

KIWETIN

RÈGLES



Obtenez davantage de renseignements sur
www.kiwetin.com

PERSONNAGES



KI

DÉPLACEMENT DE BASE

+1

Le plus imposant des esprits est solide comme le roc. Il se déplace lentement, mais s'accroche facilement.



WE

DÉPLACEMENT DE BASE

+2

Bien équilibré, cet esprit se déplace et s'accroche aisément.



TIN

DÉPLACEMENT DE BASE

+3

En raison de sa petite taille, cet esprit se déplace très rapidement. Toutefois, celui-ci a plus de mal à s'accrocher aux branches.

DÉS



DÉ DE DÉPLACEMENT

Permet d'ajouter un, deux ou trois au déplacement de base de l'esprit, pour former le déplacement total pour un tour.



DÉS D'ACCROCHE

Pour demeurer en place, l'esprit doit s'accrocher à une branche. Lancez les dés pour obtenir un résultat plus grand ou égal au déplacement total obtenu.

RÜNES



Au début du jeu, chaque joueur prend **3 cartes de Rünes** sans les montrer aux autres joueurs.

Il est possible de jouer plusieurs cartes de Rünes à la fois et en tout temps, même lorsqu'il ne s'agit pas de votre tour. Il n'est cependant pas possible d'utiliser ces cartes pour un esprit ayant déjà atteint la Fleur sacrée.

TUILES D'ACTION



BRISE

Avancez d'une case supplémentaire.



BOURRASQUE

Reculez d'une case.



ZEPHYR

Avancez de 2 cases supplémentaires.



RAFALE

Reculez de deux cases.



TOILE D'ARAIGNÉE

Vous perdez votre prochain tour.



CHAMPI-BOND

Rebondissez et rejouez immédiatement!



BRANCHE ROBUSTE

Vous n'avez pas à lancer les dés d'accroche.



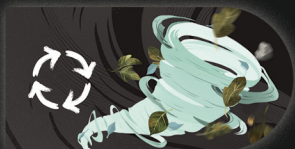
BRANCHE POURRIE

Lancez les dés d'accroche deux fois pour demeurer sur cette case.



RÜNE

Prenez une nouvelle carte de Rüne.






TOURBILLON

Chaque joueur prend l'esprit de son voisin de droite et passe ses jetons colorés vers la gauche pour se souvenir de son nouvel esprit.

PRÉPARATION

- 1 Dépliez la planche de jeu.
- 2 Disposez les tuiles d'action face vers le bas et mélangez-les. Lancez le dé de déplacement et posez la première tuile sur la case correspondant au résultat du dé à partir de la case départ. Lancez le dé à nouveau et posez la prochaine tuile correspondant au résultat du dé à partir de la première tuile et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la planche de jeu. Ne posez aucune tuile sur la Fleur sacrée.
- 3 Le dernier joueur qui a visité une forêt choisit son esprit en premier et commence le tour.
- 4 Placez une base encliquetable sous votre personnage et prenez le jeton avec la couleur correspondante.
- 5 Mélangez les cartes de Rünes et distribuez-en trois à chaque joueur et formez une pile en plaçant les cartes restantes face vers le bas.

FONCTIONNEMENT

- 1 Lancez le dé de déplacement et additionnez le résultat au déplacement de base de votre esprit. (Par exemple, si vous avez choisi **WE** et que vous avez obtenu un 3 , votre déplacement total est de 5.) Souvenez-vous de ce nombre et déplacez votre esprit à la case correspondant au résultat.
- 2 Si votre esprit se retrouve sur une tuile d'action, l'effet de cette dernière s'applique immédiatement. Si la tuile vous envoie sur une case portant elle aussi une tuile d'action, l'effet de la deuxième tuile s'applique également. Toutefois, l'effet d'une tuile ne s'applique qu'une seule fois par tour et par esprit.
- 3 Lorsque votre esprit s'arrête, vous devez vous accrocher à une branche pour demeurer sur votre case. Lancez les deux dés d'accroche; l'un des deux résultats doit être supérieur ou égal au déplacement total effectué à l'étape 1.
- 4 Si aucun des dés ne présente un tel résultat, ou si l'un d'entre eux présente un , vous ne pouvez pas vous accrocher et vous devez reculer du nombre de cases correspondant à votre déplacement de base (si votre esprit se retrouve sur une case comportant une tuile d'action dont l'effet n'a pas encore été appliqué, celle-ci s'applique immédiatement).
 - **VENT CONTRAIRE !** Si vous obtenez 2 , reculez d'une case supplémentaire.
 - **ALIZÉ !** Si vous avez obtenu le même résultat sur les deux dés et que ce dernier est plus grand ou égal au total du déplacement, avancez d'une case supplémentaire.
- 5 Le jeu se poursuit dans le sens horaire. S'il n'y a plus de Rünes dans la pile, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pile.

BUT DU JEU

Le premier esprit qui parvient à la Fleur sacrée et qui y reste gagne la partie. Veuillez noter que le résultat des dés d'accroche doit tout de même être égal à celui du total du déplacement et ce, même si vous arrivez de la case précédente.