

RÈGLES
DU JEU



Le corps ne peut pas subsister sans l'esprit, mais l'esprit n'a nul besoin de corps. —Erasme

Il y a de l'esprit ailleurs que dans la pensée des hommes. —Jean d'Ormesson

Notre corps est au-dessous du ciel, et le ciel est au-dessous de l'esprit. — Leonardo Da Vinci

LA SITUATION

Les *maki* de l'Ermite sont victimes de leur succès !

Amis, jaloux, ou curieux venus des trois Spiricosmes troublent l'Ermitage. Les *maki* glissent, tombent, passent d'un esprit à l'autre ; alors que Ned avait si bien rangé récemment... Est-ce que cela va s'arrêter une fois les réserves vides ?

2

Vous êtes de la partie : usez de vos pouvoirs spéciaux, trompez vos rivaux, évitez leurs pièges et ceux de la Tour. Soyez gourmands !

OBJECTIF

Obtenez plus de *maki* que les personnages rivaux —ou des *maki* ayant une plus forte valeur— jusqu'à épuisement de la réserve *maki*.

Un peu de japonais

Les *maki* qui abondent ici sont des *sushi* en rouleau (巻き寿司 < *makizushi* >), le *sushi* étant une spécialité culinaire du Japon —ici version non comestible, merci de ne pas mettre de jeton dans votre bouche...

Par respect pour l'esthétique grammaticale d'un vocabulaire qui n'est pas d'origine française, nous ne déformons pas ce mot par la marque du pluriel et le protégeons par l'emphase italique.

SOMMAIRE

	page
La situation	2
Objectif	2
Matériel	4
Modes de jeu	5
La Promenade	5...7
Mise en place	7
Tour de jeu	8
Table des Réactions	9
Fin de partie	9
Équipe d'esprits	10
Déplacements	
Notions fondamentales	10
Déplacement Principal	11
Autres déplacements	11
Cartes	
Carte personnage	12
Icônes et pictogrammes	13
Carte Capacité	13
Carte Événement	14
Liste d'effets	14
Capacités	15...17
Portée	16
Visibilité	17
Objets	
Maki	18...21
Caisse	22
Saturation	23
Marqueurs	23
Éther	24
Stratum	24
Les personnages	25
Questions fréquentes	26...27
Glossaire	28

Note importante :

Cette version de Makirama est un prototype.
Les règles et le matériel peuvent changer.

Règles Version 1.5.7

1 novembre 2022

MATÉRIEL



un plateau
(2 parties pliantes à réunir)



1 dé



1 sac
(la « réserve maki »)



6 personnages (carte + figurine 2D)



4

50 cartes Capacité ()



40 cartes Événement



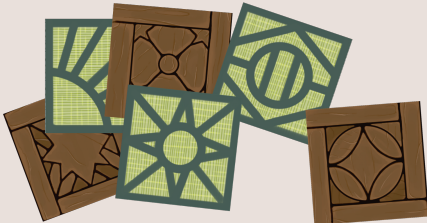
4 cartes Mémo



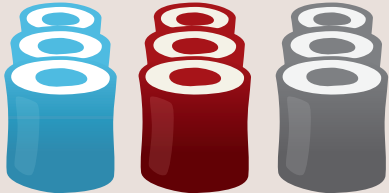
50 maki ()
(généralement numéroté au dos)



60 points d'Éther ()



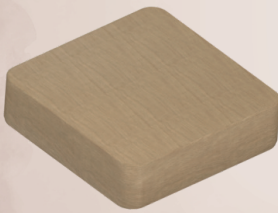
6 jetons de
Zone Départ ()



3 jetons de piste de score



1 jeton Premier Arrivé



4 Caisses



3 jetons Saturé



6 cartes
Toximaki



18 marqueurs
Point de Mobilité +1/-1



6 marqueurs
Point de Mobilité +5/-5

MODES DE JEU

Faire les équipes

Une partie se joue en équipes et avec 6 personnages.
Une équipe réunit 2 personnages, et 1 à 2 joueurs.
Chaque joueur contrôle 1 ou 2 personnages d'une même équipe, selon l'envie et le nombre de joueurs présents.

3 joueurs expérimentés :

une équipe de 2 personnages par joueur



4 joueurs :

2 joueurs expérimentés
chacun une équipe de 2 personnages,
et une équipe de 2 joueurs avec chacun un personnage



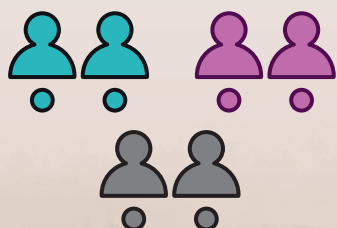
5 joueurs :

un joueur expérimenté
avec une équipe de 2 personnages,
et deux équipes de 2 joueurs
avec chacun un personnage



6 joueurs :

trois équipes de 2 joueurs avec chacun un personnage



Partie rapide

Au choix, retirer un ou plusieurs des éléments suivants :

- A Reliques (cartes Événement avec bordures blanches),
2 *maki* avocat et 2 *maki* saumon choisis au hasard
- B *maki* royal (1)
- C *maki* hanté (2)
- D *maki* saisonnier (4)



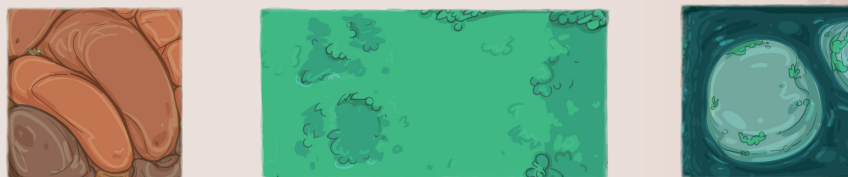
LA PROMENADE

Le plateau de jeu est appelé « terrain ». Ce premier terrain que vous découvrez, c'est « La Promenade ».



Cases basiques

Un personnage peut aller sur ces cases...



... si elles sont libres (détails page 10).

Décor

Case obstacle fixe, qui gêne la vue et le passage des individus.



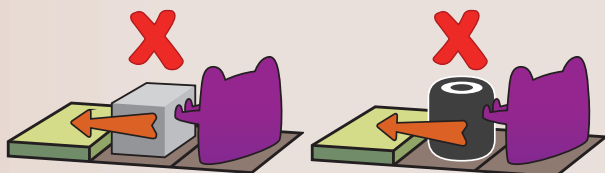
Par défaut, les objets n'y vont pas. Le *maki* peut (détails page 18).

Sols supérieurs

Ce sont des cases légèrement plus hautes que les basiques.



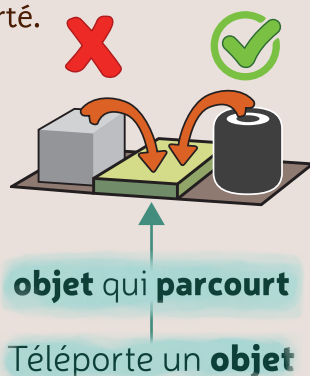
Comme pour les cases basiques, les personnages peuvent atteindre et quitter ces cases.



Les objets y sont interdits... à l'exception du *maki* puisqu'il y apparaît et peut y être téléporté.



un personnage
(nommé Érvé,
notre cobaye)



Cases spéciales

Zones Départ

Les personnages apparaissent sur ces cases.

Il y a un jeton (🎲) correspondant à chaque Zone Départ avec le même motif.



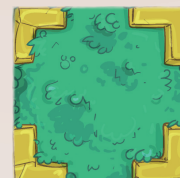
Assiettes



Les *maki* apparaissent dessus.
Chaque assiette est numérotée.

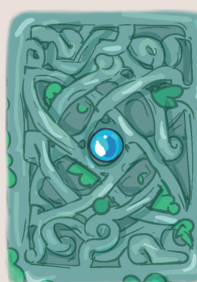
Case caisse

Case d'apparition de l'objet Caisse.

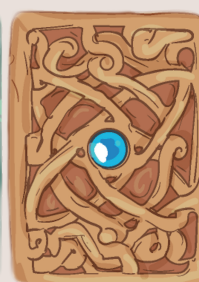


Case carte

Lorsqu'un personnage termine son tour sur une case carte, il pioche 1 ou 2 cartes Capacité selon l'apparence de la case :



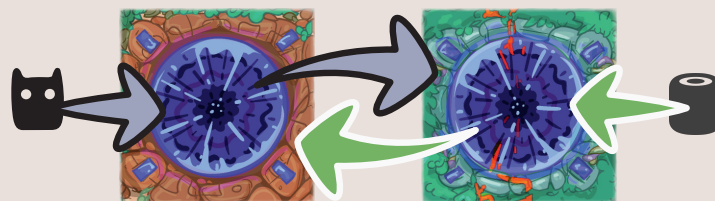
1 : pioche 1



2 : pioche 2

Stratum téléporteur

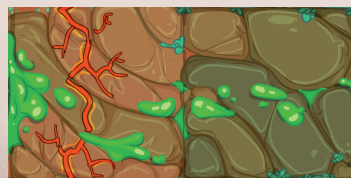
Lorsque déplacé sur un Stratum téléporteur, tout individu ou *maki* est impérativement téléporté à l'autre Stratum téléporteur de même couleur.



Ouf, à l'arrivée on n'est pas re-téléporté en boucle...

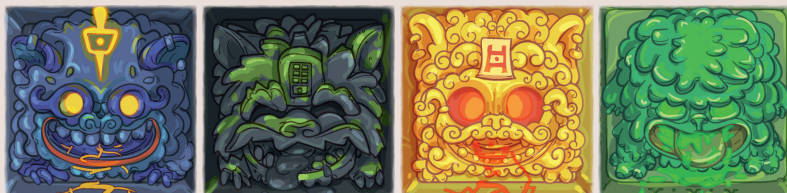
Traces de projectile

Les projectiles passent sur ces traces...
... le plus souvent à cause de certains Événements.



Statues à projectile

Se trouvant dans le décor, ces statues sont le point de départ et de sortie des projectiles.



MISE EN PLACE

1. Faire les équipes, et trouver le premier joueur.
2. Choix de personnage (1 ou 2 par joueur)
3. Mettre tous les *maki* sauf les Saisonniers dans la réserve (le sac), y piocher 9 *maki* (🍣) et les placer sur les assiettes correspondantes.
Puis ajouter les Saisonniers dans la réserve.
4. Placer les Caisses sur leur case respective.
5. 5 🌀 par personnage (sauf Ned).
6. 1 Zone Départ (jeton 🎲) aléatoire par personnage (qui est alors placé sur la 🎲 correspondante).
7. Un personnage de chaque équipe devient **saturé**.
Prendre le jeton dédié.

Nous recommandons que le personnage **saturé** (détails pages 10 et 20) joue son tour juste avant son allié. Pensez-y si un personnage de votre équipe est le Premier Arrivé.

8. Faire une pile de cartes Capacité, mélangées face cachée. En faire de même avec les cartes Événement.
9. Étaler les cartes Toximaki.

Choix de personnage

Deux possibilités :

- **Choix libre**
- **Tirage sélectif** : mélanger toutes les cartes personnage en une pile face visible ; prendre celle du dessus et la poser à côté ; chacun leur tour, les joueurs prennent une des deux cartes visibles (soit dessus de la pile, soit carte hors pile).

Note : Dans l'avenir, d'autres personnages seront jouables. Mais il ne doit pas y avoir deux personnages identiques dans la même partie.

Premier joueur

Le joueur qui commence est soit le premier à avoir proposé un repas asiatique aujourd'hui, soit le dernier en date à avoir mangé un *makizushi*. Si personne n'a goûté ce met délicieux... qu'attendez-vous ?!

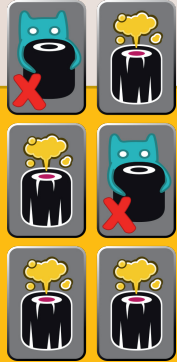
Le premier joueur reçoit le **jeton du Premier Arrivé**.
(attribué au premier personnage à jouer s'il en a deux)



TOUR DE JEU

Le jeu se décompose en tours d'activation de personnages.
L'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque **tour de personnage** est un tour nouveau.
Chaque tour est composé de **trois phases** consécutives.

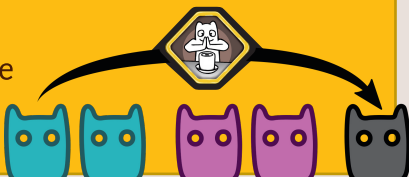


1) Lors de la **phase toximaki** :

Si le jeton Premier Arrivé est en ta possession, **choisis 2 cartes Toximaki** à activer face visible, et désactive les autres cartes Toximaki en les laissant face cachée.
Puis donne le jeton Premier Arrivé au quatrième personnage jouant après toi.



1






2) Lors de la **phase active** (aussi nommée « tour actif ») tu **peux** (dans n'importe quel ordre) :

- faire un **Jet de Mobilité** : lancer le dé, le résultat est la valeur maximum du Déplacement Principal
- utiliser une ou plusieurs **Capacités**
- dépenser un ou plusieurs **marqueurs Bonus de Mobilité**



2

3)



Lors de la **phase finale** :

1. pioche 1 **carte Événement** et applique son effet
2. **pioche 1 maki** de la réserve et place-le sur l'assiette correspondante...
3. ... refais cela jusqu'à ce qu'il y ait **au moins 9 maki** sur le terrain
4. **pioche une ou deux cartes Capacité**, si sur une case carte
5. **changement d'individu actif**, selon l'ordre de passage des joueurs et personnages.



3

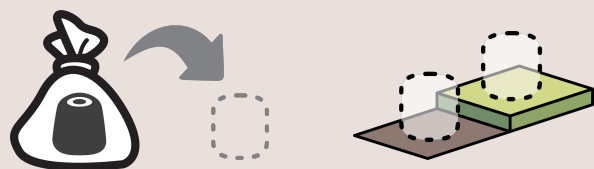




FIN DE PARTIE

Quand ?

La partie est terminée lorsque la **réserve maki** est vide et qu'il n'y a plus aucun **maki** sur le terrain.



Compter les points

Chaque **jeton maki** porte le nombre de points qu'il vaut. Accumule les points de chaque **maki** de ton **butin**.



Ne pas oublier de compter les points que donnent, sous condition, certaines **reliques**.



L'équipe ayant le plus de points gagne la partie.



Astuce : Pour t'aider à compter, prends un **jeton de score** à déplacer sur la piste de cases numérotées en bordure de terrain.



En cas d'égalité

Les équipes *ex æquo* doivent se départager.

Critère 1 :

l'équipe ayant une variété de **maki** de **plus haute valeur** initiale que les variétés de **maki** possédés par les rivaux.



Critère 2 :

en commençant par le **maki** de plus haute valeur initiale, comparer le **nombre d'exemplaires** possédés



ÉQUIPE D'ESPRITS...

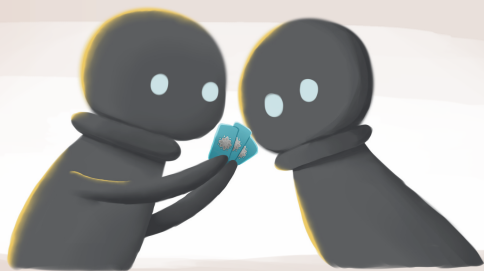
...esprit d'équipe !

Les alliés jouent leur tour l'un à la suite de l'autre, puis c'est au tour de l'équipe suivante d'en faire de même.

Chaque équipe a un personnage **saturé**. Celui-ci ne peut pas obtenir les *maki* par défaut. Son rôle est de soutenir son allié en déplaçant judicieusement les *maki*.



Les joueurs alliés peuvent se montrer leurs cartes Capacité.



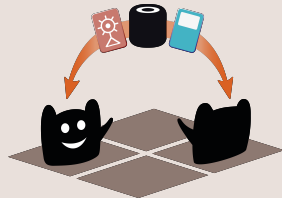
10



Cases autour

Les personnages alliés autour l'un de l'autre peuvent se donner un ou plusieurs *éléments* parmi

- *maki* de leur butin,
- cartes Capacité,
- Reliques de leur butin.



Remarque : Le reste du temps, les personnages alliés conservent leur butin (*maki*, Reliques) de façon individuelle ; la valeur totale des *maki* possédés par chacun est mise en commun à la fin de la partie.

DÉPLACEMENTS

Notions fondamentales

Lors de son tour actif, un personnage —alors appelé < personnage actif >— parcourt le terrain principalement à l'aide de **Points de Mobilité** (🐱➡).

Dépenser **1 Point de Mobilité** permet de parcourir **1 case**.

Parcourir s'effectue en déplaçant le personnage de la case qu'il occupe vers une **case libre adjacente** à celle-ci.

Important : Lorsqu'il y a plusieurs cases à parcourir, aller une par une. Il ne faut pas sauter !



Case adjacente

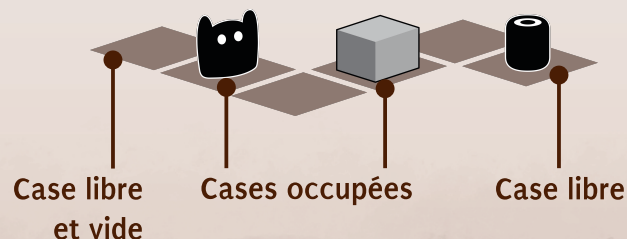
Par rapport à une case d'origine, c'est une case partageant deux angles droits ; autrement dit une des quatre cases qui partage un même bord avec la case d'origine.

Case libre et case vide

Une case est dite < **vide** > lorsqu'il n'y a aucun individu ou objet sur celle-ci.

Une case est dite < **libre** > lorsqu'il n'y a aucun individu ou objet gênant* sur celle-ci.

* Un *maki* est un objet non-génant : la case où il se trouve reste libre.



Déplacement Principal

Le Déplacement Principal : il n'y en a qu'un par **tour actif**, puisqu'il n'y a qu'un **Jet de Mobilité** (lancer de dé) par tour.



Les valeurs représentées sur les faces du dé sont :



Le Jet de Mobilité est réservé à celui dont c'est le tour.

Le résultat du **Jet de Mobilité** donne la valeur en **Points de Mobilité temporaires** :

c'est le nombre maximum de cases que le personnage actif peut **parcourir** lors de son Déplacement Principal.

Exemple :



On peut dépenser des **Bonus de Mobilité** (voir marqueurs page 16) avant ou après le Déplacement Principal, pour parcourir encore plus de cases.



Autres déplacements

Parcourir

Déplacer l'élément case par case.



Pousser

Cible adjacente.
Suivre la cible.
Case par case,
en ligne droite.



Note : Un personnage poussé lors d'un effet est soumis aux mêmes permissions et interdictions que lorsqu'il parcourt des cases volontairement.

Par exemple, un personnage peut être poussé d'une case basique vers un sol supérieur.

Téléporter

Déplacer la cible sur une autre case de façon instantanée, sans parcourir toutes les cases intermédiaires.



Échanger position

Téléporter l'un à la place de l'autre.



Écarter

Retirer un élément de sa case en le téléportant à une case autour.



CARTES

Les cartes principales sont :

les **cartes de personnage**, les **cartes Capacité** (),
et les **cartes Événements**.

Sauf mention particulière, l'effet d'une carte ne concerne que celui qui l'utilise.

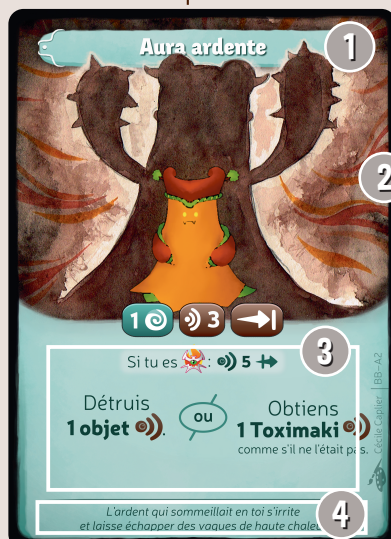
Remarque : Si une carte contredit les règles, les indications ou obligations formulées sur la carte prévalent.

Aperçu

Événement



Capacité



- 1 Titre
- 2 Illustration
- 3 Texte d'effet
- 4 Texte d'ambiance

Carte personnage

Chaque personnage possède une carte personnelle sur laquelle sont répertoriées des **Capacités** qui lui sont propres.

Cette carte est conservée tout au long de la partie —et **libre de consultation** par tous les joueurs.

Remarque : Parfois, les personnages sont désignés par le mot « individus ».

Cela sera important dans l'avenir ; pour le moment considère-le comme un synonyme.

Spiricosme et origine



L'action se passe à l'Ermitage Maki, dans l'un des trois Spiricosmes, des mondes éthérés reliés entre eux. Chaque personnage est originaire de l'un des trois —sauf Ned, qui n'est pas un spirimonstre.



Généralement, les originaires de l'Ardent () et ceux du Terne () ont des avantages aux cartes Capacités, tandis que les originaires du Merveilleux () et les résidents de l'Ermitage () ont des avantages aux Événements.

Anatomie d'une carte personnage



1 Variété de spirimonstre

2 Attribut spécial

(un/plusieurs, mais la plupart des personnages n'en ont pas ; utile pour améliorer/éviter certains effets)

3 Cosme d'origine

Icônes et pictogrammes

- Point d'Éther
- Point de Mobilité
- Carte Capacité
- Maki
- À portée
- Jeton de Zone Départ
- Zone Départ
- Coût en Ether
- Coût en nombre de cartes Capacité
- Coût en Points de Mobilité
- Coût alternatif (ici Ether/carte)
- Portée maximum
- Portée minimum et maximum
- Décor / personnage / pile de *maki* gêne la visibilité
- Passe-muraille (pas de visibilité requise)
- Portée en ligne
- Case Caisse
- Relique
- Effet Bagage
- Carte Capacité avec un effet Bagage
- Activation surprise
- Limite de déclaration par tour
- Capacité passive

4 Capacités propres au personnage

5 Capacité dite « passive » (soit effet actif en permanence, soit effet s'activant automatiquement lorsqu'une situation/condition spécifique est rencontrée)

6 Nom du personnage

Carte Capacité

Conserve les cartes Capacité que tu pioches, dans ta main ou posées face cachée devant toi.

Avec les *maki* obtenus cela représente ton **butin**.

L'utilisation des Capacités (piochées/personnages) est détaillée à partir de la page 15.

Pour une première partie, nous recommandons de ne pas te concentrer sur la pioche de Cartes Capacité.

Familiarise-toi d'abord avec les Capacités du personnage.

Toute **carte Capacité** utilisée doit être retirée du butin de son utilisateur et déposée dans une pile appelée **défausse**.

Lorsque tu dois défausser plusieurs cartes à la fois, tu peux les défausser dans l'ordre de ton choix.

Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes de la défausse, et retourner cette pile face cachée en guise de nouvelle pioche.

Bagage



Une carte Bagage peut être donnée à un personnage rival autour du tien, gratuitement.

Le joueur du personnage ciblé par le don est obligé d'accepter.

Cette action se fait lors de ta phase active, et en **contrepartie** t'est offert un bonus.

Exemples de bonus :

-  téléportation à ta Zone Départ
-  inverse ta saturation
-  gain de marqueurs Bonus de Mobilité
-  un effet au choix parmi les deux proposés

Carte Événement

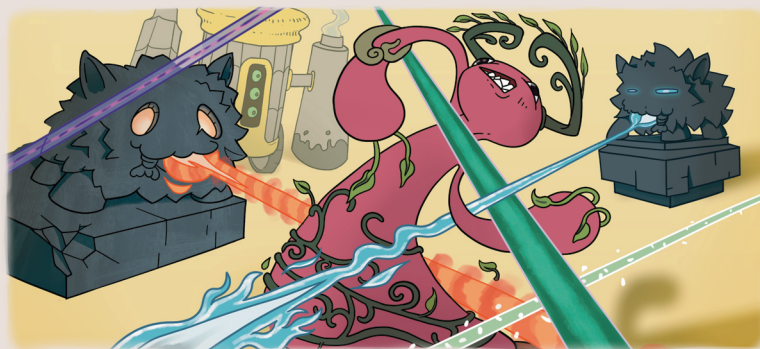
Les **effets** des cartes **Événement** piochées ordinairement doivent être réalisés immédiatement.

Tout Événement dont l'effet est résolu est déposé dans une pile appelée **défausse** (distincte de celle pour les cartes Capacité).

Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes de la défausse, et retourner cette pile face cachée en guise de nouvelle pioche.

Statue à projectile activée

Lorsqu'un Événement active une (ou plusieurs) statue, un projectile virtuel est émis et parcourt l'**itinéraire** basé sur la **trace de projectile** dont la couleur lui est associée.



Remarque : Itinéraire et trace, bien qu'associés, sont deux éléments distincts. Dans l'avenir, certains effets prolongeront l'itinéraire au-delà de sa trace.

Tout élément de jeu présent sur l'itinéraire parcouru par un projectile est < **touché** > par ce dernier.

Relique

Une fois piochée cette carte reste révélée jusqu'à la fin de la partie, et conservée par un seul personnage à la fois —nommé < **propriétaire** >.

Une relique peut être transmise ou prise gratuitement à un personnage allié (avec son accord) placé autour du vôtre.

Karma

Pour le tour de jeu en cours, conditionne l'activation d'un effet —ou d'un bonus à un effet— par une action ou une absence d'action précise lors de ce même tour.

Aperçu :

Karma : si tu n'as obtenu aucun  (ce tour),

Si le mot < Karma > est souligné le prérequis stipulé est obligatoire pour permettre l'utilisation de la Capacité.

Exemple :

Karma : avoir donné une  à un rival (ce tour) pour utiliser cette Capacité.

Liste d'effets

Certains Événements et Capacités ont plusieurs effets organisés sous forme de liste.

Liste numérotée ou non

Les effets arrangés sous forme de **liste numérotée** doivent être appliqués dans cet ordre.

Ainsi, toute liste non numérotée peut en fait être résolue dans n'importe quel ordre, à la guise du lecteur (pour un impact psychologique et stratégique renforcé).

Coût variable

La valeur < x > à payer est déterminée par les effets —un ou plusieurs parmi une liste— que l'on choisit d'appliquer.

Pair ou impair

Certains effets demandent de lancer le dé, puis présentent deux possibilités selon soit < Pair > soit < Impair >.

Si le **résultat du dé** est un **multiple de 2**, alors c'est **pair**.



Tout autre face du dé a un chiffre impair.



15

Soit l'un soit l'autre

D'autres effets demandent de choisir entre deux propositions...

Exemple :

Désactive... soit Active...
... **1 Toximaki**.

A38-18

... et on ne peut en choisir qu'une seule, sauf mention spéciale.

Exemple :

Karma : si tu n'as obtenu aucun  (ce tour), ne choisis pas et obtiens tout ce qui est proposé ci-dessous.

18

CAPACITÉS

Les Capacités peuvent être utilisées durant un de vos tours actifs, avant, pendant ou après le Déplacement Principal.

Pour utiliser une Capacité, il faut d'abord :

- vérifier que son personnage actif peut payer le coût de la Capacité ;
- déterminer la/les cibles
(un individu, une case libre, un objet, un stratum, une statue à projectile... selon les possibilités offertes par le texte d'effet) ;
- vérifier que la/les cibles sont valables et à portée.

 Un coût en Points de Mobilité () peut être payé soit avec des marqueurs Bonus de Mobilité, soit à l'aide de son propre Jet de Mobilité.



Ensuite, le joueur doit :

1. énoncer la Capacité,
ou juste son intitulé pour des joueurs habitués
2. payer le coût de la Capacité
3. annoncer la/les cibles
4. appliquer la Capacité et ses effets
5. défausser la carte Capacité si c'en est une.

Note : Une Capacité en cours d'utilisation n'est pas dissimulée, et à tout moment un autre joueur peut vérifier la carte s'il le souhaite.

Activation surprise

Une Capacité surprise peut être utilisée durant le tour actif d'un autre personnage ou durant une phase finale.

Certaines Capacités surprises n'étant valables qu'à l'instant où une condition spécifique est effective (par exemple : un individu adjacent) celles-ci peuvent s'appliquer pendant un autre effet en cours.

Si cet autre effet n'a pas perdu sa cible et est encore réalisable après avoir été suspendu par une Capacité surprise, il reprend son cours.



Note : Un personnage actif, interrompu par une Capacité surprise pendant son Déplacement Principal, ne perd pas ses Points de Mobilité temporaires et peut continuer à les dépenser une fois l'effet surprise appliqué.

Capacités passives

Les Capacités passives sont naturellement des Capacités surprises.

Portée

On considère être « à portée » () tout élément de jeu que l'on cible, ou veut cibler, se trouvant sur une case elle-même à portée.

La portée se définit par :

- la distance minimale et maximale, en nombre de cases, sur laquelle on peut cibler ;
- son type (en ligne  ; obstacle gênant  / passe-muraille ).

Ci-contre, la portée est comptée orthogonalement à partir d'un élément de jeu —le plus souvent un personnage.

Ainsi, **1 case** de distance correspond à **1 en portée** (👉1; 🏹1).

4	3	2	3	4
3	2	1	2	3
2	1	🐱	1	2
3	2	1	2	3
4	3	2	3	4



personnage qui utilise la Capacité



case à portée

Patch (exemple)

👉2

« Patch » a une portée de 2. Cela signifie que toutes les cases distantes de **zéro à 2 cases** du personnage qui utilise la Capacité sont à portée pour être **cible** de l'effet.

		2		
	2	1	2	
2	1	🐱	1	2
	2	1	2	
		2		

Ainsi, la case où se trouve le personnage peut aussi être la cible de cette Capacité, selon son texte descriptif.

Demi-Poussée stellaire

👉1...2 ↔

Une Capacité comme celle-ci s'utilise en ligne (↔) uniquement.

Ici, la portée est limitée entre deux valeurs (**1 à 2**). Ce qui signifie qu'en plus des cases plus éloignées, les cases en deça (ici zéro, la case où se trouve le personnage qui utilise la Capacité) ne sont pas à portée non plus.

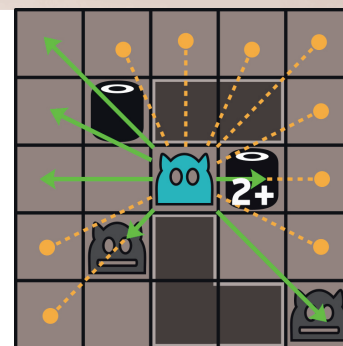
		2		
		1		
2	1	🐱	1	2
		1		
		2		

Visibilité

Dans une direction donnée —tracer une ligne imaginaire— lorsque sa visibilité coupe la case d'un **obstacle** (décor, pile de maki, ou autre personnage) le personnage ne peut pas cibler de cases derrière l'obstacle gênant.

Même si la distance est bonne, on considère que la cible n'est pas à portée, car non accessible à l'effet que l'on veut ou doit appliquer.

Certaines Capacités ont une portée de type **passe-muraille** (➡) procurant la visibilité sur les cases derrière les obstacles.



● pas de visibilité sur la case ciblée



autre personnage



décor



maki



pile de maki

17

OBJETS

Les principaux objets —et les seuls dans cette version du jeu— sont le **maki** (🍣) et la **Caisse**.

Un objet **peut être poussé** par un personnage adjacent. Ce type de déplacement coûte **1 Point de Mobilité** par case sur laquelle l'objet est déplacé. Pour chaque case le personnage doit être adjacent et **suivre l'objet**.

Par défaut, un objet

- ne peut pas apparaître sur une case de décor
- ne gêne pas la visibilité

Maki

Il existe des maki de toute taille. Mais les plus gros sont les plus réputés. Tu es gourmand oui ou non ?!



Avocat



Saumon



Raffiné



Sublime



Bleu-thé



Masqué



Saisonier



Hanté



Royal

Trois de ces maki ont des caractéristiques spéciales.

18



Une case libre occupée par un maki reste une case libre.



Il apparaît sur la  Zone Départ du personnage dont c'est le tour.

Il vaut 4 s'il y a plus de maki avocat que de saumon...

Il vaut 3 s'il y a autant ou plus de maki saumon que d'avocat...

...dans le même butin.

Pendant le jeu comme à la fin du jeu, sa valeur peut varier d'un personnage à un autre, selon le butin actuel du personnage concerné.



Remarque : Une assiette occupée par au moins un maki reste une assiette libre, mais n'est pas une assiette vide.



Lorsqu'il est ramassé (personnage et maki se rencontrant sur une même case) lancer le dé.

Si le résultat est pair : obtention de ce maki.

Résultat impair : donner ce maki au premier joueur de l'équipe suivante dans l'ordre de passage...

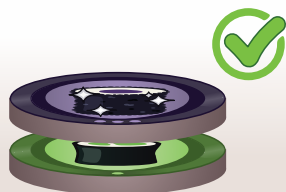
... mais gagner immédiatement 3 points de score final.



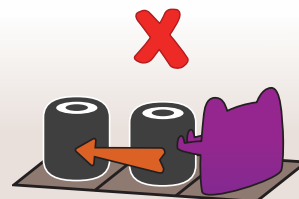
Le personnage qui en possède 3 ou plus gagne 5 points à la fin de la partie.



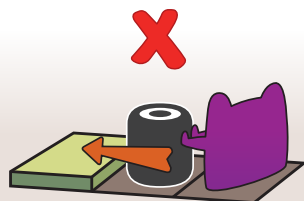
Un *maki* est empilable avec les autres *maki*
(par apparition/téléportation)



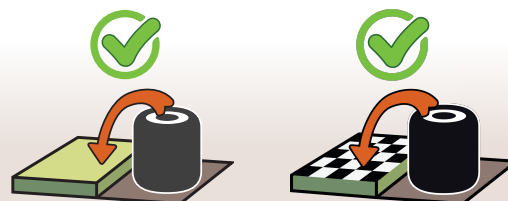
Un *maki* ne peut pas être poussé
s'il y a un autre **objet**
adjacent à lui et sur son chemin



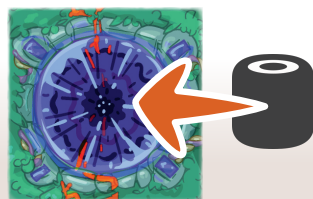
Un *maki* ne peut pas être poussé
ou repoussé sur un **sol supérieur**
s'il n'y est pas déjà...



... mais peut y être déplacé via une **téléportation**
(même si c'est une Zone départ)



Un *maki* peut être déplacé
sur un **stratum téléporteur**



Un *maki* < **détruit** > est mis hors jeu,
pas de retour dans la réserve.



19

Obtention d'un maki

Ramassage :

un personnage non-saturé sous
ton contrôle est déplacé sur une
case où il y a un maki

Chance :

un personnage non-saturé sous
ton contrôle est présent sur la
case où un maki apparaît ou est
déplacé

Effet :

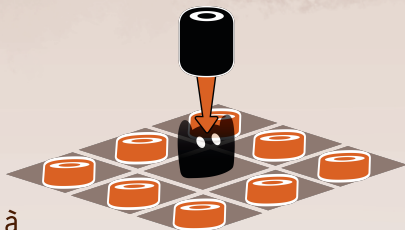
les effets de certaines cartes
permettent d'obtenir directement
un *maki* —même si c'est un toximaki, ou
que le personnage est saturé

Maki écarté

Tout *maki* qui...

soit apparaît sur
soit est téléporté à

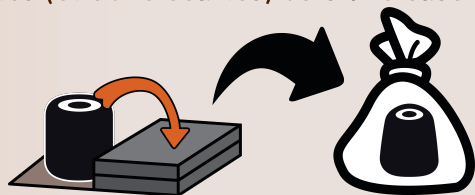
... une case occupée par un **personnage saturé**, est écarté par ce même personnage.



De même un *maki* sur lequel se déplace un personnage saturé, est écarté par ce même personnage.

Du décor à la destruction

Le *maki* est un des rares objets pouvant être téléportés (et donc écartés) vers une case décor.



Lorsque cela se produit, le *maki* en question est détruit pour le reste du jeu en cours.

Parcours maki

Grâce à certains effets de carte, un *maki* peut aussi parcourir des cases, sans être poussé ou téléporté.

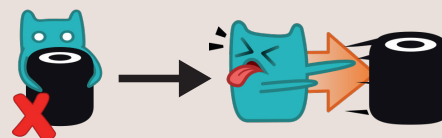


De cette façon, un *maki* peut aller sur un **sol supérieur**.



Toximaki

Un personnage arrivant sur un *maki* déclaré Toximaki (carte associée active) ne peut pas l'obtenir et est obligé de l'écarter.

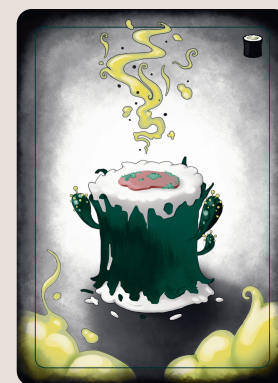


Activer un Toximaki :

Parmi les cartes Toximaki inactives (celles conservées face cachée pendant la partie) en choisir une à tourner face active.



Toximaki actif



même carte, de dos :
inactive

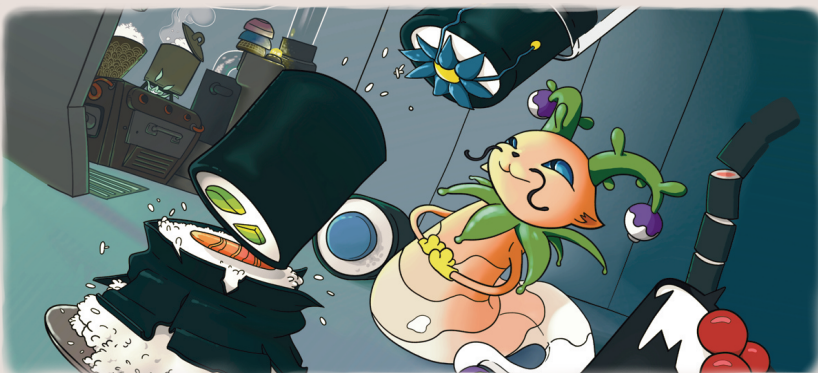
Remarque : On peut activer une carte Toximaki seulement si elle est inactive.

De même, ne désactive pas une carte déjà inactive...

Pile de maki 2+

Tant qu'au moins 2 maki sont empilés, ils forment une **pile**.

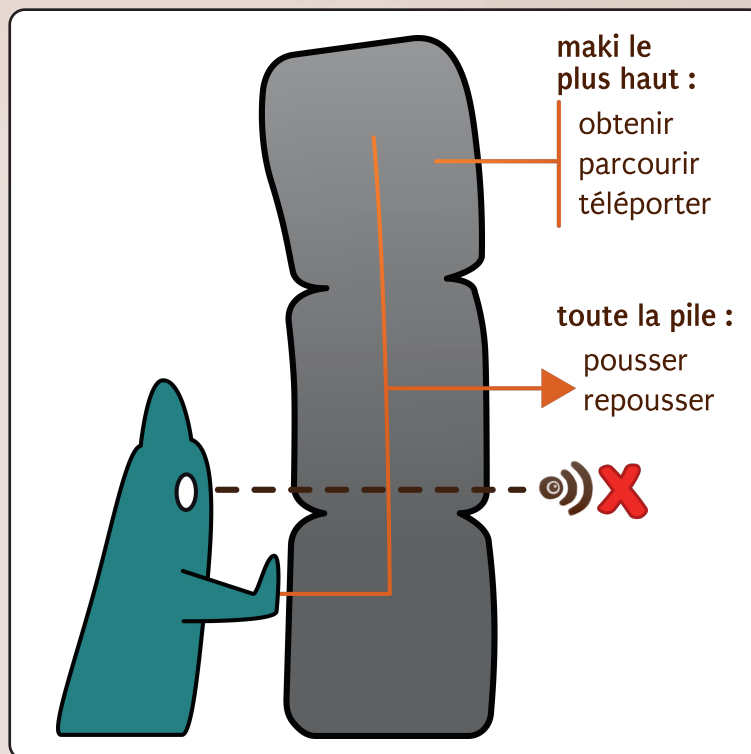
On peut consulter les éléments d'une pile à tout moment.



Un *maki* dans une pile est toujours visible, cependant il ne peut pas être pris pour cible si l'effet à appliquer va à l'encontre des règles suivantes* :

*sauf mention particulière dans un texte d'effet

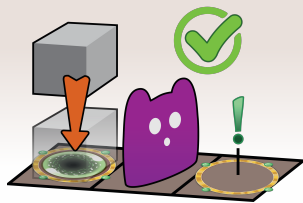
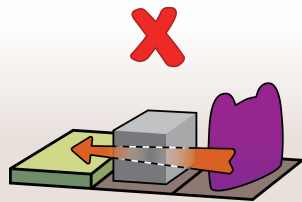
- la pile **gêne la visibilité**
- lorsqu'un personnage non-saturé est déplacé sur une pile, il obtient tous les *maki* composant cette pile (sauf les Toximaki)
- lorsqu'on **écarte** tous les *maki* d'une pile, chaque maki à partir du plus haut l'est indépendamment et peut atterrir sur une case différente
- on ne peut pas **pousser** ou **repousser** un *maki* indépendamment du reste de la pile dans laquelle il se situe ; on doit déplacer toute la pile
- tout autre **déplacement spécial** (parcourir/téléporter) peut déplacer le *maki* en haut de cette pile, mais pas les *maki* en-dessous
- lorsqu'un effet permet d'**obtenir** un *maki* depuis le terrain, dans une pile on ne peut obtenir que le *maki* le plus haut
- un *maki* peut être **détruit** indifféremment de sa position dans une pile



Caisse

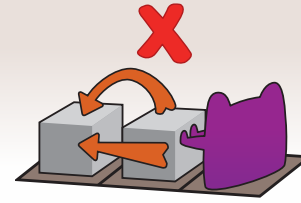
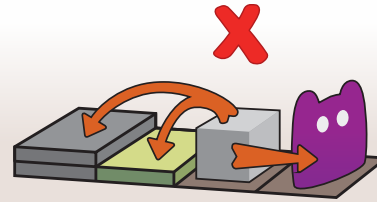
Bien qu'elle soit pleine de fissures et pas tout à fait cubique,
elle est tout de même en travers de ton chemin...

Une Caisse gêne l'arrêt et
le passage des individus



Une Caisse peut être déplacée sur un **stratum téléporteur** mais empêchera son utilisation

Une Caisse ne peut pas être déplacée sur une
case de **décor**, un **sol supérieur***, une case
occupée par un **personnage** ou un **autre objet**



Une Caisse n'est pas empilable
avec une autre Caisse

4

Sur le terrain il y a maximum 4 Caisses à la fois.

*Note : Une case occupée par une Caisse
n'est pas une case libre.*

*sinon l'Ermite des maki se met en colère et détruit La Promenade... et ta table aussi, tant qu'à faire.

SATURATION

Dans chaque équipe, il y a un personnage **saturé**.

Personnage non-saturé

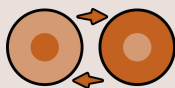
Tu peux ramasser les *maki* en te déplaçant dessus.

Personnage saturé



Comme les autres objets, tu ne peux pas obtenir les *maki* depuis le terrain en te déplaçant dessus.
Tu peux par défaut les écarter, les pousser ou en obtenir directement grâce à un effet.

Inversion de saturation



Bien que déterminées de commun accord entre personnages alliés avant d'arriver sur le terrain, la saturation peut changer en cours de partie.

Or il n'y a qu'un seul personnage **saturé** dans chaque équipe.

Ainsi lorsqu'un personnage saturé inverse (soit par obligation soit volontairement, mais uniquement par le biais d'un effet) sa saturation, il donne le jeton saturé à son allié.

De même, lorsqu'un personnage devient saturé, il reçoit le jeton saturé de son allié.

Ce changement n'est permis que par les effets de carte.

Exemple :

Gagne 1  et deviens **saturé**.

BB-E16-

MARQUEURS

Ils sont là pour aider les joueurs à ne pas oublier les **Malus et Bonus de Mobilité** dont un individu est porteur...

... et s'obtiennent par les Capacités et les Événements.

Marqueurs stockés

Un tel marqueur est cumulable et stocké jusqu'à usage par l'individu qui l'a obtenu.



23

Le malus



Les **Malus de Mobilité** diminuent automatiquement les Bonus de Mobilité stockés.

Si aucun Bonus en stock, les Malus sont en attente jusqu'au prochain **Jet de Mobilité** dont ils diminuent automatiquement le résultat.

Important : Seul un effet qui utilise le verbe < perdre > suivi du pictogramme  distribue ce Malus.

Un personnage, qu'il désire payer un coût en Points de Mobilité ou qu'il subisse un vol, n'obtient pas de Malus de cette façon.

Il ne dépense ou ne se fait dérober que ce qu'il a ; il n'y a pas d'emprunt à la réserve.

ÉTHER

L'Éther a un rôle majeur dans les actions complexes des spirimonstres, dans l'architecture des Spiricosmes et leur équilibre.

Beaucoup de Capacités possèdent un coût en Éther (🌀) pour pouvoir être utilisées.



aperçu sur une
carte Personnage



aperçu sur une
carte Capacité

STRATUM

Élément statique couché sur une case. Ne gêne pas le passage et (généralement) l'arrêt non plus.

La seule variété de Stratum ici présente est celle des **téléporteurs** (revoir page 6).

Ces Stratums sont neutres : tout le monde peut les utiliser, personne ne peut en devenir propriétaire.



Gash peut passer et s'arrêter dessus sans activer leur effet.



La **Caisse** est un type d'objet ne pouvant pas être téléporté via un Stratum téléporteur.

Lorsqu'une **Caisse** ou un **personnage** se trouve sur un Stratum téléporteur, son jumeau de même couleur est fermé. Un individu ou *maki* peut toujours se déplacer sur la case de ce second Stratum, mais aucune téléportation ne s'appliquera.

Note : Un personnage **saturé** peut utiliser un téléporteur au bout duquel il y a un **maki**, qu'il suffit d'écarter à l'arrivée.

Un personnage **non-saturé** en fait de même si c'est un **Toximaki** sur le téléporteur d'arrivée.

LES PERSONNAGES

Jouables de la boîte de base.

(Les spirimonstres étant non genrés, les textes d'ambiance ci-dessous ont une grammaire spécifique.)

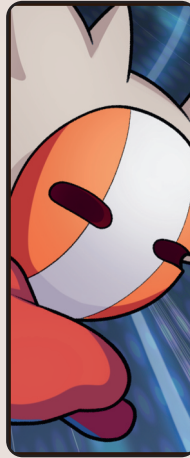
Ned

le koala masqué aux chaussettes rayées

Il se distingue avant tout par son origine :
le Numéricosme.

Sa venue accidentelle parmi les spirimonstres l'a d'abord confronté aux ermites et à leurs *maki*. Ned a donc déjà foulé les lieux. Est-il venu prêter main forte à Tiri —déplaçant les *maki* pour mieux les protéger ?

Ou est-il aussi gourmand que les autres envahisseurs ?



Juno

Blablabla



Astuce :

Avec sa Capacité personnelle « Distraction », Juno peut se cibler lui-même.

Pokita

Pr. Pokita hibulus est une des figures essentielles de l'Ermitage Maki.

Pour chaque recette de *maki*, là où Tiri érmit représente l'architecture artistique, Pokita représente la base scientifique. Pour mieux se concentrer, Pokita s'éloigne souvent de la troublée Tour de l'Ermite et travaille tranquillement dans d'autres laboratoires.



Abib

La Cour Joviale n'ayant pas reçu la livraison de *maki* habituelle, de plus sans nouvelles de l'Ermitage, elle a envoyé Abib enquêter et agir selon sa propre morale.

Originaire du Terne, Abib conserve suffisamment de rigueur contrairement à son entourage d'adoption.

25

Anék

Lors du dernier dîner dansant organisé à l'Ermitage, Anék a tellement tournoyé qu'il n'a pas vu la fête se conclure... Longue fut sa danse, jusqu'à manquer d'énergie. Les cuisinians ayant préparé trop de *maki*, on lui a proposé de se nourrir du rab. Anék accepta, mais ayant tellement d'énergie à récupérer qu'il y est encore...

Et d'un *maki* à un autre, Anék s'aventure un peu partout dans l'Ermitage sans même s'en rendre compte....



Gash

Blablabla

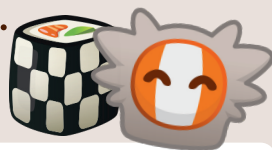
Astuce :

Avec « Contrôle d'esprit gourmand » Gash peut aussi déplacer un Toximaki pour le réserver à son équipe le moment venu.

QUESTIONS FRÉQUENTES

Capacités

Un **maki Saisonnier** apparaît, et il n'y a ni **maki Saumon** ni **Avocat** dans le butin de Ned.
Que faire concernant sa Capacité passive **Nouveau défi** ?



⇒ C'est une égalité dans l'absence (zéro de chaque). Donc le Saisonnier vaut 3 pour Ned qui ne gagne aucun bonus.

Main baladeuse :
Je veux utiliser cette carte Capacité mais je suis **saturé**, puis-je le faire ?



⇒ Oui. Voler équivaut à obtenir directement.



Précipitation : Peut-on effectuer un Jet de Mobilité sans déplacement juste avant d'utiliser cette carte ?

⇒ Oui. Une Capacité peut être utilisée après le Jet de Mobilité et avant le Déplacement principal.

Renseignement gourmand :
J'ai appliqué cette Capacité. Ai-je le droit de communiquer le numéro d'assiette au joueur allié ?

⇒ Non, cette information doit rester secrète.
As-tu déjà oublié l'avoir promis à ton informateur ? ...



Au nom de la Cour Joviale :
Doit-on piocher le **maki** dans l'ordre de passage ?

⇒ Pas forcément ;
ici l'ordre est choisi par l'utilisateur de la carte.



Un individu se déplace sur un **stratum téléporteur**.
À ce moment, cet individu est à portée d'une **Capacité surprise** qu'un autre individu déclare en le prenant pour cible.
Quel effet est prioritaire ?

⇒ La Capacité surprise prévaut sur la téléportation.

Un individu se déplace sur une case pour y **ramasser un maki**.
À ce moment, cet individu est à portée d'une **Capacité surprise** qu'un autre individu déclare en le prenant pour cible.

Cette Capacité est un **déplacement forcé**. Quel effet est prioritaire ?

⇒ La Capacité surprise prévaut sur le ramassage de **maki**, mais l'utilisateur de la Capacité peut décider qu'elle s'active après le ramassage s'il y trouve un intérêt stratégique.



Bien s'entourer : Je suis le personnage saturé et moi ou mon allié a cette carte. Si je respecte toutes les conditions, quand peut-on l'utiliser ?

⇒ Après avoir appliqué ton Événement et avant que le personnage suivant ne commence son tour.

Événements

Pression : Il y a plusieurs assiettes adéquates à portée égale, que faire ?

⇒ Choisis l'assiette qui convient le plus à ta stratégie.



Miséricorde de l'Ermite ?...

...Il n'y a pas assez de maki, que faire ?

⇒ Piocher dans l'ordre de passage comme d'ordinaire, certains joueurs ne pourront effectivement pas en recevoir.

...Un personnage obtient un maki de valeur 1 ou 2, et est aussitôt victime de la Capacité **Négation éthérée**.

Peut-il tout de même gagner 3 points ?

⇒ Oui.

CRÉDITS

Conception Néd J. Édoire

Production Alexandre Ultré

Visuels / Art Néd J. Édoire
Cécile Caplier
David Lanham
Matúš « Ohtatyaro » Koločík
Tom « Vyse » Plagnat

Prototypage / Tests Néd J. Édoire
Alexandre Ultré
Corentin Favier
Cyril Deprecq
Florent Perrier Pollet
Lucile Bernard
Margot Elizabeth Alexandre
Pauline Deprecq
Peio Barenot
Quentin « Courios » Bonnet
Magnus Delafontaine
Vincent « Patate of Fire » Muller



artiste de l'illustration

artiste du tracé de l'illustration

Sous Licence Art Libre
(<https://artlibre.org/>), par
Nereus Games



Tout personnage représenté dans ce livret y a consenti.
Aucun spirimonstre —pas même Érvé— n'a été contrarié.

GLOSSAIRE

Spirimonstre

Définit tout individu sauf Ned.

Personnage

Qualifie aussi bien Ned que les principaux spirimonstres.

Individu

Définit aussi bien un personnage qu'un primitif.

Primitif

(non présent dans cette version du jeu)

C'est un spirimonstre. Ce n'est pas un personnage.

Sa présence sur le terrain est différente.

Allié

Un autre individu —ou joueur ou élément de jeu associé, quand cela est précisé— dans la même équipe que vous.

Rival

Un individu —ou joueur ou élément de jeu associé, quand cela est précisé— qui ne fait pas équipe avec l'individu que vous contrôlez.

Obstacle

Décor, pile de *maki* ou personnage gênant soit le passage, soit la visibilité, voire les deux.

Case libre

Case vide ou non et qui n'est pas occupée par du décor, un personnage, ou un objet n'étant pas un *maki*.

Pile

Réserve de cartes ou groupe de *maki* empilés l'un sur l'autre. Il y a quatre piles de cartes : la pioche des cartes Capacité, la pioche des cartes Événement, la défausse des cartes Capacité, et la défausse des cartes Événement.

Défausse

Pile où sont déposées les cartes consommées, face visible. Il en existe une pour les cartes Capacité, et une pour les cartes Événement.

Piocher

Prendre un/des élément's de jeu de façon aléatoire.

Butin

Ensemble des *maki* et reliques possédés par un personnage.

Karma

Pour le tour de jeu en cours, conditionne l'activation d'un effet —ou d'un bonus/malus à un effet— par une action ou une absence d'action précise lors de ce même tour.

