

Anthokyklos - Règles Du Jeu

Version 0.1

Pascal Flores

1. Aperçu du jeu

Dans **Anthokyklos**, les joueurs construisent ensemble une fleur composée de pétales colorés.

À mesure que la fleur grandit, des **motifs** apparaissent sur le plateau. Les joueurs tentent de les repérer, de les réserver au bon moment, puis de valider les cartes Motif correspondantes pour marquer des points.

La partie se termine lorsque la fleur est entièrement construite. Le joueur ayant le plus de points l'emporte.

2. Matériel

- 1 pistil
- 45 tuiles Pétale
 - 9 tuiles pour chacun des 5 anneaux
 - 3 couleurs, avec 3 tuiles de chaque couleur par anneau
- 90 cartes Motif
- 1 marqueur de réservation par joueur

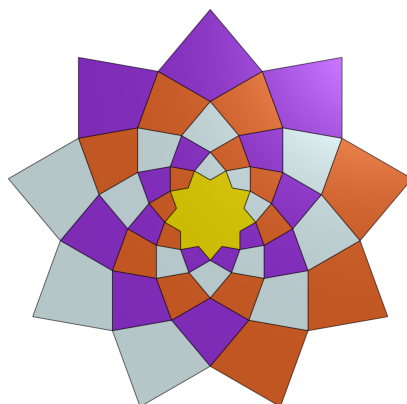


Figure 1: Vue du plateau de jeu avec le pistil au centre et les 5 anneaux de tuiles Pétale.

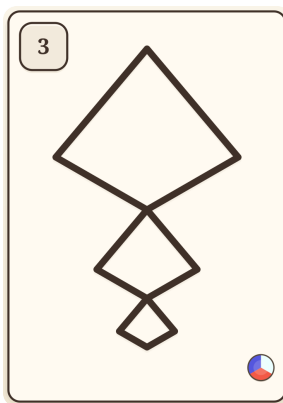


Figure 2: Exemple de carte Motif.

3. Mise en place

1. Placez le **pistil** au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Motif pour former une pioche.
3. Révélez **$N + 1$ cartes Motif**, où **N** est le nombre de joueurs. Elles forment le **marché public**.
4. Pour chacun des 5 anneaux, préparez une réserve de 9 tuiles sous forme de **pyramide** :
 - 4 tuiles à la base
 - 3 tuiles au-dessus
 - 2 tuiles au sommetChaque tuile repose sur les deux tuiles situées directement sous elle.
5. Au début de la partie, seules les **2 tuiles du sommet de la pyramide de l'anneau 1** sont accessibles.
6. Chaque joueur prend un marqueur de réservation.
7. Choisissez un premier joueur.

4. But du jeu

Valider des cartes Motif pour marquer des points.

La partie prend fin lorsque les **5 anneaux** de la fleur sont complets.
Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

5. Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur effectue **une seule action** :

- **placer une tuile** sur le plateau ;
- **ou réserver une carte Motif**.

À la fin de son tour, il vérifie toutes les cartes qu'il peut valider, les prend, puis remplace immédiatement les cartes prises.

6. Action : placer une tuile

Le joueur prend une tuile actuellement **accessible** dans une pyramide autorisée, puis la place immédiatement sur le plateau.

Tuiles accessibles

Dans une pyramide, seules les tuiles **non recouvertes** sont accessibles. Lorsqu'une tuile est prise, cela peut rendre accessibles de nouvelles tuiles dans cette même pyramide.

Règle de pose

- Les tuiles de **l'anneau 1** se placent autour du **pistil**.
- Une tuile d'un anneau supérieur ne peut être placée que si son emplacement repose sur les **deux tuiles adjacentes** de l'anneau précédent.

La fleur se construit donc **de l'intérieur vers l'extérieur** :

- l'anneau 1 débloque l'anneau 2 ;
- l'anneau 2 débloque l'anneau 3 ;
- et ainsi de suite.

7. Action : réserver une carte Motif

Au lieu de placer une tuile, un joueur peut réserver **une carte Motif publique non réservée**.

Il place son marqueur sur cette carte.

Effets de la réservation

- Une carte réservée ne peut être validée **que par le joueur qui l'a réservée**.
- Un joueur ne peut avoir **qu'une seule carte réservée à la fois**.
- Une carte déjà réservée ne peut pas être réservée par un autre joueur.

Réserver une carte consomme toute l'action du tour.

8. Les motifs

Chaque carte Motif indique :

- une **forme**
- une **contrainte de couleur**
- une **valeur en points**

Un motif peut apparaître :

- à plusieurs endroits du plateau ;

- en chevauchant d'autres motifs ;
- à différentes échelles.

Une même tuile peut donc participer à plusieurs motifs.

Il est possible de valider **plusieurs cartes dans le même tour** si plusieurs motifs sont présents à la fin de ce tour.

9. Lire une carte Motif

Une carte Motif se lit toujours de la même manière :

- la **forme** indique le motif à repérer ;
- les **pastilles** indiquent la contrainte de couleur ;
- le **score** indique le nombre de points gagnés si la carte est validée.

Contraintes de couleur

Selon la carte, le motif doit être :

- **monochrome défini** : une couleur précise
- **monochrome libre** : une seule couleur, au choix
- **monochrome bicolore** : une seule couleur, parmi 2 possibles
- **bichrome défini** : exactement 2 couleurs précises
- **bichrome semi-défini** : exactement 2 couleurs, dont 1 imposée
- **bichrome libre** : exactement 2 couleurs, au choix
- **trichrome** : exactement 3 couleurs

Certaines cartes comportent aussi une contrainte quantitative indiquée par un **X+**.

Dans ce cas, le motif doit contenir **au moins X tuiles** de la couleur ou du type indiqué.

10. Valider des cartes Motif

À la fin de son tour, le joueur actif vérifie :

- toutes les **cartes publiques non réservées** ;
- sa **propre carte réservée**, s'il en a une.

Si le plateau contient un motif correspondant à l'une de ces cartes et que la contrainte de couleur est respectée, la carte est validée.

Le joueur prend **toutes** les cartes qu'il valide.

Important

- Les motifs peuvent se **chevaucher**.
- Une même tuile peut servir à valider **plusieurs cartes**.
- Toutes les cartes validées sont prises **en même temps**.
- Si un joueur oublie de prendre une carte valide, le joueur suivant peut la prendre à la fin de son tour.

Une fois les cartes prises, révéléz immédiatement autant de nouvelles cartes depuis la pioche pour reformer le marché public.

Les cartes validées sont conservées devant leur propriétaire jusqu'à la fin de la partie.

11. Fin de partie

La partie s'arrête dès que les **5 anneaux de la fleur sont complets**.

Chaque joueur additionne les points de toutes les cartes Motif qu'il a validées pendant la partie.

Le joueur qui obtient le plus grand total remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant validé le plus de cartes Motif l'emporte.

12. Résumé d'un tour

1. Effectuer **une action** :
 - placer une tuile ;
 - ou réserver une carte Motif.
2. Vérifier les cartes valides :
 - cartes publiques non réservées ;
 - sa propre carte réservée.
3. Prendre **toutes** les cartes validées.
4. Remplacer immédiatement les cartes prises.