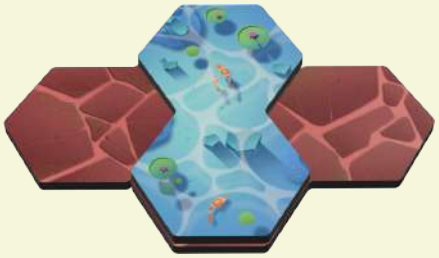
Il est **interdit de déplacer les tuiles Paysage** placées lors des tours précédents.

Les tuiles **Terrain vierge** , composées d'une seule case, peuvent être placées adjacentes ou superposées à vos tuiles Paysage déjà en jeu (y compris sur une autre tuile Terrain vierge).

3 Construire sur les terrasses

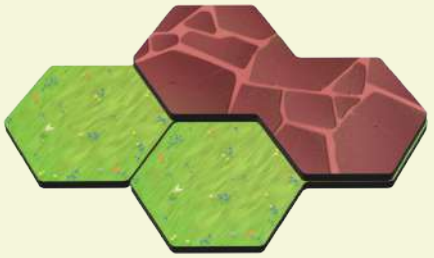
Une ou plusieurs terrasses sont créées lorsqu'**une tuile superposée isole une ou plusieurs tuiles inférieures**. **Isoler signifie qu'une seule case Paysage de même type est visible sur le même niveau** (sauf si une construction placée lors d'un tour précédent se trouve déjà sur une case de même type au même niveau).

Plusieurs terrasses adjacentes de même type peuvent être créées lors du même tour si elles se trouvent **à des niveaux différents**.



Les deux cases Fondation visibles sont bien isolées et forment deux terrasses.

Les deux cases Rivière visibles sont à des niveaux différents : les tuiles sont bien isolées et forment 3 terrasses (2 Rivières et 1 Plaine).



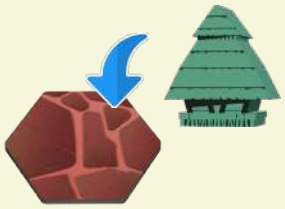
Les deux cases Plaine visibles sont au même niveau : les tuiles ne sont donc pas isolées et ne forment pas de terrasse.

LES CONSTRUCTIONS

Pour **chaque terrasse** créée, **une construction doit être immédiatement placée**, selon le type de paysage :

PLAINE :
placez votre **Arbre**

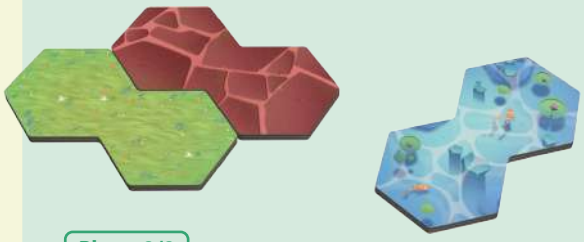
RIVIÈRE :
placez une **Cascade**



FONDATION :
placez votre **Maison**

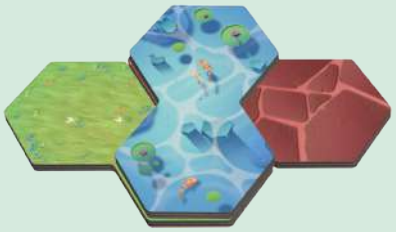
Les constructions ainsi placées sont définitives : elles **ne peuvent jamais être retirées ou déplacées**.

TOUR 1



Phase 2/3

Après avoir collecté ses Ressources en phase 1, le joueur actif passe à la phase 2 : Placer les Paysages.

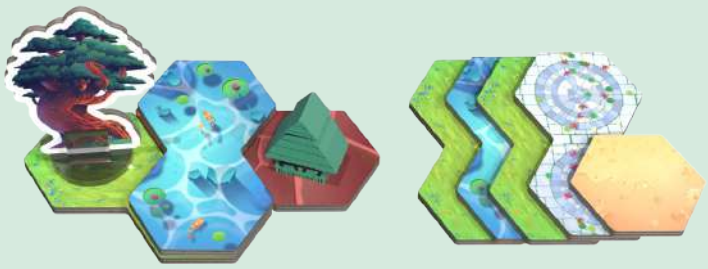


Il place ses tuiles Paysage devant lui et choisit de superposer une tuile Rivière sur deux autres tuiles, ce qui lui permet de créer des terrasses dès ce tour.

Phase 3/3

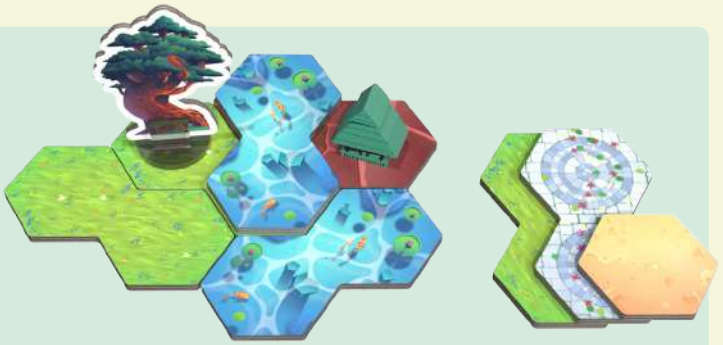
Il construit sur les terrasses créées : un Arbre sur la terrasse Plaine et une Maison sur la terrasse Fondation.

TOUR 2

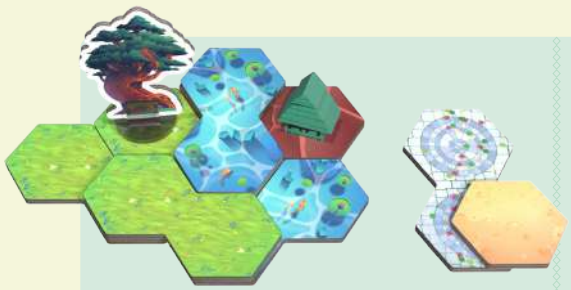


Phase 2/3

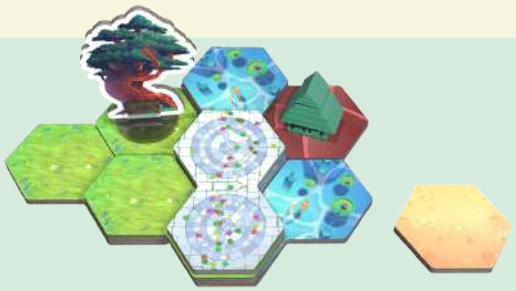
Nouveau tour : le joueur vert a obtenu 5 nouvelles tuiles Paysage lors de la phase de collecte des ressources, qu'il peut désormais placer.



Sans déplacer son territoire ni ses constructions existantes, il ajoute deux tuiles Paysage adjacentes aux tuiles déjà en jeu.



Il choisit ensuite de superposer une tuile Plaine sur deux autres tuiles.



Enfin, il superpose à nouveau : une tuile Panorama sur deux tuiles, puis la tuile Terrain vierge sur la dernière.

<u>Note :</u> ici, les deux cases Plaine visibles se trouvent à des niveaux différents, les tuiles sont donc isolées et forment chacune une terrasse. Même si l'une d'elles est au même niveau que l'Arbre, cela n'a pas d'incidence, car l'Arbre a été construit lors d'un tour précédent.

Phase 3/3

Le joueur vert construit sur les terrasses qu'il vient de créer et ajoute ainsi 2 Arbres et 1 Cascade.

Limites de Construction

- Chaque joueur est **limité à ses 8 Arbres et ses 8 Maisons** sur son territoire.
- **Les Cascades proviennent d'une réserve commune** : un joueur peut en posséder plus de 8 sur son territoire. Si la réserve de Cascades est épuisée, aucune Cascade supplémentaire ne peut être placée.

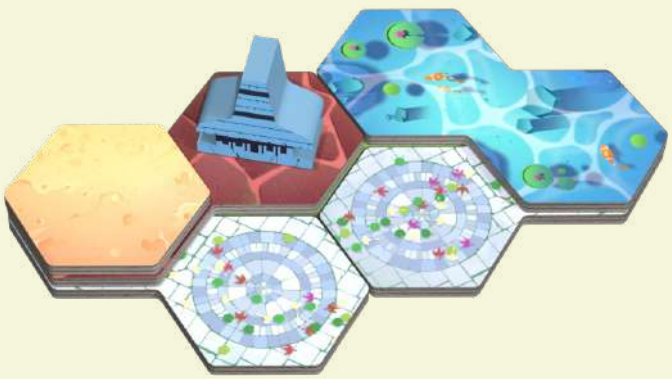
Les terrasses Panorama

Les terrasses Panorama **ne permettent pas de placer de construction**.
Chacune rapporte **1 point par construction adjacente (Arbres, Cascades, Maisons et Merveilles)**.

Une terrasse Panorama est annulée dans les cas suivants :

- elle est recouverte par une autre tuile Paysage ;
- une autre tuile Paysage Panorama est placée adjacente et au même niveau.

En revanche, deux terrasses Panorama adjacentes sont toutes deux comptabilisées si elles se trouvent à des niveaux différents.



Les deux cases Panorama visibles sont au même niveau : il n'y a aucune terrasse Panorama comptabilisée

Il y a 2 terrasses Panorama adjacentes à des niveaux différents.
Elles rapportent 3 points au total :
– Terrasse Panorama A : 1 point (1 Maison adjacente) ;
– Terrasse Panorama B : 2 points (1 Maison et 1 Cascade adjacentes).

Les Merveilles

Le premier joueur qui construit les 8 éléments d'un type (8 Arbres, 8 Cascades, 8 Maisons ou 8 terrasses Panorama) sur son territoire **remporte la Merveille correspondante** : Merveille de l'Arbre, de la Cascade, de la Maison ou du Panorama. Un joueur peut remporter plusieurs Merveilles.

> ⚠ La Merveille doit être placée **sur une tuile Terrain vierge** visible de son territoire. Si aucun terrain vierge n'est disponible, la Merveille ne peut pas être prise.

MERVEILLES ET DÉCOMPTE DES POINTS

- Chaque Merveille rapporte **5 points**.
- Une Merveille compte comme une construction pour le calcul des points autour des terrasses Panorama.
- **Merveille de l'Arbre** : tout Arbre adjacent à celle-ci n'est pas considéré comme isolé.*
- **Merveille de la Maison** : toute Maison adjacente à celle-ci n'est pas considérée comme isolée.*

* Voir Décompte des points, p. 12.

DÉPARTAGE DES MERVEILLES EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité pour l'obtention d'une Merveille lors d'un même tour de jeu (par exemple, le 5e tour des joueurs), la Merveille est attribuée selon les critères suivants :

- **MERVEILLE DE L'ARBRE** : le joueur ayant l'Arbre sur la terrasse la plus haute.
- **MERVEILLE DE LA MAISON** : le joueur ayant la Maison sur la terrasse la plus haute.
- **MERVEILLE DE LA CASCADE** : le joueur ayant la Cascade sur la terrasse la plus haute.
- **MERVEILLE DU PANORAMA** : le joueur ayant le Panorama sur la terrasse la plus haute.

En cas d'égalité, comparez la deuxième plus haute, puis la suivante si nécessaire. Si l'égalité persiste, aucun joueur ne remporte la Merveille.
Le ou les joueurs concernés par l'égalité qui ne remportent pas la Merveille obtiennent un **jeton Départage** et marquent **3 points**.

Fin de partie

La partie se termine lorsque **chaque joueur a placé sa 6e et dernière tuile Ressources et terminé entièrement son 6e tour**.

Les tuiles Paysage bonus obtenues par interaction avec un adversaire à la fin du 6e tour peuvent être placées avant le décompte des points. Ces placements ont lieu en dehors du 6e tour : ils ne peuvent pas être pris en compte pour revendiquer une Merveille en cas d'égalité lors de ce tour.

À l'aide du bloc de score, calculez les points en suivant le décompte détaillé (voir p. 12).
Le joueur avec le plus grand score remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur ayant la terrasse la plus haute l'emporte. Comparez la deuxième plus haute, puis la suivante si nécessaire.

Les modules

Au début de la partie, chaque joueur **reçoit un plateau Module et tous jouent sur la même face** : Le Volcan, Les Marécages, Le Désert ou l'Îlot. Le Module délimite une zone de jeu composée de cases sur lesquelles chaque joueur construira son territoire (zone de jeu individuelle).

La première tuile est placée librement. Toutes les tuiles suivantes doivent être connectées par au moins un côté à une tuile déjà en jeu.

⚠ Les tuiles Paysage qu'un joueur ne parvient pas à placer pendant son tour sont **perdues et retournent dans la réserve commune**.

Le Volcan

Zone de jeu limitée : **+**

Trois volcans apparaissent sur le plateau, imposant de fortes contraintes de placement : aucun arbre ne peut pousser autour d'un volcan, et les failles qui les entourent empêchent toute construction de paysage.

Volcan : aucun Arbre ne peut être placé sur le volcan ni sur les cases adjacentes

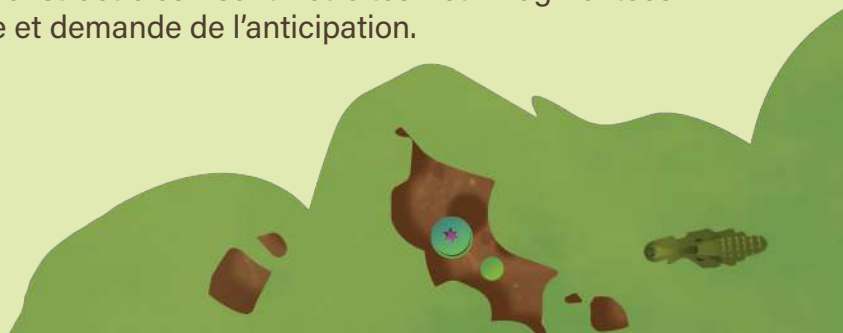
Ces cases ne peuvent pas accueillir d'Arbre, mais des tuiles Paysage de type Plaine peuvent y être placées

Faille : aucune tuile Paysage ne peut être placée

Les Marécages

Zone de jeu limitée : **++**

Un territoire instable où seules quelques bandes de terre ferme émergent de l'eau. Les zones constructibles sont étroites et fragmentées : chaque placement compte et demande de l'anticipation.



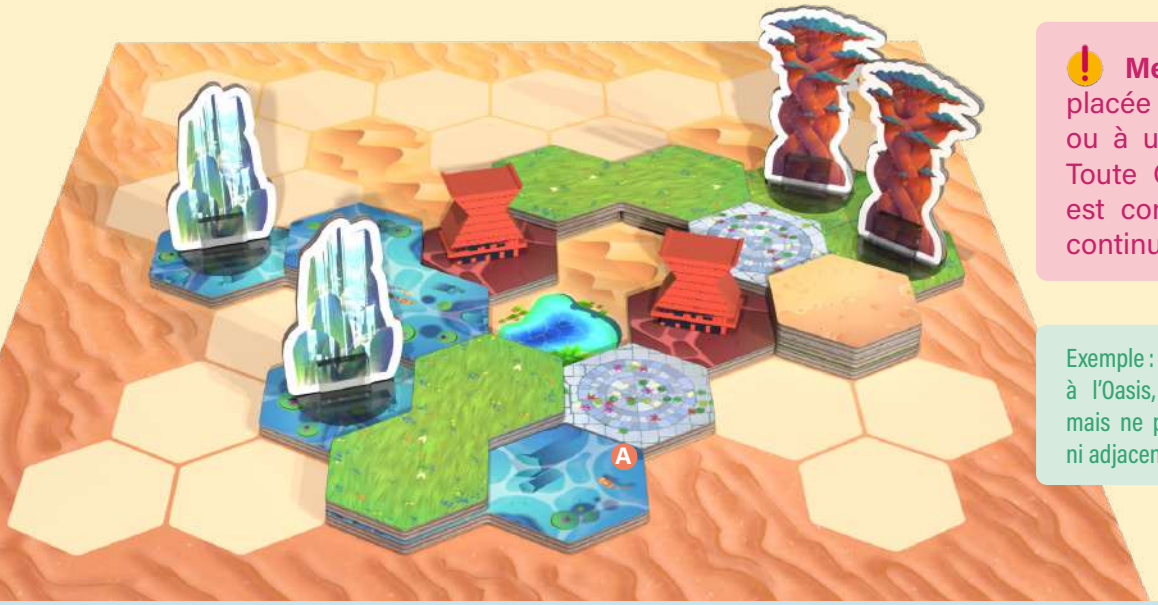
Le Désert

Zone de jeu limitée : +

Dans le désert, l'eau devient une Ressources difficile à maîtriser. La rivière se développe à partir de l'oasis et doit rester continue tout au long de la partie. Si la rivière est coupée, certaines cascades peuvent disparaître du paysage.

Oasis : point de départ de la Rivière
Toute tuile Paysage de type Rivière doit être placée adjacente à l'Oasis ou à une tuile Rivière déjà connectée à celle-ci.

Dune : aucune tuile Paysage ne peut être placée



Merveille de la Cascade : Elle doit être placée sur un terrain vierge, adjacent à l'Oasis ou à une tuile Rivière qui y est connectée. Toute Cascade adjacente à cette Merveille est considérée comme faisant partie de la continuité de la Rivière.

Exemple : Les tuiles Rivière sont considérées comme connectées à l'Oasis, sauf la tuile A. Elle forme bien une terrasse, mais ne permet pas de construire de Cascade, car elle n'est ni adjacente ni connectée à l'Oasis.

L'Îlot

Zone de jeu limitée : +++

La zone de jeu est réduite à un îlot étroit, obligeant les joueurs à optimiser leurs placements et à superposer davantage de tuiles. Chaque espace disponible doit être exploité au mieux pour développer efficacement son territoire.

Décompte des points

ARBRES
- **2 points** par Arbre adjacent à un autre
- **1 point** par Arbre isolé

MAISONS
- **2 points** par Maison isolée
- **1 point** par Maison adjacente à une autre

CASCADES
- **1 point** par niveau où se trouve la Cascade

PANORAMAS
- **1 point** par construction adjacente (Arbres, Cascades, Maisons et Merveilles)

MERVEILLES
- **5 points** par Merveille
- **3 points** par jeton Départage

Règles d'adjacence : des constructions sont considérées comme adjacentes si elles sont côte à côte, quel que soit le niveau des tuiles. Pour qu'une construction soit considérée comme isolée, elle doit être séparée de toute construction du même type par au moins une case.

< 29 points
Une terre encore en devenir.
Les Terrasses de Kanoa commencent à peine à prendre forme.

30-39 points
Les premières fondations apparaissent.
Votre paysage s'installe, mais l'harmonie reste fragile.

40-49 points
Un paysage équilibré se dessine.
Votre vision commence à prendre vie.

50-59 points
Un havre apaisant émerge.
Vos terrasses composent un paysage déjà remarquable.

60-69 points
Un véritable joyau naturel.
Vos terrasses racontent une nature luxuriante et maîtrisée.

70 points et +
La légende de Kanoa.
Votre paysage est un chef-d'œuvre vivant, où nature et harmonie ne font plus qu'un.

Exemple de décompte des points en fin de partie pour le joueur rose :
- Arbres : 15 points (7 adjacents = 14 points, 1 isolé = 1 point)
- Maisons : 9 points (3 isolées = 6 points, 3 adjacentes = 3 points)
- Cascades : 8 points (1 au 3e niveau = 3 points, 2 au 2e niveau = 4 points, 1 au 1er niveau = 1 point)
- Panoramas : 12 points (Panorama A = 4 points, Panorama B = 5 points, Panorama C = 3 points)
- Merveilles : 5 points (Merveille de l'Arbre)

Soit un total de 49 points.

Crédits

Auteurs : David Carmona, Karen Nguyen
Illustrateur : Gilles Warmoes
Éditeur : Unfriendly Games
unfriendly-games.com