



# AWITHLAKNANNAI

america

Awithlaknannai, de son nom complet Kolowis Awithlaknannai (« Serpents Combattants »), est un jeu provenant de la tribu amérindienne Zuñi, au Nouveau-Mexique.

À la suite de la conquête du Mexique et des régions voisines par les Espagnols, le jeu d'Alquerque fut introduit auprès des peuples autochtones. Les Zuñis ont adapté ce jeu selon leurs préférences, transformant le traditionnel plateau carré en un plateau long et sinueux. Cette forme particulière de serpent donna naissance à un nouveau jeu au caractère unique.

En jouant à ce jeu, on imagine un combat féroce dans les eaux du Rio Grande entre les descendants de Kolowisi, le serpent d'eau sacré des Indiens Zuñis.

Les amateurs de dames ou d'Alquerque trouveront la mécanique et le plateau de jeu d'Awithlaknannai particulièrement intrigants. Le plateau allongé ouvre un monde de possibilités stratégiques, et l'expérimentation avec différentes tailles de plateau ajoute une autre couche de complexité à maîtriser.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Dans les eaux du Rio Grande, Kolowisi, le serpent d'eau vénéré, divise sa progéniture serpentine en deux équipes pour une épreuve sacrée. Chaque équipe, représentant différents aspects de la sagesse de leur parent, entre dans le courant du fleuve pour mettre à l'épreuve son agilité et sa ruse face à l'équipe adverse. Dans ce jeu de capture, chacune tentera de déjouer sa rivale dans une démonstration de respect envers leur puissant

Quelle équipe de serpents triomphera, prouvera sa maîtrise stratégique et gagnera la faveur de Kolowisi ?

- Récit tiré de l'imagination de Lemery Games -

Awithlaknannai est un jeu de guerre pour 2 joueurs originaire du peuple Zuñi du Nouveau-Mexique. Chaque joueur contrôle 12 serpents.

## BUT DU JEU

Capturez tous les serpents de votre adversaire en manœuvrant habilement vos pions pour sauter au-dessus d'eux.

## CONTENU

- 1 sac de transport
- 1 tapis de jeu
- 18 pions Serpent orange\*
- 18 pions Serpent jaunes\*
- 1 livret de règles

\*6 des pions Serpent de chaque couleur ne sont utilisés que pour la variante Serpents Combattants.

## MISE EN PLACE

1. Disposez le tapis de jeu comme indiqué sur la figure 1.
2. Chaque joueur prend 12 pions Serpent de la même couleur.

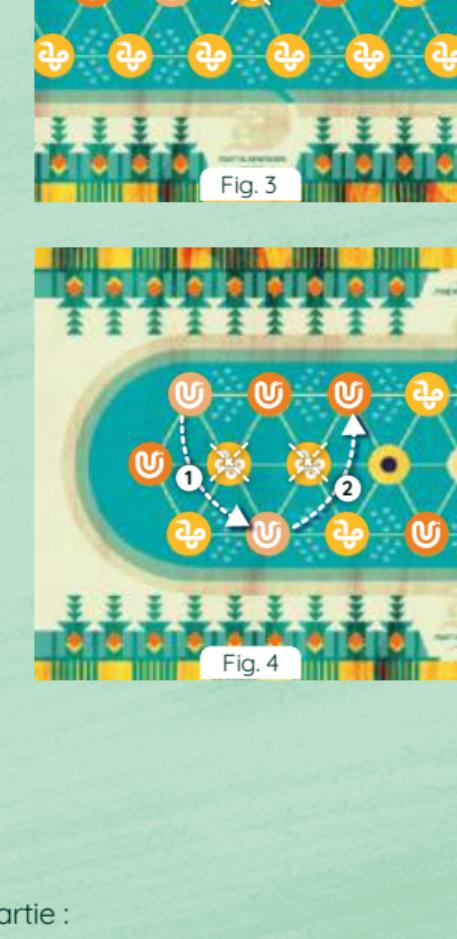


Fig. 1

3. Chaque joueur place ses Serpents sur le tapis de jeu comme illustré sur la figure 1, laissant vide l'espace central du plateau.

## COMMENT JOUER

Le joueur possédant les Serpents jaunes joue en premier. Puis les joueurs alternent leurs tours.

### Déplacement

À votre tour, vous devez déplacer 1 de vos Serpents sur un espace libre adjacent et connecté par une ligne (figure



Fig. 2

### Capture

Si un Serpent est adjacent à un Serpent adverse et qu'il y a un espace disponible de l'autre côté de celui-ci dans une ligne droite, il DOIT sauter par-dessus, capturant ainsi le Serpent adverse (figure 3).

Lorsqu'un Serpent est capturé, remettez-le dans le sac.

Si une capture est possible à votre tour, vous devez la réaliser. Si 2 captures ou plus sont possibles, vous pouvez choisir laquelle effectuer.

- Capture en chaîne : si, après avoir effectué une capture, votre pion est en position de pouvoir en effectuer une autre, vous POUVEZ continuer à capturer (cela s'appelle la « Capture en chaîne ») (figure 4).

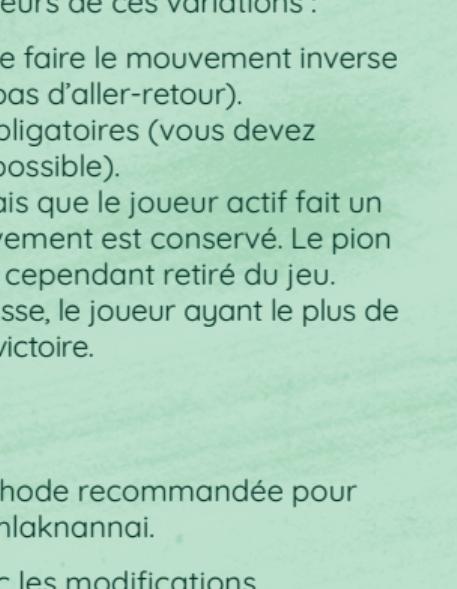


Fig. 3

Fig. 4

## FIN DU JEU

Il y a 3 manières de terminer la partie :

1. Si un joueur capture tous les Serpents de son adversaire, il gagne la partie.
2. Si un joueur est incapable d'effectuer un déplacement ou une capture à son tour, l'autre joueur gagne la partie.
3. Si la partie entre dans une impasse et qu'il devient évident qu'aucun des joueurs ne peut effectuer d'autres captures, ou si les deux joueurs effectuent les mêmes mouvements 3 fois de suite, la partie se termine par un match nul.

## ASTUCES

💡 Essayez de contrôler le centre du plateau avec vos pions, cela vous offrira plus d'options pour les mouvements et les captures.

💡 Essayez de penser deux tours ou plus en avance, certains schémas de mouvements pouvant facilement déclencher des réactions en chaîne et des captures multiples.

## VARIANTES DE JEU

### Règles avancées

Modifiez le jeu avec une ou plusieurs de ces variations :

- Les joueurs n'ont pas le droit de faire le mouvement inverse de leur mouvement précédent (pas d'aller-retour).
- Les captures en chaîne sont obligatoires (vous devez continuer à capturer si cela est possible).

• Si une capture est possible, mais que le joueur actif fait un déplacement à la place, le mouvement est conservé. Le pion qui aurait dû faire la capture est cependant retiré du jeu.

• Si la partie entre dans une impasse, le joueur ayant le plus de pions sur le plateau remporte la victoire.

## LA VARIANTE LEMERY

Lemery Games présente sa méthode recommandée pour découvrir le jeu classique d'Awithlaknannai.

Jouez au jeu de base, mais avec les modifications de mise en place suivantes :

- Durant la mise en place, laissez l'espace central vide, ainsi que les espaces immédiatement à droite et à gauche de celui-ci. Ces espaces créent plus d'occasions de déplacement et de capture au début de la partie.

• Si un joueur n'a plus que 2 pions, son adversaire gagne la partie. Cette règle augmente la tension, encourage un jeu plus agressif et aide à éviter les impasses prolongées.

## SERPENTS COMBATTANTS

Jouez au jeu de base, mais avec les modifications de mise en place suivantes :

Disposez le tapis de jeu du côté de la variante (figure 5).

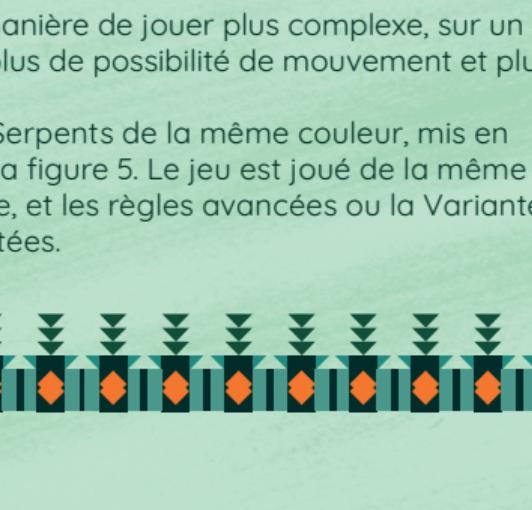
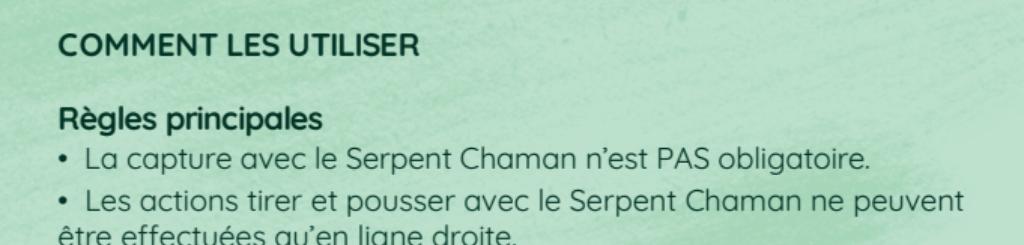


Fig. 5

Cette variante offre une manière de jouer plus complexe, sur un plateau plus grand, avec plus de possibilité de mouvement et plus de pions en jeu.

Les joueurs contrôlent 18 Serpents de la même couleur, mis en place comme indiqué sur la figure 5. Le jeu est joué de la même manière que le jeu de base, et les règles avancées ou la Variante Lemery peuvent être ajoutées.



## MINI-EXTENSIONS

Utilisez ces extensions séparément pour une variation subtile, ou combinez-les pour un défi vraiment unique.

## HÉROS D'AMÉRIQUE

### CONTENU

1 pion Serpent Chaman orange  
1 pion Serpent Chaman jaune



### MISE EN PLACE

Remplacez 1 pion Serpent jaune et 1 pion Serpent orange par les Serpents Chamans, puis placez-les sur le plateau comme indiqué sur la figure 6. Remettez les pions remplacés dans le sac.

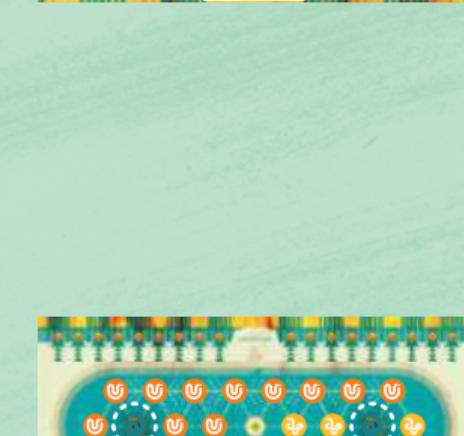


Fig. 6

### COMMENT LES UTILISER

#### Règles principales

- La capture avec le Serpent Chaman n'est PAS obligatoire.
- Les actions tirer et pousser avec le Serpent Chaman ne peuvent être effectuées qu'en ligne droite.

#### Tirer

- Le Serpent Chaman peut tirer vers lui un Serpent adjacent de la même couleur, dans la direction de son mouvement, que ce soit lors d'un déplacement (figure 7A) ou d'une capture (figure 7B).
- Le Serpent ainsi tiré se déplace sur la case où le Serpent Chaman a commencé son tour.

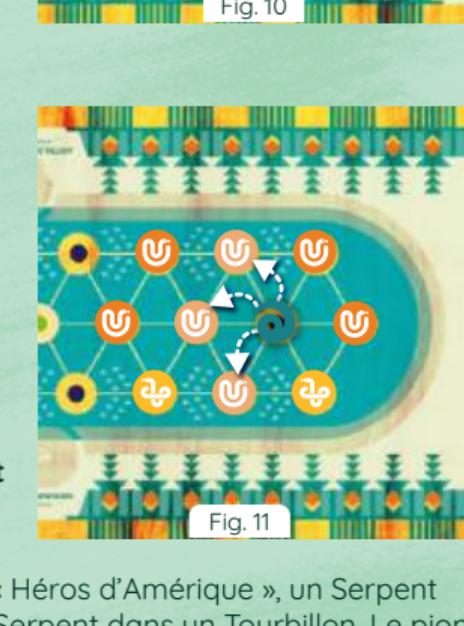


Fig. 7

#### Pousser

- Le Serpent Chaman peut pousser un Serpent adjacent de la même couleur d'un espace directement à l'opposé d'eux, à condition qu'il y ait un espace libre pour le recevoir (figure 8A). Il est interdit de faire une capture ET de pousser un pion en même temps (figure 8B).

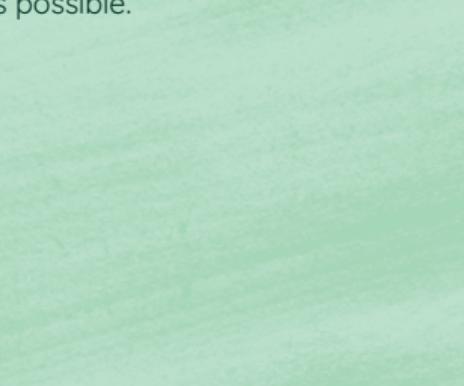
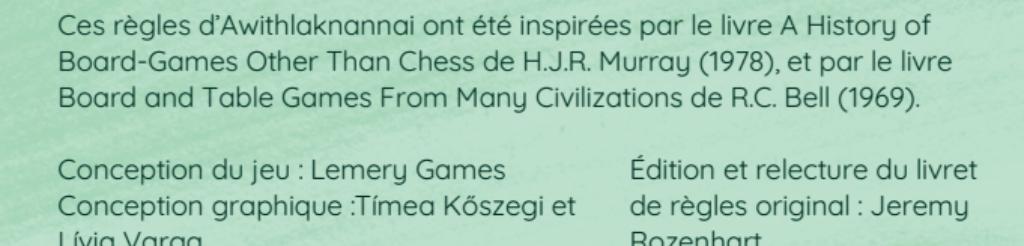


Fig. 8

Lorsque utilisé avec l'extension « Héros d'Amérique », un Serpent Chaman peut pousser un autre Serpent dans un Tourbillon. Le pion poussé est placé selon les règles des effets de Tourbillons. Tirer un pion dans un Tourbillon n'est pas possible.



Ces règles d'Awithlaknannai ont été inspirées par le livre A History of Board-Games Other Than Chess de H.J.R. Murray (1978), et par le livre Board and Table Games From Many Civilizations de R.C. Bell (1969).

Conception du jeu : Lemery Games  
Conception graphique : Tímea Kőszegi et Lívia Varga

Traduit de l'anglais par : Rémy Leclaire

Édition et relecture du livret de règles original : Jeremy Rozenhart

## MERCI

Nous tenons à remercier les 3100 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Amérique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez [LemeryGames.com](http://LemeryGames.com)



Fig. 10

Fig. 11

# KOMIKAN

chile

Komikan, qui veut dire « tout manger » en langue Mapuche, est un jeu traditionnel avec de profondes racines dans leur culture. Depuis des générations, les populations Mapuche d'Argentine et du Chili ont joué à ce jeu.

Komikan a été mentionné pour la première fois en 1787 dans un livre sur l'histoire du Chili par J. I. Molina. Il l'a décrit comme un jeu similaire aux échecs joués par le peuple Mapuche. Bien que parfois nommé « Échecs Incas », son lien avec les Incas est incertain.

Ce jeu évoque l'image d'un puma silencieux chassant un troupeau d'alpagas agiles dans la vaste steppe de Patagonie, un combat désespéré pour la survie.

Komikan fait partie d'une famille fascinante de jeux de chasse trouvée mondialement. En tant que fans de ces jeux, nous trouvons Komikan particulièrement captivant. Nous espérons que vous apprécierez découvrir ses défis et stratégies uniques autant que nous!

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Au cœur de l'ancien Chili, la nature sauvage est témoin du combat pour la survie entre prédateur et proie. Le puissant puma arpente le paysage, les sens affûtés pour la chasse. Un troupeau d'alpagas agiles broute nerveusement, dépendants de leur agilité et nombre pour échapper au danger qui guette.

Est-ce que les instincts du puma vont assurer un festin, ou est-ce la vigilance des alpagas qui va garantir la survie du groupe ?

- Récit tiré de l'imagination de Lemery Games. -

Komikan est un jeu chilien de chasse à l'affût pour 2 joueurs. Un joueur contrôle un puissant Puma. L'autre contrôle un troupeau de 12 Alpagas.

## BUT DU JEU

- Le joueur Alpaga gagne s'il emprisonne le Puma (celui-ci n'a plus de déplacements possibles) ou occupe toutes les 7 cases dans la section triangulaire du jeu nommée le Repaire du Puma.
- Le joueur Puma gagne s'il capture la moitié des Alpagas (6 pions)

## CONTENU

- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 1 pièce Puma rouge bordeaux
- 15 pièces Alpaga vertes\*
- 1 livret de règles



\*3 pièces Alpaga ne sont utilisées que dans les variantes de jeu.

## MISE EN PLACE

- Mettez en place le tapis de jeu tel que montré en fig. 1.
- Pour décider les rôles des joueurs, l'un des joueurs prend le Puma et un Alpaga, les cachant dans ses mains. L'autre joueur choisit une main. Ceci révèle son rôle.
- Placez le Puma dans la section médiane du Repaire du Puma (Fig. 1).
- Placez 12 Alpagas aux intersections indiquées en Fig. 1.

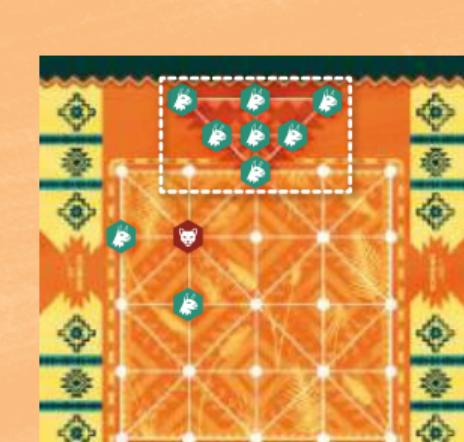


Fig. 1

## COMMENT JOUER

Le joueur Puma commence, et peut se déplacer de l'une de deux façons:

### Mouvement du Puma

Déplacement d'un espace le long des lignes dans n'importe quelle direction (fig. 2A).

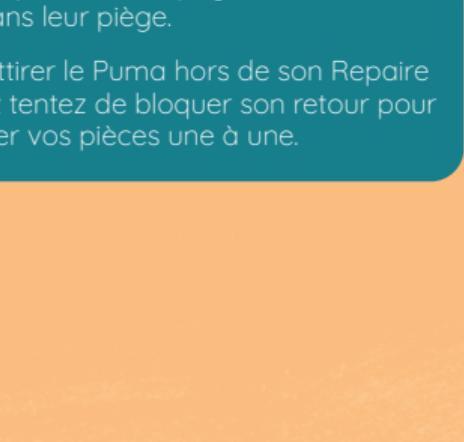


Fig. 2

### Capture par le Puma

Capture d'un Alpaga en sautant vers un espace vacant derrière celui-ci (fig. 2B).

### Mouvement Alpaga

Les Alpagas peuvent se DEPLACER juste comme le Puma: un espace le long des lignes dans n'importe quelle direction (fig. 2C). Les Alpagas NE peuvent PAS sauter par-dessus ou capturer d'autres pièces.

Si l'un des joueurs déplace un pion et le retourne à sa place précédente au tour suivant, il ne peut pas le ramener à nouveau immédiatement ensuite (à moins que ce ne soit le seul mouvement possible). En d'autres mots, il n'est pas possible de faire des allers-retours pendant trois tours.

### Capture du Puma

Si le Puma n'a pas de mouvement autorisé, il est considéré attrapé (fig. 3).

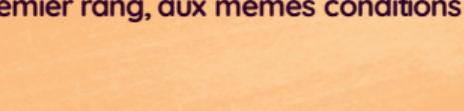


Fig. 3

## FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement si:

- Le Puma capture 6 Alpagas. (Le joueur Puma gagne.)
- Le Puma est emprisonné. (Le joueur Alpaga gagne.)
- Les Alpagas occupent tous les 7 points dans le Repaire du Puma (fig. 4). (Le joueur Alpaga gagne.)
- Le jeu entre dans une impasse, où les deux joueurs répètent les mêmes mouvements et il devient évident qu'aucun des joueurs ne peut gagner. Dans ce cas, le jeu est nul.



Fig. 4

## ASTUCES

Joueur Puma: Tentez de capturer des Alpagas tôt dans le jeu et ne tombez pas dans leur piège.

Joueur Alpaga: Tentez d'attirer le Puma hors de son Repaire en sacrifiant des pièces, et tentez de bloquer son retour pour que vous puissiez y amener vos pièces une à une.

## VARIANTES DE JEU

### LA VARIANTE LEMERY

Lemery Games présente sa méthode recommandée pour découvrir le jeu classique Komikan. Jouez au jeu de base avec les modifications suivantes.

### Renfort Alpaga

• Atteindre le Repaire : Quand 3 Alpagas atteignent le dernier rang du Repaire du Puma (Fig. 5A), ils sont verrouillés.

Ceci signifie qu'ils ne peuvent plus être déplacés ou capturés pour le reste de la partie.

• Renfort : Aussitôt que la situation ci-dessus est atteinte, le joueur Alpaga peut retourner un Alpaga capturé au premier rang (Fig. 5B).

S'il n'y a pas d'Alpaga capturé ou d'espace libre au premier rang, l'opportunité est perdue.

• Deuxième vague : Quand trois autres Alpagas atteignent la ligne du milieu du Repaire du Puma, le joueur Alpaga peut à nouveau retourner un Alpaga capturé au premier rang, aux mêmes conditions que précédemment.



Fig. 5

## ADUGO

Adugo est une variante de Komikan jouée par le peuple Borobo du Brésil. Jouez selon le jeu de base, avec les modifications suivantes.

### MISE EN PLACE

Placez le Puma et 14 Alpagas aux intersections montrées en Fig. 6.

### FIN DU JEU

Les conditions de fin de partie restent les mêmes sauf que le joueur Puma gagne en capturant 8 (au lieu de 6) Alpagas.

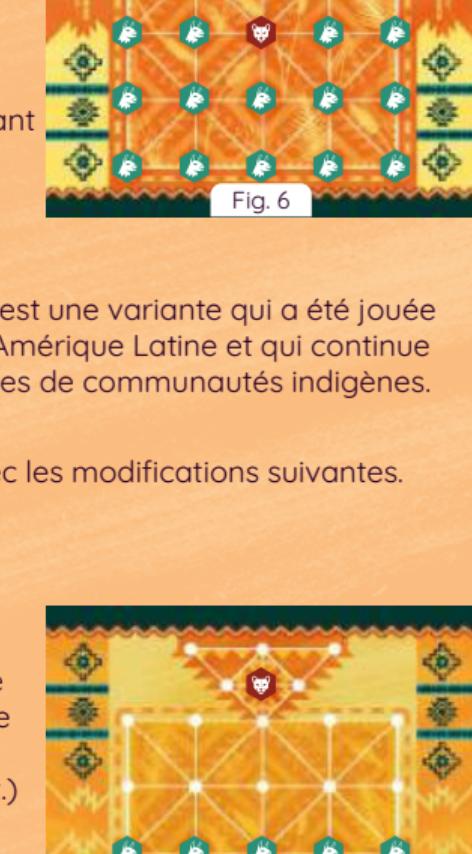


Fig. 6

## CHIVI KORÁ

Chivi Korá, ou échecs Guarani, est une variante qui a été jouée par le peuple Mbyá Guarani d'Amérique Latine et qui continue d'être jouée dans diverses écoles de communautés indigènes.

Jouez selon le jeu de base, avec les modifications suivantes.

### MISE EN PLACE

1. Mettez en place le tapis de jeu avec la face alternative en haut (Fig. 7). (Notez le Repaire du Puma différent.)
2. Placez le Puma au milieu de son Repaire (Fig. 7).
3. Placez 15 pièces Alpagas aux intersections indiquées en Fig. 7.



Fig. 7

### COMMENT JOUER

Dans Chivi Korá, les Alpagas ne peuvent se déplacer qu'en avant ou latéralement (Fig. 8). Aucun mouvement en arrière ne leur est permis.

### FIN DU JEU

Les conditions de fin de partie restent les mêmes sauf que le joueur Puma gagne en capturant 8 (au lieu de 6) Alpagas.

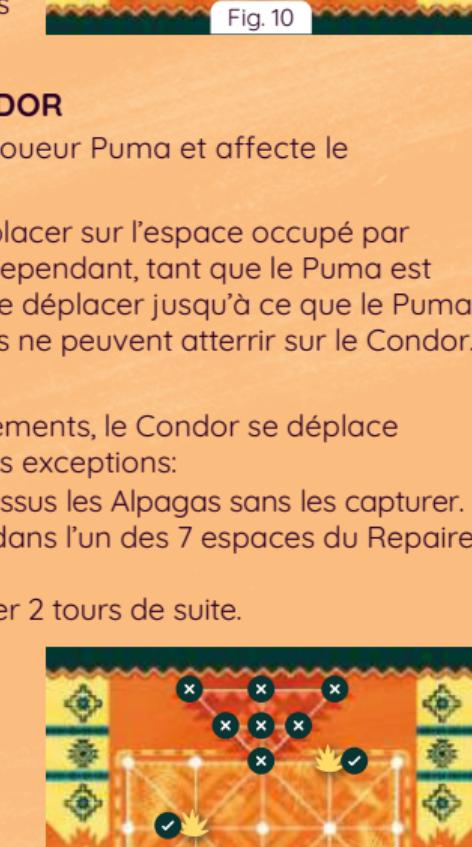


Fig. 8

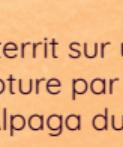
## MINI-EXTENSIONS

Utilisez ces extensions séparément pour un changement subtil, ou combinez-les pour un challenge réellement unique.

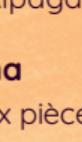
### HÉROS D'AMÉRIQUE

#### CONTIENT

1 pièce Alpaga Alpha



1 pièce Condor



#### MISE EN PLACE

Remplacez la pièce Alpaga centrale par l'Alpaga Alpha, et placez la pièce Condor sur le tapis comme indiqué en Fig. 9.

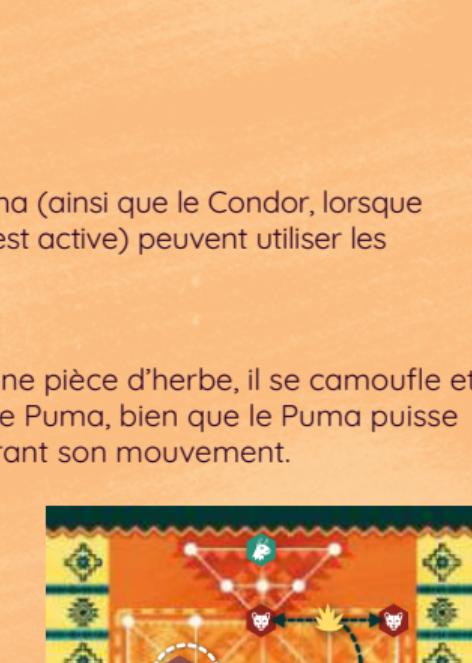


Fig. 9

#### COMMENT UTILISER L'ALPAGA ALPHA

L'Alpaga Alpha se déplace et peut être capturé comme tout Alpaga standard. Cependant, tout autre Alpaga normal adjacent à l'Alpaga Alpha peut se déplacer jusqu'à deux espaces en ligne droite (au lieu d'1 seulement), pour autant que le chemin ne soit pas obstrué (Fig. 10).



Fig. 10

#### COMMENT UTILISER LE CONDOR

Le Condor est contrôlé par le joueur Puma et affecte le mouvement des deux joueurs.

Le Puma peut librement se déplacer sur l'espace occupé par le Condor, atterrissant sur lui. Cependant, tant que le Puma est au-dessus, le Condor ne peut se déplacer jusqu'à ce que le Puma se déplace ailleurs. Les Alpagas ne peuvent atterrir sur le Condor.

#### Mouvement:

Lorsqu'il est libre de ses mouvements, le Condor se déplace comme le Puma, avec quelques exceptions:

- Le Condor peut sauter par-dessus les Alpagas sans les capturer.
- Le Condor ne peut pas aller dans l'un des 7 espaces du Repaire du Puma.
- Le Condor ne peut se déplacer 2 tours de suite.

## DÉFIS D'AMÉRIQUE

#### CONTIENT

2 pièces d'herbe



#### MISE EN PLACE

Avant le début du jeu, chaque joueur (Alpaga et Puma) reçoit une pièce d'herbe. En commençant par le joueur Alpaga, chaque joueur place son herbe sur un espace libre du jeu. Les pièces d'herbe ne peuvent être placées dans le Repaire du Puma (Fig. 11).



Fig. 11

#### COMMENT L'UTILISER

##### Utilisation partagée

Les deux joueurs Alpaga et Puma (ainsi que le Condor, lorsque l'extension "Héros d'Amérique" est active) peuvent utiliser les pièces d'herbe.

##### Protection Alpaga

Quand un Alpaga atterrit sur une pièce d'herbe, il se camoufle et est protégé de la capture par le Puma, bien que le Puma puisse sauter par-dessus l'Alpaga durant son mouvement.

##### Mouvement du Puma

Pour le Puma, les deux pièces d'herbe fonctionnent comme un seul emplacement. Lorsqu'il débute un déplacement depuis une pièce d'herbe, le Puma peut bouger ou sauter (capturer) comme s'il était sur l'autre pièce d'herbe, même si un autre Alpaga occupe cet espace (Fig. 12).



Fig. 12

#### Interaction avec le Condor (avec l'extension "Héros d'Amérique")

- Le Condor peut atterrir sur une pièce d'herbe vide.
- Le Puma peut atterrir sur le Condor même s'il est sur une pièce d'herbe.

## MERCY

Nous tenons à remercier les 3100 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Amérique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com



Éditeur: Lemery Games

Illustration: Tímea Kőszegi & Lívia Varga

Traduit de l'anglais par : Christian Meyer

Édition et relecture du livret de règles original : Jeremy Rozenhart



Fig. 6



Fig. 7

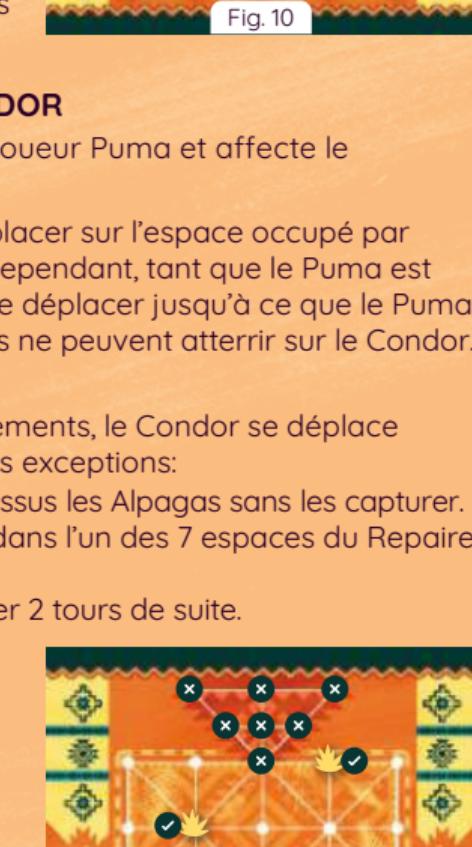


Fig. 8

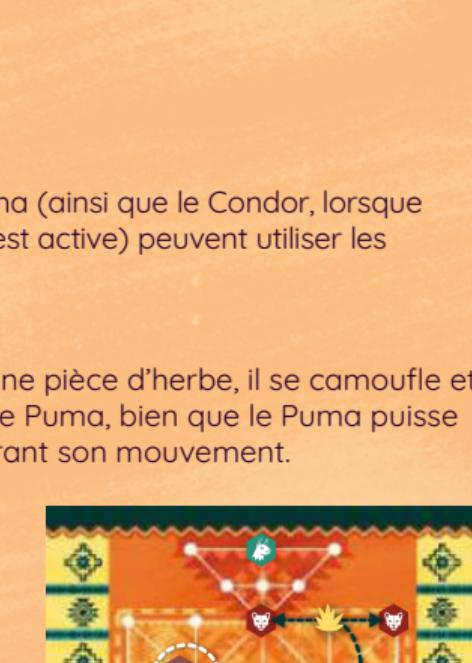


Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 6



Fig. 7

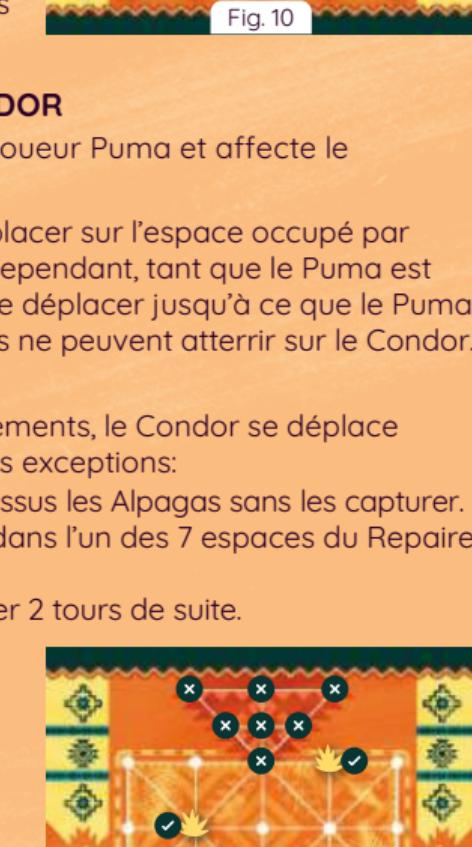


Fig. 8

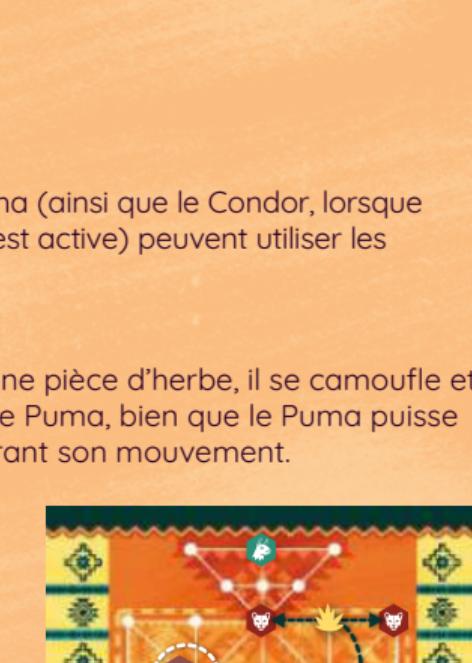


Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 6



Fig. 7

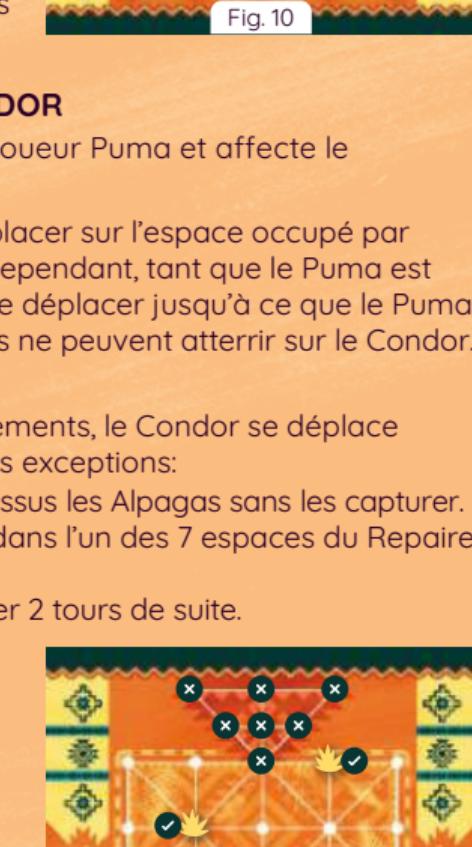


Fig. 8

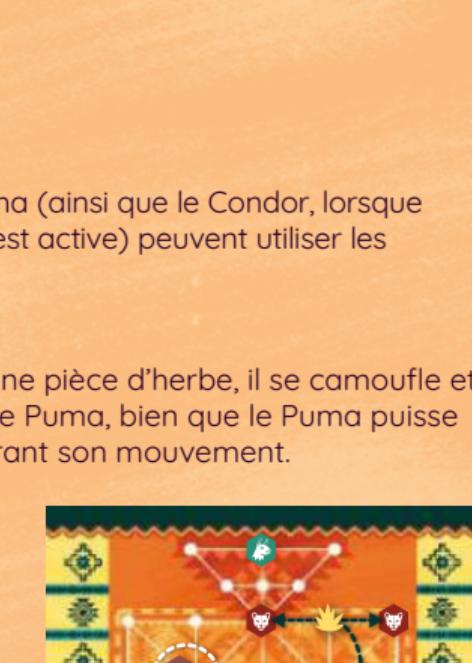


Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 6



Fig. 7

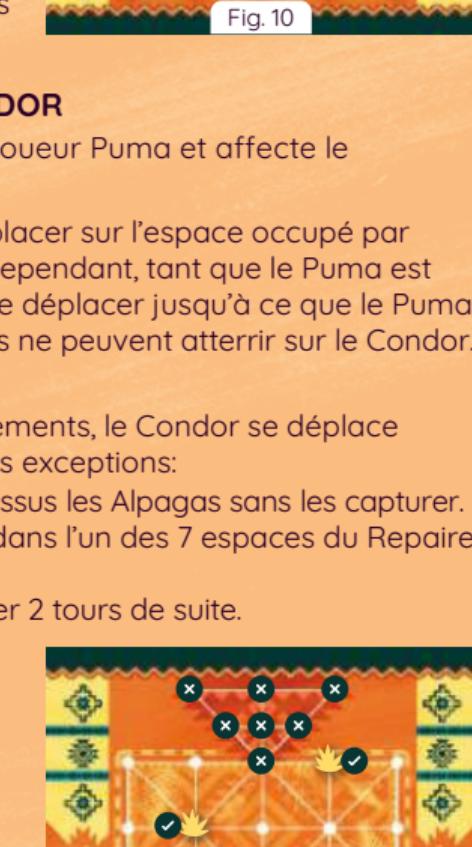


Fig. 8

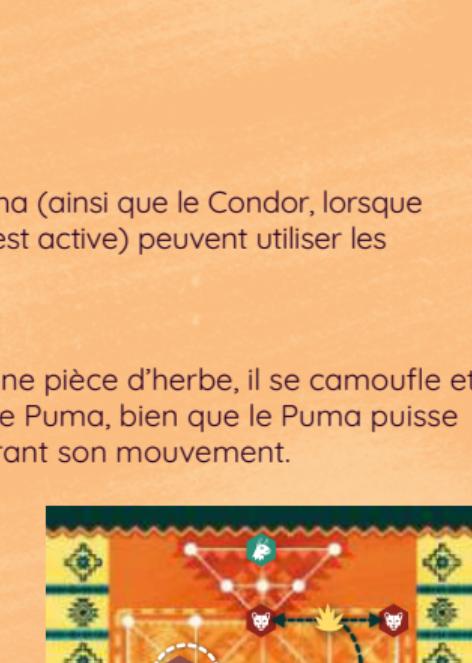


Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 6



Fig. 7

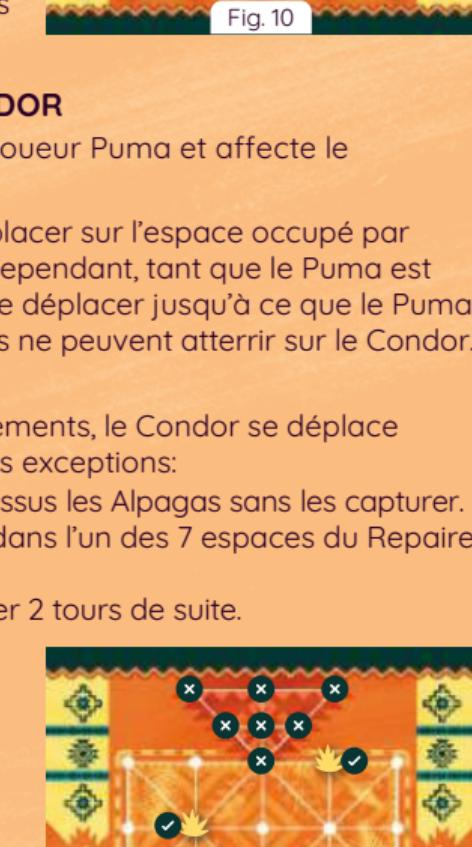
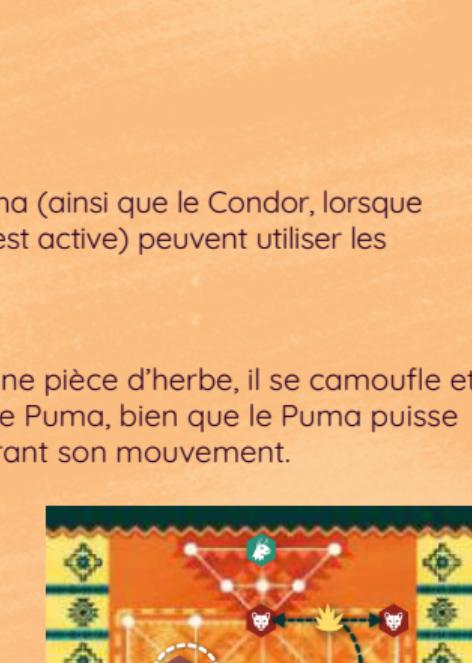


Fig. 8



# Kōnane

## Hawaii

Kōnane est un jeu de stratégie hawaïen vieux de plusieurs siècles et traditionnellement joué par les chefs, curieux de voir qui ferait le dernier mouvement. Le jeu se jouait sur des plateaux en papamū, créés en sculptant de petits creux (puka) dans des rochers de lave. Les pions étaient faits de lave noire, de coraux de couleur claire ou de coquillages.

La légende raconte qu'il y a plus d'un siècle, les maîtres hawaïens du Kōnane ont été mis au défi par les champions de jeu de dames du roi d'Angleterre. Le roi Kamehameha a envoyé son équipe élite, qui a triomphé des Britanniques, et dont la victoire a témoigné de l'intelligence stratégique des îles.

Dans ce jeu, nous imaginons deux fabricants de lei qui se disputent la dernière fleur éclosée.

Kōnane est l'un de ces jeux faciles à apprendre, mais difficiles à maîtriser. Sa nature addictive nous incite à y revenir encore et encore.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Au cœur d'un paradis tropical, deux artisans spécialisés dans la confection de lei se lancent dans une quête pour collecter les fleurs les plus exquises afin de fabriquer la guirlande la plus raffinée. Chaque fleur soigneusement cueillie les rapproche de la confection du lei parfait, un symbole de beauté, d'amour et de l'esprit aloha.

Quel artisan cueillera la dernière fleur à éclore?

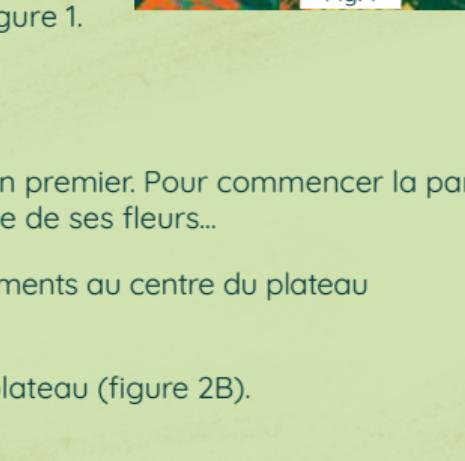
- Récit tiré de l'imagination de Lemery Games -

### BUT DU JEU

Soyez le dernier joueur à effectuer un déplacement.

### CONTENU

- 1 sac de transport
- 1 tapis de jeu
- 32 pions Hibiscus roses
- 32 pions Jasmin verts
- 1 livret de règles



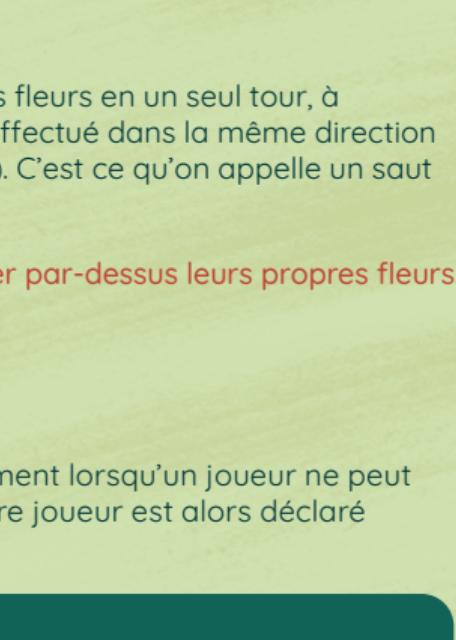
### MISE EN PLACE

1. Placez le tapis de jeu comme indiqué à la figure 1.
2. Les joueurs déterminent le type de fleurs qu'ils souhaitent contrôler Hibiscus ou Jasmin.
3. Donnez à chaque joueur 32 pions fleurs d'une même couleur.
4. Chaque joueur positionne ses fleurs sur le tapis de jeu tel qu'indiqué à la figure 1.



### Récolte

Dans Kōnane, vous devez récolter une ou plusieurs fleurs de votre adversaire à chaque tour en utilisant l'un de vos pions pour sauter par-dessus l'un de ceux de votre adversaire dans un déplacement orthogonal et atterrir sur un emplacement vide (figure 3A). Si aucun de vos pions ne vous permet de sauter par-dessus un pion adverse pour le récolter, vous ne pouvez pas vous déplacer et perdez immédiatement la partie.



Il est permis de récolter plusieurs fleurs en un seul tour, à condition que chaque saut soit effectué dans la même direction et avec le même pion (figure 3B). C'est ce qu'on appelle un saut en chaîne ou kaholo.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur ne peut effectuer de déplacement. L'autre joueur est alors déclaré

### ASTUCES

- 💡 Récoltez en priorité les fleurs au centre du plateau et gardez celles en bordures pour en fin de partie.
- 💡 Isolez les fleurs de votre adversaire pour l'empêcher de faire d'autres sauts.
- 💡 Planifiez vos déplacements pour créer des ouvertures afin de faire des sauts en chaîne.

## VARIANTES DE JEU

### Plateaux de tailles différentes

Kōnane peut être joué sur des plateaux de tailles variées (p. ex. :  $4 \times 4$ ,  $6 \times 6$ ,  $8 \times 8$ ,  $10 \times 10$ ,  $14 \times 14$ ), le nombre de fleurs étant adapté en conséquence. Cette édition de Lemery Games est pourvue d'un plateau et des pièces pour jouer jusqu'en  $8 \times 8$ .

Pour jouer avec un plateau de taille différente, placez le tapis avec le côté de la variante sur le dessus (figure 4), puis jouez avec les règles du jeu de base. Pour jouer avec le plateau  $6 \times 6$ , utilisez tous les emplacements du plateau (figure 4A). Pour jouer avec le plateau  $4 \times 4$ , utilisez les emplacements au centre du plateau (figure 4B). Ces configurations proposent des parties plus rapides ou facilitent l'initiation de nouveaux joueurs aux mécaniques de base de Kōnane.



### MINI-EXTENSIONS

Utilisez ces extensions séparément pour une approche renouvelée ou combinez-les pour un défi plus unique.

#### HÉROS D'AMÉRIQUE

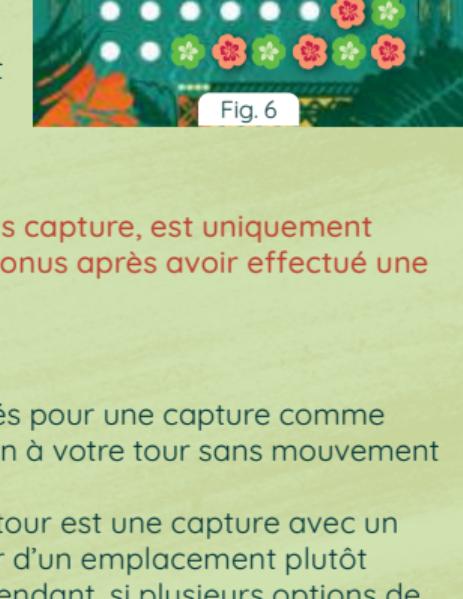
##### CONTENU

1 pion Colibri rose  
1 pion Colibri vert



##### MISE EN PLACE

Chaque joueur remplace l'une de ses fleurs au centre du plateau par un pion Colibri (figure 5). Remettez les pions remplacés dans le sac.

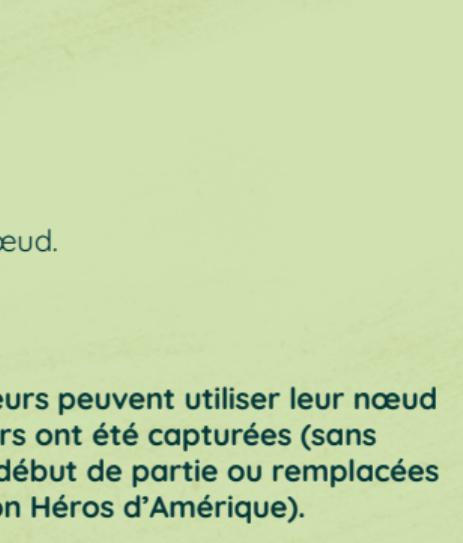


##### Déplacements initiaux

Le joueur Hibiscus retire d'abord l'une de ses fleurs en coin. Le joueur Jasmin enlève ensuite une fleur adjacente.

##### Déplacements du Colibri

- Après avoir effectué une capture avec une autre pièce (figure 6A), un joueur peut déplacer son Colibri d'un emplacement comme mouvement bonus (une capture peut être ainsi faite) (figure 6B).
- Le mouvement bonus des Colibris peut être effectué dans n'importe quelle direction (orthogonale ou diagonale), soit vers un emplacement vide ou pour capturer un pion adverse (figure 6B).



##### Le déplacement du Colibri, sans capture, est uniquement possible comme mouvement bonus après avoir effectué une capture avec un autre pion.

##### Capture du Colibri

- Les Colibris peuvent être utilisés pour une capture comme tout autre pion, mais cela met fin à votre tour sans mouvement bonus.

• Si votre seul déplacement du tour est une capture avec un Colibri, vous pouvez le déplacer d'un emplacement plutôt que d'effectuer la capture. Cependant, si plusieurs options de capture sont possibles, vous devez en choisir une.

• Un Colibri ne peut pas être déplacé d'un emplacement (sans capture) pour éviter de perdre la partie.

• Les Colibris peuvent être capturés comme tout autre pion.

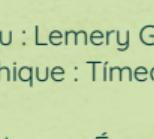
##### FIN DE LA PARTIE

Si un joueur ne possède plus que 6 pions, il perd la partie.

### DÉFIS D'AMÉRIQUE

##### CONTENU

2 pions nœud



##### MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un pion nœud.

##### COMMENT L'UTILISER

- Activation du nœud : Les joueurs peuvent utiliser leur nœud seulement si trois de leurs fleurs ont été capturées (sans compter les fleurs retirées en début de partie ou remplacées par des Colibris avec l'extension Héros d'Amérique).

• Placement du nœud : À son tour, plutôt que d'effectuer une capture, un joueur peut placer son nœud sur n'importe quel emplacement vide. Cela met fin à son tour.

• Effets des nœuds : Il est impossible de sauter par-dessus un nœud, et un nœud ne peut être capturé ou déplacé. Il demeure à cet emplacement pour le reste de la partie.

### MERCI

Nous tenons à remercier les 3100 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Amérique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez [LemeryGames.com](http://LemeryGames.com).

Édition et relecture du livret de règles original : Jeremy Rozenhart



Conception du jeu : Lemery Games

Conception graphique : Tímea Kőszegi et Lívia Varga

Traduit de l'anglais par : Émanuelle Pelletier-Guay

### MERCY

Ces règles de Kōnane s'inspirent du livre The Boardgame Book, de R. C. Bell (1979).

Conception du jeu : Lemery Games

Conception graphique : Tímea Kőszegi et Lívia Varga

Traduit de l'anglais par : Émanuelle Pelletier-Guay

Nous tenons à remercier les 3100 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Amérique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez [LemeryGames.com](http://LemeryGames.com).

# PULUC

guatemala

Puluc, également appelé Bul, est un jeu de plateau précolombien trouvant ses origines au cœur de la civilisation Maya, dans une région qui englobe les actuels Guatemala, Belize et le sud du Mexique.

Plus qu'un simple jeu, Puluc représentait une vision des Maya, liant guerre, spiritualité et la nature cyclique de la vie. Ses thèmes guerriers symbolisaient de réelles batailles et conquêtes tandis que son côté rituel soulignait une part plus profonde et culturelle.

Lors d'une partie de Puluc, nous aimons imaginer deux factions Maya en pleine bataille spirituelle où les joueurs luttent pour capturer les guerriers de chacun et les offrir comme offrandes aux dieux.

Puluc est un jeu aux règles faussement simples qui dévoile un aspect stratégique riche au cours de la partie. Nous sommes émerveillés par la façon dont des règles aussi simples donnent lieu à des possibilités aussi stratégiques.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Sous le regard attentif des anciens dieux Maya, deux factions rivales, l'une en accord avec le Soleil radieux, l'autre avec la Lune paisible, se préparent pour une bataille rituelle. Chaque guerrier rentre sur le terrain cérémoniel, animé par le désir de satisfaire les corps célestes qu'ils représentent. La victoire est atteinte en capturant les guerriers adverses pour les offrir comme cadeaux aux dieux.

Quelle faction sortira victorieuse, sa connexion au divin renforcé par leur triomphe ?

- Récit tiré de l'imagination de Lemery Games -

## BUT DU JEU

Capturer tous les guerriers adverses et les offrir comme offrandes aux dieux pour sortir victorieux.

## CONTENU

- 1 sac de transport
- 1 tapis de jeu
- 7 jetons Guerrier jaunes\*
- 7 jetons Guerriers bleus\*
- 4 grains de maïs
- 1 livret de règle

\*2 jetons de chaque couleur servent uniquement pour la variante sauvetage.



## MISE EN PLACE

- Placer le tapis de jeu comme montré en fig. 1.
- Distribuer 5 Guerriers de la même couleur à chaque joueur.
- Chaque joueur place ses Guerriers sur la ligne la plus proche d'eux, celle-ci représente leur Cité (fig. 1).

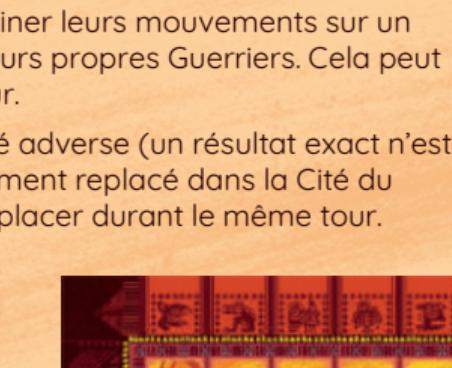


Fig. 1

## COMMENT JOUER

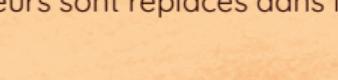
Les joueurs se relaient pour lancer des grains de maïs et déplacer leurs Guerriers depuis leur Cité jusqu'à celle de leur adversaire à travers le terrain, capturant au passage les Guerriers adverses en les plaçant sous leurs propres jetons. Les joueurs continuent jusqu'à la victoire de l'un des deux.

### Lancer des grains de maïs

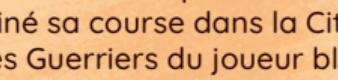
Le jeu utilise des grains de maïs pour déterminer le nombre d'espace qu'un joueur peut parcourir. Lancer des grains de maïs est similaire à l'action de jeter des dés, le résultat correspondant au nombre de faces marquées (💡) vers le haut (fig. 2).

Fig. 2

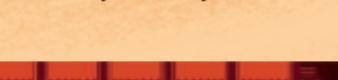
- 1 face marquée = 1 espace



- 2 faces marquées = 2 espaces



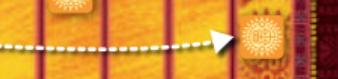
- 3 faces marquées = 3 espaces



- 4 faces marquées = 4 espaces



- 0 face marquée\* = 5/6/0 espaces



\*Les joueurs peuvent ajuster la difficulté en choisissant le nombre d'espaces à parcourir en obtenant ce résultat. Nous recommandons d'essayer 5 espaces pour une première partie.

### Déterminer le premier joueur

Au début de la partie, chaque joueur jette les grains de maïs. Le joueur ayant obtenu le plus haut résultat commence (recommencer en cas d'égalité). Puis les joueurs alternent les tours.

### Se déplacer

Chaque tour, les joueurs doivent lancer les grains de maïs puis déplacer un de ses jetons en direction de la Cité adverse sur le terrain (plateau) en utilisant le résultat exact (ils ne peuvent pas se déplacer de moins d'espaces sauf s'ils atteignent la Cité adverse). Les joueurs peuvent déplacer SOIT :

- un Guerrier depuis sa cité sur le terrain (fig. 3A),

OU

- un Guerrier déjà sur le terrain (fig. 3B).



Fig. 3

Les joueurs ne peuvent pas terminer leurs mouvements sur un espace déjà occupé par un de leurs propres Guerriers. Cela peut forcer un joueur à sauter son tour.

Une fois qu'un jeton atteint la Cité adverse (un résultat exact n'est pas nécessaire), il est immédiatement replacé dans la Cité du joueur actif et ne peut plus se déplacer durant le même tour.

### Capturer les Guerriers

Si le Guerrier d'un joueur termine son tour sur une espace occupé par un Guerrier adverse, celui-ci est «capturé». Le joueur capturant place son Guerrier par-dessus le jeton capturé (fig. 4A). Le Guerrier capturé est alors déplacé en même temps que son ravisseur en direction de la Cité du Guerrier capturé (fig. 4B).



Fig. 4

Les joueurs ne peuvent pas capturer des Guerriers adverses qui se trouvent dans leur propre Cité.



Fig. 5

Secourir les Guerriers

Si votre Guerrier finit son tour sur un espace occupé par un Guerrier adverse transportant un ou plusieurs prisonniers, l'entièreté de la pile est secourue. Placez votre guerrier par-dessus la pile puis changez de direction vers la Cité adverse. Ceci peut provoquer d'impressionnantes retournements de situations avec des piles changeant plusieurs fois de direction avant d'atteindre une Cité. Une pile de Guerriers peut être secourue par une autre

### Éliminer les Guerriers

Si un ou plusieurs Guerriers capturés sont ramenés dans leur cité d'origine (le joueur ravisseur se déplaçant vers la cité adverse), les Guerriers capturés sont alors offerts en offrande aux dieux, et retirés de la partie. Les jetons ravisseurs sont replacés dans leur cité d'origine.

Exemple (fig. 5): Cette pile de 4 Guerriers a vécu plusieurs demi-tours, mais a finalement terminé sa course dans la Cité du joueur bleu. Cela signifie que tous les Guerriers du joueur bleu sont retirés du jeu, et tous les Guerriers du joueur jaune返回 dans leur Cité.

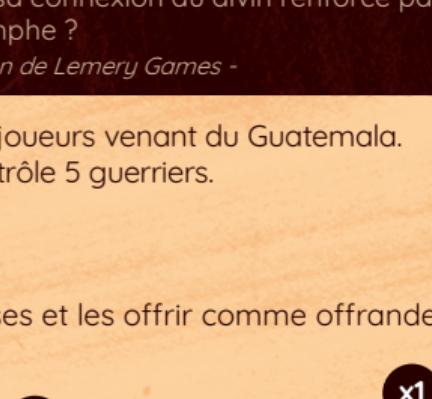


Fig. 5

Exemple (fig. 5): Cette pile de 4 Guerriers a vécu plusieurs demi-tours, mais a finalement terminé sa course dans la Cité du joueur bleu. Cela signifie que tous les Guerriers du joueur bleu sont retirés du jeu, et tous les Guerriers du joueur jaune returnne dans leur Cité.

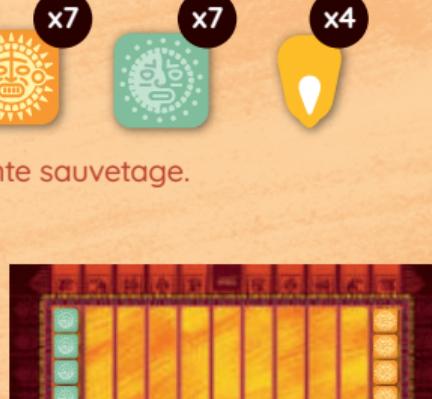


Fig. 5

## FIN DU JEU

Le premier joueur à capturer tous les Guerriers de son adversaire remporte la partie.

## ASTUCES

- 💡 Déplacer les jetons stratégiquement en fonction des jets et de l'état du plateau. Garder des jetons en réserve peut s'avérer utile, particulièrement face à des adversaires agressifs.
- 💡 Quand il ne reste plus que quelques jetons de chaque côté, des choix minutieux sont la clé. Pensez plusieurs coups en avance, en prenant en compte les possibles jets de grain de maïs.

## VARIANTE SAUVETAGE

Comme beaucoup de jeux anciens, Puluc possède des variantes régionales avec différentes tailles de plateau et divers nombres de jetons. Nous sommes ravis de vous présenter une version particulièrement intéressante que nous avons découverte.

### VARIANTE SAUVETAGE

Cette variante utilise un plateau plus grand, plus de pièces et une mécanique supplémentaire pour secourir les pièces capturées, menant à des parties plus complexes.

Jouez comme au jeu de base, avec les modifications suivantes.

#### MISE EN PLACE

1. Placer le tapis de jeu avec la variante face vers le haut (fig. 6).
2. Distribuer à chaque joueur 7 Guerriers de la même couleur.
3. Chaque joueur place ses Guerriers sur la ligne la plus proche d'eux, celle-ci représente leur Cité (fig. 6).

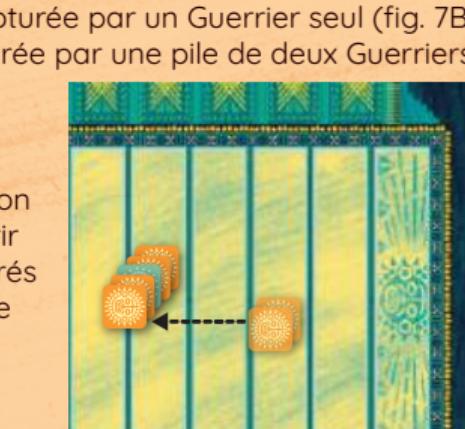


Fig. 6

#### COMMENT JOUER

Le jeu se joue de la même façon que le jeu de base, mais cette variante ajoute 2 nouvelles mécaniques.

##### Empiler les guerriers

Les joueurs peuvent finir leur mouvement sur un espace occupé par un de leurs propres Guerriers, en le plaçant au-dessus de celui-ci à condition qu'il soit le seul sur cet espace au moment du déplacement (fig. 7A). Les jetons empilés se déplacent ensemble jusqu'à ce qu'ils soient capturés ou qu'ils atteignent le Cité adverse, après quoi ils sont replacés dans leur Cité d'origine (les jetons empilés sont séparés et recommencent en tant que jetons individuels).

Un maximum de deux Guerriers de la même couleur peuvent être empilés directement l'un au-dessus de l'autre, et une pile de deux Guerriers peut toujours être capturée par un Guerrier seul (fig. 7B) (elle peut également être capturée par une pile de deux Guerriers adverses) (fig. 7C).



Fig. 7

##### Secourir les Guerriers

Alors que capturer un Guerrier adverse se fait de la même façon que dans le jeu de base, secourir un ou plusieurs Guerriers capturés ne peut se faire qu'avec une pile de deux Guerriers (fig. 8).



Fig. 8

## FIN DU JEU

Les conditions de fin de partie sont les mêmes que dans le jeu de base

## MINI-EXTENSIONS

Utilisez ces extensions séparément pour des changements subtils ou utilisez-les de concert pour un challenge unique.

### HÉROS D'AMÉRIQUE

#### CONTENU

1 jeton Gardien solaire



1 jeton Gardien lunaire



#### MISE EN PLACE

Remplacer n'importe quel Guerrier jaune par le Gardien solaire et n'importe quel Guerrier bleu par le Gardien lunaire. Replacer les Guerriers retirés dans le sac.



Fig. 9

#### COMMENT UTILISER

Les jetons Gardien permettent aux joueurs de diviser le résultat de leurs grains de maïs entre deux jetons.

##### Dans la Cité

Tant qu'un Gardien est dans la Cité d'un joueur, ce dernier peut distribuer le résultat du jet entre le Gardien et n'importe quel autre jeton dans la Cité ou sur le premier espace du terrain (fig.



Fig. 10

##### Sur le terrain

Une fois sur le terrain, le joueur peut distribuer le résultat du jet entre le Gardien et un Guerrier adjacent (fig. 10B).



Fig. 11

#### Règles de distribution

- Une résultat de jeu ne peut être distribué qu'entre un Gardien et un autre jeton.
- En cas de distribution, le Gardien doit se déplacer d'au moins un espace.

### CHALLENGES D'AMÉRIQUE

#### CONTENU

1 jeton Temple solaire



1 jeton Temple lunaire



#### MISE EN PLACE

Placer les Temples solaire et lunaire sur le plateau comme montré en fig. 11.



Fig. 11

#### COMMENT UTILISER

Lorsqu'un jeton d'un joueur termine son tour sur le même espace que son Temple correspondant (jeton jaune sur le Temple solaire, jeton bleu sur le Temple lunaire), ce joueur peut déplacer n'importe laquelle de ses pièces (y compris la même pièce) d'un espace supplémentaire (fig. 12).



Fig. 12

#### MERCII

Nous tenons à remercier les 3100 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Amérique à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com

Édition et relecture du livret de règles original : Jeremy Rozenhart

