

# KIMONO

UN JEU DE  
HINATA ORIGUCHI,  
ILLUSTRÉ PAR NADE

## CONTENU

- 45 cartes Tissu
- 28 Boutons
- 7 cartes Accessoire
- 1 sac en tissu
- 4 cartes Jeune fille
- 1 livret de règles
- 1 plateau Kakémonos (au verso du couvercle)

## L'HISTOIRE

Tous les 5 ans à lieu un concours d'exception pendant lequel toutes les jeunes filles de l'Empire rivalisent d'élégance. Après avoir triomphé lors de nombreuses épreuves dans les différentes provinces, les finalistes se retrouvent aujourd'hui à la cour de l'Empereur, pour la dernière étape de la compétition. Afin de remporter le concours et de briller aux yeux de leur souverain, les jeunes filles vont devoir réaliser de subtiles superpositions de tissus et se parer du plus somptueux des kimonos.

## MISE EN PLACE

- \* Dépliez et placez le plateau Kakémonos à portée de tous les joueurs.
- \* Chaque joueur choisit une carte Jeune fille et la place devant lui sur la face sans le symbole de l'Empereur (♁) en laissant de la place pour pouvoir poser des cartes des deux côtés. Il prend également les six boutons de la couleur correspondante. Les cartes Jeune Fille et boutons non utilisés sont remis dans la boîte.



### \* Constituez la pioche de cartes Tissu.

Il y a 9 cartes Tissu différentes. Les cartes d'une même valeur ont toujours le même motif de tissu et la même marque de drapier. Il y a 5 cartes de chaque valeur :



Il y a 7 cartes Accessoire différentes. Il n'y a pas de différences entre ces cartes dans le jeu :



Retirez des cartes en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Cartes à retirer	
	Tissu	Accessoires
À 2 joueurs	18	2
À 3 joueurs	9	2
À 4 joueurs	Jouez avec toutes les cartes	

À 2 et 3 joueurs vous devez retirer des sets complets de cartes Tissu (numérotés de 1 à 9). Les cartes retirées sont remises dans la boîte.

Mélangez les cartes restantes et formez une pioche que vous posez face cachée à côté du plateau Kakémonos.

### Exemple d'installation du Marché à 3 joueurs



### Exemple d'installation du Marché à 2 et 4 joueurs

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**KIMONOS** est un jeu de cartes de combinaison. Le jeu se déroule en plusieurs manches qui représentent les jours de marché pendant lesquels les jeunes filles vont tenter de récupérer les tissus qu'elles souhaitent utiliser pour leur kimono. **Il y a autant de manches que de joueurs.** Lors de chaque manche les joueurs vont récupérer des cartes Tissu et Accessoire une par une. Ils pourront utiliser les cartes Tissu pour réaliser des combinaisons octroyant des points comptant pour la note finale.

\* Carte Jeune fille face Empereur \*

\* Carte Jeune fille \*

\* Carte Accessoire \*

Il y a 7 Accessoires différents

\* Carte Tissu \*

\* Numéro du tissu (1 à 9)

\* Type du motif (animal ou végétal)

\* Marque du Drapier

\* Motif du tissu : Il existe 9 cartes Tissu différents. Les cartes Tissu d'un même Motif possède le même Numéro de tissu, le même Type de motif et la même Marque de drapier

\* Carte Jeune fille face Empereur \*



\* Carte Jeune fille \*



\* Carte Accessoire \*

Il y a 7 Accessoires différents



\* Carte Tissu \*



## DEROULEMENT D'UNE MANCHE

1) Constituez le marché en fonction du nombre de joueurs.

À 3 joueurs : Piochez 15 cartes et placez-les aléatoirement, face visible, afin de former 3 lignes de 5 cartes de manière à ce que les informations des cartes restent lisibles.

À 2 ou 4 joueurs : Piochez 16 cartes et placez-les aléatoirement, face visible, afin de former 4 lignes de 4 cartes de manière à ce que les informations des cartes restent lisibles.

2) Déterminez le 1<sup>er</sup> joueur. Il retourne sa carte Jeune fille sur la face avec le symbole de l'Empereur (♁).

Lors de la première Manche, choisissez le premier joueur. Par la suite, au début de chaque Manche, le joueur à gauche du premier joueur de la manche précédente devient le nouveau premier joueur et retourne sa carte. Ainsi chaque joueur aura l'occasion de commencer une Manche.

3) Une manche se déroule sur plusieurs tours de jeu.

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

À chacun de leur tour, les joueurs vont récupérer une carte, soit :

- 3 cartes par manche à 4 joueurs,
- 4 cartes par manche à 3 joueurs,
- 6 cartes par manche à 2 joueurs,

pour un total de 12 cartes récupérées à la fin de la partie.

4) Fin de la Manche.

À 3 joueurs : La Manche se termine lorsqu'il ne reste que 3 cartes dans le Marché. Elles sont défaussées.

**Rappel :** à 3 joueurs, les cartes défaussées lors des deux premières Manches sont mélangées avec le reste de la pioche au début de la troisième Manche.

À 2 ou 4 joueurs : La Manche se termine lorsqu'il ne reste que 4 cartes dans le Marché. Elles sont défaussées.

Il y a autant de Manches que de joueurs, si un joueur n'a pas encore commencé sa manche (sa carte Jeune fille face Empereur non activée), commencez une nouvelle Manche.

Si toutes les manches ont été jouées, c'est-à-dire que toutes les cartes Jeune fille sont sur leur face Empereur activée, passez au passez au calcul de la note finale de chaque joueur.

## TOUR DE JEU D'UN JOUEUR

Lors de son tour de jeu, un joueur doit prendre UNE SEULE carte dans le Marché. Il prend la dernière carte, celle qui est la plus à droite, de la ligne de son choix :

\* Si c'est une carte Accessoire, il la pose immédiatement face visible à gauche de sa carte Jeune fille. Il ne peut pas jouer de combinaison ce tour et c'est au joueur à sa gauche de jouer.

\* Si c'est une carte Tissu, il la prend dans sa main en respectant les contraintes. Il peut ensuite réaliser une Combinaison s'il le souhaite. Puis c'est au joueur à sa gauche de jouer.

## PRENDRE UNE CARTE TISSU

Le joueur prend une carte Tissu et l'ajoute à sa main, en respectant les contraintes suivantes :

- \* les cartes récupérées doivent être tenues dans la main gauche du joueur ;
- \* la carte récupérée est placée à droite de la carte précédente, c'est-à-dire au-dessus ;
- \* l'ordre des cartes en main NE peut JAMAIS être changé durant la partie.

Carte récupérée

Carte récupérée



Main du joueur

Main du joueur

Exemple : Hector a les cartes Tissu 5-7-3-2 dans sa main. Pendant son tour, il prend la carte Tissu 1 dans le Marché et l'ajoute à sa main. Sa main en cours devient donc 5-7-3-2-1.



Lorsqu'un joueur récupère une carte Tissu, il peut ensuite s'il le souhaite réaliser une Combinaison avec les cartes qu'il a en main.

## REALISER UNE COMBINAISON

Un joueur peut réaliser une seule Combinaison par tour, même s'il peut en faire plusieurs et seulement s'il a récupéré une carte Tissu pendant ce tour.

Une Combinaison est une suite de plusieurs cartes qui permet de réaliser un des 9 Styles (voir Description des Styles). Il existe 30 combinaisons réalisables.

Un joueur réalise une Combinaison en posant la ou les cartes Tissu devant lui à droite de sa carte Jeune fille, à la suite des autres cartes Tissu qu'il a éventuellement déjà posées, puis en plaçant un bouton de sa couleur sur le plateau Kakémonos sur la Combinaison réalisée. Les combinaisons jouées composent votre Kimono.

## REGLES DE POSE

Posez les cartes Tissu à droite de votre carte Jeune fille en respectant les conditions suivantes :

- \* La carte que vous venez de récupérer doit faire partie de la Combinaison. Vous ne pouvez pas jouer une combinaison avec des cartes de votre Main si vous n'utilisez pas la dernière carte récupérée.



Exemple : Hector veut faire un KAGEN NO TSUKI décroissant (3 cartes de 5 à 1 en ordre décroissant). Il doit utiliser sa carte Tissu 1.



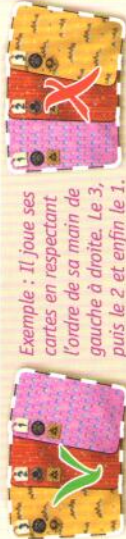


\* **Les cartes de la Combinaison doivent être adjacentes dans votre main.** Vous ne pouvez pas prendre une carte qui n'est pas placée directement à sa gauche.



Exemple : Il ne peut pas utiliser sa carte 5 pour son KAGEN NO TSUKI puisqu'elle n'est pas adjacente à sa carte 3.

\* **Vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes de la Combinaison.** Les cartes doivent être posées dans l'ordre qu'elles avaient dans votre main, c'est-à-dire la carte de la combinaison la plus à gauche en premier et en terminant par la carte la plus à droite.



Exemple : Il joue ses cartes en respectant l'ordre de sa main de gauche à droite. Le 3, puis le 2 et enfin le 1.

\* **Placez les cartes de votre combinaison à droite de votre carte Jeune fille.** Si vous avez déjà joué une ou plusieurs Combinaisons placez-les à cheval sur la dernière carte Tissu jouée en laissant les symboles de chaque cartes visibles. La dernière carte récupérée devient donc la carte la plus à droite de votre Kimono.

\* **Si vous avez déjà joué au moins une combinaison, vous pouvez utiliser la dernière carte jouée de votre Kimono (la plus à droite) pour réaliser votre nouvelle combinaison,** mais vous n'êtes pas obligé de le faire. Si vous le faites, elle devient la première carte de la combinaison, la plus à gauche, et les autres cartes de votre main sont placées à sa suite dans l'ordre.



Exemple : Hector avait déjà joué un JUU de 3 cartes. Il peut utiliser son 4 pour réaliser un KAGEN NO TSUKI de 1 carte mais il ne peut pas utiliser 5.

\* **Note :** chaque Combinaison rapporte un certain nombre de points en fonction du nombre de cartes qui la compose. Si 2 combinaisons du même nombre de cartes sont disponibles, placez-vous sur celle qui rapporte le plus de points.

\* **Bonus :** si vous réussissez à poser vos 12 cartes, vous obtenez un Bonus de deux points.

\* **Nombre de cartes :** les combinaisons peuvent être résolues avec un nombre de cartes variables.

\* **Combinaison :** il existe 9 combinaisons possibles, chacune peut être effectuées plusieurs fois avec un nombre de cartes différentes ou identiques.

\* **Bonus :** si vous avez joué ou moins 8 cartes, vous obtenez un Bonus qui dépend du nombre de Tissus différents dont est composé votre Kimono.

\* **Chat**

## NIVEAU KAKEMONOS

\* **Placer un de vos boutons sur le plateau Kakémonos** sur l'emplacement correspondant à la fois au Style et au nombre de cartes réalisant la Combinaison. Cette Combinaison n'est désormais plus réalisable par les autres joueurs. Si l'emplacement est déjà pris vous ne pouvez pas faire la Combinaison.



Exemple : Hector ayant fait un KAGEN NO TSUKI de 4 cartes, il place son bouton sur l'emplacement correspondant sur le plateau Kakémonos.

**Note :** dans le rare cas où un joueur n'a plus suffisamment de Boutons, il peut utiliser un autre petit objet en remplacement.

**Rappel :** vous ne pouvez réaliser qu'une combinaison par tour.

## FIN DE LA MANCHE

**À 2 ou 4 joueurs :** Une manche se termine lorsqu'il ne reste plus que 4 cartes dans le Marché. À 2 joueurs, après que chaque joueur ait récupéré 6 cartes et à 4 joueurs après que chaque joueur en ait récupéré 3.

**À 3 joueurs :** Une manche se termine lorsqu'il ne reste plus que 3 cartes dans le Marché, après que chaque joueur ait récupéré 4 cartes.

À la fin de la manche, les cartes restantes dans le Marché sont défaussées face cachée à côté de la pioche. Vous pouvez commencer une nouvelle manche. À 3 joueurs vous aurez besoin de ces cartes pour constituer le dernier marché.

**Si tous les joueurs ont déjà retourné leur carte Jeune fille sur leur face avec le symbole Empereur la partie s'arrête.**



## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la dernière manche. Les joueurs auront joué 12 tours et donc récupéré 12 cartes en 2, 3 ou 4 Manches en fonction du nombre de joueurs. Calculez la note finale des joueurs en additionnant les points obtenus grâce aux combinaisons et aux Bonus.

### CALCUL DE LA NOTE FINALE

\* Chaque combinaison que vous avez réalisée vous rapporte des points indiqués en dessous des boutons que vous avez placé sur le plateau Kakémonos.



Exemple : Le KAGEN NO TSUKI d'Hector lui rapporte 5 points.

- \* Obtenez un bonus de 2 points supplémentaires si vous avez réussi à jouer vos 12 cartes.
- \* Obtenez un bonus de 1 point supplémentaire par carte Accessoire que vous avez jouée.
- \* Si vous avez joué au moins 8 cartes, obtenez un bonus en fonction du nombre de cartes Tissu différentes que vous avez joué.

Tissus différents	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Points supplémentaires	5	4	3	2	0	2	3	4	5

Exemple 1 : Thémys a posé 9 cartes, dont 8 cartes Tissu différentes, elle gagne donc un bonus de 4 points.

Exemple 2 : Anne a posé 12 cartes, dont 6 cartes Tissu différentes et 2 cartes Accessoire. Elle obtient un bonus de 2 points pour avoir posé 12 cartes, de 2 points pour la diversité de ses cartes Tissu et de 2 points pour ses Accessoires. Soit un bonus de 6 points, qu'elle ajoute aux points obtenus par ses combinaisons.

- \* Le joueur qui obtient la note la plus élevée remporte le concours d'élégance et gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a placé le plus de cartes (Tissu et/ou Accessoire) devant lui est le vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

## DESCRIPTION DES STIPES

- \* **CHIDORI**  
Combinaison, dans n'importe quel ordre, de 3 cartes portant la Marque du Drapier , mais avec des numéros différents.
- \* **SAKURA CHIRACHI**  
Combinaison, dans n'importe quel ordre, de 3 cartes portant la Marque du Drapier , mais avec des numéros différents.
- \* **ASANOHA**  
Combinaison, dans n'importe quel ordre, de 3 cartes portant la Marque du Drapier , mais avec des numéros différents.
- \* **KAYOU FUGETSU**  
Combinaison de plusieurs cartes à Motif de Type animal . Les numéros peuvent être différents.
- \* **SETSU GETSU FUKA**  
Combinaison de plusieurs cartes à Motif de Type végétal . Les numéros peuvent être différents.
- \* **KASANE**  
Combinaison de plusieurs cartes ayant les mêmes numéros.
- \* **KAGEN NO TSUKI**  
Combinaison de plusieurs cartes différentes numérotées de 1 à 5 dans un ordre croissant ou de 5 à 1 dans un ordre décroissant. La Combinaison est réalisable même si certains numéros sont manquants (ex : 1-2-4 ou 5-3-2-1).
- \* **JOUJÛEN NO TSUKI**  
Combinaison de plusieurs cartes différentes numérotées de 5 à 9 dans un ordre croissant ou de 9 à 5 dans un ordre décroissant. La Combinaison est réalisable même si certains numéros sont manquants (ex : 5-7-8 ou 9-7-6-5).
- \* **JUU**  
Combinaison de plusieurs cartes dont la somme des numéros est égale 10.

## VARIANTE

Il est possible de jouer avec une variante, qui permet aux joueurs de poser plus de combinaisons. La partie se déroule en respectant les règles habituelles, à l'exception du point suivant :

si un joueur pose une carte Accessoire après l'avoir prise dans le Marché, il peut tout de même réaliser une Combinaison pendant le même tour.




- **Auteur** : Hinata Origuchi
- **Illustrations** : Naïade
- **Directeur de collection** : Antoine Davrou
- **Packaging** : Origames
- **Direction artistique** : Antoine Davrou et Igor Polouchine

ORIGAMES.FR

**Remerciements** : l'éditeur remercie Dona Roustan pour sa présence et son aide lors de l'édition de ce jeu.

Un jeu édité par Superlude - 93 quater, Avenue de la République - 91230 Montgeron - France  
©2014 Ouyuan. ©2017 Superlude.

Suivez-nous sur :   
www.superlude.fr et  
Fabriqué en Chine

