Dans ce cas :
- défaussez les 5 cartes de la Rivière (qui sont placées sous la pioche après avoir été mélangées),
- révélez une nouvelle Rivière de 5 cartes.

Contemplation (permanent) : augmente de 1 le nombre de cartes Ginkgo piochées par la Gardienne lors de l'action *Rassembler l'essence du Ginkgo*. En début de partie, chaque Gardienne commence avec **2 Contemplation.**

Point d'Harmonie (fin de partie) : à la fin de la partie, chaque symbole présent dans l'Arbre rapporte 1 point d'Harmonie à sa Gardienne, même si la carte Ginkgo n'est pas harmonisée.

C'est ensuite le tour de la Gardienne placée à sa gauche de jouer.

LES RITUELS

Rituels des Éléments

En début de partie, lors de la mise en place, vous avez sélectionné aléatoirement l'une des 5 cartes Rituels des Éléments.
À la fin de la partie, chaque symbole présent de cet Élément dans votre Arbre rapporte 1 point d'Harmonie supplémentaire.

Rituels des Saisons

En début de partie, lors de la mise en place, vous avez sélectionné aléatoirement l'une des 6 cartes Rituels des Saisons.
À la fin de la partie, chaque duo de Saisons de la carte rapporte 1 point d'Harmonie supplémentaire, y compris les cartes Vortex et la carte Ciel, cette dernière prenant la couleur de la Saison de votre choix.

*Exemple : Une Gardienne qui possède dans son Arbre 5 cartes Ginkgo Hiver et 3 Printemps (+ la carte Ciel) marque **4 points d'Harmonie** en fin de partie avec cette carte Rituel des Saisons.*

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsque tous les Arbres sont complets.
Chaque Gardienne du Ginkgo compte ses points d'Harmonie comme suit :

- **2 points** par carte Ginkgo harmonisée. La carte Ciel et les cartes Vortex sont toujours considérées comme harmonisées et rapportent donc aussi 2 points.
- **1 point** par symbole Harmonie .
- **2 points** pour un Arbre intégralement harmonisé (y compris avec des cartes Vortex). Retournez votre carte Aide de jeu pour symboliser ces points.
- **1 point** par symbole Élément correspondant au Rituel des Éléments.
- **1 point** par duo de cartes Ginkgo (y compris Vortex et Ciel) correspondant au Rituel des Saisons.

En cas d'égalité, celle qui a harmonisé tout son Arbre l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est celle qui possède le moins de qui l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée. La Gardienne qui remporte la victoire devient la Grande Protectrice du Ginkgo.

VARIANTE EXPERTE : LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

Cette variante est réservée aux Gardiennes qui aiment l'affrontement.
Les règles s'appliquent normalement avec la modification suivante :
- Le pouvoir **Écho** peut dorénavant également se faire avec l'Arbre d'une autre Gardienne dans les mêmes règles (carte non harmonisée ou carte harmonisée mais de la même valeur ou carte Vortex). Les éventuelles Énergies d'Alignement ainsi générées ne s'activent pas. Une carte Ciel ne peut jamais être échangée de cette manière.

RÈGLES SOLO : GARDIENNE SOLITAIRE

Les règles ne changent pas mais vous affronterez un adversaire virtuel : **la Discorde**. Vous jouez en premier. Votre tour alterne avec celui de la Discorde qui reconstitue son propre Arbre. On lui attribue donc une carte Ciel et vous placez la carte Discorde à côté. Au tour de la Discorde, prenez la carte de la Rivière correspondant **au plus petit numéro libre** de son Arbre et placez-la de façon à ce qu'elle soit harmonisée. Si plusieurs cartes Ginkgo répondent à ce critère, voici l'ordre de préférence (rappelé sur la carte Discorde) : **Discorde** ▸ Écho > Transfert > Contemplation

Si l'égalité persiste, piocher la première carte de la pioche Rituels des Éléments jusqu'à ce qu'un Élément présent sur l'une des cartes Ginkgo concernées par l'égalité apparaisse. La Discorde choisit alors la carte comportant cet Élément. Ensuite le paquet Rituels des Éléments est remélangé. Ne tenez pas compte de la carte Rituels des Éléments tirée en début de partie pour toute cette opération.

Précisions :
- La Discorde ne peut jamais prendre une carte Vortex.
- Les Énergies du Ginkgo Écho, Transfert, Alignement et Contemplation ne sont jamais libérées par la Discorde.

Si aucune carte de la Rivière ne correspond à un emplacement libre de l'Arbre de la Discorde, activez la carte Ciel de la Discorde et renouvelez la Rivière.
Si ce dernier cas se répète, prenez toujours la carte au plus petit numéro disponible et placez-la sur la case libre au numéro le plus bas. En cas d'égalité, utilisez l'ordre de préférence détaillé ci-dessus. Le score de la Discorde se calcule comme dans les règles habituelles. Si la Gardienne solitaire obtient moins de points d'Harmonie que la Discorde, alors cette dernière l'emporte : le Ginkgo est détruit et le monde connaîtra bientôt le même sort. Dans le cas contraire, la Gardienne solitaire remporte la victoire, repousse la Discorde et devient la Grande Protectrice du Ginkgo.

Niveaux de difficulté

Normal	Règles de base + Guerres Élémentaires
Difficile	Règles de base sans Rituels des Saisons + Guerres Élémentaires
Épique	Règles de base sans les Rituels + Guerres Élémentaires

GINKGO

Le Ginkgo biloba est un arbre apparu il y a plus de 270 millions d'années. Il peut vivre plus de 3 000 ans et se caractérise par ses feuilles jaune doré à l'automne qui lui ont valu le surnom d'« arbre aux mille écus ». Il fut aussi la première espèce à repousser après le bombardement d'Hiroshima le 6 août 1945. Il symbolise donc la paix et la santé.
Dans Ginkgo, *l'Arbre est habité par des Chowaï, des créatures élémentaires qui expriment ses différentes vertus :*
- le Corbeau, associé au Métal, représente la Sagesse ;
- la Tortue, Chowaï de l'Eau, incarne la Longévité ;
- le Tigre, rattaché au Bois, figure la Sérénité ;
- la Salamandre, créature du Feu, évoque la Vitalité ;
- la Souris, liée à la Terre, personnifie la Fertilité.

10 ans + | 1 à 4 Gardiennes du Ginkgo | 20 min

GINKGO

Auteur : Fabien Clavel
Développement : Florent Cautela
Illustratrice : Alice Ribeiro
Graphiste : Sébastien Lhotel
Correctrice : Adeline Aucouturier

MATÉRIEL

- 4 cartes Ciel
- 4 cartes Aide de jeu
- 1 carte Rappel (Lignes / Colonnes)
- 1 carte Discorde (mode solo)
- 68 cartes Ginkgo réparties en 4 saisons (dont 8 Vortex - 2 par saison)
- 5 cartes Rituel des Éléments
- 6 cartes Rituel des Saisons

CONTEXTE

Vous êtes les Gardiennes du Ginkgo, l'arbre sacré garant de l'unité du monde. Mais la Discorde s'est répandue à travers les dimensions, affaiblissant l'arbre en dispersant son essence et en bouleversant les saisons.
Rassemblez les dernières énergies du Ginkgo pour reconstituer l'arbre dans ses différentes dimensions et retrouver ainsi l'harmonie perdue.

BUT DU JEU : RECONSTITUER L'ARBRE

Construire pour chaque Gardienne un tableau de **16 cartes** (4×4) appelé Arbre pour obtenir le plus de **points d'Harmonie**.

VOCABULAIRE

- **Arbre :** tableau de 4×4 cartes Ginkgo que chaque Gardienne doit réaliser.
- **Carte harmonisée :** carte Ginkgo placée à l'emplacement correspondant à son numéro et qui ne peut plus être déplacée (sauf en étant remplacée par une carte de même valeur ou un Vortex). Les cartes Ciel et Vortex sont toujours considérées comme harmonisées.
- **Ciel :** carte de départ numérotée 1 qui peut appartenir à n'importe quelle Saison. Elle ne peut jamais être déplacée.
- **Énergie :** pouvoir de certaines cartes Ginkgo : ⊞ / / / / 1
- **Gardienne :** désigne les joueuses et les joueurs.
- **Carte Ginkgo :** désigne les cartes principales du jeu avec lesquelles les Gardiennes reconstituent un Arbre.
- **Harmonie :** désigne les points marqués par les Gardiennes.
- **Rituels :** cartes présentant des objectifs qui rapportent des points d'Harmonie supplémentaires.
- **Rivière :** série de cinq cartes Ginkgo face découverte parmi lesquelles les Gardiennes font leur choix.
- **Saison :** désigne la couleur des cartes Ginkgo ; elles sont au nombre de quatre.
- **Vortex :** cartes Ginkgo faisant office de Joker. Elles peuvent être placées à n'importe quel emplacement de l'Arbre et portent un « ? » à la place d'un numéro.

MISE EN PLACE

1. La carte Rappel est visible de tous.
2. Chaque Gardienne :
   - reçoit 1 carte Ciel (1) qu'elle place devant elle du côté visible.
   - prend également une carte Aide de jeu.
3. Mélangez les 68 cartes Ginkgo pour former une pioche.
4. Piochez une carte Rituels des Éléments et une carte Rituels des Saisons, puis retournez-les face visible au milieu de la table.

Pour une première partie, vous pouvez ne pas utiliser les cartes Rituels.

5. Déterminez la première personne à jouer (la dernière à avoir arrosé une plante ou aléatoirement), puis jouez ensuite dans le sens horaire.
6. Révélez les 5 premières cartes de la pioche face visible en ligne, c'est la **Rivière**.

RÈGLES DU JEU

Tour de jeu

À son tour, votre Gardienne doit dans cet ordre :

1. **Rassembler l'essence du Ginkgo : prendre une carte pour la placer dans son Arbre, au choix :**
   - 1 carte de la Rivière,
     Dans ce cas, la Rivière est immédiatement complétée.

   OU

   - 1 carte parmi plusieurs cartes de la pioche (voir **Contemplation** ⊞).
     Dans ce cas :
     - piochez autant de cartes Ginkgo que de symboles Contemplation présents dans votre Arbre,
     - choisissez-en 1 seule,
     - replacez les autres cartes sans en changer l'ordre au-dessus de la pioche.
2. **Reconstituer l'Arbre : placer dans son Arbre la carte choisie,** en priorité dans le premier emplacement libre en haut, puis à gauche du quadrillage.

Une carte dont le numéro correspond à sa position dans le quadrillage est dite **harmonisée** (une carte Ciel ou Vortex est toujours considérée comme harmonisée).
Exemple : une carte Ginkgo 5 en position 5 est harmonisée.

3. **Libérer l'Énergie du Ginkgo : déclencher le pouvoir de certaines cartes.**

Il existe six types d'énergie :

Écho (immédiat - facultatif) : ce pouvoir permet d'échanger 2 cartes de son Arbre entre elles OU 1 carte de son Arbre avec 1 carte de la Rivière.

Précisions :
- *La carte Ginkgo qui déclenche cette énergie peut faire partie des deux cartes échangées.*
- *On peut tout à fait échanger des cartes qui ne possèdent pas l'énergie Écho.*
- *Une carte harmonisée dans son Arbre ne peut être échangée qu'avec une carte de même numéro ou une carte Vortex.*
- *Ce pouvoir est facultatif et il doit être joué avant la fin de son tour.*
- *Les cartes Vortex peuvent être échangées.*
- *Une carte échangée qui comporte le picto Écho ou Transfert ne déclenche pas à nouveau ce pouvoir.*

Transfert (immédiat - facultatif) : ce pouvoir permet de déplacer une carte non harmonisée présente dans son tableau dans n'importe quelle case vide de son Arbre.

Précisions :
- *La carte Ginkgo qui déclenche cette énergie peut bénéficier de cet effet et être déplacée sur la case correspondante à sa valeur.*
- *Une carte harmonisée ne peut jamais être déplacée de cette manière.*
- *Les cartes Vortex peuvent être déplacées de et sur n'importe quel emplacement libre de l'Arbre.*

Alignement (immédiat - facultatif) : si vous complétez une ligne ou une colonne avec 4 cartes de même Saison, vous pouvez déclencher au choix : 1 Écho OU 1 Transfert.

Précisions :
- *Il est possible de déclencher plusieurs effets d'Alignement (colonne et ligne simultanément), tant que l'alignement n'est pas brisé au moment de leur résolution (Voir Effet Ricochet ci-après).*
- *Chaque colonne et chaque ligne ne peut être activée qu'une seule fois par tour.*
- *Les cartes Vortex possèdent une Saison et peuvent donc déclencher une énergie d'Alignement.*
- *Les cartes Ciel sont considérées comme des Jokers et peuvent appartenir à n'importe quelle Saison.*

EFFET RICOCHET

Si la carte jouée :
- **comporte un Écho ou un Transfert**

ET
- **complète une ligne / colonne de la même Saison**

Vous pouvez déclencher un **Effet Ricochet**.
Vous pouvez alors enchaîner les effets **dans l'ordre de votre choix. Le pouvoir de la carte et le(s) pouvoir(s) d'Alignement peuvent se cumuler.**

Précisions :
- *Si le pouvoir de la carte jouée brise l'Alignement (déplacement, échange, suppression de carte, etc.), alors le pouvoir d'Alignement ne peut plus être déclenché.*
- *Échanger des cartes de même Saison sur une même ligne ou une même colonne ne déclenche pas le pouvoir d'Alignement.*

Exemple : si, grâce à l'énergie Écho, vous échangez des cartes de même Saison entre les places 10 et 12, cela ne permet pas de déclencher d'Alignement sur cette ligne, même si toutes les cartes de cette ligne appartiennent à la même Saison.

Ciel (une fois par partie) : en début ou en fin de tour, chaque Gardienne peut retourner sa carte Ciel pour faire tomber la pluie et renouveler la Rivière.