



KAMON™



Bruno Cathala



Tom Delahaye



KAMON



MATÉRIEL

Un plateau de 37 cases.

36 «kamon» (6 symboles différents dans chacune des 6 couleurs, plus 1 jeton neutre).



Papillon



Poisson



Oiseau



Eventail



Montagne



Porte



Jeton neutre



18 hexagones pour le joueur «Blanc».



18 hexagones pour le joueur «Noir».



1 hexagone doré.

MISE EN PLACE

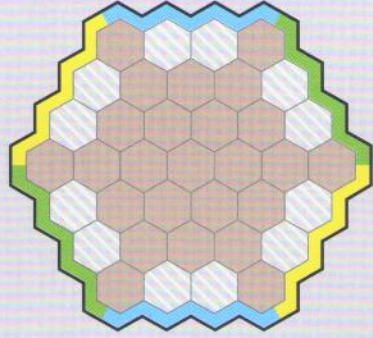
Placez le plateau entre les deux joueurs.

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent devant eux leurs 18 hexagones.

Insérez aléatoirement les Kamons et le jeton neutre dans les trous au centre de chaque case.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur avec les hexagones noirs prend le contrôle d'une des cases du bord du plateau (en blanc sur l'image), à l'exception des 6 coins, en y plaçant un de ses hexagones.



Une fois son hexagone placé, il lui superpose l'hexagone doré.

L'hexagone doré sert à indiquer au joueur adverse les contraintes qu'il doit respecter pour son coup suivant.

Le joueur blanc devra ensuite, avec un de ses hexagones, prendre le contrôle d'une case comportant un kamon de même couleur OU de même symbole que la case indiquée par l'hexagone doré.

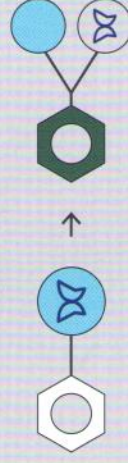
Au cours d'une partie, aucun joueur ne pourra donc placer d'hexagone sur la case comportant le jeton neutre

Exemples :

Si le joueur avec les hexagones noirs joue sur la case où se trouve le Kamon «papillon»/«jaune». Le joueur avec les hexagones blancs devra, jouer sur n'importe quelle case non contrôlée comportant un Kamon «jaune» où un Kamon «papillon».



Si le joueur avec les hexagones blancs décide de jouer sur la case avec le kamon «papillon»/«bleu», le joueur avec les hexagones noirs devra jouer sur n'importe quelle case non contrôlée comportant un Kamon «bleu» où un Kamon «papillon».



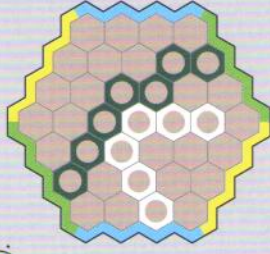
Après chaque coup, le joueur replace l'hexagone doré au dessus de l'hexagone joué afin de rappeler au joueur adverse les contraintes qu'il devra respecter pour son coup suivant.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une des conditions de victoire soit rencontrée.

FIN DE PARTIE

il existe 3 façon différentes de remporter la partie :

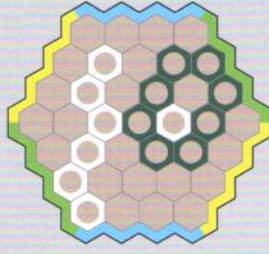
Soit en rejoignant deux bords opposés de même couleur : (vert <-> vert, bleu <-> bleu et jaune <-> jaune).



Le joueur avec les hexagones noirs gagne en reliant les deux bords verts.

Soit en créant une boucle :

Un joueur gagne en créant une boucle (une boucle est une chaîne continue d'hexagones de sa couleur enfermant au moins une case non contrôlée/ou un hexagone adverse).



Le joueur avec les hexagones noirs gagne en créant une boucle.

Soit en bloquant l'adversaire :

Un joueur gagne quand le joueur adverse ne peut plus placer aucun de ses hexagones sur les cases non contrôlée, parce que celles-ci ne sont ni de la même couleur, ni du même symbole que la dernière case jouée. Si les deux joueurs réussissent à placer leurs 18 hexagones sans qu'aucune condition de victoire n'ait été obtenue, la partie se termine sur un match nul.