

ETTANA

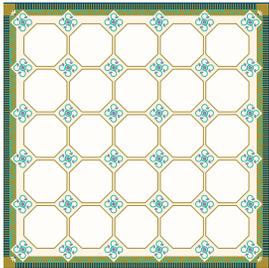
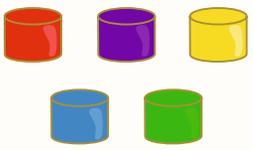
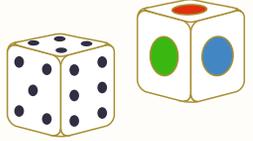
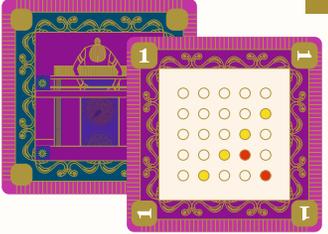
The Looms of Kanchi

Hold Different. Think Different.

À PROPOS DU JEU

Le tissage à la main en Inde remonte à plusieurs siècles. Cette tradition fait partie de la culture du pays. Une pièce de tissu ornée d'un motif pouvait indiquer la signification, le but, la culture de l'époque et même le mode de vie des gens. Les tissages à la main sont donc devenus un élément précieux de l'héritage générationnel et illustrent la richesse et la diversité d'un pays ainsi que le talent artistique des tisserands. Les tisserands novateurs, qui mêlent habilement mythes, croyances, symboles et images, confèrent au tissu un dynamisme attrayant. L'attrait du tissage à la main réside dans l'introduction de motifs innovants, qui ne peuvent être facilement reproduits. Cette riche tradition de tissage se perpétue encore à Kanchi, une importante ville de temples du sud de l'Inde. Les tissus faisaient partie intégrante des échanges commerciaux effectués par les tisserands indiens, qui recevaient en retour des « annas » ou des marchandises. Dans ce jeu, il s'agit d'explorer comment les tisserands (les joueurs) établissent la stratégie de leurs actions en faisant preuve de rapidité d'esprit afin de revendiquer les motifs terminés et d'être les premiers à remporter 8 « annas » (points de victoire).

CONTENU DU JEU

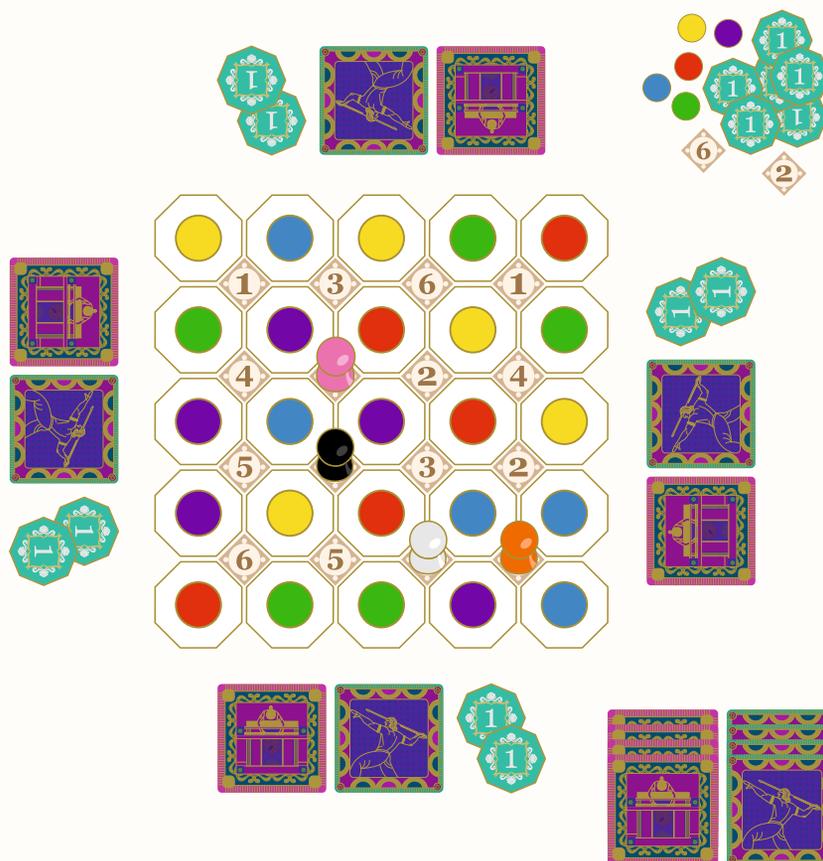
 Plateau de jeu	1x	 5 fils de couleur : vert, rouge, jaune, bleu et violet	30x	 Aiguilles	4x	 Jetons de valeur 1	48x
 Tuiles chiffre de 1 à 6	18x	 Dés	2x	 Cartes action de 12 sortes	36x	 Cartes motif	36x

BUT DU JEU

Vous êtes un tisserand qui a pour objectif de réaliser différents motifs uniques sur le plateau de jeu, conformément aux modèles décrits sur les cartes motif. Chaque carte motif a des points de victoire prédéfinis, que vous pouvez remporter. D'autres joueurs sont simultanément en compétition pour créer des motifs uniques. Planifiez soigneusement, effectuez différentes actions au bon moment et dans le bon ordre. Grâce à des actions efficaces et opportunes, soyez le premier joueur à obtenir 8 « annas » ou points de victoire pour gagner la partie d'Ettana - The Looms of Kanchi.

MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez à côté du plateau de jeu 5 fils (un de chaque couleur). Les 25 autres fils sont placés au hasard au centre de chaque octogone.
2. Placez à côté du plateau de jeu 2 tuiles chiffre (de chiffres différents). Les 16 tuiles chiffre restantes sont placées au hasard sur chaque case entre les octogones.
3. Mélangez les cartes motif et gardez-les en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.
4. Mélangez les cartes action et gardez-les en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.
5. Placez les jetons à côté du plateau de jeu.
6. Chaque joueur prend une couleur d'aiguille de son choix.
7. Chaque joueur lance le dé chiffré. En fonction du nombre obtenu, le joueur place son aiguille sur la tuile chiffre correspondante. Si toutes les tuiles chiffre sont déjà occupées par d'autres aiguilles, le joueur lance à nouveau le dé.
8. La partie commence avec le joueur qui a obtenu le plus grand nombre sur le dé. En cas d'égalité entre les joueurs, ils relancent le dé.
9. En commençant par le joueur qui a obtenu le plus grand nombre, tous les joueurs reçoivent une carte motif, une carte action et 2 jetons.



À VOTRE TOUR

(1) Lancer les deux dés ensemble

(2) Récupérer

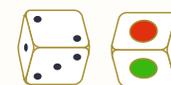
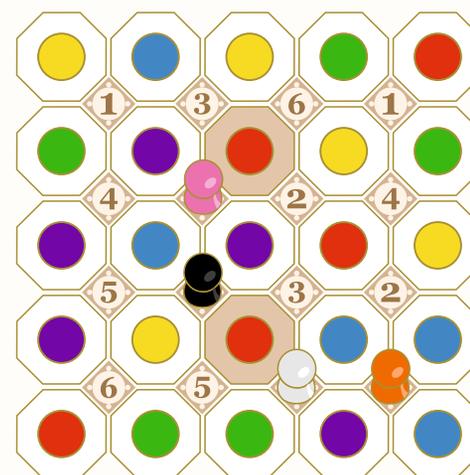
Vérifiez le nombre de fils correspondant à la couleur sur le dé lancé à côté de l'aiguille de chaque joueur. En conséquence, chaque joueur gagne un jeton par fil correspondant. Remarque : si le noir est obtenu, le joueur qui a lancé le dé reçoit une carte action. Les autres joueurs ne gagnent rien. Par exemple, si un joueur a obtenu un rouge.

- Le joueur qui joue avec l'aiguille rose gagne 1 jeton.
- Le joueur qui joue avec l'aiguille noire gagne 1 jeton.
- Le joueur qui joue avec l'aiguille blanche gagne 1 jeton.
- Le joueur qui joue avec l'aiguille orange ne gagne aucun jeton.

Dans une situation rare où il n'y a pas assez de jetons dans la réserve pour tous les joueurs, alors aucun joueur ne gagne de jetons.

(3) Action

Pendant son tour, le joueur peut effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans n'importe quel ordre. Déplacement et échange gratuit : un déplacement doit être effectué pendant le tour et un échange gratuit, lorsqu'il est joué immédiatement après le déplacement, est facultatif (voir 3.1 et 3.2).



Les actions ci-dessous sont facultatives

- Payez 2 jetons pour obtenir une carte action de la pile.
- Payez 3 jetons pour échanger la position de deux fils au choix.
- Payez 3 jetons pour obtenir une carte motif de la pile.
- Jouez 1 ou plusieurs cartes action en main. Lorsqu'une carte action est jouée, elle est défaussée. Lorsqu'il n'y a plus de cartes action dans la pile, les cartes action défaussées sont mélangées et pour former une nouvelle pile.
- Révélez les motifs terminés et gagnez des points de victoire.

Échanger une carte motif - Cette option ne peut être jouée que lorsqu'une action n'a pas encore été effectuée par le joueur après le jet de dés.

- Le joueur peut échanger une des cartes motif en sa possession avec la pile.
- Remettez la carte motif sous la pile de cartes motif et prenez-en une sur le dessus de la pile.
- Le tour du joueur s'achève après l'échange d'une carte motif et le joueur n'est pas autorisé à effectuer d'autres actions.

Remarque : lors de l'échange d'une carte motif, l'aiguille du joueur reste sur sa position actuelle (case).

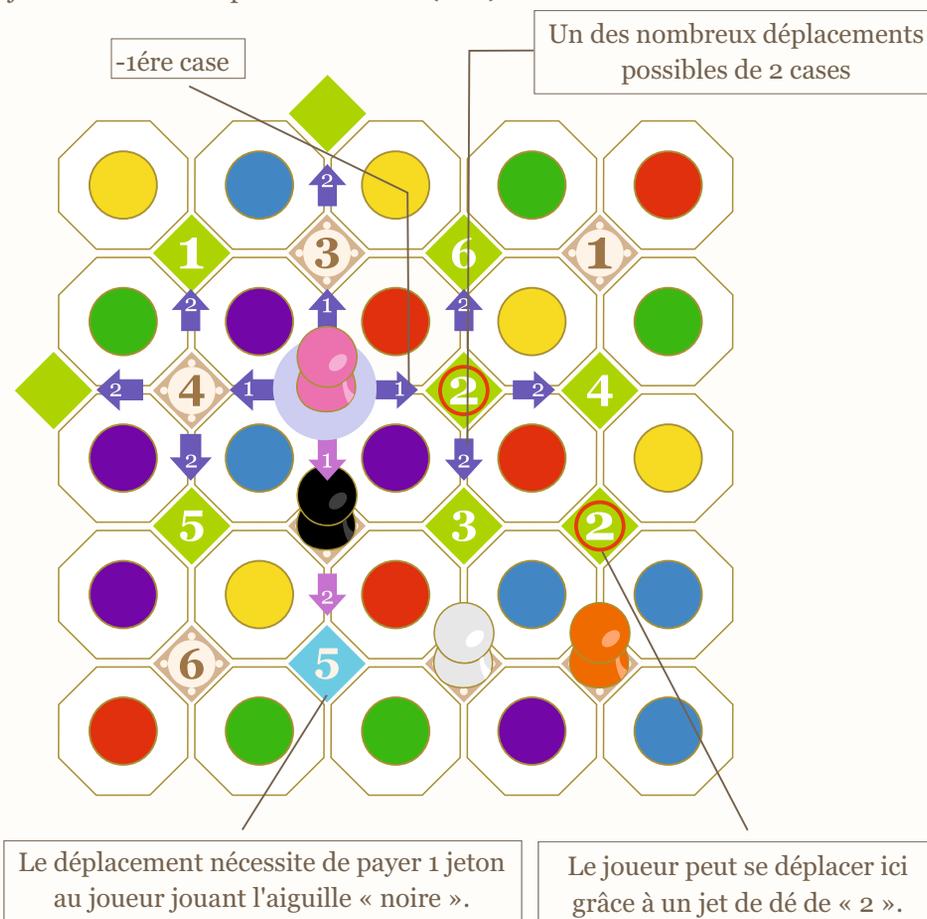
(3.1) Déplacement

Règles pour le déplacement

- Un déplacement est autorisé et doit être effectué pendant le tour d'un joueur.
- L'aiguille du joueur ne peut pas rester à sa place pendant le tour.
- Le joueur doit se déplacer d'autant de cases que le nombre obtenu sur le dé. Vous comptez une case lorsque vous vous déplacez d'une case à une case adjacente.
- Lors d'un déplacement, le pion du joueur ne peut pas traverser la même case plus d'une fois pendant le tour ni passer par sa position actuelle (case).
- Enfin, une aiguille ne peut pas être déplacée sur une case déjà occupée par une autre aiguille.
- Pour faire passer l'aiguille sur la case de l'aiguille d'un autre joueur, le joueur doit payer 1 jeton au(x) joueur(s) concerné(s). Le joueur peut toutefois choisir de ne pas traverser la case de l'aiguille d'un autre joueur.

Autres options pour un déplacement

- Se déplacer vers une case inoccupée dont le chiffre est identique à celui obtenu sur le dé.
- Se déplacer vers n'importe quelle case inoccupée en utilisant une carte action « déplacement ».

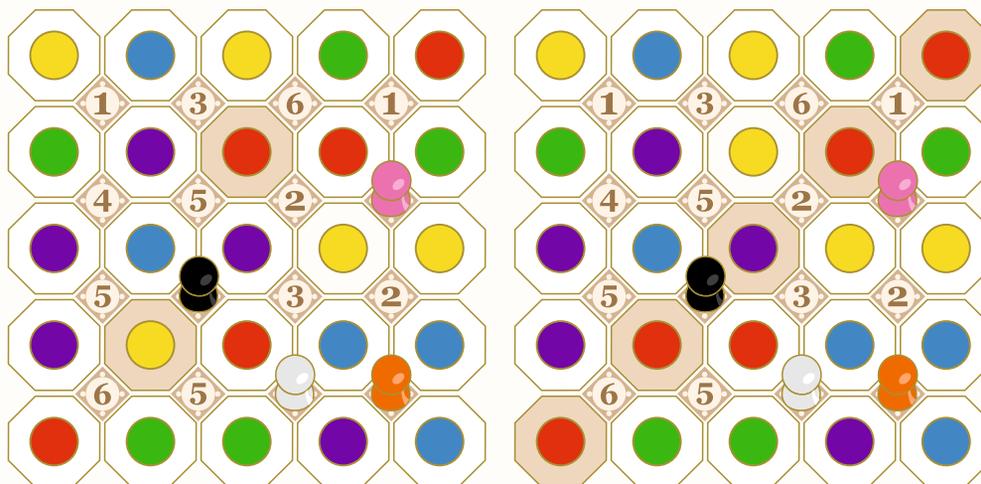


Dans l'exemple ci-dessus, pour un résultat de 2 au dé, il est possible d'effectuer un déplacement de 2 cases ou un déplacement vers une case inoccupée de chiffre 2.

- Les cases surlignées représentent tous les déplacements possibles pour le joueur.
- Les cercles rouges indiquent les cases de chiffre 2 vers lesquelles le joueur peut se déplacer.
- Les flèches violettes indiquent le nombre de cases qu'il peut parcourir.
- Les flèches roses indiquent que le déplacement nécessite de payer un adversaire.

Dans cet exemple, le joueur paie 3 jetons à la réserve et échange les fils dans les octogones mis en évidence. Le joueur annonce ensuite que le motif est terminé. Lorsqu'il revendique un motif, les autres joueurs doivent valider sa revendication. Une fois validée, le joueur garde le motif revendiqué face visible, et gagne ainsi le(s) point(s) de victoire inscrit(s) sur la carte.

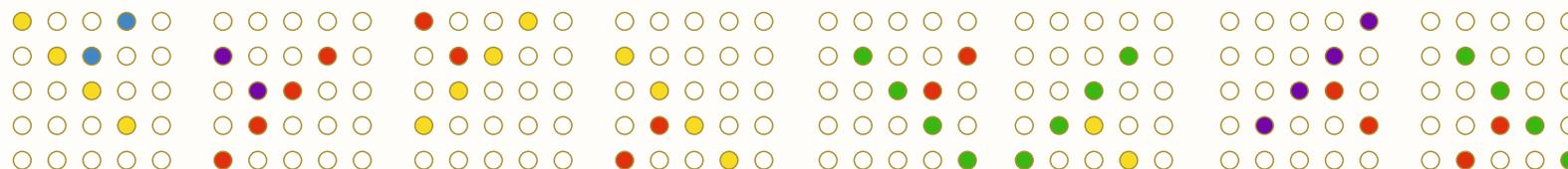
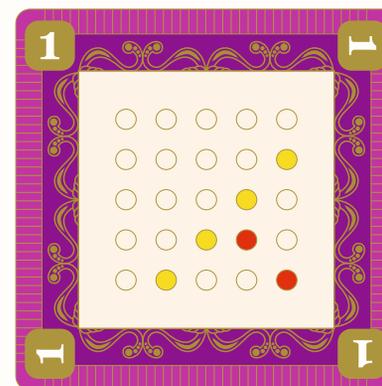
Remarque : n'oubliez pas de vérifier les diverses possibilités en faisant tourner la carte motif pour explorer différents angles et différentes combinaisons de couleurs.



(3.4) Présentation d'une carte motif

Ce motif peut être réalisé lorsque le joueur recherche un motif en forme de « T », mais dans le sens de la diagonale. Le motif doit avoir deux couleurs distinctes - 4 fils le long de la diagonale doivent être d'une couleur et les 2 fils perpendiculaires doivent être d'une deuxième couleur. Il peut y avoir plusieurs possibilités sur le plateau lorsque la carte est tournée dans le sens horaire ou antihoraire.

Remarque : le joueur ne peut revendiquer et compter le(s) point(s) de victoire mentionné(s) qu'une seule fois, même si plusieurs motifs sont disponibles sur le plateau au moment de la revendication. Une carte motif déjà revendiquée ne peut pas l'être à nouveau pour obtenir des points supplémentaires.



APRÈS LE TOUR

Dès que les actions d'un joueur sont terminées, le joueur suivant lance les dés. Le tour continue ensuite dans le sens horaire.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a accumulé 8 « annas » (points de victoire) au total est déclaré vainqueur et la partie s'achève.

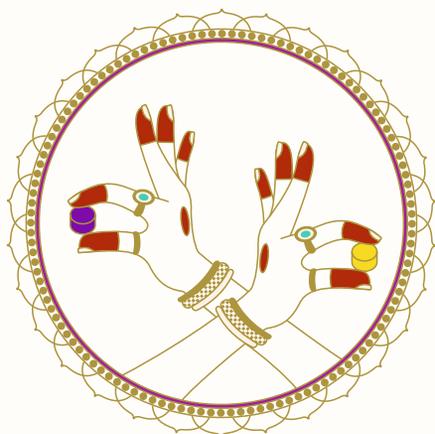
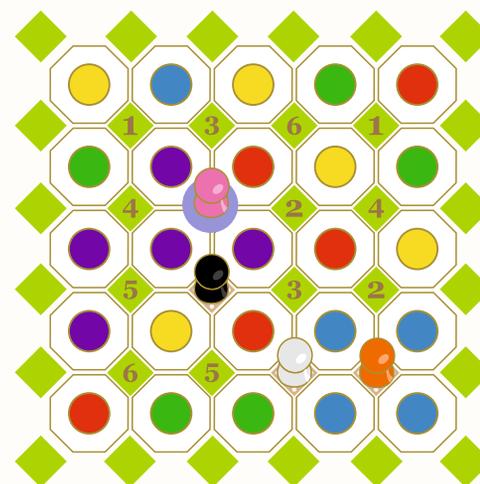
DESCRIPTION DES CARTES ACTION



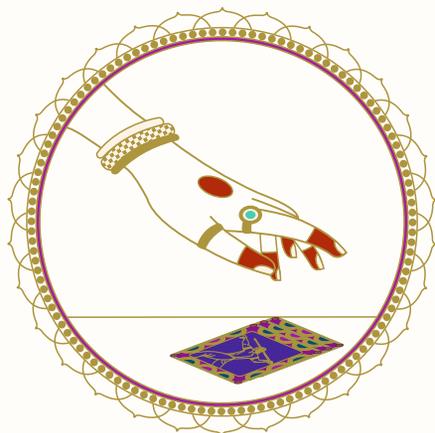
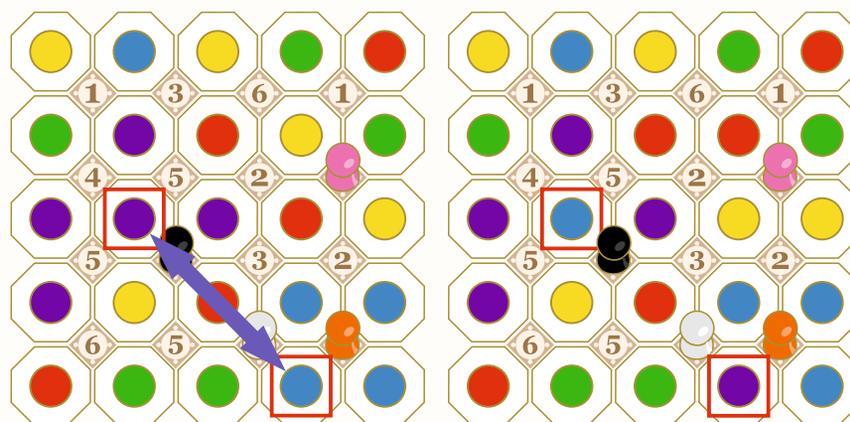
Se déplacer : cette carte action ne peut être utilisée que lorsqu'une action de déplacement n'est pas encore effectuée par le joueur pendant le tour. Elle remplace le déplacement basé sur le chiffre obtenu au dé.

Un joueur peut déplacer l'aiguille sur n'importe quelle case inoccupée. (Une case inoccupée est celle où l'aiguille d'un autre joueur n'est pas déjà placée.)

Par exemple, si le joueur qui joue l'aiguille rose décide de jouer la carte « déplacement », l'aiguille peut être déplacée sur toutes les cases possibles qui sont surlignées.



Échanger : les joueurs peuvent échanger deux fils de leur choix sur le plateau.

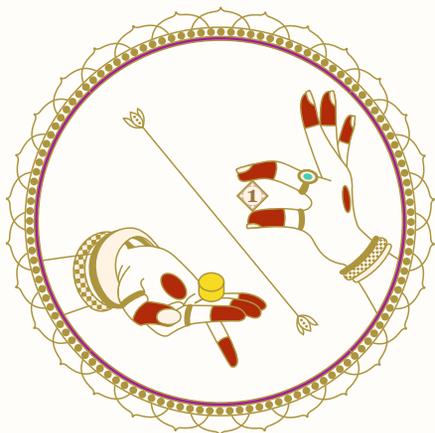


Voler une carte action : choisissez un adversaire et volez une carte action dans sa main.
Remarque : les cartes points de victoire conservées face visible ne peuvent pas être volées.



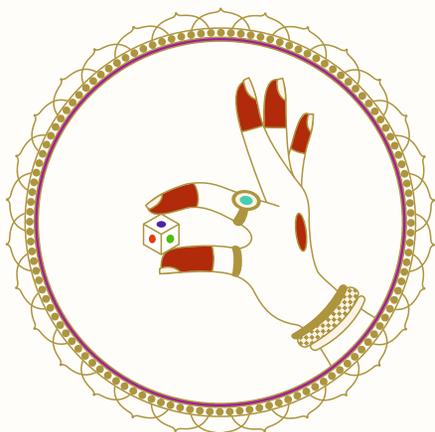
Voler des jetons : choisissez un adversaire et volez un maximum de 2 jetons.

Remplacer : le joueur peut remplacer soit l'un des fils du plateau par l'un des 5 fils de la réserve (ou) une tuile chiffre inoccupée par l'une des deux tuiles chiffre qui se trouvent dans la réserve.

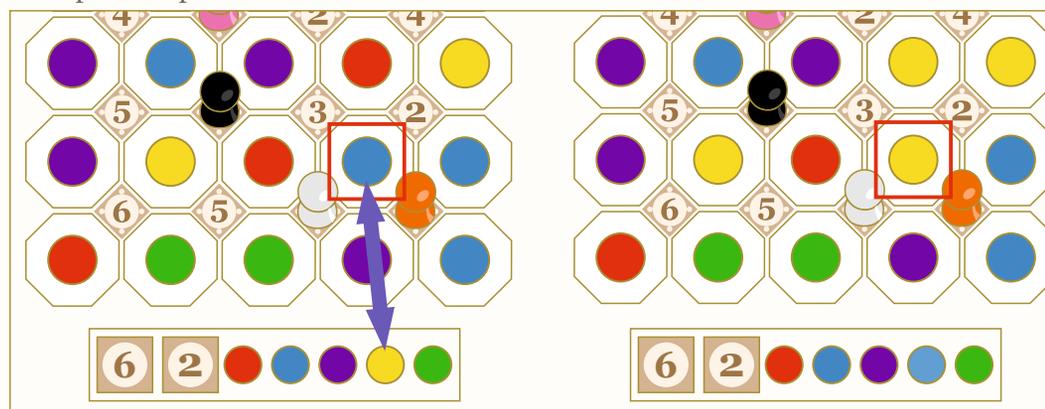


Remarque : vous pouvez remplacer soit un fil, soit une tuile chiffre, mais pas les deux.

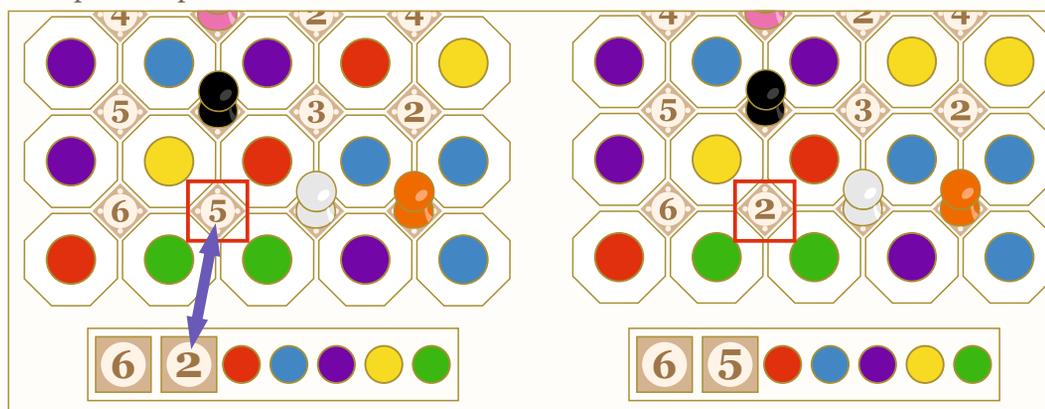
Fixer la couleur : le joueur peut fixer la couleur obtenue sur le dé avant de lancer les dés pour son tour. Seul le dé chiffré est lancé lorsque la carte fixer la couleur est jouée.



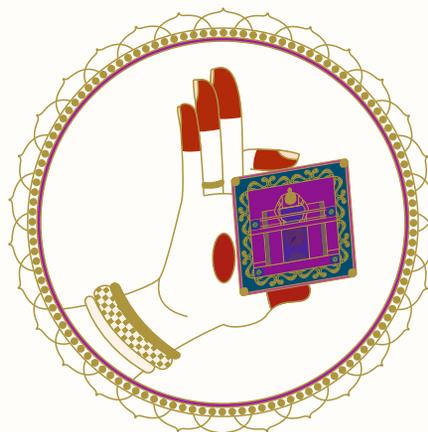
Exemple : remplacer un fil



Exemple : remplacer une tuile chiffre

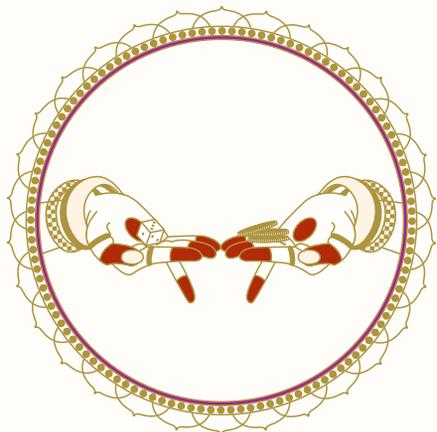


Obtenir une carte motif : le joueur obtient une carte motif de la pile.



Récupérer 3 jetons : le joueur obtient 3 jetons de la réserve.





Gagner des jetons : le joueur annonce un chiffre entre 1 et 6, puis lance le dé chiffré. Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal au chiffre annoncé, le joueur gagne le nombre annoncé en jetons.



Si le chiffre obtenu est inférieur au chiffre annoncé, le joueur ne gagne aucun jeton.

Relancer : le joueur peut relancer les deux dés. Cette carte doit être jouée avant que toute action ne soit effectuée pendant un tour.

Remarque : une carte action fixer la couleur ne peut pas être jouée en même temps que cette carte action.



Point de victoire : le joueur obtient 1 point de victoire. Cette carte doit être révélée immédiatement. Le joueur conserve la carte point de victoire face visible.



Taxer : tous les autres joueurs qui ont des jetons paient 1 jeton à la réserve.



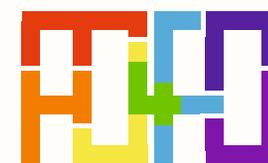
Crédits



Auteur : Madhu Sundar
Illustrations et conception graphique : Darshini Sundar
Relecture : Aravind Vasudevan
Testeurs : Amrutha, Aravind, Avyukt, Vivan, Thanneer Malai, Deepa, Prabhu, Lekshmi, Dia, Ilankathir, Ilamugil et les autres amis.
Remerciements particuliers à : Nos familles, R. Mani, Rajaganesh, Stephanie, Varun, Vishrutha et Vlada.
Traduction française : Stéphane Athimon

Tous droits réservés. La réimpression ou la publication du livret de règles, des composants du jeu et des illustrations est interdite sans autorisation préalable.

Copyright ©2021 Mad4Fun Games, RR Nagar, Bangalore - 560098



Mad4Fun Games

www.mad4fungames.com