

KARMA!

DICE 



LA RÈGLE DU JEU



Auteur(e)s : Anais Raynaud & Julien Sentis
Illustrateur : Meven Chartier

L' HISTOIRE

Maîtrisez l'art du lancer de dé pour atteindre le Nirvana. Pour obtenir le meilleur Karma, lancez vos dés avec stratégie et anticipation. L'ajout de vos dés Chakra vous aidera à devenir plus fort, mais attention à garder votre zénitude !

MATÉRIEL

- 1 Piste de score
- 30 Dés Chakra
(6 rouges, 4 orange, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleu clair, 4 bleu foncé, 4 violets)
- 1 Dé Yogi (blanc)
- 4 Jetons Score
- 4 Plateaux de joueur
- 12 Cartes Trait de caractère
- 1 Jeton Premier joueur



LE BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le joueur avec le plus de Karma à la fin de la partie. Chaque joueur gère une réserve personnelle de dés avec laquelle il doit obtenir le plus de points de Karma à chaque tour.

Afin de ne pas rompre l'équilibre énergétique nécessaire à votre bien-être, choisissez avec sagesse vos dés Chakra, vous permettant ainsi d'atteindre la plénitude.

MODE SOLO : MAUVAIS OEIL

Jouez contre le mauvais œil et tentez de lui échapper avant qu'il ne vous rattrape. (*Règle PDF uniquement*)



www.cutt.ly/karma-solo



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit un plateau de joueur de la couleur de son choix et place le jeton Score correspondant sur le zéro de la piste de score.
- 2 Placez le dé blanc (Yogi) au-dessus de la piste de score.
- 3 Mettez les 6 dés Chakra rouges en bas de la piste de score, puis placez autant de dés Chakra de chaque couleur restante que de joueurs devant leurs emplacements indiqués sur la piste de score.
- 4 Chaque joueur pioche 2 cartes Trait de caractère (voir page 12), et en choisit une. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la placent face visible à côté de leur plateau de joueur. Ils ajoutent le dé indiqué sur leur carte à leur réserve personnelle.

Les 6 dés Chakra rouges constituent la base de la réserve personnelle des joueurs. Ils passeront de joueur en joueur à la fin de leur tour



Exemple : si vous êtes deux joueurs, mettez 2 dés **verts**, 2 dés **violet**s, etc.



Le joueur le plus zen prend le jeton Premier Joueur et commence la partie.

Pour une première partie nous vous conseillons de ne pas jouer avec les cartes Trait de caractère. N'effectuez pas l'étape 4 lors de la mise en place.

(vous ne commencerez qu'avec les dés Chakra rouges)

TOUR DE JEU

Durant son tour de jeu, le joueur essaye de faire le meilleur score en allant le plus loin possible sur sa piste personnelle. Pour ce faire, il utilise une partie de sa réserve de dés. Cependant, il doit toujours obtenir un résultat strictement plus élevé à chaque lancer de dé. A la fin de son tour, il marque le nombre de points de Karma indiqué là où il s'est arrêté.

- 1 Au premier tour de jeu, lancez autant de dés de votre réserve personnelle que vous le souhaitez. Le ou les dés utilisés ne pourront ni être repris, ni être réutilisés jusqu'à la fin du tour du joueur.



2 Pour avancer sur la zone de score suivante, vous pouvez lancer autant de dés que vous le souhaitez parmi les dés restants de votre réserve personnelle.



1 2 4 7 10 15
Les zones de scores indiquent votre nombre de point Karma du tour.

Si vous atteignez 15, vous marquez 2 points de Karma par dé non utilisé de votre réserve personnelle.

3 Si vous obtenez un résultat strictement supérieur au lancer précédent, placez ces dés dans la zone de score suivante.

3 Dans le cas contraire, retirez les dés placés dans la dernière zone de score validée, puis passez à l'étape 4.

Exemple :



Vous êtes en zone 4 et tentez d'aller en zone 7. Si vous échouez, vous retombez en zone 2. Si vous échouez en zone 1, vous ne marquez pas de point.



3 Vous pouvez répéter l'étape 2 tant qu'il vous reste des dés dans votre réserve personnelle ou décider de vous arrêter pour ne pas risquer de perdre les points déjà gagnés.

4 A la fin de votre tour, recevez le nombre de points de Karma correspondant à la dernière zone validée.
Si vous avez validé la zone 15 et qu'il vous reste des dés dans votre réserve personnelle, marquez 2 points de Karma par dé non utilisé.

5 Le joueur suivant récupère les 6 dés Chakra rouges et commence son tour.

Exemple :

Aris a validé la zone 7, il avance de 7 sur la piste de score.



* Pouvoir des dés page 10

6 En commençant par le joueur ayant le moins de points de Karma, et dans l'ordre croissant sur la piste de score, chaque joueur choisit un des dés Chakra libres de la réserve générale et l'ajoute à sa réserve personnelle. Si plusieurs joueurs ont le même score, la distribution se fait en fonction de l'ordre du tour de jeu (dans le sens horaire).



Exemple :

Mounia et Aris ont tous les deux 7 points mais comme Mounia a joué avant Aris elle choisit en premier un dé parmi ceux disponibles.

Attention :

Les dés de votre réserve ne peuvent pas retourner dans la réserve générale.

Vous ne réalimentez pas une couleur de dé, même s'il n'y en a plus.

6 En commençant par le joueur ayant le moins de points de Karma, et dans l'ordre croissant sur la piste de score, chaque joueur choisit un des dés Chakra libres de la réserve générale et l'ajoute à sa réserve personnelle. Si plusieurs joueurs ont le même score, la distribution se fait en fonction de l'ordre du tour de jeu (dans le sens horaire).



Exemple :

Mounia et Aris ont tous les deux 7 points mais comme Mounia a joué avant Aris elle choisit en premier un dé parmi ceux disponibles.

Attention :

Les dés de votre réserve ne peuvent pas retourner dans la réserve générale.

Vous ne réalimentez pas une couleur de dé, même s'il n'y en a plus.

LES DÉS

Tous les pouvoirs des dés sont optionnels. Ils sont applicables dans l'ordre de votre choix.

-  Le résultat de ce dé peut être triplé.
-  Le résultat de ce dé peut être doublé.
-  Ce dé peut être relancé une fois.
-  Ce dé peut copier la face de n'importe quel autre dé (*uniquement dans ce lancer*).
-  Ce dé peut supprimer un dé du lancer (*y compris lui-même*), à condition de ne pas être lancé seul.
-  Le résultat de ce dé peut être modifié de + ou - 1 (*peut faire 0 ou 7*).
-  Ce dé n'a aucun pouvoir.
-  Le joueur avec le Karma le plus faible prend le dé Yogi. Ses valeurs sont 1, 2 et 3.

LES CARTES "TRAIT DE CARACTÈRE"

On peut y trouver deux informations :



- 1** Le dé Chakra gagné : Chaque joueur obtient le dé Chakra indiqué sur sa carte. Les dés sont pris depuis la réserve générale.
- 2** Une capacité unique : Chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois durant la partie. Une fois utilisée, la carte est retournée.

