



TALES OF  
KUNUGI



# TALES OF KUNUGI



Je vous conte aujourd'hui une histoire de Kodamas (à prononcer **coda-mât**), esprits de la forêt.

Ces Kodamas forment une **équipe** courageuse, pleine d'énergie mais silencieuse, engagée dans une merveilleuse quête : s'unir afin de faire **s'épanouir** un **chêne Kunugi** (à prononcer **cou-nous-gui**), le **chêne emblématique du Japon**. Vous incarnez ces Kodamas.

Pour parvenir à **remplir** leurs **objectifs communs et personnels**, leur choix s'est porté sur un **tronc d'arbre** qu'ils **agrémentent** au fil des saisons, de **rameaux** et de **décorations**. Pour surmonter leurs difficultés, le **chêne Kunugi** les **gratifie** de **Donguris (glands, à prononcer don-goût-ri)** aux pouvoirs extraordinaires.

## LES BASES DE TALES OF KUNUGI

Utilisez votre **dextérité** et votre **intelligence de groupe** pour faire **croître** et **décorer** cet arbre sacré... en **communication restreinte** avec votre équipe et en restant concentré sur les actions de vos partenaires.

En début de partie, votre équipe reçoit des **objectifs communs** et pour chacun de vous, au moins un **objectif personnel**. L'équipe devra réaliser diverses actions en fonction des saisons pour compléter les objectifs et rendre sa splendeur au Kunugi :

- En hiver, préparez les **rameaux** et les **décorations** à utiliser durant l'année.
- Au printemps, ajoutez les **rameaux** au tronc et branches pour faire grandir le Kunugi.
- En été, décorez le Kunugi car c'est la saison des festivals !
- En automne, récoltez les **Donguris (glands)** qui serviront à **libérer** vos **pouvoirs** de Kodama et utiliser vos actions spéciales !

Après la **dernière saison de la cinquième année**, chaque Kodama peut enfin révéler son objectif personnel, l'équipe procède au décompte des objectifs complétés et peut ainsi contempler la splendeur de l'arbre construit en commun.

Quelle sera l'histoire de votre Kunugi ?





# MATERIEL DE JEU

Jetons compteurs x 2



Un tronc sur son socle, sa lanterne et une porte (torii) comme aide de jeu



Feuilles objectifs x 11



Jetons Donguris x 50



Jetons carrés "pioche de décoration" x8



12 décorations de chaque type

- 12 lampions 
- 12 nids 
- 12 feuillages 
- 12 shimenawas (Cordelette sacrée) 

Jetons ronds "pioche de rameau" x15



15 Rameaux

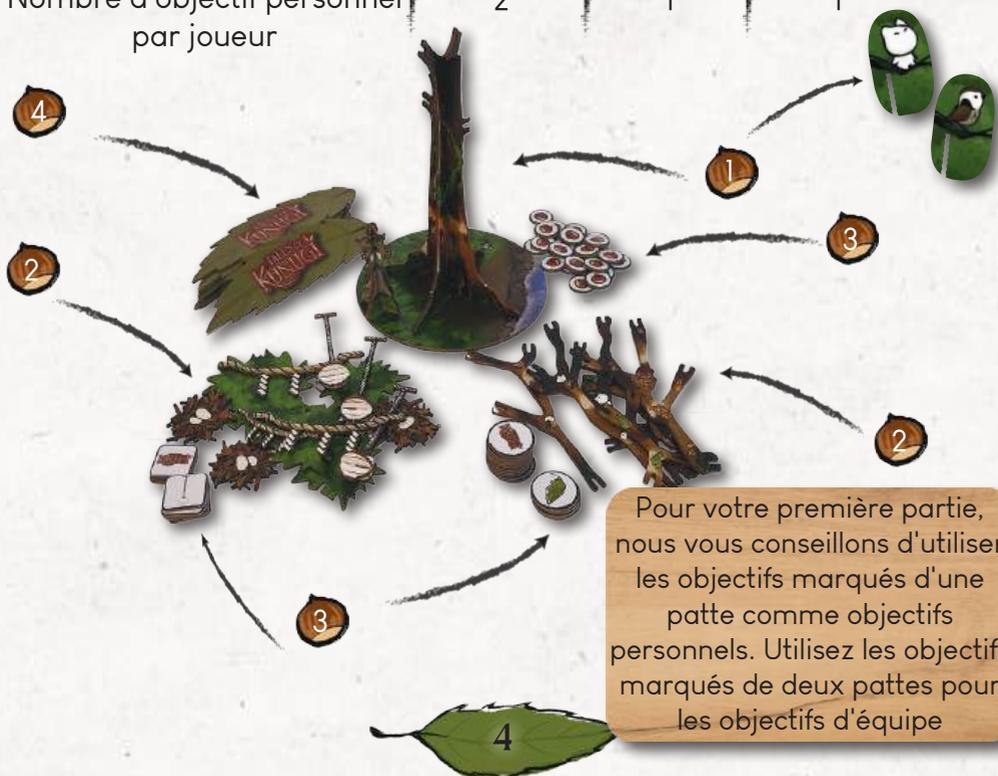
- 5 rameaux de petite taille
- 5 rameaux de taille moyenne
- 3 rameaux de grande taille
- 2 rameaux de très grande taille 



# INSTALLATION

- 1 Installez le socle au centre de la table et placez-y le tronc avec le torii et la lanterne. Placez les jetons compteurs sur les pistes d'année et de saison sur les côtés du fond de la boîte.
- 2 Séparez les rameaux selon les 4 formes et faites en des piles. Séparez les décorations selon les types (sans tenir compte des différentes tailles) et faites en des piles. Ces piles constituent les réserves.
- 3 Placez face cachée les jetons pioche de rameau et pioche de décoration. Faites un tas avec les jetons Donguris (glands).
- 4 Distribuez le bon nombre d'objectifs d'équipe et objectifs personnels selon le nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2 j	3 j	4 j
Nombre d'objectif d'équipe	1	2	1
Nombre d'objectif personnel par joueur	2	1	1



Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser les objectifs marqués d'une patte comme objectifs personnels. Utilisez les objectifs marqués de deux pattes pour les objectifs d'équipe

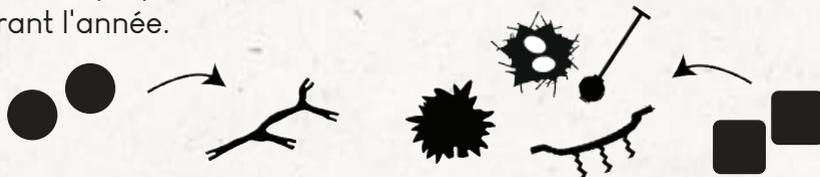


# LES RÈGLES DU MODE À L'UNISSON

Les joueurs disposent de **5 années** pour **placer des rameaux** et des **décorations**. A la fin de ces 5 années, les joueurs **évaluent** leur réussite selon les **objectifs** distribués en début de partie.

Une **année** de jeu est composée de **4 saisons** et commence par **l'hiver** :

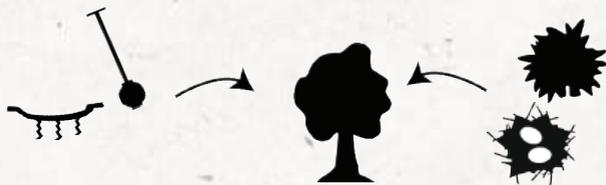
- En hiver, préparez les **rameaux** et les **décorations** à utiliser durant l'année.



- Au printemps, ajoutez les **rameaux** au tronc et branches pour faire grandir le Kunugi.



- En été, décorez le Kunugi (l'arbre), c'est la saison des festivals !



- En automne, récoltez les **Donguris** (glands) qui serviront à libérer vos pouvoirs de Kodama et **utilisez vos actions spéciales** !



Pensez à utiliser les 2 jetons compteurs pour garder trace de l'année et de la saison en cours sur les côtés de la boîte



# HIVER



Durant l'hiver, l'équipe constitue les pioches de rameaux et de décorations.

La pioche de rameaux comporte 4 pièces (excepté lors de la dernière année où il n'y aura que 3 pièces)

Pour constituer la pioche de rameaux, un joueur révèle au hasard un jeton "pioche de rameau" puis place le rameau indiqué par le jeton depuis la réserve de rameaux vers la pioche de rameaux.

(Cf p.9 pour les tailles de rameaux et leurs jetons)

Le jeton est ensuite retiré du jeu et ne pourra plus être retourné. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il y ait 4 rameaux dans la pioche de rameaux (3 à la dernière année)



La pioche de décoration comporte 5 pièces.

Pour constituer la pioche de décoration, un joueur révèle au hasard un jeton "pioche de décoration" puis place la décoration indiquée par le jeton depuis la réserve de décoration vers la pioche de décoration.

Le choix de la taille des décorations est laissé à l'appréciation de l'équipe.

Si le type d'élément n'est plus disponible, un autre jeton doit être retourné. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il y ait 5 décorations dans la pioche. Les jetons révélés sont ensuite retournés face cachée pour la prochaine année.



Une fois les pioches composées, l'équipe passe à la saison suivante.



# PRINTEMPS



Toute pose se fait d'une **SEULE** main.  
Les joueurs peuvent se déplacer  
autour de la table. Toute décoration  
tombant de l'arbre est remise dans la  
réserve correspondante, et non la  
pioche préparée pendant l'hiver.  
Tout rameau tombant est retiré du jeu

*Sans parler de leurs objectifs et sans ordre de jeu déterminé, l'équipe doit poser **obligatoirement** 3 rameaux.*

Un joueur voulant poser un rameau prend celui qu'il souhaite et place ce dernier dans l'arbre.

Le rameau n'étant pas posé pendant cette saison reste dans la pioche de rameaux et pourra être placé durant l'année suivante.

*Un joueur peut poser plusieurs rameaux s'il le souhaite.*

L'arbre Kunugi laisse tomber un Donguri (gland) pour **chaque** joueur ne posant aucun rameau.

Les Donguris tombent et sont posés en face du joueur sur le socle du tronc. Il pourra les récolter en automne. A partir de ce moment, il pourra les utiliser quand il le souhaite.

Une fois les trois rameaux posés, l'équipe passe à la saison suivante.

ETE



Sans parler de leurs objectifs et sans ordre de jeu déterminé, l'équipe va placer 4 des 5 décorations présentes dans la pioche de décoration.

Un joueur voulant placer une des décorations, la prend et la place dans l'arbre. Tous les joueurs doivent poser au moins une décoration.

La décoration n'étant pas posée pendant cette saison reste dans la pioche de décoration et pourra être placée durant l'année suivante.



## DONGURIS



Le Kunugi laisse tomber des Donguris en fonction du rameau venant d'être décoré (cf longueur des branches p.10)

Les Donguris qui tombent sont placés sur le socle, devant le joueur et seront récoltés pendant le prochain automne.

Donguris laissés au sol par l'arbre	Un rameau sans décoration	Un rameau déjà décoré
Un rameau en position 1 ou 2 dans la branche		∅
Un rameau en position 3 ou plus dans la branche		

Lorsqu'une décoration est posée sur plusieurs rameaux, considérez uniquement le rameau en rapportant le plus pour le gain de Donguris.



Exemple:

Un Donguri tombe pour le joueur ayant posé le feuillage.

Il a posé le feuillage sur un rameau qui n'avait pas de décoration et sans décoration et qui est le premier rameau de la branche.

Exemple:

2 Donguris tombent pour le joueur ayant posé le nid.

Il a posé le nid sur un rameau qui était en 3ème position sur la branche.

# AUTOMNE



Les joueurs récoltent les Donguris tombés pendant le printemps et l'été.

Les joueurs peuvent dépenser des Donguris quand ils le souhaitent pour effectuer une **action bonus** (cf aide de jeu Torii).

Un joueur peut dépenser :



1 Donguri pour *reposer* immédiatement une **décoration qui vient de tomber**. Il peut la poser où il le souhaite.



2 Donguris pour *poser* immédiatement et où il le souhaite une **nouvelle décoration** de son choix.



Ces poses de décorations grâce aux Donguris **ne peuvent pas** faire gagner de nouveaux Donguris.

Il est possible de dépenser ces Donguris à **la fin de la 5ème et dernière année**, après le placement des décorations et **avant** le décompte des points de victoire. Les joueurs ne peuvent pas se donner des donguris

# RAMEAUX

Un **rameau** est une pièce qui comporte plusieurs **encoches**. Plusieurs rameaux vont former des **branches** au fur et à mesure des années.



Très grand rameau  
Symbole  
Kodama



Grand rameau  
Symbole  
Oiseau



Rameau moyen  
Symbole  
Champignon



Petit rameau  
Symbole  
Feuille



## RÈGLE DE POSE DES RAMEAUX

Les encoches des rameaux  
**DOIVENT ÊTRE INSÉRÉES**  
dans les encoches  
d'autres rameaux ou  
celles du tronc.

L'encoche du rameau  
est dans une encoche  
du tronc, la pose est valide.

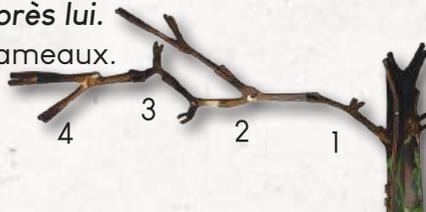
## BRANCHES

Une **branche** est une **succession de rameaux** qui partent du tronc.  
La **longueur d'une branche** est mesurée en partant du tronc. Elle est déterminée par **le plus grand nombre de rameaux distincts** à la suite composant la branche.

Un **rameau** est considéré comme étant en **dernière position** sur une branche quand **aucun rameau n'est posé après lui**.

Une branche peut avoir plusieurs derniers rameaux.

La branche de cet exemple possède une longueur de 4.



## DECORATIONS



Les **nids** se **placent horizontalement**, avec les oeufs visibles, sur au moins **un autre objet** présent dans l'arbre (tronc, rameaux, décorations, exception faite d'un autre nid).



## DECORATIONS

Les **lampions** s'accrochent par leurs crochets, boule pointée vers le bas.

Le crochet doit soutenir le **lampion** et se place sur n'importe quel autre objet (rameaux, tronc ou décorations) de l'arbre.



Les **Shimenawas** (à prononcer **shimé-na-oua**) se *placent* entre deux **objets distincts** (rameaux, tronc ou décoration). Les extrémités de la cordelette du Shimenawa déterminent quels rameaux et/ou décorations sont en contact avec le Shimenawa.

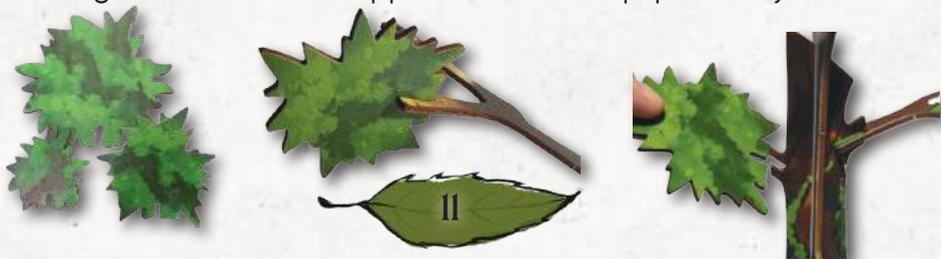
On considère que **2 Shimenawas sont consécutifs** quand ils reposent sur le **même objet** ou bien **directement l'un sur l'autre**.

Le choix de la taille d'un shimenawa pendant l'hiver, ou après l'utilisation de Donguris, est laissé à l'appréciation de l'équipe et du joueur.



Les **feuillages** se placent dans les **encoches** du tronc ou d'un **rameau**. Leur encoche doit être utilisée.

Le choix de la taille d'un feuillage pendant l'hiver, ou après l'utilisation de Donguris, est laissé à l'appréciation de l'équipe et du joueur.





## OBJECTIFS

Les **objectifs** sont *divisés* en **3 sections**.

Chaque **section** est indépendante et *rapporte* des points de victoire en fin de partie si **les conditions sont remplies**.

Chaque section ne peut être validée qu'une seule fois.

Une décoration posée uniquement sur une ou d'autres décorations n'est pas prise en compte dans les objectifs concernant les rameaux ou le tronc. Elle compte uniquement pour les objectifs de décorations sur d'autres décorations.

La **partie** se *termine* à la fin de la **5ème année** et après que les joueurs souhaitant utiliser leurs Donguris les aient utilisés.

Il est temps de contempler votre Kunugi et d'évaluer sa splendeur.

L'équipe observe les conditions de chaque objectif personnel et d'équipe. Chaque section rapporte des points à l'équipe sans prendre en compte les actions réalisées individuellement durant la partie. Les donguris non dépensés ne rapportent pas de points de victoires en dehors de l'objectif sylviculteur

L'équipe fait la somme des points de victoire rapportés par chaque objectif.

La somme totale donne une valeur à l'arbre comprise en 0 et 20.

6 ou moins	Arbre mort
Entre 7 et 11	Jeune pousse
Entre 12 et 15	Arbre adulte
Entre 16 et 17	Arbre majestueux
Entre 18 et 19	Arbre séculaire
20	Kami de la forêt



FIN DE LA PARTIE



## MODE SOLO

Le joueur va faire grandir cet arbre en suivant les règles du *mode Esprit à l'unisson* à quelques exceptions près concernant les objectifs et les gains de Donguris (glands).

### Mise en place

- Installez le jeu comme indiqué pour le *mode Esprit à l'unisson*.
- **Enlevez** la carte objectif **Sylviculteur** du jeu pour ce mode.
- Placez **faces cachés** les objectifs restants.

Le joueur dispose de **5 années** pour placer des rameaux et des décorations. A la fin de ces 5 années, le joueur évalue la splendeur de son Kunugi en fonction des objectifs tirés au hasard durant la partie.

### Déroulé d'une partie solo

Une année de jeu est composée de 4 saisons :

- En hiver, préparez les rameaux et les décorations à utiliser durant l'année. Révélez un nouvel objectif.
- Au printemps, ajoutez les rameaux au tronc et aux branches pour faire grandir le **Kunugi**. Ce dernier laisse tomber automatiquement un Donguri pour le joueur.
- En été, décorez le Kunugi, c'est la saison des festivals !
- En automne, récoltez les **Donguris** qui serviront à libérer vos pouvoirs de Kodama et utilisez vos actions spéciales !

Les **Donguris** s'utilisent de la même manière qu'en *mode Esprit à l'unisson*.

### Révélation d'un objectif

Le joueur révèle un objectif une fois les pioches rameau et décoration constituées durant l'hiver. Cet objectif s'ajoute aux cartes objectifs déjà révélées. Au total, 5 cartes seront révélées et permettront au joueur de déterminer la valeur de son arbre.

### Gain d'un Donguri

En plus du gain automatique au printemps, les règles de gain pour l'été s'appliquent (cf.p8)

### Décompte des points de victoire

Il est temps de contempler le Kunugi et de comptabiliser l'ensemble des points rapportés par les 5 objectifs et évaluer la splendeur de l'arbre.

# OBJECTIFS

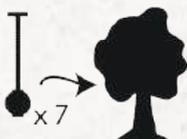
## Objectifs simples



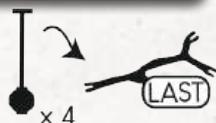
### ARBRE LUMIÈRE



Un lampion repose uniquement sur un ou des shimenawas



L'arbre est décoré par au moins 7 lampions



Au moins 4 lampions se trouvent sur les derniers rameaux des branches de l'arbre



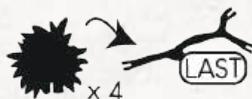
### ARBRE VERDOYANT



Un feuillage se trouve sur le tronc



L'arbre est décoré par au moins 7 feuillages



Au moins 4 feuillages se trouvent sur les derniers rameaux des branches de l'arbre



### ARBRE CHANTEUR



Un nid repose uniquement sur une ou d'autres décorations



L'arbre est décoré par au moins 7 nids



Au moins 4 nids se trouvent sur les derniers rameaux des branches de l'arbre



### ARBRE SANCTIFIÉ



Un shimenawa repose uniquement sur des décorations



L'arbre est décoré par au moins 7 shimenawas



Au moins 2 shimenawas se trouvent sur les derniers rameaux des branches de l'arbre



# OBJECTIFS

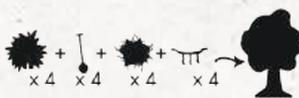
Objectifs  
intermédiaires



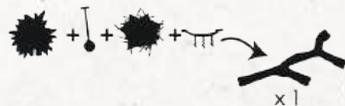
## EXPOSITION SYLVESTRE



Le tronc est décoré  
avec les 4 types de  
décorations



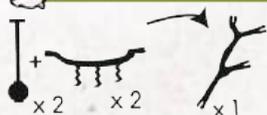
L'arbre est décoré  
par au moins  
4 décorations  
de chaque type



Au moins un rameau  
est décoré avec les 4  
types de décorations



## ARBRE VÉNÉRÉ



Un rameau est  
décoré par au moins  
2 lampions et 2  
shimenawas



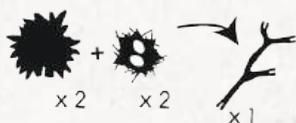
L'arbre est décoré par  
au moins 5 lampions  
et 5 shimenawas



Au moins 3 rameaux  
sont décorés avec  
un lampion et un  
shimenawa



## ARBRE NATUREL



Un rameau est décoré  
par au moins 2 nids et  
2 feuillages



L'arbre est décoré  
par au moins 5  
feuillages et 5 nids



Au moins 3 rameaux  
sont décorés avec un  
nid et un feuillage



# OBJECTIFS

## Objectifs difficiles



### MUSÉE



12 décorations d'un même type au choix dans l'arbre



20 décorations minimum dans l'arbre



Tous les rameaux présents dans l'arbre sont décorés



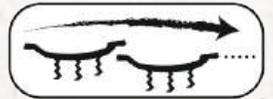
### SANCTUAIRE



Des shimenawas consécutifs forment une boucle fermée autour du tronc



5 shimenawas distincts ou plus sont consécutifs



L'arbre comporte 2 suites séparées de shimenawas consécutifs



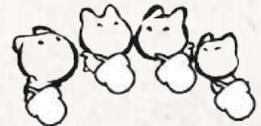
### SYLVICULTEUR



L'équipe possède au moins 12 Donguris



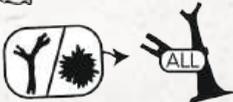
Un joueur possède au moins 9 Donguris



Chaque joueur possède au moins un Donguri



### COLOSSE



Toutes les encoches du tronc sont utilisées par des rameaux et feuillages



L'arbre comporte au moins 4 branches de taille 3 ou plus



L'arbre comporte une branche de taille 5 ou plus

