

CERNUNOS

Un jeu
de Paul Carel

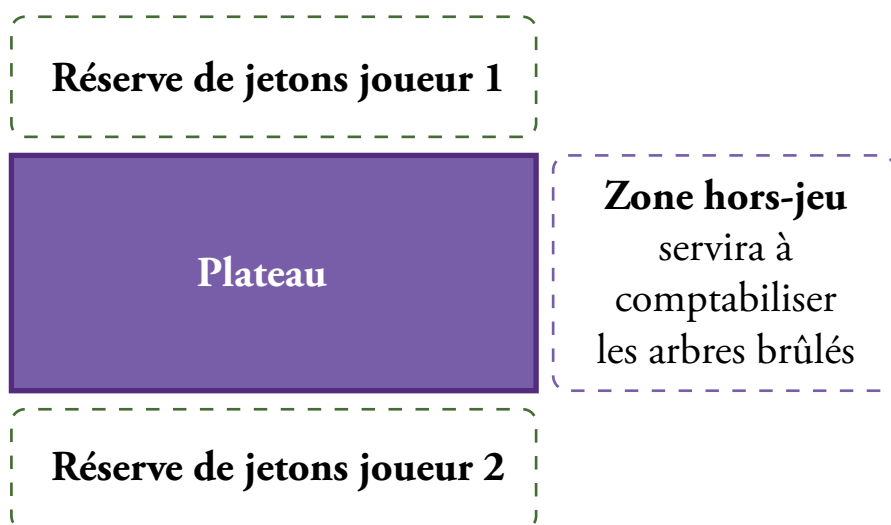
LIVRET DE RÈGLES



MISE EN PLACE

Disposez le plateau entre les deux joueurs, puis répartissez les jetons entre les joueurs : l'un prend les jetons verts et l'autre les violets.

Le joueur avec les jetons verts est le premier joueur.



BUT DU JEU

Le but du jeu est d'utiliser stratégiquement l'effet de ses jetons afin de contrôler le plateau, pour **être celui occupant le plus de cases** en fin de partie. Une case est occupée par le joueur ayant une pièce de sa couleur au sommet de la case.

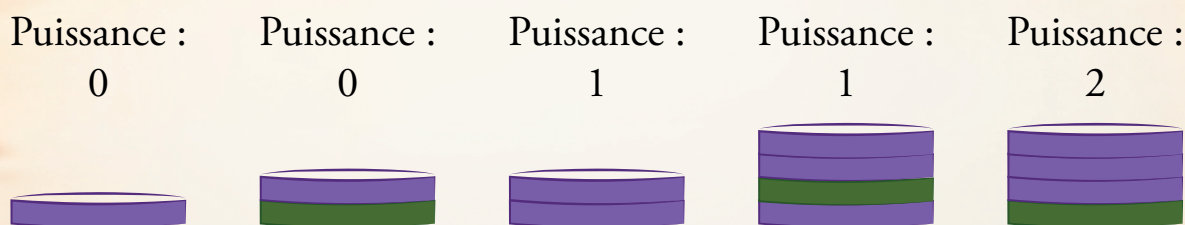
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de son tour, le joueur **pose deux jetons** de son choix sur le plateau et résout leurs effets l'un après l'autre.

Il est possible de placer un jeton sur une case vide ou par-dessus un de vos jetons déjà posé sans aucune contrainte.

Pour placer un jeton par-dessus un jeton ennemi, il faut que celui-ci ait une puissance inférieure ou égale à 0 (**puissance d'un jeton : nombre de jetons du même joueur directement en dessous de lui**).

Exemple : puissance du jeton au sommet dans différents scénarios



Certains jetons, les Cerfs et les Loups, peuvent modifier la puissance des autres jetons.

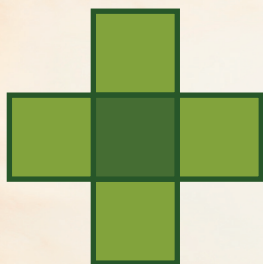
EFFETS DES JETONS

Les jetons ont différents effets : certains s'activent lors de la pose du jeton uniquement, alors que d'autres ont un effet permanent sur le plateau.

Cependant, on considère toujours qu'un **jeton recouvert n'a aucun effet**. À l'exception du Corbeau, tous les effets des jetons s'appliquent aux jetons aux sommet des cases.

(Point définition : ici, une case est dite adjacente à une autre quand elle la touche par un côté, cela ne comprend donc pas les cases en diagonales)

Certains jetons sont décrits comme "activable" : cela signifie qu'ils ont un effet qui se résout sous certaines conditions, le plus souvent lors de la pose du jeton. Ils sont identifiables par les disques jaunes présents sur le jeton.



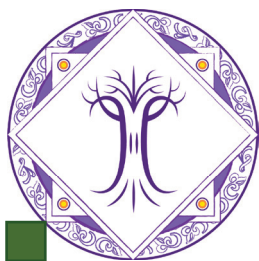
Les zones d'effets des jetons sont indiquées comme ci-contre :



Case où est posé le jeton



Cases où son effet peut s'appliquer



Arbre - *Activable*

Ce jeton s'active au début de votre tour, avant que vous posiez des jetons.

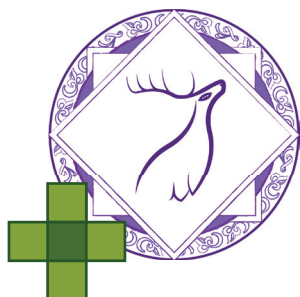
À l'activation : s'il vous reste un Arbre dans votre réserve de jeton, posez-le par-dessus cette pièce.



Sanglier - *Activable*

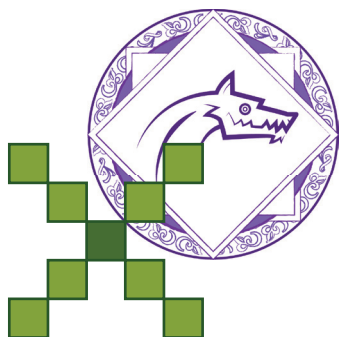
Ce jeton s'active lorsque vous le posez sur le plateau.

À l'activation : décalez d'une case un des jetons adjacents, et mettez au sommet de la case d'arrivée. Le déplacement s'effectue dans la direction opposée au sanglier. Si un jeton passe par-dessus le bord du plateau, il revient du côté opposé.



Cerf - *Effet permanent*

Vos jetons adjacents ont +1 puissance. Attention : un cerf n'augmente pas la puissance de lui-même ! Cet effet est cumulable.



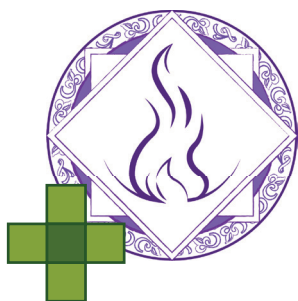
Loup - *Effet permanent*

Les jetons ennemis dans une diagonale de deux cases du Loup ont -1 puissance. Cet effet est cumulable.



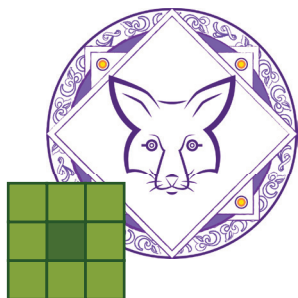
Écureuil - *Effet permanent*

Lorsque vos jetons adjacents sont activés, activez-les une deuxième fois.



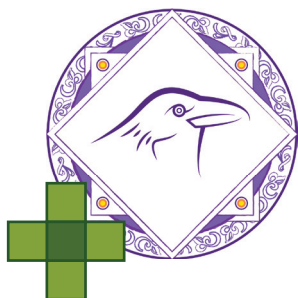
Feu - *Effet permanent*

Quand un Arbre est adjacent au Feu, mettez-le hors-jeu. Un Arbre ne peut pas être posé sur le Feu. Un Arbre retiré du jeu de cette manière est dit « brûlé ». Cet effet est applicable aux Arbres de l'adversaire, mais aussi aux vôtres.



Renard - *Activable*

Ce jeton s'active lorsque vous le posez sur le plateau.
À l'activation : échangez les jetons supérieurs de deux cases adjacentes ou diagonales au Renard, puis, s'il s'agit de jetons activables, activez les.



Corbeau - *Activable*

Ce jeton s'active lorsque vous le posez sur le plateau.
À l'activation : choisissez une des cases adjacentes, puis mettez le jeton le plus en bas au sommet de la case et activez-le.

PRÉCISION SUR LES JETONS

Voici quelques précisions pour résoudre certaines interactions particulières dans l'effet des jetons.

Cerf & Loup :

Les modifications de puissance sont cumulables.

Écureuil :

- Si un jeton n'est plus adjacent à l'Écureuil pour sa deuxième activation, vous pouvez tout de même l'activer une deuxième fois.
- Si un jeton est recouvert pour sa deuxième activation, vous ne pouvez pas l'activer une deuxième fois.
- Si l'Écureuil est recouvert avant la deuxième activation, vous pouvez tout de même activer votre jeton une deuxième fois.

Renard :

- Vous choisissez quel jeton est activé en premier.
- Si vous choisissez un jeton ennemi, c'est votre adversaire qui résout son effet à sa guise.
- Si un jeton est recouvert avant son activation, vous ne pouvez pas l'activer.

Feu :

Si un Arbre est déplacé sur le feu, il est brûlé.

Corbeau :

Si vous activez un jeton ennemi, c'est votre adversaire qui résout son effet à sa guise.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur n'a plus aucun jeton dans sa réserve, alors son adversaire a le droit de **poser un dernier jeton**. Ensuite, on compte pour chaque joueur le nombre de cases occupées. **Celui en ayant le plus remporte la partie.**

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'Arbres visibles gagne.

S'il y a encore égalité, le joueur ayant le moins d'Arbres brûlés gagne.

(Si il y a encore égalité, alors c'est match nul).



Dans de rares cas, un joueur peut se retrouver dans une situation où il n'a le droit de poser aucun jeton. En ce cas, son adverse remporte la partie.



Mai 2025

-

Game-design, textes, graphisme, illustrations, PAO :
Paul Carel

paul.carel78@gmail.com

CERNUNOS

**Au cœur de la forêt primordiale, là où les racines chantent
et les ombres respirent, Cernunos appelle.**

Vous êtes des druides, gardiens des équilibres primordiaux, convoqués pour un rituel d'influence. Tour à tour, vous façonnerez la Nature, manipulerez les esprits de la faune, et imposerez votre vision de l'ordre sauvage. Seul celui qui contrôlera la forêt saura gagner les faveurs du dieu cornu... et inscrire son nom dans les racines de l'éternité.



2 joueurs



20 min



Stratégie

MATÉRIEL

Un plateau de 12 cases (4 par 3).

Pour chaque joueur :

- | | |
|---------------------|--------------------|
| • 12 jetons Arbre | • 1 jeton Écureuil |
| • 3 jetons Sanglier | • 1 jeton Renard |
| • 3 jetons Cerf | • 1 jeton Corbeau |
| • 2 jetons Loup | • 1 jeton Feu |