

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...

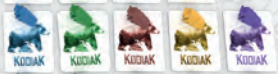
BUT DU JEU



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 :

À 2 JOUEURS	
À 3 JOUEURS	
À 4 JOUEURS	
À 5 JOUEURS	
À 6 JOUEURS	

NOMBRE DE MANCHES ET PREMIER JOUEUR

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

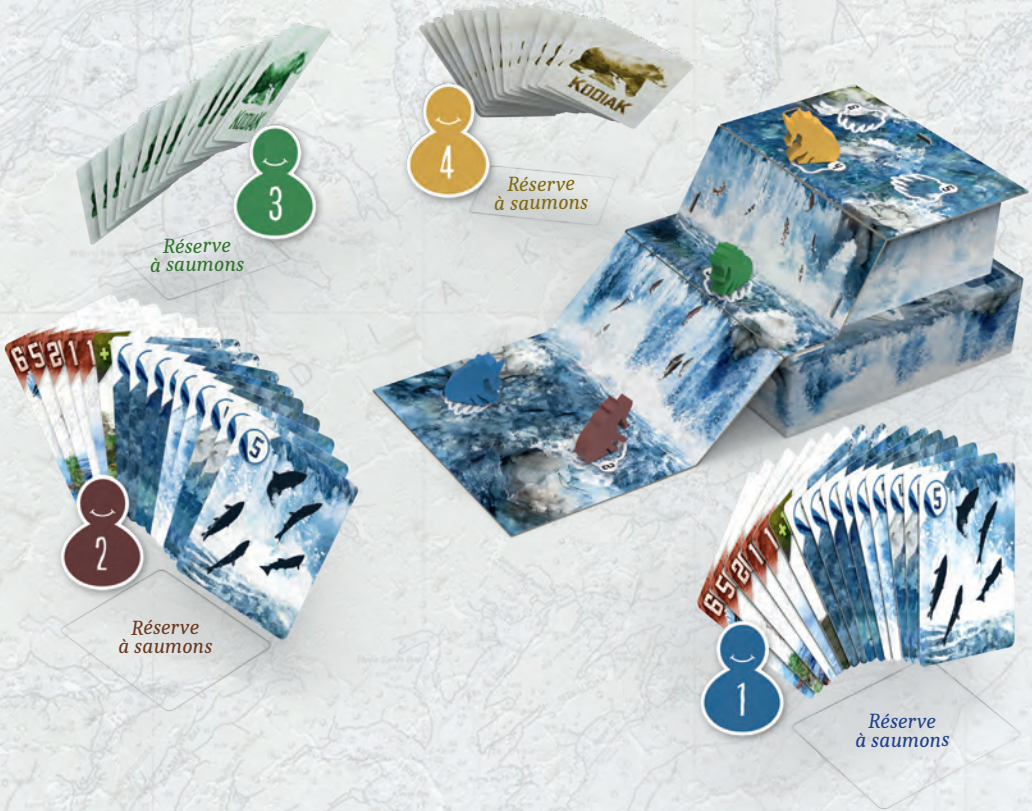
Lors de la première Manche, **c'est le joueur le plus jeune qui est désigné Premier Joueur.** Lors de la Manche suivante, ce sera son voisin de gauche et ainsi de suite.

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.





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 !



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.

S'il reste encore des Saumons parmi les cartes révélées, ils sont parvenus à franchir la cascade en se faufilant 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.

CAS PARTICULIER *(voir exemple 2)*

Quand plusieurs Prédateurs révélés ont la même Vitesse, on regarde alors leurs positions relatives sur la cascade.

Le joueur dont l'ours est le plus en aval est prioritaire : premier présent, premier servi !

*Le plus en aval signifie le plus en bas de la cascade, **sur la case avec le plus petit chiffre**.*

Le joueur prioritaire s'empare de la carte Saumon de son choix, puis remonte sa figurine d'ours sur la cascade jusqu'à la dernière case occupée.

Les ours qui se trouvaient derrière lui descendent à leur tour d'une case.

Le Prédateur (ou les Prédateurs) **qui n'était pas prioritaire** dans cette égalité s'empare ensuite d'une carte Saumon s'il en reste.
Il ne recule pas sur la cascade.

Remarque : on ne recule sa figurine sur la cascade qu'en cas de priorité sur une égalité de Vitesse et si le joueur récupère au-moins une carte Saumon.

Exemple 1
Allyson joue un Saumon de valeur 4,
Bruce joue un Prédateur de Vitesse 10,
Chloé joue un Saumon de valeur 2,
Doryan joue un Prédateur de Vitesse 30,
Éthan joue un Saumon de valeur 1.

Bruce se sert en premier car il a le Prédateur avec la plus petite Vitesse. Il choisit bien sûr de récupérer la carte Saumon de valeur 4.

Doryan choisit ensuite la carte Saumon de valeur 2.

Après l'intervention des Prédateurs, il reste une carte Saumon de valeur 1 révélée sur la table. Ce Saumon est sauvé. Éthan récupère sa carte et la place devant lui dans sa Réserve.



Exemple 2
Allyson joue un Saumon de valeur 4,
Bruce joue un Prédateur de Vitesse 10,
Mais cette fois-ci, Chloé joue un Prédateur de Vitesse 30,
Doryan joue un Prédateur de Vitesse 30,
Éthan joue un Saumon de valeur 1.

Comme dans l'exemple précédent, Bruce se sert en premier car il a le Prédateur avec la plus petite Vitesse et choisit la carte Saumon de valeur 4.

Les Prédateurs de Chloé et Doryan ont la même Vitesse, on regarde alors leur position sur la cascade pour déterminer qui est prioritaire. Chloé est sur la case 3, Doryan sur la case 4, c'est donc Chloé qui est prioritaire. Elle s'empare de la dernière carte Saumon disponible, celle d'Éthan, puis recule sa figurine en case 5. Doryan et Éthan avancent la leur d'une case.

Dans cet exemple le Prédateur de Doryan rentre bredouille car il n'y a plus de carte Saumon disponible.



Les Visiteurs



Ils perturbent la pêche en retardant l'action des Prédateurs adverses.
En respectant leur ordre de priorité sur la cascade, **chaque joueur d'une carte Visiteur désigne le Prédateur qu'il souhaite retarder**.
La vitesse de ces Prédateurs est retardée de +15 par Visiteur l'ayant désigné.

La pêche se déroule ensuite normalement.

Les Vieux Ours



Avec sa Vitesse de 60, **le Vieil Ours agit en dernier** (sauf intervention de Visiteurs), **mais s'empare de toutes les cartes Saumons** encore en jeu et les place dans sa Réserve.

Un picto avec plusieurs saumons vient vous le rappeler sur sa carte.

CAS PARTICULIER

Si plusieurs Vieux Ours sont révélés au même tour de jeu, ils se répartissent tous les Saumons encore en jeu, carte après carte, dans l'ordre de leur priorité sur la cascade.

Le Vieil Ours prioritaire recule ensuite sa figurine en dernière position sur la cascade, **faisant progresser d'une case les autres ours** qui étaient positionnés derrière lui.

Exemple 3
Allyson joue un Saumon de valeur 4,
Bruce joue un Saumon de valeur 4,
Chloé joue un Saumon de valeur 2,
Doryan joue son Visiteur,
Éthan joue un Saumon de valeur 1

Aucun Prédateur n'a été joué. Mais les Saumons ne sont pas encore sauvés. La carte Visiteur de Doryan est défaussée, les cartes Saumons jouées restent sur la table et on joue un nouveau tour de jeu.

Cette fois, pressentant une pêche miraculeuse, les Prédateurs sont de sortie :
Allyson joue un Prédateur de Vitesse 10,
Bruce joue son Vieil Ours de Vitesse 60,
Chloé joue son Visiteur,
Doryan joue son Vieil Ours de Vitesse 60,
Éthan joue un Saumon de valeur 2.

Après réflexion, Chloé décide d'attribuer les +15 de son Visiteur sur le Prédateur d'Allyson qui interviendra avec une Vitesse de 25 (10+15).



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 préférait 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



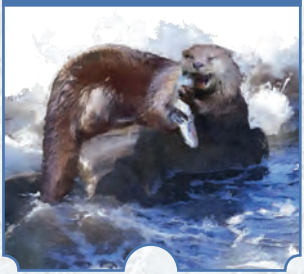
OURSON



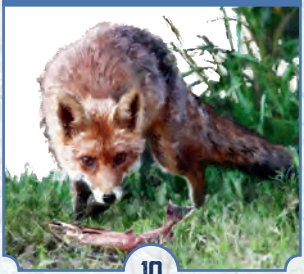
BALBUZARD PÊCHEUR



LOUTRE DE RIVIÈRE



RENARD ROUX



PYGARGUE À TÊTE BLANCHE



BISON DES PLAINES



CERF À QUEUE NOIRE DE SITKA



CHÈVRE DES ROCHEUSES



ÉCUREUIL ROUX



ORIGNAL



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 XXème 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