
Tiki
RÈGLES DU JEU
ÔZ
EDITIONS

8+

15'

2

Principe du jeu

Vous êtes une divinité de l'île de Manami et vous raffolez des fruits succulents qui y poussent. Rien de plus agréable pour vous que d'influencer les tribus locales pour vous délecter de leurs offrandes. Hélas vous n'êtes pas seul. Un autre dieu partage votre passion. À vous de montrer votre puissance afin d'obtenir plus de fruits que lui, et ceci avant que la récolte ne s'arrête.

Matériel

16 Tikis

x8   x8

9 tuiles Villages

x1 

x3 

1 Shaman



7 Fruits



x3 

x2 

Mise en place

1 Mélangez les 9 villages, et placez-les aléatoirement sur la table, de sorte à former un carré de 3 sur 3.

2 Placez les 7 fruits sur le côté afin de former la réserve.

3 Chaque joueur choisit sa divinité et place les 8 Tikis de sa couleur devant lui.





ATTENTION :
Pour les parties «débutant»,
placez les marécages du côté «0 fruit».
Pour les parties «expert», voir la variante du shaman.

Tour de jeu

Le dernier joueur à avoir mangé un fruit commence la partie. Les joueurs jouent l'un après l'autre jusqu'à ce qu'un joueur réunisse 4 fruits ou que la réserve de fruits soit vide.
Le tour d'un joueur se décompose en 2 étapes :

1 CRÉER UN NOUVEAU TOTEM **OU** DÉPLACER UN TOTEM

2 RÉSOUDRE LES VILLAGES INFLUENCÉS

Créer un nouveau totem

A son tour de jeu, un joueur peut créer un nouveau totem en posant un de ses «Tiki» sur une tuile «Village» VIDE.

Un village vide est un village où il n'y a aucun «Tiki», quelque soit la couleur.



EXEMPLE :
À son tour, le joueur jaune peut créer un totem en posant un «Tiki» de sa couleur sur l'un des 7 villages marqué d'une flèche verte car ce sont des villages VIDES.

Déplacer un totem

A son tour de jeu, un joueur peut déplacer un totem qui lui APPARTIENT.
Un totem appartient au propriétaire du «Tiki» placé le plus haut.



EXEMPLE :
Ici, tous les totems appartiennent au joueur jaune.

Lorsqu'un joueur choisit de déplacer un totem qui lui appartient, il DOIT prendre l'intégralité du totem et le déplacer d'un nombre de cases égal au nombre de «Tiki» qui constitue ce totem. Le déplacement se fait toujours en vertical ou en horizontal (INTERDIT en diagonale), sans jamais effectuer d'aller-retour entre deux villages. Le joueur DOIT laisser le «Tiki» le plus bas dans chaque village qu'il traverse, et l'empiler, le cas échéant, sur ceux déjà présents.



1 Le joueur jaune déplace son totem d'un village et vient l'empiler sur le «Tiki» du joueur violet.

2 C'est au tour du joueur violet, il déplace son totem de deux cases et dépose le «Tiki» jaune dans le village traversé.





Bien sûr, le déplacement n'est pas forcément en ligne droite. Le joueur peut changer de direction mais ne peut pas revenir dans le village de départ.

Résolution des villages influencés

Un village est influencé lorsqu'il y a 3 «Tiki» empilés sur celui-ci. Le joueur à qui appartient le totem (celui qui a le «Tiki» placé en haut) gagne alors le nombre de fruit indiqué dans l'angle de la tuile «Village». Puis les 3 «Tiki» sont retirés de la tuile et rendus à leurs propriétaires respectifs.

ATTENTION :
Si plusieurs villages sont influencés dans le même tour, c'est le joueur qui n'a pas joué ce tour-ci qui choisit l'ordre de résolution des villages.

Villages particuliers



Valeur – 1 : Quand ce village est influencé, le joueur à qui appartient le totem perd un fruit. Celui-ci est retiré du jeu et ne retourne pas dans la réserve. Si le joueur n'a pas de fruit à perdre, c'est un fruit de la réserve qui est détruit et retiré du jeu.



Valeur 0 : le joueur à qui appartient le totem ne gagne pas de fruit, mais les 3 pions sont quand même retirés de la tuile et rendus à chaque joueur.

ATTENTION :
Voir la variante Shaman en cas de partie «Expert»

Variante du Shaman



L'utilisation du Shaman est une variante «Expert». Il est conseillé de n'utiliser cette variante qu'après plusieurs parties du jeu de base.
Au début de la partie, placez le Shaman à côté de la réserve de fruits.
Retournez les marécages du côté Shaman.

Lorsqu'un marécage (shaman) est influencé, le joueur à qui appartient le totem PEUT placer ou déplacer le Shaman entre deux villages.

Lorsque le Shaman est placé entre deux villages, tous les déplacements de totems entre ces deux villages sont interdits.

Si la totalité du mouvement d'un totem ne peut être effectué, tout le déplacement est interdit.

EXEMPLE :
Voici deux déplacements interdits, car les totems sont bloqués par le Shaman.



Fin de partie

Un joueur qui possède 4 fruits gagne immédiatement la partie. Si la réserve se vide avant que cela ne se produise, la victoire revient au joueur qui en possède le plus.

En cas d'égalité, remettez un fruit qui a été détruit dans la réserve et poursuivez la partie. Le premier joueur qui gagne ce fruit ou en fait perdre un à son adversaire remporte la victoire.



Remerciements

Florian (Ôz Editions)

Je profite de ce magnifique emplacement au soleil sur l'île de Manami pour remercier quelques personnes. Tout d'abord, *Philippe Tapimoket*, pour m'avoir fait découvrir Tiki au travers d'un de ses articles sur *TricTrac*.

Je remercie également :
Hugues Blanloeil pour son travail de développement du jeu avec moi pendant l'aventure *IF Association*. *Nicolas Sato*, pour sa confiance, son travail acharné et sa patience. *Masumi Sato* pour son investissement dans la création des figurines originales en fimo du jeu. *Pauline Amelin* pour son talent et son investissement dans la création visuelle de l'univers de Tiki. *François Timon* pour son travail de sculpture des figurines créées par Masumi. *Guillaume Gille-Naves* pour son soutien et ses conseils. *Cesare Mainardi* pour sa confiance et son support tout au long du développement du jeu. *Benoit Bannier* pour ses réponses à mes questions bêtes dans le cadre de la préparation de la campagne Kickstarter. *William Aubert* pour la mise en image des figurines. L'*équipe de BoardGameArena* pour le développement de Tiki sur leur plateforme de jeux en ligne. Et pour finir, Flavie, la femme de ma vie, pour son soutien inconditionnel dans l'aventure Tiki et le lancement d'Ôz Editions.

Nicolas Sato

Un grand merci à *Florian Corroyer*, *Hugues Blanloeil*, *François Timon* et *Pauline Amelin* pour avoir réussi à faire de Tiki, un aussi beau jeu. À *Matthieu Lanvin*, *Stéphane Petitdemange*, *David Vial*, ainsi qu'à tous les testeurs des associations "*Pl'asso jeux*", "*Dés pions et Cies*" et "*Epinal JCC*" pour leur endurance aux nombreuses parties "test". À *Gregory Isabelli* et toute l'équipe de *BoardGameArena* pour le développement numérique de Tiki. À *William Aubert* pour les illustrations des figurines. À *Philippe Tapimoket* pour avoir cru et soutenu le projet dès ses débuts. Et une pensée toute particulière à *Naomi* et *Miona Sato* pour leurs encouragements et *Masumi Sato* pour avoir illuminé le prototype de ses figurines et de ses nombreuses nuits blanches pour les réaliser.

Pauline Amelin

Un grand merci à *Hugues Blanloeil* et *Florian Corroyer* de m'avoir donner ma chance avec *IF Association* et de m'avoir permis d'illustrer ce jeu. Je remercie également *Ôz Editions* et *Nicolas Sato* pour cette belle collaboration et *Yoan* pour son aide et soutien au quotidien!

Auteur : Nicolas Sato
Illustratrice & graphiste : Pauline Amelin
Règles anglaises : Christophe Vain

