

Une fois votre main complétée, remplissez, si possible, la **Rivière** jusqu'à 3 tuiles avec les **tuiles Jardin** de la **Pioche**.

※ Une fois la **Pioche** vidée, la **Rivière** ne se complète plus, mais vous pouvez continuer la partie et y prendre des **tuiles Jardin**.

※ Une fois la **Rivière** épuisée, vous pouvez continuer à prendre des **tuiles** dans la **Défausse**; toujours à condition d'avoir activé le **Cas Particulier**.

※ Si la **Défausse** et la **Rivière** sont vides, vous pouvez continuer à jouer tant que vous avez des **tuiles Jardin** en main.



IV. Fin de partie

La partie se termine lorsque l'un des **Partenaires** n'a plus de **tuile Jardin** en main au moment de choisir entre placer une tuile ou déplacer la **Lanterne**. Elle se termine aussi quand toutes les **tuiles Objectif** ont été validées.

Votre score commun est alors égal au nombre de **tuiles Objectif** validées. Essayez d'améliorer votre score en jouant avec le même **Partenaire**.

※ Pour une première partie avec un nouveau **Partenaire**, un score de 6 à 10 **tuiles validées** est déjà honorable.

※ Dépasser les 15 **tuiles validées** représente un beau défi.

※ Il est envisageable de valider l'ensemble des **tuiles** !

V. Conseils supplémentaires

Voici quelques conseils pour que vos premières parties vous permettent de construire un **Langage Commun**.

※ La **Lanterne** vous permet de transmettre une indication à votre **Partenaire** sur ce que vous souhaiteriez qu'il joue : une **Parcelle** du **Jardin**, une **Couleur**, un **Motif**, une orientation, un emplacement...

※ N'oubliez pas non plus que la **Lanterne** peut être posée comme vous le souhaitez et où vous le souhaitez, inventez-vous votre propre langage.

※ Vous devrez à la fois démarrer vos **Motifs** et tenter de compléter ceux de votre **Partenaire**, "parlez" en plaçant vos **tuiles**, "écoutez" ce que pose votre **Partenaire**.

※ Défausser sa main ne vous rapproche pas nécessairement plus vite de la fin de la partie : les **tuiles Jardin** de la **Défausse** restent, sous certaines conditions, accessibles pour compléter votre main.

※ Les **Parcelles de couleur Sable** peuvent, elles aussi, être porteuses de sens : c'est peut-être à votre **Partenaire** d'y placer la **Parcelle** que vous souhaitez ou bien que votre **Motif** ne se poursuit pas dans cette direction... Inventez-vous votre propre langage !

Crédits

Auteurs : Gautier de Cottreau & Baptiste Laurent

Illustrateur : Yoshito Fujiwara

Développé par Arkham Society : François Hotton, Dan Lahaye, François Léognany, Renaud Mathieu, Edwin Morizet, Kathline Nau, Bertrand Olivry.

Fabriqué par : Hopes Game

Importé et distribué en France par : Asmodee France 18 rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, FRANCE

Remerciements des auteurs : Coralie GUILLERMIN, Ezequiel PARDO, Pauline THIEULIN, Marie AUFRAND, Cyril DOUMENG, Cyril LUCACCIO, Lucas LAURENT, Timothée ESSON, Corentin LEBRAT, Sébastien MUNSCH, SHADOW et ainsi que tous nos autres jeunes apprentis jardiniers.

Remerciements de l'éditeur : Merci à tous les testeurs qui ont rendu ce projet possible. Merci pour votre achat. Nous vous souhaitons de bonnes parties.



F.A.Q.

Niwashi - Règles du jeu

Vous êtes les deux nouveaux jardiniers chargés de l'entretien des jardins du Nantoka-Ji. Votre objectif commun est de valider les demandes d'agencement du moine responsable du temple au cours des saisons.

Concept

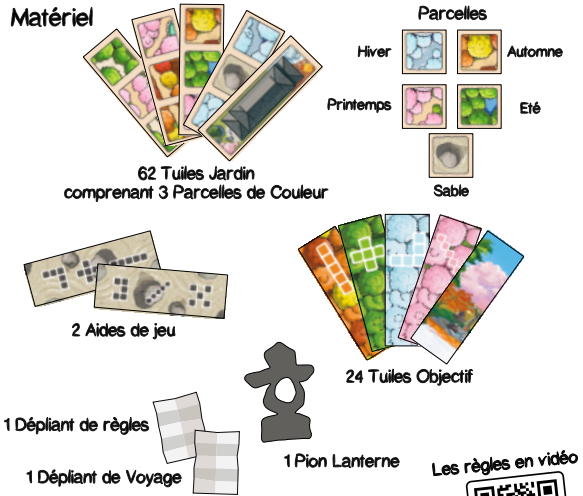
Pendant une partie de **Niwashi**, les deux **Partenaires** (les joueurs) construisent ensemble un **Jardin** en essayant de compléter un maximum d'**Objectifs**.

À tour de rôle et en respectant la quiétude du lieu, placez une **tuile Jardin** ou donnez des indications à votre **Partenaire** grâce à la **Lanterne**. Vous n'avez pas le droit de communiquer directement.

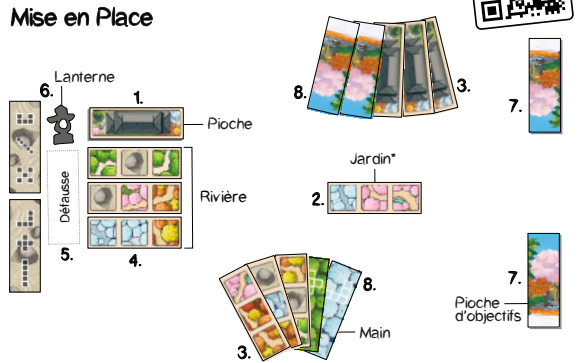
Arrivez-vous à communiquer différemment pour faire vivre votre **Jardin** au fil des ans ?



Matériel



Mise en Place



* Gardez suffisamment d'espace pour que votre **Jardin** puisse s'étendre librement à partir de la tuile centrale dans toutes les directions.

- Mélangez les **tuiles Jardin**, remettez-en 15 dans la boîte puis formez une pioche des 47 **tuiles Jardin** restantes sur le côté de la zone de jeu.
- Placez la première **tuile Jardin** de la pioche face visible au centre de la zone de jeu pour commencer le **Jardin**.
- Piochez chacun 3 **tuiles Jardin** pour constituer votre main de départ.
- Placez 3 **tuiles Jardin** face visible à côté de la pioche pour former la **Rivière**.
- Aménagez à côté de la **Rivière** une zone qui accueillera la **Défausse**.
- Placez la **Lanterne** et les deux **Aides de jeu** derrière la pioche.
- Mélangez les **tuiles Objectif** et distribuez-en 10 à vous et à votre **Partenaire**. Remettez les 4 restantes dans la boîte sans les regarder.
- Formez chacun une pioche personnelle avec les **tuiles Objectif** reçues, et ajoutez les 2 premières tuiles à votre main.
- Proposez à votre **Partenaire** de commencer la partie.

II. Le langage commun

Dans ce jeu, il vous est interdit d'échanger (à l'oral ou par geste) avec votre Partenaire des informations concernant les tuiles Objectifs que vous avez en main. C'est pourtant à ce dernier de réaliser les motifs présents sur vos **tuiles Objectif**.

Dans ces conditions, il peut vous paraître (très) compliqué de vous faire comprendre, et donc, de jouer ! C'est normal, au cours de vos parties, vous allez développer ensemble un **Langage Commun**.

Pour faire comprendre à votre **Partenaire** les **tuiles Objectif** que vous possédez, il vous faudra exploiter tous les éléments du jeu : la façon de placer vos **tuiles Jardin**, les **Couleurs**, les tuiles de la **Rivière** et surtout la **Lanterne**.

III. Déroulé de la partie

Au cours d'une partie de Niwashi, **c'est donc dans le silence** que vous jouerez à tour de rôle. La partie s'arrête dès que l'un des **Partenaires** ne peut plus jouer (voir **Fin de Partie**).

Tour de jeu

1. **Validez** un ou plusieurs **Objectifs** (optionnel).
2. **Placez une tuile Jardin** OU **Déplacez la Lanterne**.
3. **Complétez votre main**.

※ Il vous faudra attendre plusieurs tours pour que votre **Jardin** s'agrandisse et que vous puissiez valider l'un de vos **Objectifs**.

1. Valider les Objectifs



Les 6 Objectifs réalisables.

Lorsque votre **Jardin** aura atteint une taille suffisante, des formes de couleur vont commencer à apparaître. Vous pourrez alors valider les **Objectifs** associés.

Pour qu'une **tuile Objectif** soit validée, il faut que :

- ※ Son **Motif (Forme + Couleur)** soit visible dans le **Jardin**.
- ※ La dernière **tuile Jardin** placée par votre **Partenaire** possède au moins une **Parcelle** en commun avec le **Motif** visible dans le **Jardin**.

Une fois validées, placez les **tuiles Objectif** face visible les unes à côté des autres.

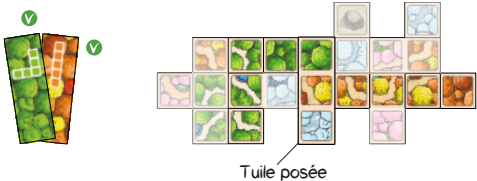
S'il reste des **tuiles Objectif** dans votre pioche personnelle, piochez-en immédiatement une nouvelle pour en avoir 2 en main.

Tant que les conditions sont remplies, vous pouvez continuer à révéler des **tuiles Objectif** de votre main avant de passer à la phase suivante.

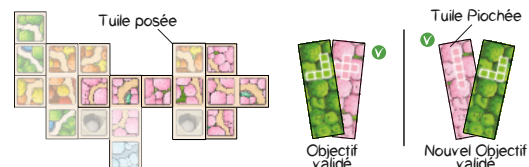
※ La forme de la **tuile Objectif** peut être orientée dans n'importe quel sens dans le **Jardin**.

※ Si plusieurs **tuiles Objectif** sont validables simultanément, vous devez révéler toutes les tuiles correspondantes une à une.

※ Le motif de la **tuile Objectif** complétée n'a pas besoin d'être "isolé" : peu importe la **Couleur** des **Parcelles** qui l'entourent.



※ Si les conditions de la **tuile Objectif** que vous piochez juste après avoir révélé un **Objectif** sont validées, vous pouvez la révéler immédiatement.



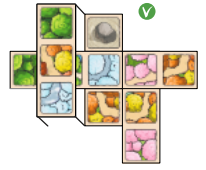
※ Les **Parcelles de Couleur Sable** ne participent pas aux motifs des **tuiles Objectif**, ce ne sont pas des "Jokers".

2. Placer une tuile Jardin OU Déplacer la Lanterne

S'il vous reste au moins une **tuile Jardin** en main vous devez en placer une dans le **Jardin** ou bien déplacer la **Lanterne**. Si vous n'avez plus de **tuile Jardin** en main, la partie s'arrête immédiatement (voir **Fin de partie**).

2.a. Placer une tuile Jardin

Placez une **tuile Jardin** de votre main dans le **Jardin** en respectant les contraintes suivantes :



※ Les **tuiles** doivent être placées orthogonalement entre elles.

※ La **tuile** placée doit recouvrir 1 ou 2 **Parcelles** d'une ou de plusieurs **tuiles Jardin** déjà présentes.

Une fois la **tuile Jardin** placée, passez à l'étape suivante.

※ Vous ne pouvez pas placer une **tuile** qui ne ferait qu'en toucher d'autres sans les recouvrir.

※ Vous ne pouvez pas placer une **tuile** qui recouvrirait 3 **Parcelles**.



2.b. Déplacer la Lanterne

Au lieu de placer une **tuile Jardin**, vous pouvez choisir de déplacer la **Lanterne** pour aiguiller votre **Partenaire**.

Prenez la **Lanterne** et posez-la où vous le souhaitez dans votre espace de jeu commun.

Défaussez ensuite toutes les **tuiles Jardin** de votre main face visible dans l'ordre de votre choix sur la **Défausse**.

À tout moment, si la **Lanterne** vous gêne pour placer une **tuile** ou réaliser toute autre action de jeu, remplacez-la derrière la **Pioche**.

※ La **Lanterne** peut être posée sur une forme, une **Couleur**, une **tuile** de la **Rivière** ou indiquer une direction...

※ La **Lanterne** peut être posée dans le sens que vous souhaitez.

※ C'est à vous de décider là où s'arrête votre espace de jeu...

※ Cette mécanique de communication est essentielle à la réussite de vos parties.

3. Compléter sa main

À la fin de votre tour, vous devez compléter votre main pour qu'elle contienne 3 **tuiles Jardin**.

Si vous avez :

※ **Placé une tuile Jardin** sans activer le **Cas Particulier**
→ Choisissez une **tuile** de la **Rivière**.

※ **Activé le Cas Particulier**
→ Choisissez une **tuile** de la **Rivière** ou piochez la première **tuile** de la **Défausse**.

※ **Déplacé la Lanterne**
→ Prenez les 3 **tuiles Jardin** de la **Rivière**.

Cas Particulier

Si en plaçant une **tuile Jardin**, vous avez recouvert au moins une **Parcelle** par une **Parcelle** de même **Couleur**, vous avez alors accès à la **Défausse** en plus de la **Rivière** pour **Compléter** votre main.

※ Toutes les couleurs comptent, saisons ou sable.

※ Si la **Défausse** est vide, vous n'avez accès qu'à la **Rivière**.