

KIWETIN

RÈGLES

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 Rünes** sans les montrer aux autres joueurs. Ses effets peuvent tout faire basculer !

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.



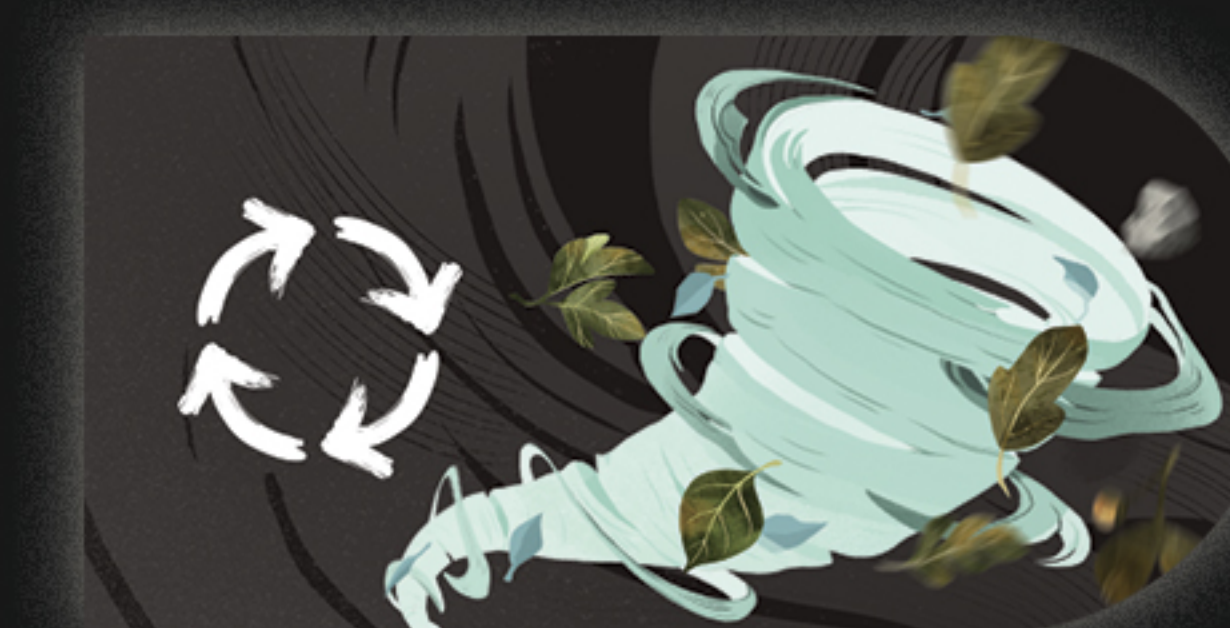
BRANCHE POURRIE

Réussissez 2 jets d'accroches pour demeurer sur cette case.



RÜNE

Piochez une nouvelle carte Rüne.



TOURBILLON

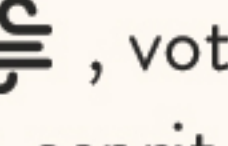


Chaque joueur interprète maintenant l'esprit de son voisin de droite ! Récupérez son jeton coloré pour vous souvenir de votre nouvel esprit !

PRÉPARATION

- 1 Dépliez la planche de jeu.
- 2 Mélangez les tuiles d'action face cachées. Lancez le dé de déplacement et posez la première tuile face visible sur la case correspondant au résultat du dé à partir de la case départ. Lancez le dé à nouveau et posez la prochaine tuile, face visible, correspondant au résultat du dé à partir de la première tuile déjà posée et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la planche de jeu. Ne posez aucune tuile sur la Fleur Sacrée.
À partir de 4 joueurs, nous suggérons de placer les tuiles d'action sur le coté du plateau afin de gagner en espace et en lisibilité.
- 3 Le dernier joueur qui a visité une forêt choisit son esprit en premier et commence le tour. Kiwetin se joue dans le sens horaire.
- 4 Placez une base encliquetable de couleur sous votre personnage et prenez le jeton avec la couleur correspondante.
- 5 Mélangez les cartes Rünes et distribuez-en trois à chaque joueur. Formez une pile en plaçant les cartes restantes face vers le bas.



COMMENT JOUER

- 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 personnage 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 effectué à l'étape 1. Un joueur ne doit s'accrocher qu'une seule fois par tour en toute circonstances (sauf si il tombe sur BRANCHE POURRIE ou sur TOURBILLON).
- 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.
 - **VENT CONTRAIRE !** Si vous obtenez 2 , reculez de votre mouvement de base et d'une case supplémentaire d'un coup.
 - **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.

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. Ne vous accrochez pas de nouveau.

BUT DU JEU

Le premier esprit qui parvient à la Fleur Sacrée et qui s'y accroche 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. Si vous avez atterri sur la Fleur Sacrée sans avoir effectué de déplacement, vous devrez lancer votre jet de mouvement total pour déterminer la difficulté d'accroche.

FONCTIONNEMENT DES RÜNES

- 1 Vous commencez la partie avec 3 cartes Rünes et pas une de plus! Pour en récupérer d'autres au cours de la partie, vous devrez tomber sur la tuile d'action RÜNE.
- 2 Une carte Rüne (ou toutes) peut être jouée en tout temps, même en dehors de votre tour. Assurez vous tout de même d'appliquer un effet au bon moment. Les effets de Rünes ne sont pas retro-actifs. (Par exemple, FRAKAS doit être jouée avant que votre personnage ne touche la tuile, pas lorsqu'il s'est posé dessus)
- 3 Si un joueur pose son personnage sur la Fleur Sacrée, aucune Rüne ou effet de tuile ne peut l'affecter. Mais tant que le personnage n'a pas touché la case... Tout est permis !
- 4 Une carte Rüne jouée doit être défaussée.
- 5 S'il n'y a plus de Rünes dans la pile, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pile.

FONCTIONNEMENT DES TUILES D'ACTION

- 1 Si vous tombez sur une tuile TOURBILLON, tous les joueurs interprètent le personnage du joueur situé à leur droite. On change de tour et vous n'avez pas à vous accrocher, c'est déjà assez !
- 2 Sur une BRANCHE POURRIE, si vous ratez votre premier jet d'accroche, vous reculez de votre mouvement de base sans avoir à vous accrocher une deuxième fois. Si vous effectuez un ALIZÉ à votre premier jet, vous avancez d'une case supplémentaire sans avoir à lancer un deuxième jet d'accroche.
- 3 L'effet d'une TOILE D'ARAIGNÉE s'applique au personnage, c'est donc le joueur qui interprète ce personnage qui écope du tour perdu. (Par exemple, vous venez de tomber sur la TOILE D'ARAIGNÉE et au tour suivant, un joueur tombe sur TOURBILLON : c'est le joueur qui jouera votre personnage qui perdra son tour à votre place)