

KOBA YAKAWA



Durant le Moyen-âge japonais, les clans samouraïs, dont le vôtre,

se battent pour la domination des terres de l'archipel. Mais faites attention, être le plus fort ne suffit pas toujours car les alliances du puissant clan Kobayakawa changent comme le vent, accordant alors la victoire au plus faible. Aurez-vous de quoi les en empêcher ?



3 > 6



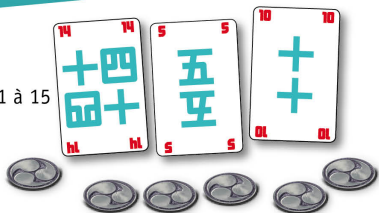
9+



15mn

● MATÉRIEL

- 15 cartes numérotées de 1 à 15
- 32 jetons « Kamons »
- 1 jeton «Premier joueur»
- 1 livret de règles



● BUT DU JEU

Le jeu va se jouer en 7 tours. Chaque tour correspond à un combat dont la mise sera gagnée par le joueur qui obtiendra la plus forte valeur. Le joueur qui possède le plus de kamons à la fin du 7e tour est déclaré vainqueur.

● MISE EN PLACE

Donnez 4 kamons à chaque joueur, et placez 8 kamons au centre de la table. Les kamons restants ne serviront pas dans cette partie et sont remis dans la boîte. Le plus jeune joueur devient le premier joueur et prend le jeton «Premier joueur».

● COMMENT JOUER ?

Au début de chaque tour, mélangez les cartes, distribuez en 1 à chaque joueur, et composez une pioche en plaçant les cartes restantes en pile, faces cachées, au centre de la table.

Chaque joueur regarde la valeur de sa carte sans la montrer aux autres.

Révélez la première carte de la pioche et placez-la face visible sur la table. Cette carte est le « kobayakawa ». Pendant la phase de combat, le « kobayakawa » agit comme une carte spéciale qui aidera le joueur qui a la plus faible valeur de carte en main.



Chaque tour est divisé en 2 phases, la phase de pioche et la phase de combat.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

● PHASE DE PIOCHE

En commençant par le premier joueur, les joueurs, l'un après l'autre, doivent faire une des deux actions suivantes :

- Soit retourner la première carte de la pioche sans l'avoir regardé et la placer face visible sur l'actuelle carte « kobayakawa ». Cette carte devient le nouveau « kobayakawa » et change le bonus du joueur avec la plus faible carte en main.

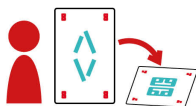


Nouvelle carte «Kobayakawa»

- Soit récupérer la première carte de la pioche dans sa main. Il en prend connaissance et choisit celle qu'il garde et doit défausser l'autre, face visible, devant lui.



Pioche 1 carte



Défausse une carte et la place devant lui face visible

Une fois que tous les joueurs ont joué leur phase de pioche, ils passent à la phase de combat.

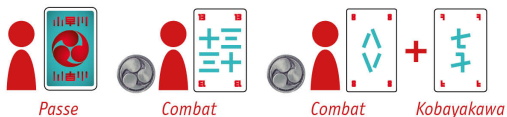
● PHASE DE COMBAT

1 - Mise

En commençant par le premier joueur, les joueurs, l'un après l'autre, doivent décider s'ils souhaitent participer au combat. Pour participer, un joueur doit miser 1 kamon de sa réserve. Si un joueur souhaite passer, il ne mise pas de kamon et ne peut plus participer à ce combat. Il garde néanmoins sa carte secrète.

2 - Combat

Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, ceux qui ont misé révèlent leurs cartes. Le joueur avec la plus faible valeur de carte ajoute la valeur du « kobayakawa » à la valeur de sa carte. Après avoir ajouté le « kobayakawa », le joueur qui a la valeur la plus forte gagne le combat et récupère tous les kamons misés pendant ce tour plus 1 kamon du centre de la table. Un joueur qui perd son dernier kamon est éliminé de la partie.



Dans ce combat, le 8 est la plus petite valeur de carte donc on y ajoute la valeur de la carte Kobayakawa (le 7) pour un total de 15.

Si deux joueurs sont à égalité pour la plus forte valeur (à cause du « kobayakawa »), c'est celui qui a joué avant l'autre ce tour ci qui l'emporte.

Si un seul joueur a participé au combat, il gagne automatiquement et n'est pas obligé de montrer sa carte. Il récupère sa mise et 1 kamon au centre de la table.

C'est la fin du tour. Le gagnant du tour devient le premier joueur. Jouez ainsi pendant 6 tours, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 kamons au centre de la table.

● 7^e ET DERNIER TOUR

Au dernier tour, les joueurs doivent miser 2 kamons pour participer au combat. Toutefois, si un joueur ne possède plus qu'un seul kamon dans sa réserve, il peut tout de même participer en misant son dernier kamon. Le gagnant de ce tour remporte en plus des kamons misés, les 2 derniers kamons restant au centre de la table.

À la fin de ce tour, le joueur qui possède le plus grand nombre de kamons gagne la partie. S'il y a une égalité, les deux joueurs gagnent.

Remerciements : L'éditeur tient à remercier Jun Sasaki, Asahi Sato, Hatano Satoe, Stéphane Athimon, Yannick Deplaedt, Vincent Dumesnil et Masumi Sato.

Auteur : Jun Sasaki

Editeur : Superlude - 26, Ermitage de Sénart
91330 Yerres – France.

Conception graphique : Origames

Illustrations Kamon : Biboun

©2013 OINK GAMES

©2014 SUPERLUDE

pour la version française

www.superlude.fr



Oink Games

Distribué par IELLO, 9 avenue des Erables,
Lot 341, 54180 Heillecourt, France



Fabriqué en Chine/Made in China.