



BOÏANIK

Règles du jeu



Dans l'intimité feutrée de son laboratoire, l'éminente chercheuse Beatrix Bury vient d'élaborer une technologie qui permet de générer mécaniquement toutes sortes de végétaux. Plantes subtropicales, pommes de terre stellaires, mandarines d'Orion, le procédé ouvre une voie pour sauver le peuple Katbra, prisonnier d'une planète faite de métal rouillé et de vapeurs toxiques. C'est dans l'urgence d'un monde menacé d'extinction que la scientifique charge deux de ses meilleures équipes de Méca-botaniciens de mettre en œuvre ses plans... qui sont parfois bien retors. Chaque équipe prend sa mission à cœur et le laboratoire de Beatrix est alors le théâtre d'une lutte acharnée pour produire la machine la plus performante. Promu à la tête d'une des deux équipes, il vous appartient de relever le défi !

PARTICULARITÉ DU JEU

Dans Botanik, il est impossible de récupérer directement une tuile qui vous intéresse. Une tuile se récupère toujours en deux temps : il faut d'abord la poser de votre côté du Registre, puis faire en sorte qu'elle soit libérée par une autre tuile... tout le sel du jeu est là !

MATÉRIEL



Les tuiles sont réparties de la manière suivante :



Dans chaque couleur, on trouve 7 types de tuiles :

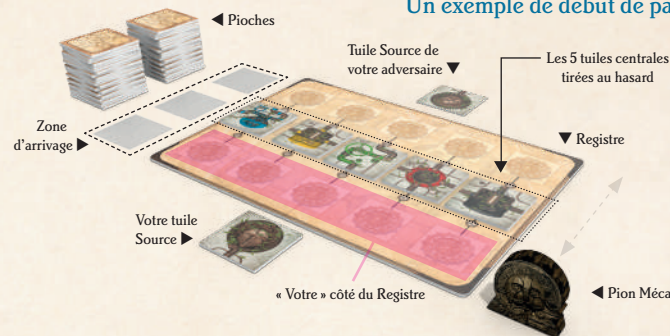


Certaines tuiles présentent 1 ou 3 Fleurs, qui peuvent rapporter des points en fin de partie.

MISE EN PLACE

- Placez le Registre ouvert entre les deux joueurs ;
- Posez le pion Méca à côté du Registre ;
- Chacun prend une tuile Source et la pose face visible devant soi ;
- Mélangez les tuiles restantes et formez plusieurs pioches face cachée ;
- Révélez 5 tuiles au hasard et posez-les sur les 5 cases centrales du Registre. Vous démarrez ainsi 5 piles distinctes de tuiles centrales ;
- Désignez le premier joueur comme bon vous semble. Il pose le pion Méca de son côté et la partie peut commencer.

Un exemple de début de partie



PHASES DE JEU

Une partie est composée d'une succession de phases, qui se jouent toutes de la même manière :

- Le joueur qui a le pion Méca pioche 3 tuiles au hasard et les pose face visible dans la zone d'arrivage.
- Tour à tour, en commençant par le joueur qui a le pion Méca, chaque joueur choisit 1 tuile et la place sur le Registre.
- Une fois les 3 tuiles placées, le pion Méca passe à l'adversaire.
- Une nouvelle phase débute.

Note : comme il y a 3 tuiles, le joueur qui a le pion Méca au début de la phase en place 2, et son adversaire 1. Toutefois, cela s'équilibre dès la phase suivante, car les rôles sont alors inversés.

JOUER UNE TUILE

À votre tour, vous devez prendre une des tuiles restantes de la zone d'arrivage et la placer sur le Registre.

Vous pouvez la placer **au choix** : DE VOTRE CÔTÉ **OU** SUR UNE PILE CENTRALE

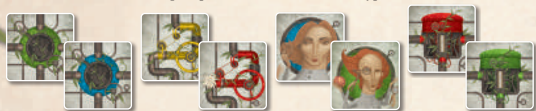
Après quoi c'est à votre adversaire de jouer.

DE VOTRE CÔTÉ

Il y a deux conditions à remplir pour pouvoir placer une tuile de votre côté du Registre :

- 1) L'espace doit être libre ;
- 2) La tuile que vous placez doit avoir un lien avec la tuile centrale de cette colonne, c'est-à-dire, être de la **même couleur** ou du **même type**. N.B. : le petit symbole () sert de rappel.

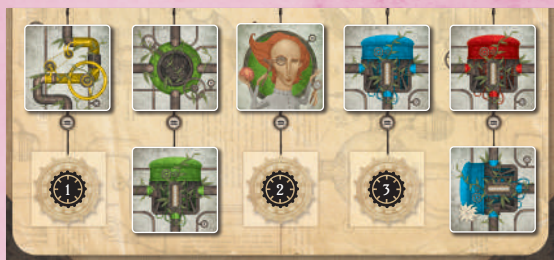
Quelques paires de tuiles de même type...



Attention : Plantes et Légumes sont de types différents.



A



B



Dans l'exemple ci-dessus, il ne reste que les tuiles A et B dans la zone d'arrivage.

- Vous pouvez placer la tuile A sur la case ①, car la tuile centrale est de même type. Vous pouvez aussi la placer sur la case ②, car la tuile centrale est de même couleur. La case ③ est interdite, car la tuile centrale n'est ni de même type ni de même couleur.
- Vous pouvez placer la tuile B en ② (même type). Vous ne pouvez pas la placer en ① ou en ③ (ni le même type ni la même couleur).

Remarques :

- Il est également permis de placer de votre côté une tuile parfaitement identique à la tuile centrale de la même colonne (même type + même couleur).
- Il peut arriver qu'aucune tuile ne soit jouable de votre côté (aucun lien possible ou aucune case libre). Vous ne pouvez alors la placer que sur une pile centrale.

4

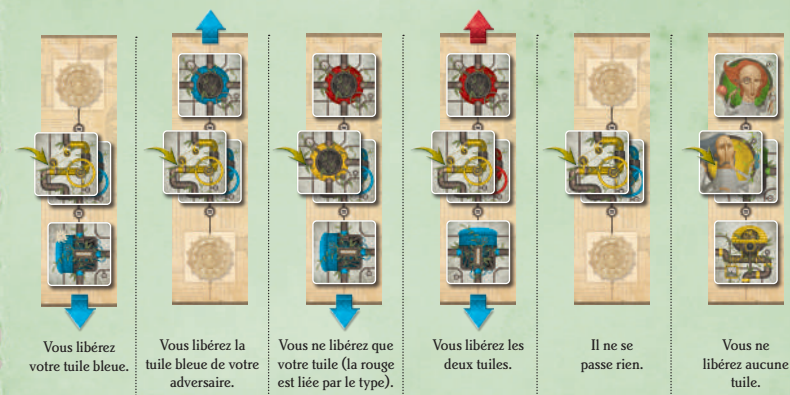
SUR UNE PILE CENTRALE

Placez la tuile choisie sur n'importe quelle pile centrale, il n'y a pas de restriction.

Vérifiez si les éventuelles tuiles présentes dans cette colonne (de votre côté et du côté de votre adversaire) ont encore un lien avec la nouvelle tuile placée. Toute tuile n'ayant plus de lien est immédiatement **libérée**.

Il est possible de libérer 0, 1 ou 2 tuiles en un même coup.

Voici quelques exemples. À chaque fois, vous placez une tuile jaune au centre.



Vous libérez votre tuile bleue.

Vous libérez la tuile bleue de votre adversaire.

Vous ne libérez que votre tuile (la rouge est liée par le type).

Vous libérez les deux tuiles.

Il ne se passe rien.

Vous ne libérez aucune tuile.

AGRANDIR VOTRE MACHINE

Lorsqu'une tuile est libérée de votre côté (durant votre tour ou celui de votre adversaire), vous devez **immédiatement** l'incorporer à votre machine en respectant les 3 règles suivantes :

- 1) Une tuile doit toujours être adjacente à au moins 1 autre tuile.
- 2) Un tuyau ne peut jamais terminer sa course contre un côté de tuile ne présentant pas lui aussi un tuyau.
- 3) Le réseau de votre machine ne doit jamais être complètement clos.

Remarques :

- La première tuile que vous libérez de votre côté est forcément adjacente à votre tuile Source.
- Vous ne pouvez pas refuser de placer une tuile qui ne vous arrangerait pas.
- Dans le cas très rare où il serait impossible de placer la tuile dans votre machine (même à un endroit improbable), retirez-la du jeu.

5

Quelques exemples de constructions **valides**.



Quelques exemples de constructions **interdites**.



Un contact uniquement par les coins ne suffit pas.

Ici, le réseau serait entièrement clos.



LES TUILES MÉCA-BOTANICIEN

Si vous posez un Méca-botanicien sur une pile centrale, la règle ne change pas.

En revanche, si un Méca-botanicien est **libéré** de votre côté, c'est très différent : vous **devez** alors **immédiatement** l'échanger contre une tuile du sommet d'une pile centrale de votre choix.



Ici, la tuile verte libère le Méca-botanicien rouge.

Vous décidez de l'échanger contre la tuile jaune, qui ira agrandir votre machine.

Parfois, l'échange libère une autre tuile (chez vous et/ou chez votre adversaire).

Il peut donc arriver que vous récupériez jusqu'à 2 tuiles pour agrandir votre machine (**dans l'ordre de votre choix**).

- ⊙ Cet effet est appliqué uniquement lorsque le Méca-botanicien est **libéré** et que vous le récupérez, jamais au moment où vous le posez sur le Registre.
- ⊙ Si votre adversaire récupère un Méca-botanicien durant votre tour, finissez de jouer avant qu'il ne procède à son échange.
- ⊙ Il est permis d'échanger un Méca-botanicien contre la tuile centrale qui vient de le libérer.
- ⊙ On ne peut jamais échanger un Méca-botanicien contre un autre.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a pris et placé la dernière tuile du dernier arrivage. Finissez le tour normalement, après quoi vous pouvez passer au décompte.

DÉCOMPTE

- Retirez du jeu **toutes** les tuiles non reliées au réseau de tuyaux menant à votre Source ;
- Gagnez 1 point de victoire (PV) pour chaque tuile faisant partie d'un groupe composé d'au moins 3 tuiles adjacentes de **même couleur** ;
- Chaque Fleur rapporte 1 PV.

Attention, les Fleurs des tuiles Plante et Légume sont comptabilisées **uniquement** si la tuile est reliée via un tuyau à une tuile de **même** couleur.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

A) Cette tuile jaune et ce groupe de trois tuiles rouges sont retirés du jeu, car ils ne sont pas reliés au réseau menant à la Source. **0 PV**

B) Ce groupe jaune et ce groupe vert rapportent respectivement 4 PV et 3 PV. **7 PV**

C) Les Fleurs de ces tuiles rapportent chacune 1 PV. **7 PV**

N.B. : les Fleurs de la Plante verte ne rapportent rien, car la tuile n'est pas reliée à une tuile verte via un tuyau.

TOTAL : 14 PV

- ⊙ Le joueur totalisant le plus de points l'emporte.
- ⊙ En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de tuiles dans sa machine qui gagne.
- ⊙ En cas de nouvelle égalité, refaites une partie !



SÉBASTIEN PAUCHON / GRÉGOIRE LARGEY / FRANK CRITTIN



M. Lar, élevé au grain et au fromage, a développé dès son plus jeune âge un goût particulier pour la chose bien finie et gourmande.

M. Tin, fervent défenseur d'une approche théorique nappée d'allégresse, fait la part belle aux produits naturels et de tradition tels que les légumes et les fleurs !

M. Chon, le fluet à la souplesse légendaire, est en charge de l'affinage et du grill. Son côté enjoué et avenant lui vaut bien des quolibets, qu'il sublime avec brio.



FRANCK DION

Réalisateur et illustrateur, Franck Dion collabore avec des maisons d'édition et des magazines, réalise des décors pour le théâtre et conçoit des animations pour des documentaires.

À partir de 2003, il réalise des courts métrages d'animation dont les très remarquables *Monsieur COK*, *Edmond était un âne* ou encore *Une tête disparaît*, qui reçoit le Cristal du meilleur court métrage au festival international du film d'animation d'Annecy en 2016.

UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>. Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Botanik est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2021 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Botanik et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur  SpaceCowboysFR, sur  [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) et sur  [SpaceCowboys1](https://twitter.com/SpaceCowboys1).