Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

LOTUS

Un jeu de Jordan & Mandy

Règles du jeu

蓮 APERÇU

Le Jardin du Lotus a conservé son secret des siècles durant, mais vous l'avez percé à jour et découvert la vérité. Les fleurs mystiques qui y poussent offrent la vie éternelle et une sagesse infinie à quiconque les possède.

Dans Lotus, vous devez aider ces fleurs à croître jusqu'à atteindre leur pleine floraison, afin de les cueillir et d'en récolter leur énergie. Mais d'autres que vous sont aussi parvenus à trouver le chemin menant au Jardin du Lotus et veulent mettre la main sur ces fleurs. Avec l'aide d'Insectes Gardiens, vous aurez peut-être la force nécessaire de prendre le contrôle du Jardin du Lotus et d'atteindre ainsi l'illumination.

CONTENU

30' 8+ 2-4

- **4 pioches Joueurs (une par couleur)** de 31 cartes Pétale. Chaque pioche est répartie dans 5 types de fleurs, composée de :

IRIS [3 PÉTALES] (5 cartes)

PRIMEVÈRE [4 PÉTALES] (6 cartes)

CERISIER [5 PÉTALES] (7 cartes)

LYS [6 PÉTALES] (7 cartes)

LOTUS [7 PÉTALES] (6 cartes)

26 cartes Pétale par couleur avec 1 symbole Gardien

5 cartes Pétale par couleur avec 2 symboles Gardien

- **20 cartes Fleurs sauvages :**

- **8 pions Gardien : (2 par joueur)**

- **4 pions Gardien ancestral : (1 par joueur)**

- **12 jetons Pouvoir spécial : (3 par joueur)**

- **30 jetons Score :**

Mise en Place

① **Choisir une couleur de Gardien :**
Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux Gardiens correspondants qui l'aideront à prendre le contrôle du Jardin du Lotus pendant la partie.

Papillon Jaune

Chenille Vert

Coccinelle Rouge

Libellule Bleue

② **Préparer les pioches des joueurs (cartes Pétale) :**

- Chaque joueur récupère les cartes Pétale de la couleur qu'il a choisi et compose sa pioche en fonction du nombre de joueurs :

À 2-JOUEURS	Utilisez toutes vos cartes.
À 3-JOUEURS	Retirez une carte Pétale de chaque type de fleurs (une carte [3], [4], [5], [6], et [7]), en veillant à ce que chaque carte ainsi retirée n'ait qu'un seul symbole Gardien.
À 4-JOUEURS	Retirez deux cartes Pétale de chaque type de fleurs (une carte [3], [4], [5], [6], et [7]), en veillant à ce que chaque carte ainsi retirée n'ait qu'un seul symbole Gardien.

- Chaque joueur mélange sa pioche pour composer une pioche qu'il place face cachée devant lui.

③ **Pioche des Fleurs sauvages :** Mélangez les cartes Fleurs sauvages pour composer une pioche que vous placez face cachée à proximité de la Zone de jeu. Piochez les quatre premières cartes et placez-les face visible à côté de la pioche.

④ **Gardiens :** Chaque joueur récupère les deux Gardiens de sa couleur.

⑤ **Gardiens ancestraux :** Placez à côté de la Zone de jeu les Gardiens ancestraux (argentés).

⑥ **Jetons Pouvoir spécial :** Séparez-les en trois tas, selon leur Pouvoir spécial, et placez-les à côté de la Zone de jeu.

⑦ **Jetons Score :** Placez-les à côté de la Zone de jeu.

Exemple à 3 Joueurs

COMMENT JOUER ?

① Chaque joueur pioche les quatre premières cartes de sa pioche personnelle pour composer sa main de départ. Cette main est conservée secrète durant la partie.

② Le joueur qui a le plus « la main verte » démarre la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

③ Lorsque c'est à vous de jouer, accomplissez deux actions, puis complétez votre main de cartes jusqu'à en avoir de nouveau quatre.

LES ACTIONS :

- **Jouer des cartes Pétale**
  Jouez une ou deux cartes Pétale de votre main sur une seule fleur du Jardin du Lotus.

- **Échanger des cartes Pétale**
  Placez une ou deux cartes Pétale de votre main sous votre pioche, et piochez-en autant du dessus de votre pioche.

- **Déplacer un Gardien**
  Placez un de vos Gardiens sur n'importe quelle fleur incomplète du Jardin du Lotus, qu'il vienne de votre réserve ou d'une autre fleur.

Les deux actions peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, et la même action peut être jouée deux fois durant un même tour.

Il n'est pas possible de réaliser plus de deux actions durant un tour.

Jouer des cartes Pétale

Pour une action, vous pouvez jouer une ou deux cartes Pétale de votre main, sur une seule fleur incomplète du Jardin du Lotus.

Cinq types de fleurs poussent dans le Jardin du Lotus, chacune d'entre elles nécessite un nombre différent de cartes Pétale pour être complète. Le nombre dans le coin supérieur gauche de la carte Pétale indique le type de fleur et la quantité de Pétales nécessaires.

IRIS	PRIMEVÈRE	CERISIER	LYS	LOTUS
[3 PÉTALES]	[4 PÉTALES]	[5 PÉTALES]	[6 PÉTALES]	[7 PÉTALES]
(5 cartes)	(6 cartes)	(7 cartes)	(7 cartes)	(6 cartes)

Les cartes Pétale sont jouées uniquement sur des fleurs du même type afin de former une spirale. Lorsque vous placez une nouvelle carte Pétale, suivez le repère de placement imprimé sur la carte précédente pour faire pousser la fleur. Suivre les repères de placement permet de mieux visualiser le nombre de Pétales que chaque fleur requiert pour être complétée.

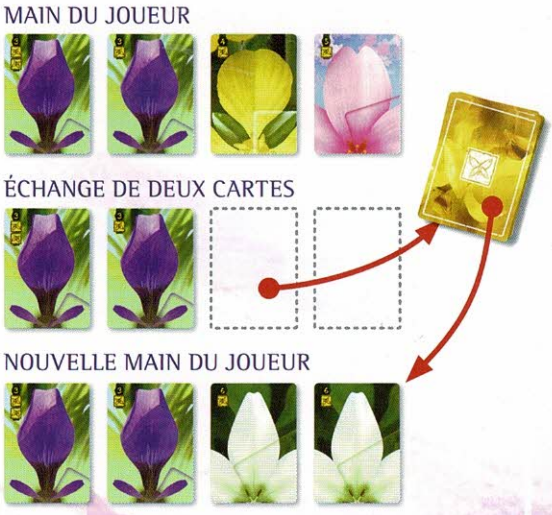
Quand vous commencez une nouvelle fleur, la première carte Pétale peut être placée n'importe où dans le Jardin du Lotus. *En revanche, il n'est pas possible de commencer une nouvelle fleur si une fleur du même type est déjà en train de pousser dans le Jardin. Vous devez d'abord compléter une fleur avant de pouvoir en commencer une autre du même type.*

Une fleur ne peut jamais recevoir des Pétales d'un type de fleur différent pour être complétée.

Échanger des cartes Pétale

Pour une action, vous pouvez placer une ou deux cartes Pétale de votre main sous votre pioche, puis piochez un nombre équivalent de cartes du dessus de votre pioche.

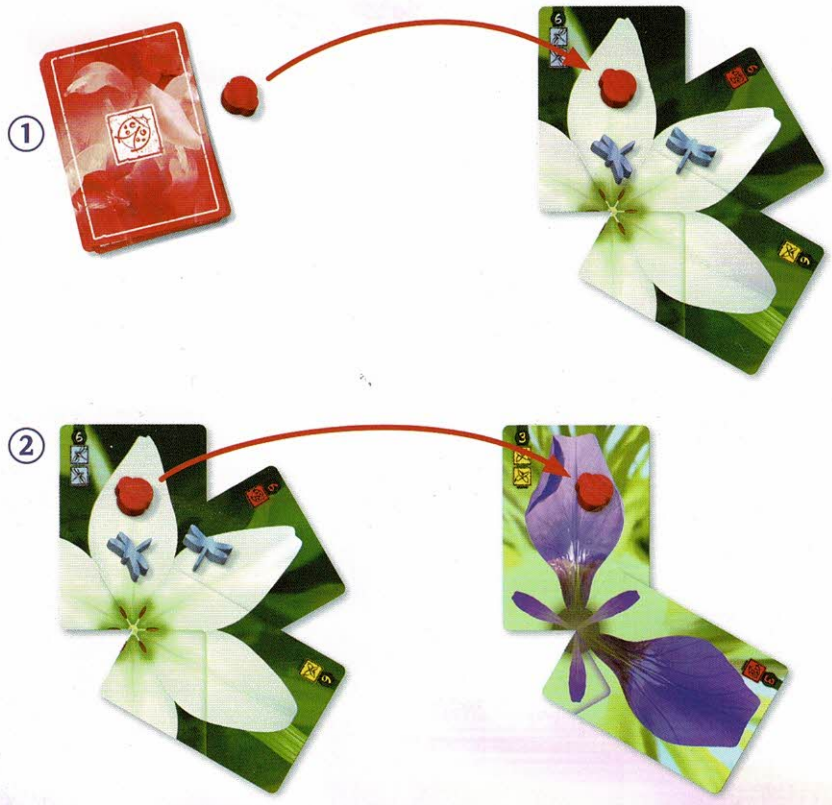
Vous ne pouvez pas piocher de carte Fleurs sauvages avec cette action.



Déplacer un Gardien

Pour une action, vous pouvez déplacer l'un de vos Gardiens sur une fleur incomplète du Jardin du Lotus. Ce Gardien peut venir de votre réserve personnelle ou d'une autre fleur. Il n'est pas possible de déplacer le Gardien d'un autre joueur.

① *Déplacez-le de votre réserve personnelle vers une fleur,*
OU
② *Déplacez-le d'une fleur vers une autre fleur.*



Utilisez vos Gardiens pour prendre le contrôle d'une fleur. Déterminez qui contrôle une fleur en comptant le nombre de Gardiens de chaque joueur qu'il y a dessus, qu'il s'agisse des pions Gardien ajoutés ou des symboles Gardien sur les cartes Pétale de la couleur de chaque joueur. Les récompenses pour le contrôle d'une fleur sont partagées entre les joueurs lorsque la fleur est complétée.

Piocher des cartes

Complétez votre main de quatre cartes

Une fois vos deux actions réalisées, piochez des cartes Pétale pour en avoir de nouveau quatre en main. Votre tour s'achève alors. Vous pouvez choisir de piocher des cartes de votre pioche personnelle ou parmi les Fleurs sauvages disponibles face visible. Dans le cas où vous auriez déjà quatre cartes en main, vous ne pouvez pas piocher de nouvelle carte Pétale et votre tour s'achève.

Piocher de sa pioche personnelle

Dans le coin supérieur gauche de chaque carte Pétale de votre pioche personnelle se trouve le symbole et la couleur de vos Gardiens. Toutes vos cartes ont un symbole Gardien, et une carte de chaque type de fleur en a deux. Comptez tous les symboles Gardien de chaque joueur quand vous déterminez qui contrôle une fleur.

Piocher de la pioche Fleurs sauvages

Quatre cartes Fleurs sauvages sont disponibles, face visible, durant la partie, pour tous les joueurs. Ces cartes ne possèdent pas de symbole Gardien, et sont considérées comme neutres. Après avoir complété votre main, révélez de nouvelles cartes Fleurs sauvages pour remplacer celles éventuellement choisies. Il doit y avoir exactement quatre Fleurs sauvages face visible au début du tour de chaque joueur. Une fois la pioche Fleurs sauvages épuisée, continuez à jouer normalement, mais ne renouvelez pas cette pioche.

Fleurs sauvages

Compléter les Fleurs

Une fleur est complète quand elle est pourvue du nombre exact de Pétales indiqué dans le coin supérieur gauche de ses cartes Pétale. Une fleur ne peut jamais avoir plus de cartes Pétale que le nombre requis.

Déterminer le contrôle
Lorsqu'une fleur est complétée, déterminez qui en possède le contrôle. Pour ce faire, comptez le nombre de Gardiens de chaque joueur/couleur sur la fleur (pions et symboles sur les cartes Pétale). Si vous avez le plus de Gardiens, vous contrôlez la fleur ; choisissez alors l'une des récompenses suivantes :

- Un jeton Score valant 5 points de victoire à la fin de la partie, ou
- Un jeton Pouvoir spécial de votre couleur uniquement, que vous pourrez utiliser jusqu'à la fin de la partie.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés choisissent une récompense.

Cueillir la fleur
Le joueur qui complète la fleur en y posant la dernière carte Pétale, récupère toutes les cartes Pétale de la fleur et les ajoute à sa pile de score (pas à sa pioche personnelle!). En fin de partie, chaque carte Pétale collectée ainsi vaut un point de victoire.

Repos des Gardiens
Tous les pions Gardien sur la fleur qui vient d'être complétée retournent dans la réserve personnelle de chaque joueur.

Igor (Libellule bleue) complète la fleur avec une dernière carte Pétale, et récupère donc les sept cartes Pétale, qui lui rapporteront sept points de victoire en fin de partie. Stéphanie (Coccinelle rouge) contrôle la fleur grâce à son plus grand nombre de Gardiens (pions et symboles) et choisit de gagner un jeton Score ou un Pouvoir spécial.

Jetons Pouvoir Spécial

Quand vous prenez le contrôle d'une fleur complétée, choisissez de gagner un jeton Score d'une valeur de cinq points de victoire, OU un jeton Pouvoir spécial qui vous donne un Pouvoir spécial jusqu'à la fin de la partie. Il existe trois jetons Pouvoir spécial différents pour chaque joueur. Quand vous choisissez d'en gagner un, placez-le à côté de votre pioche de cartes Pétale comme rappel de la capacité qu'il vous accorde jusqu'à la fin de la partie.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de chaque Pouvoir spécial (trois par couleur de joueur). Au cours de la partie, si vous possédez déjà un Pouvoir spécial de chaque exemplaire, gagnez un jeton Score à la place à chaque nouvelle récompense à gagner.

Gardien ancestral
Prenez le pion Gardien ancestral (argenté) de votre symbole. Lors de l'action « Déplacer un Gardien », vous pouvez déplacer votre Gardien ancestral au lieu d'un Gardien de votre couleur. Les Gardiens ancestraux comptent comme deux Gardiens de couleur lors du décompte pour le contrôle d'une fleur.

Chemin de l'illumination
Votre main se compose maintenant de cinq cartes Pétale au lieu de quatre. Lors de votre prochaine phase « Piocher des cartes » (p.8), piochez jusqu'à cinq cartes, librement de votre pioche personnelle et/ou de la pioche Fleurs sauvages. Si vous gagnez ce Pouvoir spécial durant le tour d'un autre joueur, vous ne piochez pas de cinquième carte avant votre prochaine phase de pioche.

Croissance infinie
Vous pouvez désormais jouer autant de cartes Pétale que vous le souhaitez pour compléter une fleur lors de l'action « Jouer des cartes Pétales ». Ces cartes doivent être toutes du même type de fleur, jouées sur la même fleur. Vous ne pouvez pas dépasser le nombre de Pétales requis pour compléter cette fleur.

Exemples de Tour

Stéphanie (Joueur 1)

(Coccinelle Rouge)

Première Action : déplacer un Gardien
Stéphanie déplace un Gardien de sa réserve personnelle vers la carte fleur Iris déjà en jeu et qui requiert 3 Pétales.

Deuxième Action : jouer des cartes Pétale
Stéphanie joue deux cartes Pétale [3] de sa main pour compléter l'Iris nécessitant trois Pétales (l'une de ses cartes possède deux symboles Gardien, l'autre aucun).

Résultat : Stéphanie a complété une fleur à 3 Pétales et la contrôle grâce à son total de Gardiens. Elle choisit un jeton Score ou un jeton Pouvoir spécial, et garde également les trois cartes Pétale, qui lui fourniront 3 points de victoire en fin de partie. Stéphanie et Igor remettent leurs Gardiens dans leur réserve personnelle. *Stéphanie pioche deux cartes pour en avoir quatre, et met fin à son tour.*

Igor (Joueur 2)

(Libellule Bleue)

Première Action : échanger des cartes Pétale
Igor échange deux cartes Pétale de sa main avec de nouvelles cartes issues du dessus de sa pioche personnelle.

Deuxième Action : jouer des cartes Pétale
Igor utilise son jeton de Pouvoir spécial pour jouer 3 cartes Pétale [5] afin de compléter la fleur de Cerisier nécessitant cinq Pétales (deux de ses cartes ont un symbole Gardien).

(cf. Schéma en haut de la page 12)

Résultat : Igor a complété la fleur de Cerisier à 5 Pétales, et conserve donc ces cartes Pétales pour le décompte final des points. Rodolphe avait le plus haut total de Gardiens (3) sur la fleur, il en prend désormais le contrôle ; il choisit alors un jeton Score ou un jeton Pouvoir spécial. Stéphanie et Rodolphe remettent leurs Gardiens dans leur réserve personnelle. *Igor pioche trois cartes, et met fin à son tour.*

Rodolphe (Joueur 3)

(Papillon Jaune)

Première Action :
jouer des cartes Pétale
Rodolphe joue deux cartes Pétale [6] (chacune avec un symbole Gardien).

Deuxième Action :
jouer des cartes Pétale
Rodolphe joue une carte Pétale [6] afin de compléter le Lys nécessitant six Pétales (la carte n'a pas de symbole Gardien).

Résultat : Rodolphe a complété le Lys à 6 Pétales, et conserve donc ces cartes Pétale pour le décompte final des points. Il a pris également le contrôle de la fleur (4 : son Gardien ancestral valant deux pour déterminer le contrôle), et choisit alors un jeton Score ou un jeton Pouvoir spécial. Les trois joueurs remettent leurs Gardiens dans leur réserve personnelle. *Rodolphe pioche trois cartes, et met fin à son tour.*

Fin de Partie

La dernière manche de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de sa pioche personnelle. Chaque joueur joue alors un dernier tour, y compris le joueur qui a déclenché la Fin de partie. Il est possible qu'il ait moins de quatre cartes en main durant son dernier tour de jeu.

Lorsque tous les joueurs ont joué leur dernier tour, les fleurs incomplètes du Jardin du Lotus sont gagnées par les joueurs qui les contrôlent avec leurs Gardiens (pions et symboles des cartes Pétales de leur couleur). Pour chaque fleur, le joueur qui la contrôle cueille la fleur et conserve ces Pétales pour le décompte final des points. En cas d'égalité, les joueurs concernés se répartissent les Pétales disponibles de manière égale, retirant du jeu les cartes restantes. Cette règle n'est appliquée qu'à la fin de la partie (cf. page 9 pour les égalités en cours de partie).

Igor (Libellule bleue) a trois Gardiens (le Gardien ancestral vaut deux), tandis que Stéphanie (Coccinelle rouge) n'en a que deux. Igor gagne donc les deux cartes Pétale, qui vaudront chacune un point lors du décompte final des points.

Stéphanie (Coccinelle rouge) et Rodolphe (Papillon jaune) sont à égalité pour le contrôle de cette fleur, avec deux Gardiens chacun. Les deux joueurs gagnent une carte Pétale, la dernière est retirée du jeu.

Les trois joueurs sont à égalité pour le contrôle de cette fleur, avec un Gardien chacun. Comme il n'y a que deux cartes Pétale, il est impossible de les répartir entre les trois joueurs ; les cartes sont donc toutes deux retirées du jeu.

Décompte Final

Les cartes restantes dans votre main sont remises sur votre pioche personnelle, qui est également mise de côté. Ces cartes ne rapportent pas de points de victoire, mais peuvent servir à départager les joueurs en cas d'égalité.

Additionnez les points rapportés par les jetons Score et les cartes Pétale que vous avez gagnés durant la partie. Les symboles dans le coin supérieur gauche des cartes Pétale n'a ici plus d'importance.

> Carte Pétale : 1 point chacune
> Jeton Score : 5 points chacun

Vous gagnez si vous avez le plus de points !

Pour départager les égalités, c'est le joueur avec le plus de cartes Pétale encore disponibles dans sa pioche personnelle qui l'emporte.

Stéphanie

25 cartes Pétale
= 25 Points

4 jetons Score
= 20 Points

Total de Stéphanie
= 45 Points

Igor

11 cartes Pétale
= 11 Points

6 jetons Score
= 30 Points

Total d'Igor
= 41 Points

Rodolphe

21 cartes Pétale
= 21 Points

3 jetons Score
= 15 Points

Total de Rodolphe
= 36 Points

Stéphanie gagne la partie !

Variante Familiale

Trouvez un partenaire pour une version par équipe de Lotus à quatre joueurs.

Réalisez l'installation comme indiqué page 3 ; chaque joueur choisit sa couleur de Gardiens.

Choisissez votre partenaire, et veillez à ce que chaque joueur visualise bien la couleur des Gardiens de son partenaire. Les partenaires doivent s'asseoir de manière à ce que les équipes jouent à tour de rôle.

La partie se déroule de façon habituelle, jusqu'au décompte final des points. Chaque joueur ajoute alors son score à celui de son partenaire pour établir le score final de l'équipe, qui va déterminer quel duo l'emporte.

Exemple : Stéphanie et Rodolphe sont partenaires, tout comme le sont Igor et Simon.

Note :

- *Les partenaires n'additionnent PAS le total de leurs Gardiens ou de leurs symboles Gardien respectifs pour déterminer qui contrôle une fleur. Chaque joueur fait le compte séparément.*
- *Un joueur ne bénéficie PAS des jetons Pouvoir spécial de son partenaire.*
- *Il est conseillé de réfléchir à des façons de s'aider entre partenaires sans pour autant révéler à ses adversaires trop d'informations sur ses prochaines actions.*

Auteurs : Jordan et Mandy Goddard
Directeur artistique : Kane Klenko
Illustrations des fleurs et de la couverture : Chris Ostrowski
Design graphique : Anita Osburn

RENEGADE GAME STUDIOS :
Président & éditeur : Scott Gaeta
Coordinatrice : Robyn Gaeta
Directrice marketing : Sara Erickson
Remerciements spéciaux de la part de l'équipe créatrice : Todd Keller et sa famille, Randy Hoyt, Daryl Andrews, Sen-Foong Lim, Ian Zang, Matt Loomis, Isaac Shalev, Tiffany Caires, et Family Time Games.

ORIGAMES (FRANCE)
Chef de projet : Simon Gervasi
Directeur de développement : Rodolphe Gilbart
Traduction : Dimitri Pawlowski

Édition française Powered by Origames
Plus d'informations et questions sur :
www.renegade-france.fr
www.facebook.com/PlayRGSFrance
Tournois et événements :
www.action-jeux.com
Fabriqué en Chine par Whatz Game