

ULIKKO

Jérôme **SOLEIL** & Nicolas **MELET**
Maud **CHALMEL**



ULIKKO, le Renard de Feu, vit caché avec ses congénères dans les profondeurs lointaines des forêts boréales. On raconte que lorsqu'il court et frôle branches basses et buissons, sa queue produit des étincelles et donne naissance aux aurores boréales. Explorez ces forêts mystiques pour découvrir les territoires des animaux sacrés et être le premier à en dévoiler tous les secrets.

PRINCIPE DU JEU

Choisissez judicieusement les tuiles **FORÊT** du plateau principal et disposez-les sur votre plateau personnel de manière à remplir les objectifs et à placer un maximum de vos pions. Soyez le premier à poser tous vos pions pour remporter la partie.

MATÉRIEL

1 plateau principal



8 tuiles **Aurore**



4 cartes **Symbol**



12 tuiles **Forêt** neutres (4 Forêts différentes, chacune en 3 exemplaires)



29 cartes **Paysage** (3 paquets distincts identifiés par leurs dos : 8 Rivières, 12 Couleurs, 9 Formes)



Pour chaque joueur :

1 plateau personnel



12 pions **Animal**



6 pions **Rivière**



1 paquet de 12 tuiles **Forêt**, identifiées par un animal au dos des tuiles (4 Forêts différentes, chacune en 3 exemplaires)



NOTE: la grille de 20 cases de chaque plateau personnel contient 5 exemplaires de chacun des 4 Symboles du jeu (un Symbole par case). Ils sont disposés différemment sur chaque plateau personnel.



MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit un plateau personnel **1** qu'il place devant lui. Il place près de son plateau ses 12 pions **ANIMAL** **2** (même animal que son plateau) et 6 pions **RIVIÈRE** **3**. C'est sa réserve de pions pour toute la partie.
- Il prend ensuite les 12 tuiles **FORÊT** dont le verso correspond à l'animal sur son plateau. Il les mélange et les place en un tas, face cachée, à côté de son plateau **4**.
- Placez le plateau principal **5** au centre de la table, accessible à tous.
- Mélangez séparément les trois paquets de cartes **PAYSAGE** **6** et piochez au hasard une carte dans chacun des paquets. Placez ces 3 cartes face visible à côté du plateau principal et remettez les cartes non-utilisées dans la boîte (elles ne serviront pas durant cette partie).

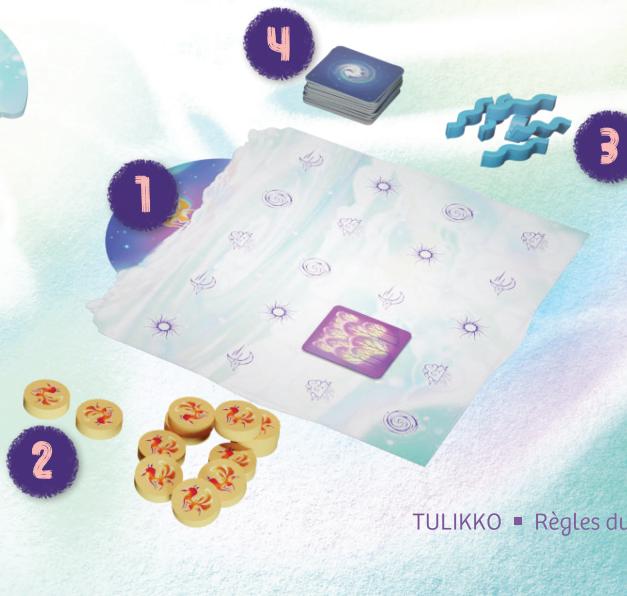
NOTE : pour vos premières parties, nous vous conseillons de retirer les cartes **PAYSAGE** portant cette icône. Vous pourrez les utiliser lorsque vous serez familiarisé avec le jeu.



- Placez les 4 cartes **SYMBOLE** **7** à côté des cartes **PAYSAGE**.
- Placez les 8 tuiles **AURORE** **8** en 4 piles. Chaque pile se compose des 2 tuiles de la même couleur, face active visible, avec la tuile «3» sur le dessus.
- Prenez les 12 tuiles **FORÊT** neutres. Piochez-en 5 au hasard et insérez-les face visible dans le plateau principal, par les côtés, de manière à former une croix **9**. La tuile centrale est cachée au milieu du plateau. Chaque joueur en pioche ensuite 1 au hasard et la pose sur la case de son choix sur son plateau personnel **10**. Remettez les tuiles **FORÊT** neutres restantes dans la boîte sans les regarder.
- Le joueur le plus jeune est désigné 1^{er} joueur.

La partie peut commencer !

ATTENTION : il peut arriver qu'une tuile soit légèrement décalée et empêche les autres tuiles de glisser dans le plateau. Si c'est le cas, veillez simplement à ce que le bord des tuiles soit bien aligné avec le bord du plateau. Si une tuile venait à se coincer au centre du plateau, vous pouvez utiliser le trou à l'arrière pour la dégager.



BUT DU JEU

Pour gagner la partie, vous devez être le premier à poser tous vos pions (**ANIMAL** et **RIVIÈRE**).

TOUR DE JEU

En commençant par le 1^{er} joueur, chacun joue à tour de rôle, dans le sens horaire.

À votre tour, vous devez effectuer les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Prendre une tuile du plateau principal.
2. Poser la tuile sur votre plateau personnel.
3. Vérifier les Objectifs.

1. PRENDRE UNE TUILE DU PLATEAU PRINCIPAL

A • Retournez la première tuile **FORÊT** de votre pile personnelle.

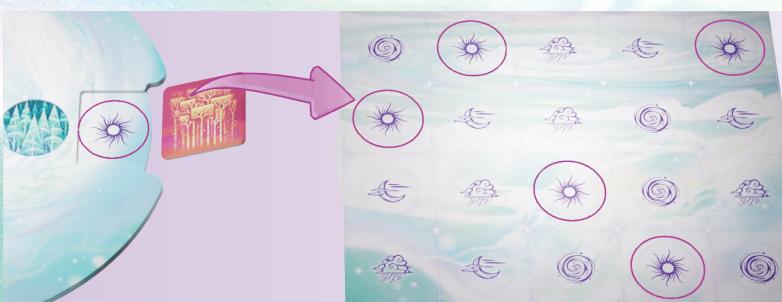


B • Insérez-la dans le plateau principal par un des 4 côtés et poussez-la pour faire sortir la tuile située du côté opposé. Récupérez cette tuile.



2. POSER LA TUILE SUR VOTRE PLATEAU PERSONNEL

A • Placez la tuile **FORÊT** (celle que vous avez prise du plateau principal) sur votre plateau personnel. Vous devez la placer sur une case libre où apparaît le même Symbole que celui sur le plateau principal, du côté où elle est sortie.



ATTENTION : si vous n'avez plus de case avec le symbole correspondant visible sur votre plateau personnel, vous devez retirer la tuile Forêt du jeu au lieu de la poser.

B • Résolvez les effets de la pose. Si la tuile **FORÊT** que vous venez de poser est adjacente à d'autres tuiles, vous pouvez alors placer un pion entre elles :

- 1 pion **RIVIÈRE** quand les 2 tuiles Forêt sont différentes,
- 1 pion **ANIMAL** quand les 2 tuiles Forêt sont identiques.

Il est possible de placer plusieurs pions lors d'un même tour, ou aucun (si vous ne placez pas votre tuile adjacente à une autre ou si vous n'avez plus les pions requis).

EXEMPLE : la tuile posée par Floriane est adjacente à 3 autres tuiles, dont une qui est identique. Elle place donc 1 pion **ANIMAL** et 2 pions **RIVIÈRE**.



Vous pouvez aussi décider de ne pas poser de pion entre deux tuiles (la seule raison de le faire serait de conserver un pion **RIVIÈRE** pour réaliser un Objectif, *voir page 4*) mais il ne sera pas possible d'y revenir plus tard pour y placer un pion.

3 • VÉRIFIER LES DIFFÉRENTS OBJECTIFS

Après avoir posé une tuile **FORÊT**, vérifiez si vous validez un ou plusieurs Objectifs **PAYSAGE**, **SYMBOLE** ou **AURORE**.

Si vous validez plusieurs Objectifs, vous appliquez leurs effets à tous.

A • Cartes PAYSAGE

Au début de chaque partie, 3 cartes **PAYSAGE** sont tirées au hasard :



Une carte Paysage
« **RIVIÈRE** »



Une carte Paysage
« **COULEUR** »



Une carte Paysage
« **FORME** »

Chaque carte **PAYSAGE** indique un agencement à reproduire. Il peut être orienté comme vous le souhaitez sur votre plateau personnel.



EXEMPLE : pour valider cette carte, les 4 agencements ci-dessous sont corrects.



Mais celui-ci n'est pas correct :
c'est une symétrie et pas juste un changement
d'orientation.

Si vous parvenez à reproduire l'agencement indiqué sur une carte **PAYSAGE**, vous la validez : placez immédiatement 2 de vos pions **ANIMAL** (ou 1 seul, si c'est votre dernier) sur cette carte, sur l'emplacement où figure votre animal.

Chaque carte **PAYSAGE** peut être validée une fois par chacun des joueurs.

Voir les détails des cartes Paysage page 7.

EXEMPLE : Natacha place une tuile **FORÊT** Verte qui lui permet de poser 1 pion **RIVIÈRE** et 1 pion **ANIMAL**. Elle remplit deux objectifs d'un coup ! Celui de la carte Paysage **RIVIÈRE** et celui de la carte Paysage **COULEUR**.

Elle pose deux pions **ANIMAL** sur la carte Paysage **RIVIÈRE** qui contient déjà ceux de Floriane.

En revanche, elle ne pose rien sur la carte Paysage **COULEUR**, car elle l'avait déjà validée précédemment (et a déjà deux pions dessus).



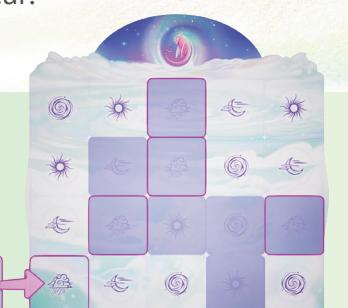
B • Cartes SYMBOLE



Les 4 cartes **SYMBOLE** sont toujours présentes au début de la partie, chacune correspond à l'un des 4 Symboles du jeu.

Si vous êtes le premier à recouvrir les 5 cases d'un même **SYMBOLE** sur votre plateau personnel, vous validez la carte **SYMBOLE** correspondante : vous pouvez alors immédiatement placer jusqu'à 2 de vos pions **ANIMAL** sur cette carte.

Contrairement aux cartes **PAYSAGE**, chaque carte **SYMBOLE** ne peut être validée que par un seul joueur.



EXEMPLE : en posant sa tuile sur son plateau personnel, Floriane recouvre le dernier symbole visible sur son plateau.



Comme elle est la première à le faire, elle pose 2 de ses pions **ANIMAL** sur la carte correspondante, qui est dorénavant inaccessible aux autres joueurs.

C • Tuiles AURORE



Il y a 8 tuiles **AURORE**, 2 pour chaque couleur de forêt.

Le premier joueur à posséder 3 tuiles **FORÊT** d'une même couleur sur son plateau personnel prend la tuile **AURORE** «3» correspondante.

Quand un autre joueur que celui qui a pris la tuile **AURORE** «3» possède 4 tuiles **FORÊT** d'une même couleur sur son plateau personnel, il prend la tuile **AURORE** «4» correspondante.

IMPORTANT : *il est interdit pour un joueur d'avoir 2 tuiles **AURORE** de la même couleur. Donc si un joueur possède une tuile **AURORE** «3», il ne pourra jamais prendre la tuile «4» de même couleur.*

Quand vous prenez une tuile **AURORE**, placez-la près de votre plateau. Vous pourrez l'utiliser une seule fois, à n'importe quel moment durant votre tour. Lorsque vous l'utilisez, retournez-la sur sa face épuisée, elle ne pourra plus être utilisée de la partie.

Les effets des tuiles Aurore sont indiqués page 8.

EXEMPLE : Floriane pose sa quatrième tuile orange. Elle avait déjà récupéré la tuile orange «3» au tour précédent, il ne se passe donc rien de plus. C'est au tour de Natacha qui pose également sa quatrième tuile orange. Elle récupère la tuile **AURORE** orange «4» et pourra l'utiliser ultérieurement.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dans 2 cas :

- Un joueur a placé tous ses pions ANIMAL et RIVIÈRE.**
Finissez le tour de table de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.
- Les piles de tuiles FORÊT des joueurs sont vides.**
Chaque joueur a ainsi joué 12 tours.

Si un seul joueur a réussi à placer tous ses pions, il remporte la partie.

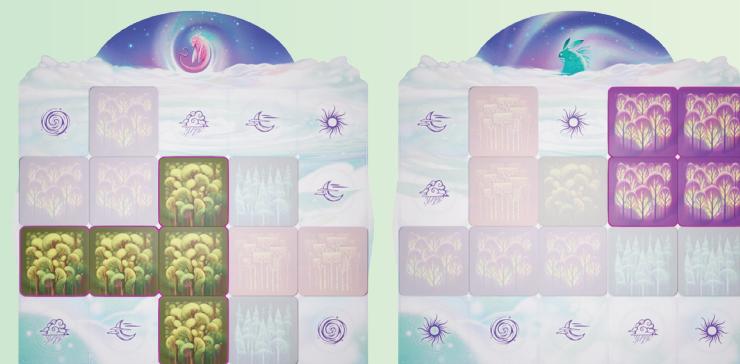
S'il reste des pions chez tous les joueurs, chacun compte ses points de la manière suivante : 2 points pour chaque **ANIMAL** et 1 point pour chaque **RIVIÈRE** restant dans sa réserve. Le joueur ayant **le plus petit** score remporte la partie.

EXEMPLE : *tout le monde a joué 12 tours mais personne n'a réussi à poser tous ses pions. Il faut donc compter les points de chacun selon les pions restants. Floriane possède encore 2 pions **ANIMAL** (4 points) et un pion **RIVIÈRE** (1 point), elle totalise 5 points. Natacha possède 1 pion **ANIMAL** (2 points) et 2 pions **RIVIÈRE** (2 points), elle totalise 4 points. C'est donc Natacha qui l'emporte !*

En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui a réalisé la plus grande zone ininterrompue de tuiles **FORÊT** identiques adjacentes est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

EXEMPLE : *Floriane pose une tuile et ses derniers pions sur son plateau. La fin de partie est déclenchée. Floriane était la 1^{re} joueuse. On termine donc le tour pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.*

Natacha joue donc une dernière fois et pose également ses derniers pions ! Il faut alors regarder qui a réalisé la plus grande zone de tuiles forêts identiques adjacentes.



Floriane possède un ensemble de 5 tuiles adjacentes, alors que Natacha possède un ensemble de 4 tuiles adjacentes. C'est donc Floriane qui remporte la partie !

DESCRIPTIF DES CARTES PAYSAGE

Chaque joueur qui valide une carte **PAYSAGE** y place 2 pions **ANIMAL**, sur l'emplacement qui lui est réservé. Il existe 3 types de cartes **PAYSAGE**, différenciés par leur dos :

FORME



RIVIÈRE



COULEUR

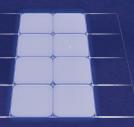


FORME

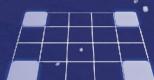


Ces cartes **PAYSAGE** vous demandent de reproduire la forme demandée avec vos tuiles **FORÊT**, sans tenir compte de leur couleur.

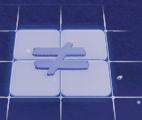
NOTE : bien que la plupart des formes puissent être orientées comme vous le souhaitez sur votre plateau personnel, certaines, de par leurs dimensions, ne peuvent être réalisées que dans un sens précis.



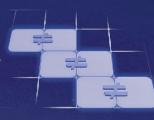
Réalisez la forme représentée à l'aide de vos tuiles **FORÊT**. Leur couleur n'a pas d'importance. La forme peut être orientée comme vous le souhaitez sur votre plateau.



Placez une tuile **FORÊT** sur les emplacements aux 4 coins de votre plateau.



Réalisez un carré avec 4 tuiles **FORÊT** de couleurs différentes.



Réalisez la forme représentée à l'aide de vos tuiles **FORÊT**. Les tuiles séparées par un symbole ≠ doivent être de couleurs différentes. La forme peut être orientée comme vous le souhaitez sur votre plateau.

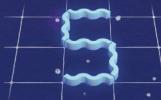


Réalisez une ligne avec 4 tuiles de couleurs différentes. La forme peut être orientée comme vous le souhaitez sur votre plateau.

RIVIÈRE



Ces cartes **PAYSAGE** vous demandent d'agencer vos pions **RIVIÈRE** d'une certaine manière sur votre plateau personnel. L'agencement peut être orienté comme vous le souhaitez sur votre plateau.



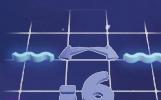
Réalisez la forme indiquée avec vos pions **RIVIÈRE**.



Reliez 2 bords adjacents de votre plateau personnel par une ligne continue d'au moins 4 pions **RIVIÈRE**.



Reliez 2 bords opposés de votre plateau personnel par une ligne continue d'au moins 4 pions **RIVIÈRE**.



Réalisez une ligne continue avec vos 6 pions **RIVIÈRE**, quelle que soit la forme.

COULEUR



Ces cartes **PAYSAGE** vous demandent de reproduire le carré de 4 tuiles **FORÊT** indiqué sur votre plateau personnel, en respectant l'agencement des couleurs du modèle.

Le carré peut être orienté comme vous le souhaitez sur votre plateau.

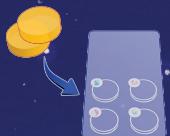


Réalisez un carré avec vos tuiles **FORÊT** en respectant l'agencement des couleurs.

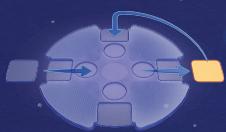
EFFETS DES TUILES AURORE

Chaque tuile **AURORE** existe en 2 exemplaires (marqués «3» et «4») et vous donne accès à une fauver unique. Le 1^{er} joueur qui pose 3 tuiles **FORÊT** de même couleur prend immédiatement la tuile **AURORE** «3» correspondante. Le 1^{er} joueur qui pose 4 tuiles de même couleur, et qui ne possède pas déjà la tuile «3» de cette couleur, prend immédiatement la tuile **AURORE** «4» correspondante.

Vous pouvez utiliser l'effet d'une tuile **AURORE** à n'importe quel moment durant votre tour. Lorsque vous l'utilisez, retournez-la sur sa face épuisée, elle ne pourra plus être utilisée de la partie.



Utilisez cette tuile pour placer immédiatement jusqu'à 2 pions **ANIMAL** sur une des cartes **PAYSAGE** de votre choix où vous n'avez pas déjà posé de pions et ainsi la valider, même si vous n'en remplissez pas les conditions.



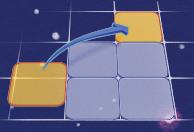
Après avoir inséré votre tuile **FORÊT** dans le plateau principal et récupéré la tuile qui en sort, vous pouvez décider d'utiliser cette tuile.

Vous pouvez alors réinsérer la tuile **FORÊT** où vous le souhaitez dans le plateau principal pour en faire sortir une autre, que vous placerez alors sur votre plateau personnel.

NOTE : ceci peut vous permettre de poser sur votre plateau personnel la tuile que vous aviez en main au début de votre tour, ou bien celle qui se trouvait au milieu du plateau principal.



Utilisez cette tuile pour poser la tuile **FORÊT** issue du plateau central où vous le souhaitez sur votre plateau personnel, sans tenir compte de la contrainte de symbole.



Utilisez cette tuile pour déplacer une des tuiles **FORÊT** de votre plateau personnel et la poser sur n'importe quelle autre case. Enlevez tous les pions présents dessus et remettez-les dans votre réserve, puis placez-en de nouveaux en fonction des adjacences créées au nouvel emplacement.

NOTE : déplacer une tuile n'annule pas un Objectif rempli précédemment, même si ce déplacement vient à défaire la forme ou l'agencement requis.

EXEMPLE : Natacha décide d'utiliser une tuile **AURORE** pour déplacer une tuile **FORÊT** sur son plateau.

Elle retire tous les pions qui se trouvent sur les bords de la tuile **FORÊT** (les 2 Pions **RIVIÈRE**).

Puis elle retire la tuile et la place sur son nouvel emplacement.

Enfin, elle place de nouveaux pions sur les bords de la tuile à son nouvel emplacement (2 pions **ANIMAL** et 1 pion **RIVIÈRE**).

