

# B O N S A I

1-4 joueurs, 10 ans et plus. 40 minutes.



*En japonais, le mot « bonsaï » signifie « planté dans un pot ». Le bonsaï est un art vivant. C'est un magnifique arbre miniature, un microcosme renfermant les mystères de l'univers.*

*Son unique particularité par rapport aux espèces présentes dans la nature : sa taille.*

Les joueurs incarnent des experts dans l'art du bonsaï qui cherchent à faire pousser le plus bel arbre. Celui qui y parvient aura l'honneur de présenter son bonsaï aux jardins impériaux.

## CONTENU

### 1 plateau



### 47 cartes Zen

5 types : Croissance, Outil, Apprenti, Maître et Parchemin



### 4 cartes Aide de jeu

Elles indiquent les règles de pose et les points.



### 4 tuiles de départ Seishi

*Le seishi est l'art de faire pousser un bonsaï et de lui donner forme, tout en respectant la plante.*



### 15 tuiles Objectif

Chaque couleur comprend trois objectifs de difficultés différentes : un Objectif facile qui rapporte le moins de points, un Objectif de difficulté intermédiaire et un Objectif difficile qui rapporte le plus de points.



### 156 tuiles Bonsaï



52 tuiles  
Bois



52 tuiles  
Feuilles



26 tuiles  
Fleur



26 tuiles  
Fruit

### 4 tuiles Pot

avec un bourgeon de départ (tuile Bois)



### 1 carnet de score



## MISE EN PLACE







Les règles suivantes s'appliquent aux parties de 2 à 4 joueurs. Les modifications s'appliquant au mode solo sont présentées à la page 7.

- a** Placez le **plateau** au centre de la table.
- b** Placez toutes les **tuiles Bonsaï** à portée de main des joueurs. Il s'agit de la **réserve commune**.
- c** Choisissez 3 couleurs au hasard (parmi le marron, le vert, l'orange et le bleu), puis placez les 3 **tuiles Objectif** des couleurs choisies à côté du plateau (par exemple : 3 tuiles marron, 3 tuiles vertes et 3 tuiles bleues, soit 9 tuiles en tout). Laissez les tuiles de la couleur non choisie dans la boîte. Pour les parties à **1 ou 2 joueurs**, n'utilisez que 2 tuiles Objectif par couleur et laissez celles de difficulté intermédiaire de côté. (Si les joueurs sont inexpérimentés, vous pouvez décider de ne pas du tout utiliser les **tuiles Objectif**.)
- d** Préparez la pioche de cartes Zen :
- 4 joueurs** : utilisez toutes les cartes.
  - 3 joueurs** : retirez les cartes réservées aux parties à 4 joueurs comportant ☹️
  - 2 joueurs** : retirez les cartes réservées aux parties à 3 et 4 joueurs comportant ☹️ / ☹️



Les cartes retirées ne sont pas utilisées pour cette partie. Mélangez la pioche et placez-la face cachée sur l'emplacement du plateau le plus à gauche, là où un temple est représenté. Piochez les 4 premières cartes et placez-les face visible sur les emplacements du plateau.

- e** Chaque joueur reçoit une tuile **Pot** de la couleur de son choix, la tuile de départ Seishi correspondante, ainsi qu'une carte **Aide de jeu** (non représentée ci-dessus) à placer devant lui. Laissez les tuiles Pot et Seishi ainsi que les cartes Aide de jeu restantes dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin.
- f** Le joueur le plus âgé est désigné premier joueur. Chaque joueur, en commençant par le premier et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, prend dans la réserve commune les tuiles Bonsaï indiquées dans le tableau suivant. Conservez ces tuiles dans votre **réserve personnelle**.

JOUEUR	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
TUILES DE DÉPART	 1 Bois	 1 Bois, 1 Feuilles	 1 Bois, 1 Feuilles, 1 Fleur	 1 Bois, 1 Feuilles, 1 Fleur, 1 Fruit

- g** Gardez le **carnet de score** à portée de main.

### Variante de jeu Tokonoma

*Dans une pièce de réception japonaise, le tokonoma est une zone dédiée à l'exposition d'objets d'art tels que des parchemins ou des bonsaïs.*

Vous pouvez essayer cette variante qui propose davantage de contrôle après avoir fait quelques parties. Dans celle-ci, toutes les cartes Parchemin sont placées dans la première moitié de la pioche, ce qui encourage les joueurs à se concentrer sur elles.

Après avoir constitué la pioche selon le nombre de joueurs, retirez toutes les cartes Parchemin. Séparez les cartes restantes en deux piles égales. Mélangez la première pile et placez-la sur le plateau. Prenez ensuite l'autre pile, puis mélangez-la avec les cartes Parchemin. Placez enfin ce tas de cartes au-dessus des cartes déjà sur le plateau. La partie se déroule selon les règles de base.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue par tour, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le premier joueur. Lors de votre tour, choisissez et effectuez l'une de ces deux actions : **Méditer** ou **Cultiver**, puis vérifiez si vous pouvez **revendiquer une tuile Objectif**. Après avoir effectué votre action et éventuellement revendiqué une tuile Objectif, votre tour se termine et celui du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre commence.

### Méditer

Prenez 1 carte et jusqu'à 2 tuiles.

Choisissez l'une des cartes face visible sur le plateau et prenez-la ainsi que les éventuelles tuiles Bonsaï indiquées sur son emplacement :



Prenez les tuiles Bonsaï dans la réserve commune et conservez-les dans votre réserve personnelle. (Le nombre de tuiles Bonsaï est considéré comme illimité. Dans le rare cas où vous auriez besoin de tuiles supplémentaires, utilisez tout substitut approprié.)

Ensuite, décalez vers la droite toutes les cartes face visible sur le plateau pour combler l'emplacement qui vient de se libérer. Utilisez enfin la première carte de la pioche pour remplir l'emplacement vide à sa droite. Placez la carte que vous avez prise comme indiqué ci-après :



Cartes Maître, Apprenti et Parchemin

Après avoir utilisé les effets de vos cartes **Apprenti** et **Maître**, placez-les en une pile face cachée à côté de votre tuile Seishi. Placez vos cartes **Parchemin** face cachée dans cette même pile personnelle. Elles vous serviront à marquer des points en fin de partie.

Pour en savoir plus sur les cartes, consultez le paragraphe *Les cartes*, page 12.



Cartes Outil

Cartes Croissance

Placez vos cartes **Croissance** sur la droite de votre tuile Seishi, en les superposant de telle sorte que seule la barre latérale soit visible (la barre indiquant les tuiles que vous pouvez poser via l'action Cultiver). Disposez vos cartes **Outil** de la même façon, mais sur la gauche de votre tuile Seishi.



**Limite de capacité :** votre tuile Seishi indique que vous ne pouvez conserver que **5 tuiles maximum** dans votre réserve. Si vous avez plus de 5 tuiles **à la fin de votre tour**, vous devez défausser celles de votre choix jusqu'à n'en avoir que 5. Vous pouvez augmenter cette limite en obtenant des cartes Outil.

# Cultiver

Posez des tuiles sur votre bonsaï.

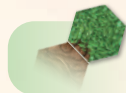
Vous pouvez poser des tuiles de votre réserve personnelle sur votre bonsaï. Pour connaître le nombre de tuiles qu'il vous est possible de poser, regardez les symboles figurant sur votre tuile Seishi et vos cartes Croissance. Chaque symbole vous permet de placer une tuile du type correspondant.

Lors d'une action Cultiver, vous devez respecter les **règles de pose** suivantes :



## Bois

Une tuile Bois doit être posée adjacente à une autre tuile Bois (**au moins un côté** doit toucher une tuile Bois).



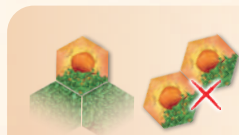
## Feuilles

Une tuile Feuilles doit être posée adjacente à une tuile Bois.



## Fleur

Une tuile Fleur doit être posée adjacente à une tuile Feuilles.



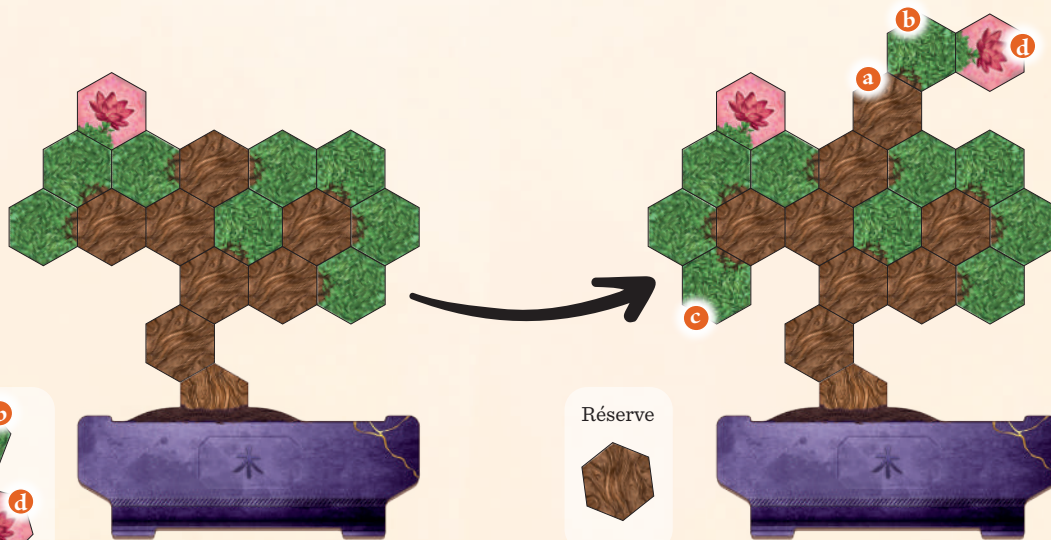
## Fruit

Une tuile Fruit doit être placée entre deux tuiles Feuilles qui sont l'une à côté de l'autre. Un côté de la tuile Fruit doit toucher la première tuile Feuilles, et un autre côté doit toucher la deuxième tuile Feuilles. **Vous ne pouvez pas poser de tuile Fruit à côté d'une autre tuile Fruit.**



En début de partie, vous ne disposez que de votre tuile Seishi pour poser vos tuiles Bonsaï. Elle vous permet de poser, dans n'importe quel ordre, une **tuile de votre choix** et/ou une **tuile Bois** et/ou une tuile Feuilles lors d'une action Cultiver. Au fil de la partie, vous pourrez obtenir des cartes Croissance qui vous permettront de poser plus de tuiles avec l'action Cultiver (voir le paragraphe *Les cartes*, page 12).

**Remarque :** dans le rare cas où ne pourriez plus ajouter une tuile Bois à votre bonsaï au début de votre tour, vous pouvez retirer le plus petit nombre de tuiles nécessaire pour rendre à nouveau cette action possible.



Réserve

Réserve



**Exemple :** Brice dispose d'une tuile Seishi et de trois cartes Croissance, ce qui lui permet de poser au total 1 tuile de son choix, 1 tuile Bois, 2 tuiles Feuilles, 1 tuile Fleur et 1 tuile Fruit. Lors de son action Cultiver, il décide de poser 1 tuile Bois (a), 2 tuiles Feuilles (b et c) et 1 tuile Fleur (d), puisqu'il n'a aucune tuile Fruit dans sa réserve. Il choisit de ne pas poser 1 tuile de son choix, pensant que ce n'est pas utile pour le moment.

## Revendiquer une tuile Objectif

Durant le tour où votre bonsaï **remplit ou surpasse** les conditions d'une tuile Objectif qui se trouve toujours au centre de la table (c'est-à-dire qui n'a pas encore été revendiquée par un joueur), vous devez immédiatement décider si vous souhaitez revendiquer cette tuile ou y renoncer définitivement pour viser une tuile Objectif plus difficile.

Si vous revendiquez une tuile Objectif, prenez-la et conservez-la à côté de votre bonsaï. Vous ne pouvez revendiquer **qu'une seule tuile Objectif par couleur**. Si vous renoncez à prendre une tuile Objectif alors que vous en remplissez les conditions, vous pourrez toujours tenter de remplir les conditions d'une tuile Objectif plus difficile lors des prochains tours, mais vous ne pourrez plus revendiquer la tuile à laquelle vous avez renoncé.



**Exemple :** au début de son tour, Marie dispose d'un bonsaï sur lequel sont posées 4 tuiles Feuilles. Elle en ajoute 2 à son bonsaï, qui en compte alors 6 au total. Elle peut désormais revendiquer la tuile Objectif d'une valeur de 6 points pour 5 tuiles Feuilles ou y renoncer pour tenter d'obtenir la tuile Objectif valant 12 points pour 9 tuiles Feuilles.

La tuile de difficulté intermédiaire qui vaut 9 points pour 7 tuiles Feuilles a déjà été revendiquée par Brice et n'est plus disponible.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque la dernière carte de la pioche est révélée, la partie passe dans sa phase finale. Tous les joueurs, y compris celui qui a révélé la dernière carte, dispose d'un dernier tour, puis la partie se termine et les points sont comptés (à l'aide du carnet de score).

Chaque tuile de votre bonsaï rapporte un certain nombre de points :



Les tuiles non utilisées de votre réserve ne rapportent aucun point.

Révélez les cartes face cachée de votre pile personnelle. Ajoutez à votre score les points de vos cartes Parchemin et des tuiles Objectif que vous avez revendiquées (voir *Les cartes* et *Les tuiles Objectif*, page 12).

Le joueur avec le plus grand score remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur avec le meilleur score et qui jouait après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre remporte la partie.



**Exemple :**



ce bonsaï rapporte les points suivants :

$$\text{Feuille} : 3 \times 13 = 39$$

$$\text{Lotus} : 3(\text{a}) + 3(\text{b}) + 3(\text{c}) + 5(\text{d}) + 5(\text{e}) = 19$$

$$\text{Objectif} : 7 \times 2 = 14$$

$$\text{Total} = 72 \text{ points}$$

Les points obtenus grâce aux cartes Parchemin et aux tuiles Objectif s'ajoutent aux points du bonsaï. Dans cet exemple, il vous faut ajouter 10 points pour la carte Parchemin  , 13 points pour la carte Parchemin  et 5 autres points pour la tuile Objectif marron. À la fin de la partie, ce joueur totalise donc 100 points.

## MODE SOLO

Les règles des parties à 2 joueurs s'appliquent avec les modifications suivantes.

Choisissez un niveau de difficulté en vous reportant au tableau ci-dessous :

NIVEAU	GAKUSEI	SENMON	SENSEI	YÚSHA
DIFFICULTÉ	FAIBLE	MOYENNE	ÉLEVÉE	EXTRÊME
POINTS	80	100	120	140

Lors de la **mise en place**, prenez 1 tuile Bois et 1 tuile Feuilles pour démarrer et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

Durant la **partie** :

- **Chaque fois que vous effectuez une action Méditer**, défaussez la carte juste à gauche de la carte que vous prenez. Si vous prenez la carte juste à droite de la pioche, révéléz et défaussez la première carte de la pioche. Décalez les cartes restantes vers la droite, puis révéléz de nouvelles cartes de la pioche pour combler les emplacements libres sur le plateau.
- **Chaque fois que vous effectuez une action Cultiver**, défaussez la carte la plus à droite sur le plateau (la plus éloignée de la pioche). Décalez ensuite les cartes restantes vers la droite et comblez l'emplacement libre depuis la pioche, comme vous le feriez après une action Méditer.

Lorsque vous révéléz la dernière carte de la pioche et l'ajoutez au plateau, jouez un dernier tour puis votre partie se termine. Vérifiez si vous avez gagné : vous devez avoir revendiqué trois tuiles Objectif (une par couleur) et marqué un nombre de points égal ou supérieur à celui du niveau de difficulté choisi.

## Scénarios solo

Les scénarios suivants (classés du plus facile au plus difficile) sont pensés pour vous mettre au défi en explorant des stratégies bien particulières du jeu. Choisissez-en un, puis suivez les règles du mode solo en appliquant les modifications indiquées.

### Automne doux

1



#### Mise en place

N'utilisez que les tuiles Objectif indiquées ci-dessus.

#### Modification des règles

Aucun changement.

#### Objectif

Marquez au moins 130 points. Revendiquez 2 tuiles Objectif difficiles et 1 facile. (Gardez à l'esprit que vous ne pouvez revendiquer qu'une tuile Objectif par couleur).



### Hiver long

2



#### Mise en place

N'utilisez que les tuiles Objectif indiquées ci-dessus.

#### Modification des règles

Aucun changement.

#### Objectif

Marquez au moins 120 points. Collectez au moins 4 cartes Parchemin. Revendiquez les 3 tuiles Objectif.

Astuce : pour connaître le nombre de cartes Parchemin restantes dans la pioche, vous pouvez former une pile face visible près du plateau avec celles que vous défaussez. (Il y en a 7 en tout.)



## Printemps florissant

3



### Mise en place

N'utilisez que les tuiles Objectif indiquées ci-dessus.

### Modification des règles

Chaque fois que vous effectuez une action Cultiver, vous devez poser une tuile Fleur sur votre bonsaï. Vous devez avoir une tuile Fleur dans votre réserve avant d'effectuer cette action. Sans cette tuile, l'action est impossible. Cette règle **ne s'applique pas** à la carte Apprenti.

### Objectif

Marquez au moins 130 points. Revendez les 3 tuiles Objectif.



## Été ardent

4



### Mise en place

N'utilisez que les tuiles Objectif indiquées ci-dessus.

### Modification des règles

À la fin de la partie, retirez toutes les tuiles Fruit qui ne touchent aucune tuile Fleur, et toutes les tuiles Fleur qui ne touchent aucune tuile Fruit.

### Objectif

Marquez au moins 130 points. Revendez les 3 tuiles Objectif.



## Le défi de l'empereur

5



### Mise en place

Utilisez toutes les tuiles Objectif de difficulté intermédiaire. Prenez une deuxième tuile Pot et placez-la devant vous (laissez suffisamment de place entre les tuiles pour les bonsaïs). Placez une carte Aide de jeu sous l'une des deux tuiles Pot : il s'agira de votre **bonsaï principal**.

### Modification des règles

Lorsque vous effectuez une action Cultiver, vous ne pouvez poser des tuiles que sur votre bonsaï principal. Si vous revendez des tuiles Objectif, elles sont associées au bonsaï principal (placez-les à côté pour vous en souvenir). À la fin de chaque action Cultiver, déplacez la carte Aide de jeu sous l'autre bonsaï, qui devient alors votre nouveau bonsaï principal. Répétez cette étape après chaque action Cultiver. Si vous prenez une carte Apprenti, posez les tuiles sur le bonsaï principal, mais ne déplacez pas la carte Aide de jeu. Pour revendre une tuile Objectif, ne prenez en compte que les tuiles du bonsaï principal.

À la fin de la partie, comptabilisez vos points en prenant en compte les tuiles des deux bonsaïs, sans oublier les cartes Parchemin.

### Objectif

Marquez au moins 140 points. Revendez les 5 tuiles Objectif : 3 avec un bonsaï et 2 avec l'autre bonsaï. Vous pouvez revendre les tuiles Objectif dans n'importe quel ordre.





## Origines du bonsaï

Le mot « bonsaï » est dérivé de deux kanjis : 盆 (« bon », signifiant « pot ») et 栽 (« sai », signifiant « planter »). Le bonsaï est un art vivant en constante évolution. Malgré sa taille réduite, cette plante exprime toute la force et l'équilibre d'un grand arbre présent en pleine nature.

L'art du bonsaï est né en Chine il y a plus de 2 000 ans. C'est au début du VI<sup>e</sup> siècle qu'il fut adopté et développé au Japon, avec l'introduction de la philosophie Zen pour les pratiques de culture et d'entretien. Vers le XVIII<sup>e</sup> siècle, l'ensemble des classes sociales du Japon s'y adonnaient. Avec la mondialisation et l'avènement d'Internet, il s'agit aujourd'hui d'une forme d'art appréciée et pratiquée partout dans le monde.

Un bonsaï est une œuvre qui n'est jamais terminée : l'arbre ne cesse de pousser et de changer au gré des saisons comme il le ferait dans la nature, avec l'aide des soins et de l'attention d'un spécialiste pour orienter son développement naturel. Il n'est pas rare de voir ce type d'arbre traverser les siècles, il se transmet traditionnellement de génération en génération. Le bonsaï évoque fondamentalement une profonde sensation de force et de maturité, mais aussi et surtout un sentiment de paix et de sérénité, aussi bien aux passionnés et spécialistes qu'aux novices.

## Entretien du bonsaï

Le bonsaï est un arbre à part entière. Contrairement à certaines idées reçues, il n'est pas sélectionné ni modifié génétiquement pour adopter un format miniature. Sa taille n'est pas non plus due à un manque d'eau ou de nutriments.

Cette plante est accompagnée avec minutie tout au long de son cycle vital. Un équilibre parfait entre sa cime et ses racines est maintenu via l'élagage, la fertilisation et d'autres techniques courantes utilisées pour prévenir ou traiter les maladies végétales. Le bonsaï conserve ses proportions réduites ou, pour être plus exact, ralentit sa croissance afin de maintenir un bon rapport entre feuillage et racines. Ceci est possible parce qu'il est planté dans un pot, sans être directement confronté à d'autres plantes.

Bien qu'elles puissent sembler invasives pour la plante, ces pratiques sont tout aussi normales que le fait de tailler un verger ou d'emmener son chien chez le toiletteur : le bien-être de l'arbre se traduit par son état de santé général. Par ailleurs, les techniques telles que l'élagage des feuilles, la taille des racines, le rempotage et la ligature servent à entretenir la forme de l'arbre, augmenter l'exposition de son feuillage au soleil et réorganiser son enracinement dans un espace plus adapté. Cela permet d'apporter de nouveaux nutriments à l'arbre et d'améliorer sa santé à long terme.

Un bonsaï soigneusement entretenu lors de sa croissance peut voir sa durée de vie augmenter de centaines d'années. Les spécialistes du bonsaï ont pour règle d'or la suivante : « *Ne faites rien qui ne soit absolument nécessaire pour l'arbre, concentrez-vous sur sa santé ; vous n'en êtes pas le propriétaire, vous lui dispensez vos soins* ».

## Principaux styles de bonsaïs

Le spécialiste du bonsaï doit avoir un objectif auquel se référer, tout en accompagnant la plante dans son développement. Cet objectif est un projet qui doit se concentrer sur une représentation de la nature. Le spécialiste doit prendre soin de respecter notamment l'orientation du tronc, la direction des branches, la forme du houppier et tout autre élément distinctif de l'espèce arboricole dans la nature. Le spécialiste doit avant tout observer la nature elle-même pour en apprendre plus sur l'arbre. La liste ci-dessous présente quelques-uns des styles de bonsaïs les plus connus. Un bonsaï peut comporter des éléments provenant de différents styles, mais il convient de se référer à ses caractéristiques dominantes.



Le **style Chokkan** ou **Droit formel** est souvent visible dans la nature, particulièrement lorsque l'arbre est exposé à beaucoup de lumière et sans être gêné par d'autres arbres. La forme conique du tronc droit doit être clairement visible. Celui-ci doit donc être plus épais à la base et s'amincir à mesure que l'on approche de la cime. La première branche doit être visible à environ un quart de la hauteur totale du tronc, et sa pointe ne doit comporter qu'une branche.



Le **style Moyoji** ou **Droit informel** est très répandu dans la nature et l'art du bonsaï. Le tronc pousse verticalement en suivant une forme de « S », avec des branches à chaque courbe. La forme conique du tronc doit être clairement visible. Sa base doit donc être plus épaisse que sa cime.



Le style **Bunjin-gi** ou **Lettré** se trouve généralement dans la nature et est difficile à reproduire sous forme de bonsaï. Ce style est l'un des plus compliqués. Le tronc habituellement tordu pousse verticalement. L'arbre ne comporte aucune branche ou très peu, le soleil n'atteignant généralement que son sommet. Ce type d'arbre est souvent placé dans un petit pot rond.



Le **style Kengai** ou **Cascade** s'inspire des arbres qui poussent dans la nature sur des parois rocheuses, dont le tronc penche vers le bas sous l'effet de facteurs tels que des chutes de pierres ou de neige. La forme inclinée de ce bonsaï est difficile à maintenir car le tronc de l'arbre a une tendance naturelle à pousser vers le haut. Ce type d'arbre est souvent planté dans un pot haut pour permettre au sommet de tomber sous la base. Les branches poussent horizontalement dans chaque direction afin d'assurer l'équilibre du bonsaï.



Le **style Han-Kengai** ou **Semi-cascade** tient sa forme des espèces d'arbres poussant sur les falaises, et sur les bords des rivières et lacs. Contrairement au style Kengai, le tronc ne descend jamais au-dessous du pot. Le houppier pousse généralement au-dessus du bord du pot, alors que les branches s'étendent sous le rebord.



Le **style Hokidachi** ou **Balai** désigne les bonsaïs à feuilles caduques dont la ramure est dense et fine. Le tronc est droit et ne s'arrête pas à la cime. Les branches rayonnent dans toutes les directions à environ un tiers de la hauteur de l'arbre. Les branches et les feuilles forment un houppier hémisphérique qui offre une vision magnifique en hiver, lorsque les feuilles tombent.



Le style **Shakan** ou **Penché** ressemble au style Chokkan, à ceci près que le tronc pousse en formant un angle par rapport au sol. La première branche pousse généralement à un tiers de la hauteur totale de l'arbre, dans la direction opposée au tronc afin d'équilibrer l'ensemble.



Le style **Kabudachi** ou **Troncs multiples** se caractérise par plusieurs arbres de la même espèce (généralement un nombre impair), placés dans un seul pot. Ce style est courant dans la nature, mais pas sous forme de bonsaï. Il tente de recréer un tronc tombé qui génère plusieurs branches devenant à leur tour les troncs de nouveaux arbres. D'où l'importance de faire pousser chaque tronc à partir d'une même base. Il est aussi important d'entretenir une forme triangulaire au niveau de l'ensemble et de chaque arbre.

Conception du jeu : Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera  
 Illustrations : Davood Moghaddami  
 Développement : Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi  
 Direction artistique : Matteo Brustenghi  
 Conception graphique : Lisa Bernacchia, Matteo Brustenghi, Daniele Solfrini  
 Traduction française : Goulven Hecht Delbarre



Nous avons limité l'impact environnemental de ce jeu. En collaboration avec Trees for the Future, nous plantons de nouveaux arbres pour reconstituer des terres agricoles en Afrique subsaharienne. En achetant Bonsaï, vous contribuez au renouvellement de nos efforts.



Copyright © MMXXII daVinci Editrice S.r.l.  
 Via S. Penna, 24 - 06132 Pérouse - Italie  
 Tous droits réservés. [www.dvgames.com](http://www.dvgames.com)



Adaptation et distribution  
 françaises :



ZAL Les Garennes  
 F 62930 - Wimereux - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



DV Games souhaite remercier Matteo Dal Lago et l'UBI (association italienne de spécialistes du bonsaï) pour leur examen et contrôle qualité du jeu, nous aidant ainsi à proposer une expérience améliorée et complète.



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
 Données et adresse à conserver. 05-2023



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

## LES CARTES



### Cartes Croissance

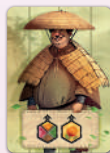
Les cartes Croissance **restent devant vous jusqu'à la fin de la partie**. Lorsque vous effectuez une action Cultiver, vous pouvez poser toutes les tuiles représentées sur vos cartes Croissance en plus de celles que votre tuile Seishi vous permet de poser. Si vous avez plusieurs exemplaires d'une même carte, leurs effets s'additionnent. Vous pouvez poser les tuiles dans l'ordre de votre choix. Chaque pose est facultative.



### Cartes Outil

Les cartes Outil **restent devant vous jusqu'à la fin de la partie**. Chaque exemplaire de ces cartes en votre possession vous permet, à la fin de votre tour, de conserver 2 tuiles supplémentaires dans votre réserve personnelle.

**Exemple :** si vous avez 2 cartes Outil, vous pouvez conserver jusqu'à 4 tuiles supplémentaires dans votre réserve personnelle, en plus des 5 que votre tuile Seishi vous permet de conserver, soit 9 au total.



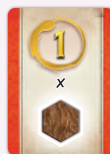
### Cartes Apprenti

Les cartes Apprenti ne s'activent **qu'une seule fois** lorsque vous les prenez, puis se conservent **face cachée dans un tas** à côté de votre tuile Seishi. Prenez dans votre **réserve personnelle** et posez sur votre bonsaï une tuile de votre choix et/ou une tuile du type indiqué (vous pouvez poser les tuiles que vous venez d'obtenir avec cette carte).



### Cartes Maître

Les cartes Maître ne s'activent **qu'une seule fois** lorsque vous les prenez, puis se conservent **face cachée dans un tas** à côté de votre tuile Seishi. Prenez les tuiles indiquées sur la carte dans la réserve commune. Prenez ces tuiles **en plus** de celles que vous prendriez normalement selon la position de la carte sur le plateau. N'oubliez pas de respecter votre limite de capacité à la fin de votre tour.



### Cartes Parchemin

Les cartes Parchemin se conservent **face cachée dans un tas à côté** de votre tuile Seishi. À la fin de la partie, chaque carte Parchemin rapporte des points en fonction des images représentées, comme indiqué ci-dessous :

- ① x 1 point pour chaque tuile Bois sur votre bonsaï (bourgeon de départ compris)
- ① x 1 point pour chaque tuile Feuilles sur votre bonsaï
- ② x 2 points pour chaque tuile Fleur sur votre bonsaï
- ② x 2 points pour chaque tuile Fruit sur votre bonsaï
- ② x 2 points pour chaque carte Croissance en votre possession
- ② x 2 points pour chaque carte Apprenti en votre possession
- ② x 2 points pour chaque carte Maître en votre possession

## LES TUILES OBJECTIF

### Objectif Bunjin-gi



Votre bonsaï compte **8/10/12** tuiles Bois, bourgeon de départ compris.

### Objectif Chokkan



Votre bonsaï compte **3/4/5** tuiles Fruit.

### Objectif Moyogi



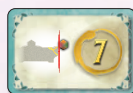
Votre bonsaï compte **5/7/9** tuiles Feuilles qui se touchent.

### Objectif Shakan



Votre bonsaï compte **3/4/5** tuiles Fleur qui dépassent le bord du pot **d'un même côté** (à droite ou à gauche, peu importe).

### Objectif Kengai



Une tuile de votre bonsaï **dépasse le bord** du pot, du côté le plus éloigné de la fêlure réparée à l'or.



Des tuiles de votre bonsaï **dépasse le bord de chaque côté** du pot.



Une tuile de votre bonsaï **dépasse le bord** du pot **d'un côté**, et une autre tuile est posée **sous l'autre côté du pot** (les côtés représentés sur l'illustration n'ont pas d'importance).

**a** et **b** dépassent le bord du pot d'un côté ;

**c** dépasse le bord du pot de l'autre côté ;

**d** et **e** sont sous le pot ;

**f** correspond à la fêlure réparée à l'or.

