

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





# KAGOUN, by Geekoviz

(Auteur : Andry Razafimbola, test : Laurent Lecaillat, design et DA : Leilani Meylan, infographie : Stéphane Lestienne, charac-design : Julien Becquer)

Le jeu est composé de 52 cartes Kagoun ainsi que 3 cartes : du premier joueur, des actions et des pouvoirs.



2-4



30 mn

12+

## OBJECTIF

L'objectif est d'appairer devant soi des couples de cartes Kagoun afin de les consolider plus tard en composant une chaîne de points avec les grands symboles Kagoun, le but étant d'accumuler ainsi le plus grand nombre de points (au moins 10) en contrôlant la victoire avant les autres.

Les manches se font en 2 phases à partir du 1<sup>er</sup> joueur :

- À la première phase chaque joueur annonce son action

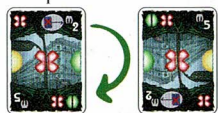
- À la seconde phase chaque joueur concrétise son action

Les 4 actions possibles sont au choix de chacun en partant du 1<sup>er</sup> joueur : capturer, voler, consolider ou défausser.

## PRINCIPE GENERAL DU JEU

Le principe général du jeu est d'appairer deux cartes l'une sur l'autre en veillant au respect de la complémentarité des symboles afin de former une paire Kagoun valide.

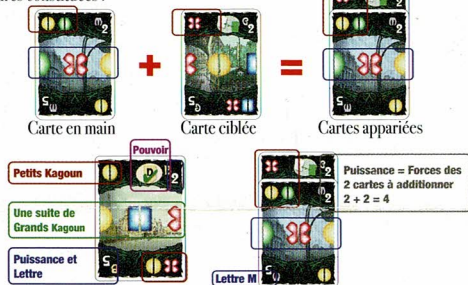
Les cartes peuvent être utilisées dans les deux sens afin de maximiser les symboles et les points d'attaque !



Les 4 symboles Kagoun :



Les **petits symboles** Kagoun présents aux extrémités des cartes sont des **ressources** afin de reproduire en nombre comme en qualité la suite de **grands symboles** présents au centre de la carte supérieure des paires constituées :



Le joueur disposant de la **plus forte puissance** à l'aide des **forces des 2 cartes appariées** remporte le **conflit** (capture ou vol) en disposant devant lui la nouvelle paire appariée.

Si la carte d'un joueur n'est pas correctement appariée avec la carte ciblée, ce joueur perd immédiatement la confrontation et sa carte est défaussée.

Quelles que soient les puissances en présence, certaines paires de cartes permettent toutefois à leur détenteur de remporter tous les conflits : les paires parfaites !

Est dénommée « paire parfaite » toute appariement d'un couple de cartes dont les lettres sont identiques :



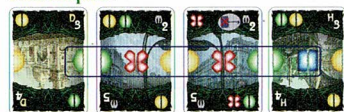
La **paire parfaite (même lettre)** gagne tous les conflits attaque/défense lors d'un **capture** ou d'un **vol**, sauf si la paire attaquée dispose du pouvoir de « Défense » :

Une **paire parfaite** est **invincible**... tant que les 2 cartes restent associées.

Chaque carte a une **Lettre** et il y a 2 cartes pour chacune des 26 **Lettres** de l'alphabet : 2 x 26 = 52 cartes

A l'aide des cartes capturées dans la rivière ou volées chez un adversaire, vous pourrez former au maximum jusqu'à 3 paires de cartes devant vous afin de les utiliser plus tard pour **consolider** vos points...

Vous marquez ainsi des points en **consolidant** les **grands symboles** présents sur les 2 côtés des **cartes supérieures** des paires placées devant vous en constituant la meilleure suite de **grands symboles complets** :



Si un joueur pense finir la manche avec 10 points ou plus, il le proclame en criant « Kagoun ! » en plus de l'annonce de son action en début de manche afin d'activer son contrôle de victoire en fin de manche.

Le joueur ayant crié « Kagoun ! » et disposant du plus de points (au moins 10) en fin de manche remporte la partie.

En cas d'égalité c'est toujours celui qui est le plus proche du premier joueur en tournant dans le sens horaire qui remporte l'égalité. En revanche tous les joueurs ayant crié « Kagoun ! » mais disposant de moins de 10 points en fin de manche sont immédiatement éliminés !

Enfin certaines cartes ont un **Pouvoir** particulier parmi les quatre suivants : Prendre, Rejouer, Piocher et Défendre.

## MISE EN PLACE

- Mélanger les cartes et distribuer 3 cartes une par une à chaque joueur, nombre maximal de cartes en main.
- Former la pioche face cachée avec le reste des cartes, et placer côte à côte la pioche et la défausse (vide).
- À partir de la pioche, disposer au centre de la table autant de cartes face visible que de joueurs présents pour former ce qu'on nomme « la rivière ».
- Donner la « carte 1er joueur » au premier qui annonce « **KAGOUN!** » ou selon vos critères.

## TOUR DE JEU

Une partie comporte plusieurs manches jouées ainsi :

- Recharge de la rivière et des mains des joueurs
- Chaque joueur annonce son action
- Résolution des actions et des conflits
- Contrôle de victoire des joueurs criant Kagoun !

### 1 - Recharge de la rivière et des mains des joueurs :

- La rivière est complétée pour comporter autant de cartes que de joueurs encore présents.
- Chaque joueur pioche pour avoir 3 cartes en main.
- Si la pioche est vide, mélangez les cartes de défausse afin de recharger la pile de pioche.

### 2 - Annonce des actions :

Dans le sens horaire depuis le premier joueur, chacun annonce l'action qu'il souhaite réaliser parmi :

- Capturer** une carte de la rivière en jouant sa carte face cachée à côté de la carte cible.
- Voler** une carte à un autre joueur en jouant sa carte face cachée à côté de la carte cible.
- Consolider** la carte supérieure d'une de ses paires pour former une chaîne de points en complétant les grands symboles **Kagoun**.
- Défausser** de 1 à 3 cartes de sa main.

### 3 - Résolution des actions et conflits :

Dans le sens horaire depuis le premier joueur, chacun réalise l'action qu'il a annoncé en confrontant si besoin (voir sections capturer et voler) sa carte face cachée à celle des autres joueurs visant la même cible.

### 4 - Contrôle de victoire :

Si outre leur action des joueurs ont annoncé « **Kagoun** » en début de manche, il faut donc procéder exclusivement pour ces joueurs au contrôle de victoire (voir détails dans la section dédiée pour savoir qui gagne et comment).

Ainsi soit la partie se termine, soit la partie continue en passant la « carte 1er joueur » à son voisin de gauche avant de démarrer une nouvelle manche...

## CAPTURER

### 1 - Annonce :

Le joueur pose sa carte d'attaque face cachée à côté de la carte ciblée en annonçant « **capture** ».

Plusieurs joueurs peuvent tenter de **capturer** la même carte, dans ce cas il y aura un conflit à résoudre.

### 2 - Résolution :

Le joueur place sa carte d'attaque sur la carte ciblée de façon à rendre visible les 2 lignes de **petits symboles**.

Pour réussir une **capture**, il faut que les **petits symboles Kagoun** reproduisent en nombre comme en qualité la suite de **grands symboles Kagoun** quel que soit l'ordre.

Exemple de capture : M capture G



Cette association déclenche aussi :

- le **Pouvoir Piocher** présent du côté de la combinaison de symboles appariés, sinon il ne serait pas applicable
- une puissance de 4 en cas de conflit en additionnant aux extrémités appariées les **forces** des 2 cartes utilisées

Autres exemples de tentatives de capture :



Échec, il manque le Grand Kagoun Vert

Réussie, avec une puissance de 8

Échec, le Petit Kagoun Bleu est en trop

Si plusieurs joueurs souhaitent capturer la même carte, il faut **résoudre le conflit** après avoir préalablement validé la combinaison des petits et grands symboles de chacun :

- Le joueur avec la plus forte puissance remporte la **capture**, il place la paire appariée devant lui tandis que les perdants défaussent leurs cartes d'attaque.
- En cas d'égalité, les cartes d'attaque sont défaussées.

Lors d'une prochaine manche, il pourrait utiliser la paire ainsi capturée pour marquer des points en **consolidant** sa suite de **grands symboles Kagoun**... sauf si avant il se fait **voler** la paire par un autre joueur !



# VOLER

## 1 - Annonce :

Le joueur pose sa carte d'attaque face cachée à côté de la carte ciblée chez un adversaire et annonce « vol ».

Il peut tenter de **voler** chez un adversaire soit une paire **capturée**, soit une carte présente à une extrémité de sa chaîne de points **consolidée** par les **grands symboles**.

Dans une manche, la même carte ne peut être **volée** qu'une seule fois donc par un seul joueur.

Le joueur attaqué est **toujours obligé de se défendre** dans les mêmes conditions que l'attaquant (cartes appariées et forces en présence) en posant une de ses cartes en main face cachée à côté de la carte ciblée.

Cela ne constitue pas une action pour le **défenseur** !

Le conflit est alors géré comme pour une capture sauf qu'en cas d'égalité la victoire est accordée au défenseur.

Si le joueur ciblé n'a plus de carte en main, il ne peut se **défendre** et donc la résolution se fera sans lui comme pour une **capture** entre les cartes d'attaque valides.

## 2 - Résolution comme pour la capture :

Lorsqu'une paire est ciblée :

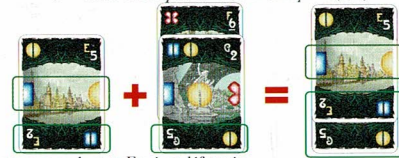
- Seules les lignes de **petits symboles** aux 2 extrémités de la paire peuvent être utilisées pour appairer.
- Si le **vol** est réussi, une nouvelle paire composée des cartes attaque et cible appariées est déposée devant le vainqueur, les autres cartes sont défaussées.

1<sup>er</sup> cas de vol sur paire : G vole G de la paire (M,G)



La carte G se superpose sur la carte M qui est défaussée.

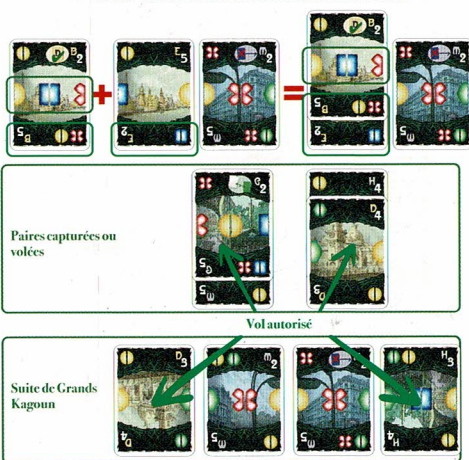
2<sup>ème</sup> cas de vol sur paire : E vole G de la paire (F,G)



La carte E se superpose sur la carte F qui est défaussée.

Même si le **vol** d'une paire échoue, le jeu du défenseur est modifié par sa carte de défense qui est maintenant appariée avec l'une des deux cartes de son ancienne paire afin de constituer une nouvelle paire... et la seconde carte de l'ancienne paire devenue inutile est défaussée.

Vol sur consolidation : B vole E de la chaîne E et M



La suite de **grands symboles Kagoun** ci-dessus constitue les maillons de la chaîne pour consolider les points : seuls les symboles complets comptent, donc jamais ceux situés aux deux extrémités !

Si une carte aux extrémités de la chaîne de **consolidation** est attaquée par des adversaires mais le défenseur gagne, il substitue sa carte de défense à la carte ciblée.

Il se peut alors que les **grands symboles Kagoun** au centre des cartes ne s'ajustent plus en l'état, donc en cas de défense victorieuse le joueur peut librement réorganiser sa chaîne de points en reconstituant les **grands symboles Kagoun**.

La « **reconsolidation** » en **défense** est une action gratuite.

Dans le cas où une carte ne s'ajuste pas dans la nouvelle chaîne **consolidée**, son propriétaire doit s'en défausser !

# CONSOLIDER

## 1 - Annonce :

Le joueur annonce « consolidation » à la première phase mais sans indiquer les cartes qu'il utilisera...

## 2 - Résolution :

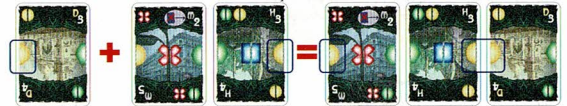
Si votre **consolidation** de **grands symboles Kagoun** n'est pas commencée, choisissez deux cartes parmi les paires celles déjà acquises (3 maximum) par capture ou vol.

Le joueur prend la carte du dessus de chaque paire puis l'ajoute à sa chaîne de **consolidation** des **grands Kagoun** en faisant coïncider leurs **symboles** aux bords des cartes.

Retournez si besoin la carte à **consolider** pour marquer, tandis que la carte du dessous de la paire est défaussée.

Chaque joueur ne peut avoir devant soi qu'une **unique chaîne** de **consolidation**, et il doit défausser l'excédent !

La carte D au-dessus de la paire se consolide avec M+H



Dans l'exemple ci-dessus, la carte pourrait également être positionnée à l'extrémité gauche de la chaîne de **grands symboles Kagoun** en la retournant : D+M+H

Si malgré son annonce un joueur ne peut à son tour **consolider** (erreur, perte d'une extrémité), il doit malgré tout défausser une paire appariée de son jeu...

# DEFAUSSER

## 1 - Annonce :

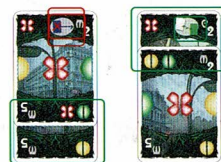
Le joueur annonce « Défausse ».

## 2 - Résolution :

Le joueur défausse les 1 à 3 cartes et pioche immédiatement le même nombre de cartes.

# LES 4 POUVOIRS

Il existe 4 types de pouvoirs activés dès la résolution d'un **vol**, **défense** ou **capture** de carte s'ils figurent parmi les deux lignes de **petits symboles Kagoun** servant à appairer les 2 cartes de la nouvelle paire ainsi constituée.



Pouvoir non activé      Pouvoir activé

Les pouvoirs sont **obligatoires** et uniquement activés à la résolution, sauf le pouvoir **Défense** qui protégera la paire ou l'extrémité de la consolidation tant qu'il sera présent.



**Prendre** : Vous prenez au hasard une carte dans la main d'un adversaire.



**Rejouer** : Vous rejouez immédiatement une seconde action au choix.



**Piocher** : Ajoutez 2 cartes de la pioche dans votre main puis défausser si besoin pour ne garder que 3 cartes en main.



**Défendre** : Défense permanente contre le vol de la paire ou de la carte consolidée à une extrémité de la chaîne de points.

# CONTROLE DE VICTOIRE

Pour qu'un joueur remporte la partie, il faut à la fois :

- Qu'il crie « **Kagoun** ! » avec l'annonce de son action au début de la manche afin d'avertir de comptabiliser ses points en fin de manche puisqu'il pense obtenir alors un score d'au moins 10 points.
- Que son score soit le plus élevé de tous les joueurs ayant crié « **Kagoun** ! » et atteinte 10 points ou plus à la fin de la manche.

Si un joueur crie « **Kagoun** ! » au début d'une manche mais n'atteint pas 10 points en fin de manche, il est alors éliminé : il choisit une carte de la rivière et la défausse.

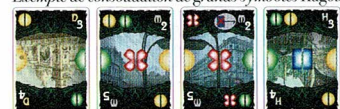
S'il ne reste qu'un seul joueur, il remporte la partie en criant simplement « **KO** ! ».

En cas d'égalité de points, celui ayant joué le premier son tour (dans l'ordre horaire à partir du 1<sup>er</sup> joueur) l'emporte, sauf pour une tentative de **vol** d'une carte où le **défenseur** remporte toujours l'égalité face à ses assaillants...

Pour calculer le score, seule la suite de **grands symboles Kagoun** consolidés compte :

- Chaque **Grand Kagoun** complet vaut 1 point
- Si un **Grand Kagoun** d'une couleur est en plusieurs exemplaires, chaque Grand Kagoun de cette couleur vaut 2 points au lieu de 1 point.
- Si vous possédez sur votre chaîne les 4 couleurs de **Grand Kagoun**, vous avez un bonus de 2 points.

Exemple de consolidation de grands symboles Kagoun



- 1 seul **Grand Kagoun** Jaune => 1 point
- 1 seul **Grand Kagoun** Bleu => 1 point
- 2 **Grands Kagoun** vert => 2 points x 2 => 4 points
- 2 **Grands Kagoun** rouge => 2 points x 2 => 4 points
- Les 4 couleurs sont présentes => Bonus de 2 points

Le score total obtenu est ainsi de 12 points !