FR

KABALEO®

2 à 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 15 mn.

CONTENU

66 pièces pyramidales en uréa, un sac en tissu, règle du jeu.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qui lui est assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.

DENOMINATION ET SELECTION DES PIECES

Les 6 pyramides «Objectif» (cf fig.1) indiquent une couleur secrète qui n'est visible qu'en les retournant.
Les 24 «Cases» (cf. fig. 2) sont les pyramides marquées d'un seul anneau de couleur.
Les 36 «Pièces» (cf. fig. 3) sont les pyramides dotées de deux anneaux de couleur.

- à 4 joueurs, toutes les pyramides sont utilisées ;
- à 3 joueurs, on ne joue qu'avec 5 couleurs soit 55 pyramides: on remise dans la boîte l'Objectif, les 4 Cases et les 6 Pièces d'une même couleur;
- à 2 joueurs, on remise 2 couleurs complètes et on joue donc avec 44 pyramides.

MISE EN PLACE

Chaque joueur tire au hasard et secrètement son Objectif : la couleur intérieure indiquée par cette pyramide devient « sa » couleur et va rester secrète jusqu'en fin de partie.
On dispose ensuite les Cases de façon aléatoire sur la table:

- à 4 joueurs il y en aura 24, soit 4 Cases de chacune des 6 couleurs (cf. fig. 4) ;
- à 3 joueurs il y aura 20 Cases (4 de chacune des 5 couleurs jouées) ;
- à 2 joueurs il y en aura 16 (4 de chacune des 4 couleurs jouées).

Cet ensemble de départ compose le plan de jeu, qui est maintenant immuable: la plupart des Cases vont être recouvertes par des Pièces, mais toutes les Cases resteront en place à ce premier niveau.

Puis les joueurs se répartissent les Pièces (voir ci-dessous) et les placent devant eux de façon à ce que leur stock reste bien visible pour les autres pendant toute la partie. **Il y a 2 modes de jeu.**

Mode hasard pour 2, 3 ou 4 joueurs

Les Pièces à jouer sont mises dans le sac puis les joueurs tirent au hasard :

- à 4 joueurs, chacun pioche 9 pièces;
- à 3 joueurs, chacun en pioche 10;
- à 2 joueurs, chacun en pioche 12.

Mode équitable pour 2 ou 3 joueurs

Les Pièces sont réparties de manière strictement égale:

- à 3 joueurs, chacun en prend 2 de chacune des 5 couleurs ;
- à 2 joueurs, chacun en prend 3 de chacune des 4 couleurs.

DEROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est tiré au sort, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chacun à son tour choisit une de ses Pièces pour la poser à l'emplacement de son choix, en respectant les règles suivantes.
Pose sur une Case. Une Pièce ne peut être posée que sur une Case de couleur différente. Cette Pile prend alors la couleur de la Pièce supérieure ; si par exemple une Pièce orange est posée sur une Case verte, la Pile est dorénavant considérée comme orange (cf. fig. 5).
Pose sur une Pile. Les joueurs peuvent poser leur Pièce directement sur une Pile.

- Si la Pièce posée est d'une autre couleur que la Pièce supérieure de la Pile, cette Pile change de couleur (cf. fig.6 : une Pièce bleue est posée sur une Pièce orange : la Pile est dorénavant considérée comme bleue).
- Si la Pièce posée est de même couleur que la Pièce supérieure, les 2 Pièces en contact s'annulent et le joueur les retire définitivement du jeu: l'emplacement reprend alors la couleur de la Pièce (ou de la Case) inférieure (cf. fig.7 une Pièce bleue est posée sur une autre Pièce bleue: le joueur retire immédiatement du jeu ces 2 Pièces bleues, laissant réapparaître la couleur immédiatement inférieure: la Pile redevient Orange).

Si on redescend ainsi au niveau de la Case, il est à nouveau interdit d'y poser une Pièce de même couleur : une Case ne peut jamais être retirée du jeu.
Il n'y a pas de limite à la hauteur des Piles.

FIN DE PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les Pièces aient été posées. On détermine alors la couleur majoritaire sur le plan de jeu. La couleur d'un Pile est celle de la pièce supérieure. La couleur d'une Case non recouverte est celle de la Case. Chacun dévoile alors son Objectif secret : celui qui a le plus d'emplacements à sa couleur est déclaré vainqueur (cf. fig.8 : rose a gagné).
En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui dont la couleur recouvre le plus grand nombre de piles (bases recouvertes d'au moins 1 pyramide) est déclaré vainqueur.
Si une égalité persiste entre plusieurs joueurs, celui à qui appartient la pile la plus haute est déclaré vainqueur.

© 2010 Gigamic based on a concept by Jean Luc Renaud