Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Karmaka

Vue d'ensemble

Bienvenue à Karmaka, le jeu de cartes compétitif se déroulant sur plusieurs vies.

Chaque joueur entame la partie en tant que Bousier avec des cartes en main et sa propre Pile. Lorsque vous êtes à court de cartes, votre vie s'achève et vous vous réincarnez pour une nouvelle vie qui se déroulera, espérons-le, un échelon plus haut sur l'Échelle Karmique. Pour ce faire, vous devrez cumuler suffisamment de points dans chaque vie, sous peine de devoir la revivre. Toutefois, ne vous attardez pas trop dans une vie, car un rival pourrait bien prendre les devants. Le premier joueur à atteindre la Transcendance gagne !

Marquez des points, préparez le terrain de votre prochaine vie et, si nécessaire, semez des embûches sur le chemin de vos rivaux. Souvenez-vous cependant que l'on récolte ce que l'on sème, et que vos actions auront des conséquences dans cette vie… et dans la suivante.

Transcendance

Points requis pour accéder au niveau supérieur

Bousier

L'Échelle Karmique

Cartes

Toutes les cartes valent entre 1 et 3 points dans une couleur donnée. La couleur d'une carte définit son identité : Les cartes rouges sont nihilistes et destructrices ; les cartes vertes sont bienfaitrices et impétueuses ; les cartes bleues sont astucieuses et sournoises. Certaines cartes sont dites "Mosaïques", elles s'adaptent, et apportent des points pour n'importe quelle couleur.

Chaque carte possède un pouvoir, énoncé dans sa partie inférieure.

Les cartes peuvent être jouées pour leurs points ou pour leur pouvoir mais jamais pour les deux.

Espace de Jeu

Au milieu de la table, il y a deux zones partagées par tous les joueurs :

- **La Source :** une pioche face cachée ; la principale source de cartes.
- **La Fosse :** une défausse face visible.

Chaque joueur a quatre zones personnelles :

- Une **Main** de cartes (non révélée) qu'il est seul à pouvoir consulter.
- Une **Pile** de cartes, distincte de la Source. Il n'est pas rare que la Pile d'un joueur soit vide.
- **Vie Future :** une pioche face cachée sur laquelle les joueurs peuvent jouer des cartes également. Les joueurs peuvent parcourir librement leur propre Vie Future (sans modifier l'ordre des cartes). Au début de chaque nouvelle vie, la Vie Future d'un joueur est vidée.
- Les **Oeuvres** : cartes que le joueur a jouées pour leurs points durant cette vie. Elles sont rangées face visible, de manière à ce que chaque nouvelle carte recouvre partiellement les plus anciennes. Elles ne peuvent pas être réordonnées. Quand une carte évoque une "Oeuvre Exposée", elle désigne la plus récente / celle du dessus.

Vie Future
Joueur B
Oeuvres
Joueur B
Pile
Joueur B
Échelle Karmique
La Fosse
Vie Future
Joueur A

Mise en place

1 - Peuplez l'Échelle Karmique : chaque joueur place son pion au niveau du Bousier.

2 - Anneaux Karmiques : gardez-les à portée de main, non loin du centre de l'espace de jeu.

3 - Créer la Source : mélangez toutes les cartes ensemble pour former la Source.

4 - Créer les Piles et les Mains d'ouverture : Distribuez faces cachées 4 cartes puisées à la Source à chaque joueur, elles constitueront leur Main de départ pour leur première vie. Puis, donnez, faces cachées, 2 cartes supplémentaires à chaque joueur, elles constitueront leur Pile initiale. (Les Vies Futures sont vides au démarrage.)

5 - Désigner le premier joueur : Le joueur le plus malchanceux débute le premier tour.

Déroulement d'un tour

Jouez vos tours dans le sens horaire. Le tour de chaque joueur consiste à piocher une carte puis à en jouer une (exceptée quand un joueur **se Réincarne**, comme décrit dans la section suivante).

1. Piochez une carte de votre Pile (Passez cette étape si votre Pile est vide).

2. Jouez une carte de votre Main de l'une des 3 manières suivantes (ou passez, voir plus bas) :

A. Pour ses points : Poser la carte face visible sur le dessus de votre série d'Oeuvres. Vos Oeuvres sont empilées dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées et restent toutes visibles.

B. Pour son pouvoir : Posez la carte face visible au centre de la table et appliquez son pouvoir. Ensuite, offrez la carte à votre rival (voir Coût Karmique, plus bas).

C. Pour votre futur : poser la carte face cachée sur votre Vie Future sans la révéler.

Ou **Passez** : Vous pouvez vous abstenir de jouer une carte si vous voulez mais seulement si votre pioche contient encore des cartes. En d'autres termes, si votre pioche est vide, vous devez jouer une carte.

Le Coût Karmique : Jouer une carte pour son pouvoir a un prix ; après résolution du pouvoir, vous devez offrir la carte à votre rival. S'il le désire, il place la carte face cachée sur sa Vie Future ; sinon, la carte est défaussée face visible dans la Fosse. Étant donné que l'on récolte ce que l'on sème, ces cartes pourront revenir vous hanter dans une Vie Future – Soyez prêts à cette éventualité ! (Pour 3-4 joueurs, consultez la section Multijoueur).

C'est alors le tour du joueur suivant.

Déroulement d'un tour (suite)

Comment jouer une carte

Conseil Stratégique : Vous allez poser certaines cartes comme Oeuvres ou les jouer pour leurs pouvoirs dans votre vie en cours, et parallèlement vous en mettrez de côté pour votre prochaine vie. Comment choisir ? Comme expliqué dans la section suivante, vous ne gagnerez de points qu'avec votre couleur d'Oeuvres la plus rentable. Ainsi, les débutants ont tendance à adopter cette stratégie : Regarder sa main de départ et y sélectionner une couleur pour marquer des points dans cette vie – celle qui rapportera assez de points pour progresser. Consacrer les cartes d'une 2e couleur à sa Vie Future (en vue de marquer des points dans votre prochaine vie) et jouer les cartes de la 3e couleur pour leurs pouvoirs. Quelques situations tactiques ne tarderont pas à modifier votre jugement mais cette approche peut vous aider.

Réincarnation

Le jeu se poursuit dans le sens horaire, chaque joueur piochant et jouant une carte à son tour. Mais viendra un temps où un joueur "mourra" pour se réincarner ; ceci se produit lorsqu'un joueur débutant son tour n'a de carte ni dans sa Pile, ni dans sa Main. Il n'a rien à piocher ni à jouer. Ainsi, **au lieu d'effectuer son tour normal**, il **Marque les points** de ses Oeuvres avant de **Renaître**, peut-être un cran plus haut sur l'Échelle Karmique.

Marquer des points

Les joueurs ne marquent que les points d'une seule couleur d'Oeuvres par vie. Pour établir votre score quand vous mourez, il suffit d'**additionner les points de votre couleur la plus rentable**. Les cartes Mosaïques sont "sauvages" et seront toujours ajoutées. De plus, si vous avez accumulé des Anneaux Karmiques lors de vos vies antérieures, vous pouvez en échanger autant que souhaité pour un point par anneau. Ainsi, si vous êtes parvenu à engranger assez de points pour progresser sur l'Échelle Karmique – 4 pour le Bousier, 5 pour le Serpent, 6 pour le Loup et 7 pour le Singe – avancez votre pion au cran suivant ; dans le cas contraire, si vous ne parvenez pas à progresser sur l'Échelle, recevez un Anneau Karmique en compensation.

Exemple

Anna n'a plus de cartes dans sa Main ni dans sa Pile. Au lieu de jouer un tour normal, elle meurt et marque les points des Oeuvres de sa vie en cours. Elle est actuellement un Loup sur l'Échelle Karmique et a besoin de 6 points pour évoluer en Singe. Sa couleur la plus rentable est le rouge avec 5 points ; aussi, elle dépense un de ses Anneaux Karmiques pour atteindre les 6 points. En n, elle déplace son pion sur le Singe.

Réincarnation (suite)

Conseil Stratégique : protégez vos Oeuvres ! En poser le strict nécessaire dans une vie est risqué. Les autres joueurs pourraient accéder à votre Oeuvre Exposée (celle du dessus) via des cartes comme Vengeance ou Vol, vous empêchant d'avancer sur l'Échelle karmique. Ainsi, poser une Oeuvre supplémentaire pour se couvrir s'avère souvent une bonne idée. Couvrir vos Oeuvres avec une couleur superflue de valeur 1 peut s'avérer un excellent coup à l'approche de la fin d'une vie !

Renaissance

Si vous venez juste d'accéder à la Transcendance, vous gagnez ! Sinon, vous renaissez :

1. Défaussez vos Oeuvres dans la Fosse.
2. Prenez toutes les cartes de votre Vie Future pour composer votre nouvelle Main.
3. Créez votre nouvelle Pile. Si vous avez moins de 6 cartes en Main, puisez-en à la Source et ajoutez-les à votre Pile (pas votre Main, et sans les consulter !) pour atteindre 6 cartes au total, **Pile et Main réunies**. Par exemple, si votre nouvelle Main contient 4 cartes, puisez 2 cartes à la Source pour composer votre nouvelle Pile. Si votre nouvelle Main contient plus de 6 cartes, laissez votre Pile vide.

Votre tour est maintenant terminé ! Le jeu reprend avec le joueur suivant.

"Tour dans les Limbes". Notez que la mort et la réincarnation consomment le tour complet d'un joueur – il ne pioche ni ne joue de carte (Vous n'êtes pas sans savoir que la transmigration des âmes prend du temps). Ce "Tour dans les Limbes" est un créneau durant lequel vos rivaux peuvent jouer impunément, peut-être en posant une grosse carte que vous ne pourrez affecter ou bien quelque chose de... moins agréable. Protégez vos Oeuvres !

Le joueur suivant peut être en train d'entamer une nouvelle vie, il peut être au milieu de sa vie ou sur le point de se réincarner. **En général, les joueurs se réincarneront à différents moments !** Par exemple, le joueur A peut achever sa seconde vie et se réincarner tandis que le joueur B est au milieu de sa quatrième vie ; un peu plus tard, le joueur A sera au milieu de sa troisième vie tandis que le joueur B achèvera sa quatrième.

Au final, une seule chose compte : qui atteindra la Transcendance le premier ?

Bonne chance !

Multijoueurs (Règles pour 3 joureurs ou plus)

Quand on joue une carte pour son pouvoir en mode multijoueur (dans le cas où vous avez plus d'un rival), **le rival affecté par le pouvoir** est aussi celui qui obtient la carte pour sa Vie Future. Par exemple, si vous jouez Vengeance pour détruire l'Oeuvre Exposée d'un rival, ce dernier peut placer la carte Vengeance dans sa Vie Future s'il le désire ; sinon, elle part dans la Fosse. Si vous jouez une carte qui n'affecte que vous, chaque rival, en commençant par le joueur à votre gauche et en poursuivant dans l'ordre du tour, aura l'opportunité de prendre la carte. Si aucun de vos rivaux ne réclame la carte, elle part dans la Fosse ; vous ne pourrez pas la prendre pour votre Vie Future.

À 4 joueurs, on ne peut pas jouer de cartes contre le joueur assis en face de soi mais seulement contre ses voisins.

Variantes

Jeu par équipe : 2 contre 2

Une façon sympathique de jouer à 4 à Karmaka est de constituer des équipes : 2 contre 2. Les alliés devront s'asseoir face à face, pour que l'ordre du tour alterne entre les deux équipes. Le premier joueur à atteindre la Transcendance fait gagner son équipe !

Par ailleurs, ce mode ajoute une quatrième façon de jouer les cartes à son tour : **vous pouvez poser une carte sur la Vie Future de votre partenaire !** Vous pouvez aussi jouer sur lui le pouvoir d'une carte, à condition qu'elle ne soit pas dirigée contre un rival. Ainsi, par exemple, vous pouvez jouer Longévité sur votre allié mais pas Vol.

"Grand Méchant Loup" : 2 contre 1

Il s'agit d'une variante asymétrique dans laquelle une équipe de 2 joueurs affronte un joueur seul. La particularité est que le joueur solo débute la partie au niveau Loup alors que ses rivaux commencent tous deux comme Bousier (comme d'habitude). Le Loup l'emporte en atteignant la Transcendance le premier et les rivaux l'emportent si l'un d'eux l'atteint en premier.

Les joueurs de l'équipe ne sont pas considérés comme des rivaux entre eux. Du coup, ils ne peuvent pas jouer de cartes telles que Vengeance ou Vol l'un contre l'autre.

Crédits

Conçu, développé et dirigé par **Eddy Boxerman** et **Dave Burke**. Illustrations de **Marco Bucci**, Échelle Karmique et Anneaux par **Lane Brown**. Graphisme de **Scott Nicely / JovialGraphics.com**
Traduction française de **Julien Duprié, Jérôme Eyffred, Cécil His-Mahier, Sébastien Trudel**

Un grand merci à nos amis et à nos familles !

Merci à Nels Anderson, Aaron Barsky, Adam Beckmann, Alyssa Bistonath, Eric Brochu, Ryan Clark, Steven Cretney, Brent Critchfield, Sarah Davignon, Ian Deane and family, Mark Dennis, Daniel Dranove, Nathan Enkel, Andrew Federspiel, Ben Harris, Aaron Isaksen, Hendrik Kueck, Marco's cottage-gaming group, Billy Matthews, Andrew Patten, Lee Perry, John Ryan, Lisa Sawyer, Jamey Stegmaier, Miguel Sternberg, Max Temkin, Jesse Turner, Mike Wohlwend, nos conseillers et nos testeurs.

© 2015 **Hemisphere Games.** All Rights Reserved.

FAQ sur les règles

Quand vous jouez une carte qui vous autorise à **jouer une autre carte** (Coup d'œil, Panique, etc.), votre rival décide s'il veut ou non la carte dans sa Vie Future avant que vous ne jouiez la carte suivante. Vous pouvez ensuite jouer cette nouvelle carte comme bon vous semble (Voir section Tour de Jeu). Vous pouvez "chaîner" plusieurs cartes de ce genre.

Si un joueur a besoin de puiser ou de regarder une carte de la Source et que **cette dernière est vide**, mélangez les cartes de la Fosse (exceptées les 3 cartes du dessus qui resteront dans la Fosse) pour former une nouvelle Source ; ensuite prenez les cartes nécessaires.

Les joueurs sont autorisés à **connaître à tout moment le nombre de cartes** dans la Source et dans les zones de jeu personnelles (Pile, Main, Vie Future).

Lorsque vous déplacez des cartes d'une pioche / pile vers une autre (via Fournaise, Longévité ou simplement quand vous distribuez des cartes de la Source dans la Pile d'un joueur), déplacez-les une par une. L'ordre des cartes sera donc inversé dans la nouvelle pile. Cependant, dans le cas d'une réincarnation, **les Oeuvres de l'ancienne vie vont dans la Fosse dans l'ordre où elles ont été posées**.

Vous **pouvez toujours jouer une carte** pour son pouvoir sans vous soucier de son fonctionnement. Par exemple, vous pouvez jouer la carte Transmigration ("Prenez n'importe quelle carte de votre Vie Future dans votre Main.") même si votre Vie Future est vide. Comme autre exemple, vous pouvez jouer Dernier Souffle sur un rival ("Le joueur de votre choix défausse une carte de sa Main") même si la Main de votre rival est vide. Dans de tels cas, le pouvoir n'a tout simplement pas d'effet. La carte est ensuite offerte à votre rival ou défaussée comme d'habitude.

FAQ sur les règles

Crise : c'est le rival qui choisit l'Oeuvre qu'il défausse.

Déni : **1)** Dans une configuration à 3 joueurs ou plus, si vous jouez une carte au bénéfice d'un rival spécifique (Vol, par exemple), c'est ce **joueur qui obtiendra la carte Déni** dans sa Vie Future, s'il le désire. **2)** La carte copiée par Déni est dans la Fosse lorsque son pouvoir est appliqué. Du coup, une carte telle que Sauvetage ou Recyclage peut se récupérer elle-même depuis la Fosse lorsqu'elle est jouée via Déni. **3)** Vous pouvez chaîner des cartes Déni. Dans les faits, vous pouvez jouer Déni pour jouer Déni (etc.) pour enfin jouer une autre carte. Toutes les cartes ainsi jouées vont dans la Fosse exceptée la première carte Déni.

Dernier Souffle : vous pouvez la jouer sur vous-même. Dans ce cas, vous choisissez la carte à défausser. Si vous le jouez sur un rival, c'est le rival qui choisit la carte qu'il défausse.

Incarnation : **1)** Vous pouvez jouer Incarnation pour son pouvoir même si vous n'avez pas d'Oeuvres (ou juste une autre Incarnation) sur la table. Cependant, cela n'aura aucun effet. **2)** Si une de vos Oeuvres est Mimétisme, vous pouvez jouer Incarnation pour copier la carte Mimétisme et ainsi effectivement copier l'Oeuvre Exposée d'un rival.

Mimétisme : **1)** Vous pouvez jouer Mimétisme pour son pouvoir et copier Incarnation d'un rival (si c'est son Oeuvre Exposée) pour ensuite copier n'importe laquelle de vos propres Actions. **2)** Dans une configuration à 3 joueurs ou plus, si vous utilisez Mimétisme pour copier l'Oeuvre Exposée d'un rival A (Rancune, par exemple) avec laquelle vous ciblez un rival B, c'est le rival B qui ajoute Mimétisme à sa Vie Future, s'il le désire (C'est le principe du Karma : la victime obtient la carte). **3)** Dans une configuration à 4 joueurs, vous pouvez copier avec Mimétisme l'Oeuvre Exposée du joueur assis en face de vous, mais vous ne pourrez pas lui appliquer son pouvoir. **4)** Si l'Oeuvre Exposée d'un rival est Mimétisme, vous pouvez jouer Mimétisme pour la copier mais rien ne se passera (désolé, pas de boucle).

Roulette : si vous défaussez 2 cartes, vous pouvez en piocher jusqu'à 3. Si vous n'en défaussez pas, vous pouvez en piocher 1. Vous pouvez bien entendu choisir de piocher le minimum de carte et vous pouvez consulter chaque carte piochée avant de décider de prendre ou non la suivante.

Bassesse : le rival mélange sa Main et vous la présente face cachée. Sélectionnez une carte et placez-la sur la Fosse, puis, sélectionnez une seconde carte et placez-la également sur la Fosse.

Duperie : le rival mélange sa Main et vous la présente face cachée. Sélectionnez 3 cartes. Consultez ces cartes, gardez-en une et rendez les 2 autres.

Transmigration : vous ne pouvez pas réordonner les cartes de votre Vie Future en prenant la carte. Un rival peut demander quelle carte vous avez sélectionnée (en termes de position dans la pile face cachée).