



Avez-vous les cartes bien en vue? Seuls les joueurs à l'affût 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 boîte. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

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

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.

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 îles 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 KODO DO	
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.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

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).

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

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.

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.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

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 orange rapportent des points.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

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.

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

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 Bieri & 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
Rigaudi QC J0P 1P0
Canada

Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Allemagne

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

GALLERY
Développement par :

NEXT MOVE
www.nextmovegames.com
info@nextmovegames.com