

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





KODIAK

LIVRET DE RÈGLES



2-6



7+



20'



Alaska, ultime frontière. Les équilibres de la vie sauvage restent précaires.
Sur l'île Kodiak, les grands animaux dépendent pour leur survie de
la manne des saumons qui remontent la rivière pour se reproduire.
Ultime obstacle pour rejoindre la zone de frai, la grande cascade.
C'est là que les attendent tous les prédateurs de l'île...

BUT DU JEU



Être le joueur qui possède le plus de Saumons en fin de partie, sauvés ou capturés chez les adversaires.

NOMBRE DE JOUEURS

Chaque joueur choisit un ours et un jeu de 15 cartes parmi les couleurs disponibles :



NOMBRE DE MANCHES ET PREMIER JOUEUR

Le jeu se déroule en autant de Manches qu'il y a de joueurs.

Lors de la première Manche, c'est le joueur le plus jeune qui est désigné Premier Joueur. Lors de la Manche suivante, ce sera son voisin de gauche et ainsi de suite.

INSTALLATION DE LA CASCADE

La cascade est assemblée puis posée sur le dos de boîte à la vue de tous.

Le centre de la table est réservé aux cartes qui seront jouées par les joueurs.





Réserve
à saumons



Réserve
à saumons



Réserve
à saumons



Réserve
à saumons

Le premier joueur installe sa figurine d'ours sur la case n°1 de la Cascade, puis le joueur assis à sa gauche sur la case n°2 et ainsi de suite.

La réserve à saumons devant chaque joueur servira à recevoir les cartes Saumon remportées en cours de jeu.

DESCRIPTION DES CARTES

Chaque jeu de 15 cartes est composé de 3 types de cartes :



Les cartes Saumon (x9)

Leur valeur varie de 1 à 5.

Il s'agit des points de victoire (PV) que ces cartes rapporteront en fin de partie.

Chaque joueur débute la partie avec un total de 25 PV répartis entre 9 cartes Saumons.

Le but du joueur est d'éviter que ses cartes Saumon soient capturées par les Prédateurs de ses adversaires.



Les cartes Prédateur (x5)

Elles menacent les Saumons des adversaires.

Le nombre indiqué dans le coin supérieur gauche représente la Vitesse du prédateur.

La Vitesse d'un prédateur détermine à quel moment il intervient :

Plus ce chiffre est petit, plus vite il capture la carte Saumon de son choix.

Note : une carte Prédateur ne peut capturer qu'une seule carte Saumon, à l'exception du Vieil Ours (60) : s'il est le moins rapide des Prédateurs, qui se servent tous avant lui, il capturera en revanche toutes les cartes Saumon restant sur la table !

+15



Les cartes Visiteur (x1)

Ces animaux perturbent les Prédateurs en retardant leur intervention.

Ils se jouent sur un prédateur adverse, retardant sa vitesse de +15.

À 2 joueurs, ils n'ont aucun effet.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une Manche se joue en 15 Tours de jeu qui se succèdent jusqu'à ce que les joueurs aient épuisé toutes leurs cartes.

Chaque carte n'est jouée qu'une seule fois.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les joueurs jouent simultanément.

Ils choisissent 1 carte dans leur main qu'ils posent face cachée devant eux. Toutes les cartes sont révélées en même temps.

Plusieurs cas de figure peuvent se produire, détaillés dans les pages 6 à 9.

Les joueurs qui ont capturé ou sauvé des saumons les intègrent à leur réserve.

Ce Tour de jeu est fini.

On passe au suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la Manche.



Voici les 3 situations qui peuvent se présenter :

1 LES CARTES RÉVÉLÉES
MÉLANGENT PRÉDATEURS
ET SAUMONS :
LA PÊCHE PEUT
COMMENCER !



En commençant par celui qui a la plus petite Vitesse, **chaque Prédateur s'empare de la carte Saumon de son choix parmi les cartes révélées.**

Il la pose devant lui, face cachée : c'est sa Réserve à Saumons.

S'il n'y a plus de Saumons parmi les cartes révélées lorsqu'intervient le tour de votre prédateur, il rentre bredouille. C'est la dure loi de la nature !

Une fois que toutes les cartes Prédateurs ont été traitées, elles sont défaussées.

Si'il reste encore des Saumons parmi les cartes révélées, ils sont parvenus à franchir la cascade en se fauflant entre les griffes et les serres des Prédateurs : **leurs propriétaires les placent face cachée dans leur Réserve à Saumons.**

2 AUCUN SAUMON N'EST RÉVÉLÉ :
LA PÊCHE EST RÂTÉE !

Les cartes révélées sont défaussées, on passe au Tour suivant.



3 AUCUN PRÉDATEUR
N'EST RÉVÉLÉ :
RECULER POUR MIEUX PÊCHER !

Les éventuelles cartes Visiteurs sont défaussées.

Les cartes Saumons restent sur la table et **on joue immédiatement un nouveau tour de jeu !**

Ce nouveau tour se joue normalement, si ce n'est qu'un **joueur peut choisir de pêcher sa propre carte Saumon** si une Pêche intervient.

Si à nouveau aucun Prédateur n'est joué, tous les Saumons franchissent la cascade et sont sauvés !

On parle alors de **Remontée Héroïque**.

Dans ce cas, les joueurs récupèrent leurs cartes Saumons et les placent dans leur Réserve à Saumons.



Allyson a néanmoins le PRÉDATEUR avec la vitesse la plus faible, elle intervient donc en premier et s'empare de sa propre carte de SAUMON de valeur 4 qu'elle place dans sa RÉSERVE À SAUMONS.

C'est ensuite aux VIEUX OURS de Bruce et Doryan d'intervenir. Bruce est Prioritaire sur la cascade. Il s'empare de sa carte SAUMON de valeur 4.

Puis Doryan s'empare du SAUMON de valeur 2 de Chloé.

Comme il reste encore des cartes SAUMONS sur la table, Bruce et Doryan se les partagent.

Bruce récupère la carte SAUMON de valeur 2 d'Éthan et Doryan la carte de valeur 1 restante.

Bruce recule son ours sur la cascade en dernière position, faisant avancer les autres.

Allyson demande alors à Chloé pourquoi elle a joué son Visiteur sur son PRÉDATEUR, cela ne l'ayant pas empêché de jouer en premier. Chloé lui répond que si elle avait joué son VISITEUR sur un des deux VIEUX OURS, le second aurait joué avant et récupéré toutes les cartes SAUMONS restantes. Chloé préférerait que les PV des SAUMONS soient répartis entre les deux joueurs.



FIN DE LA MANCHE

La Manche est finie lorsque les joueurs ont joué leurs 15 tours de jeu et qu'ils n'ont donc plus de cartes en mains.

À la fin de la Manche, si aucune carte Prédateur n'a été jouée lors du dernier tour de jeu, les cartes Saumons révélées sont sauvées : leurs propriétaires les placent face cachée dans leur Réserve.

Chaque joueur fait le total des points des cartes Saumons qu'il a réussi à placer dans sa Réserve à Saumons et marque ce total de points pour cette Manche (c'est une bonne journée de pêche si vous avez marqué plus de 25 pts !).

Avant de passer à la Manche suivante, chaque joueur s'assure qu'il a bien récupéré les 15 cartes de sa couleur :

- ses 5 cartes Prédateurs et sa carte Visiteur qu'il trouve dans la défausse,
- et ses 9 cartes Saumons réparties dans les différentes Réserves à Saumons.

Le Premier Joueur est désormais le joueur assis à gauche du précédent Premier Joueur.

On installe les figurines d'ours devant la cascade dans ce nouvel ordre du tour.

QUI GAGNE ?

À la fin de la dernière Manche, les joueurs font le cumul des points marqués à chaque Manche.

Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie.

VIEIL OURS



OURSE



CORMORAN À AIGRETTE



OURSON



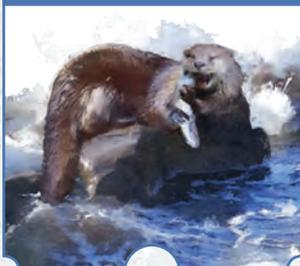
OURSON



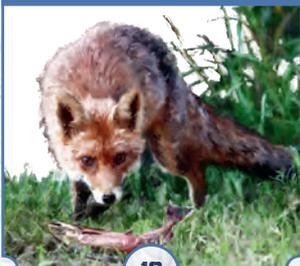
BALBUZARD PÊCHEUR



LOUTRE DE RIVIÈRE



RENARD ROUX



PYGARGUE À TÊTE BLANCHE



BISON DES PLAINES



CERF À QUEUE NOIRE DE SITKA



CHÈVRE DES ROCHEUSES



ÉCUREUIL ROUX



ORIGINAL



HERMINE



CRÉDITS

Auteur : *Didier Jacobée*

Illustrations : *Ann&Seb*

Direction artistique

et graphismes : *Benjamin Treilhou*

© Multivers 2021

www.multivers.com

Ce jeu est édité par *Multivers*

1 rue des Empereurs

28200 Châteaudun - France

Aucun animal sauvage n'a été maltraité au cours du développement de ce jeu. Les illustrateurs et l'auteur ont réalisé eux-mêmes leur propre cascade.

L'auteur remercie Jérémie Caplanne pour le système de priorité introduit dans cette édition et Christophe Deganne pour le design des figurines d'ours.

NOTE DE L'AUTEUR

J'espère que vous apprécierez l'immersion que nous vous proposons sur cette île perdue au large de l'Alaska. Cette destination, c'est à la fois une confrontation à la vie sauvage, souvent hostile, et aux éléments, toujours extrêmes. Températures glaciales, humidité omniprésente, le challenge était là.

L'île Kodiak qui nous sert de décor s'étend sur plus de 160 km. Les deux tiers de sa surface sont aujourd'hui occupés par une réserve naturelle nationale pour la préservation de la vie sauvage. Aucun réseau routier ne traverse cet espace de protection de plus de 8 000 km².

Six espèces de mammifères y sont endémiques dont **l'ours Kodiak** (une sous-espèce d'ours brun), **la loutre de rivière** (proche cousine de la loutre de mer) et deux espèces indigènes de **renard roux** et d'**hermine**.

Plus de 4 000 ours Kodiak se partagent ce territoire aujourd'hui.

Pour compléter la liste des prédateurs de nos saumons, nous avons choisi trois oiseaux pêcheurs : **le cormoran à aigrette**, **le balbuzard pêcheur** et **le pygargue à tête blanche**, symbole des États-Unis d'Amérique.

Nous aurions pu en choisir bien d'autres, y compris

au large de l'archipel, car le prélèvement des saumons par les espèces océaniques est intense.

Au sein de la réserve, sept rivières principales sont alimentées par une centaine de cours d'eau secondaires. Tous y reçoivent chaque année les **six espèces de saumon** du Pacifique qui viennent s'y reproduire.

La ressource y est nombreuse et protégée.

Les quotas de pêche sont ajustés chaque année afin d'y assurer une pêche durable et raisonnée.

Enfin, pour compléter ce panorama animalier, nous avons sélectionné

quelques animaux emblématiques des forêts nord-américaines eux aussi présents sur Kodiak. C'est le cas de

l'élan d'Amérique également appelé **orignal** et de ses bois majestueux. C'est aussi celui de

l'écureuil roux, toujours prompt à défendre son territoire.

Au début du XX^e siècle, les éleveurs arrivant sur l'île ont choisi d'introduire de nouvelles espèces comme **la chèvre des rocheuses**, **le cerf à queue noire de Sitka** et **le bison des plaines**.

On imagine que la cohabitation entre les ours et les bisons n'a pas dû se faire sans accroc ! Mais ce sont toutes ces colonisations successives qui forment aujourd'hui la biodiversité de Kodiak que nous avons choisi de vous faire découvrir dans ce jeu de cartes familial.

Didier Jacobée