5211

Un jeu de **Tsuyoshi Hashiguchi**



LIVRET DE RÈGLES





Avez-vous les cartes bien en vue ? Seuls les joueurs à l'affut de ce que les autres manigancent pourront marquer des points dans ce jeu de cartes. Plus il y a de cartes d'une même couleur sur la table, plus vous pourriez gagner de points. Mais soyez vigilants, s'il y en a trop, elles ne vaudront rien !

Matériel

100 cartes, dont 20 dans chacune des cinq couleurs. Parmi ces couleurs, il y a 5 cartes Kododo* de valeur 1, 6 de valeur 2, 5 de valeur 3, 2 de valeur 4, 1 de valeur 5, et 1 de valeur 6.

Mise en place

Mélangez les cartes et retirez-en au hasard un certain nombre, face cachée, selon le nombre de joueurs (*voir le tableau*). Remettez ces cartes dans la boite. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Distribuez **5 cartes** face cachée à chaque joueur. Formez une pioche, face cachée, avec les cartes restantes. Placez-la au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.

MISE EN PLACE

Nombre de joueurs	Cartes à retirer
2	10
3	13
4	0
5	15

Aperçu

La partie se déroule sur plusieurs manches. À chaque manche, chacun jouera un total de **4 cartes** sur 3 tours : 2 cartes au premier tour, et 1 carte lors des deux tours suivants. Après **chaque tour**, piochez des cartes afin d'avoir à nouveau une main de 5 cartes.

À la fin de chaque manche, vous procédez à l'évaluation. Y a-t-il le nombre exact de cartes Kododo? Sinon, quelle est la couleur majoritaire ?

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée et qu'il ne vous reste qu'une seule carte en main.

Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie.

* Un Kododo est un magnifique lézard de couleur turquoise que l'on retrouve sur les iles de Curaçao et Aruba.

Déroulement de la partie

1. Jouer des cartes

Tour 1

Chaque joueur choisit **2** cartes de sa main et les place, face cachée, devant lui. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes choisies sont révélées simultanément. Ensuite, chaque joueur pioche 2 cartes pour avoir de nouveau une main de 5 cartes.

Tour 2 et 3

À chaque tour, chaque joueur choisit **1** carte de sa main et la place, face cachée, devant lui. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes choisies sont révélées simultanément. À la fin de chaque tour, chaque joueur pioche 1 carte.

À la fin du tour 3, chaque joueur possède 4 cartes, face visible, devant lui, ainsi que 5 cartes en main.

2. Évaluation de fin de manche

À la fin de chaque manche, vous procédez à l'évaluation. Y a-t-il le nombre exact de cartes Kododo ? Sinon, quelle est la couleur majoritaire ? Dans un cas comme dans l'autre, vous conservez dans une pile face cachée, les cartes qui vous rapporteront des points. Les autres cartes posées sur la table sont défaussées et une nouvelle manche débute.

L'évaluation de fin de manche se fait dans l'ordre suivant :

2. 1 — D'abord, y a-t-il le nombre exact de cartes Kododo ?

2. 2 — Sinon, quelle est la couleur majoritaire ?

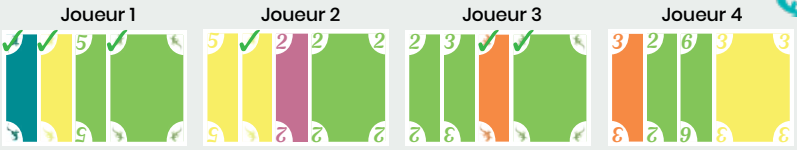
2. 1 — Nombre exact de Kododo

Si le nombre exact de cartes Kododo a été joué, seules les cartes Kododo rapportent des points. Ce nombre correspond au nombre de joueurs plus 2 *(voir le tableau)*. Chaque joueur ayant posé des cartes Kododo les ajoute face cachée devant lui à sa pile de score. Chaque carte Kododo rapporte 1 point. Toutes les autres cartes jouées sont placées dans une défausse. La manche suivante commence.

NOMBRE DE CARTES KODODO

Nombre de joueurs	Nombre
2	4
3	5
4	6
5	7

Exemple :
Dans une partie à 4 joueurs, il y a exactement 6 cartes Kododo qui ont été jouées. Conséquemment, seules les cartes Kododo rapportent des points.



2.2-Couleur majoritaire

S'il n'y a pas le nombre exact de cartes Kododo jouées, on détermine la couleur majoritaire. Pour chacune des couleurs, on compte le nombre de cartes jouées par tous les joueurs durant la manche. Chaque joueur prend ses cartes jouées de la couleur majoritaire et les ajoute face cachée à sa pile de score. Ces cartes rapportent des points selon leur valeur. Les cartes restantes sont défaussées. La manche suivante débute.

Attention !

Deux situations peuvent faire basculer l'évaluation de la couleur majoritaire :

– la ou les couleurs majoritaires **atteignent ou dépassent la limite** ;

– les couleurs majoritaires sont à **égalité**.

Limite

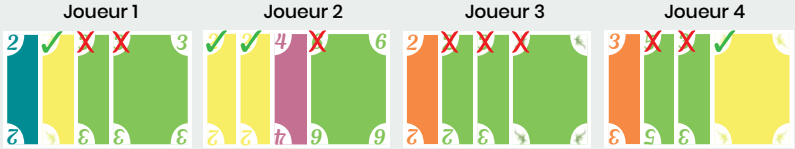
La limite varie selon le nombre de joueurs. Elle correspond au nombre de joueurs plus 3 *(voir le tableau)*.

Une couleur dont le nombre total de cartes jouées par **tous les joueurs** est égal ou supérieur à la limite **ne rapporte aucun point** lors de cette manche. Ces cartes doivent être défaussées. Déterminez ensuite la prochaine couleur majoritaire.

LIMITE

Nombre de joueurs	Limite
2	5
3	6
4	7
5	8

Exemple :
Dans une partie à 4 joueurs, 8 cartes vertes ont été jouées. Ce nombre dépasse la limite de 7 cartes. Par conséquent, toutes les cartes vertes sont défaussées. La prochaine couleur majoritaire est le jaune, avec 4 cartes. Seules ces cartes rapportent des points.

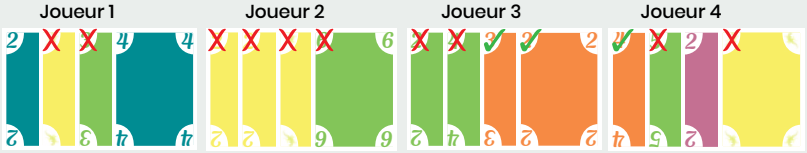


Égalité

En cas d'égalité pour la couleur majoritaire, toutes les cartes concernées sont défaussées. Déterminez plutôt la couleur majoritaire suivante. Si vous ne parvenez pas à déterminer une couleur majoritaire, personne ne marque de points et toutes les cartes jouées sont défaussées.

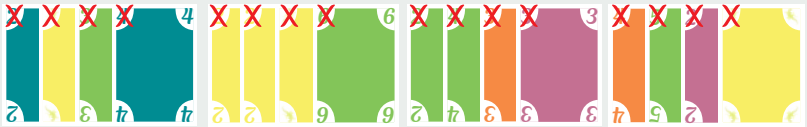
Exemple 1 :

Les couleurs jaune et vert sont à égalité pour la majorité, avec 5 cartes jouées chacune. La prochaine couleur majoritaire est le orange avec 3 cartes. Seules ces 3 cartes oranges rapportent des points.



Exemple 2 :

Dans cet autre cas, les couleurs jaune et vert sont à égalité pour la majorité. La prochaine couleur majoritaire ne peut pas être déterminée puisque bleu, orange et violet sont aussi à égalité. Aucune carte ne rapporte de points.



Fin de la partie

Dès que la pioche est épuisée, jouez une dernière manche avec les 5 cartes qu'il vous reste en main. Aucune carte ne peut être piochée puisque la pioche est épuisée. Défaussez-vous de votre dernière carte avant l'évaluation finale. Faites la somme des valeurs des cartes se trouvant dans votre pile de score.

Variante pour une partie plus longue

À chaque fois que la pioche est épuisée, prenez note du pointage de chaque joueur. À ce moment, si aucun joueur n'a atteint ou dépassé 50 points, continuez de jouer. Récupérez et mélangez les 100 cartes du jeu et retirez de nouveau le nombre de cartes selon le tableau à la page 2 et débutez ensuite une nouvelle manche.

Dorénavant, à la fin d'une manche, si au moins un joueur atteint ou dépasse un score cumulatif de 50 points ou plus, la partie prend fin.

Victoire

Le joueur ayant accumulé le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes dans sa pile de score remporte la partie. Si l'égalité subsiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Crédits

Auteur : Tsuyoshi Hashiguchi

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth & Moritz Thiele

Direction artistique : Sophie Gravel

Illustrations : Chris Quilliams

Conception graphique : Maryse Hébert-Lemire & Stéphane Vachon

Traduction française : Anh Tú Tran



© 2019 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hambourg
Allemagne

Tous droits réservés.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.
Informations à conserver.
Fabriqué en Allemagne

GALLERY OUCHI

Développement par :

NEXT MOVE

www.nextmovegames.com
info@nextmovegames.com