

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² 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 : André Razafimba, test : Laurent Lecallet, design et DA : Leilani Meylan, infographie : Stéphane Lestienne, chara-design : Julien Bocquet)



12+

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

OBJECTIF

L'objectif est d'apparier 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^{er} 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^{er} joueur : capturer, voler, consolider ou défausser.

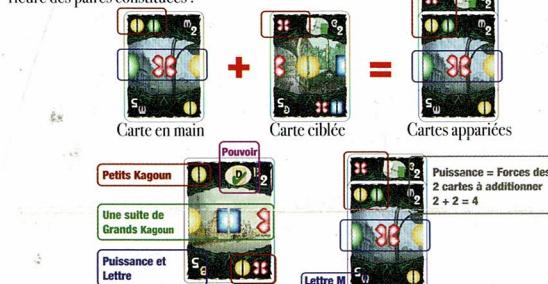
PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

Le principe général du jeu est d'apparier 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 **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 :



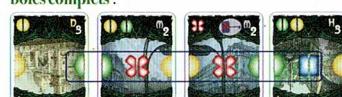
La **paire parfaite (même lettre)** gagne tous les conflits attaque/défense lors d'une **capture** ou d'un **vol**, sauf si la paire attaquée dispose du pouvoir de « Défense » :

Une **paire parfaite** est **inviolable**... 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 : $2 \times 26 = 52$ 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 côté à côté 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 1^{er} joueur » au premier qui annonce « **KAGOUN !** » ou selon vos critères.

TOUR DE JEU

Une partie comporte plusieurs manches jouées ainsi :

1. Recharge de la rivière et des mains des joueurs
2. Chaque joueur annonce son action
3. Résolution des actions et des conflits
4. 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 1^{er} 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.

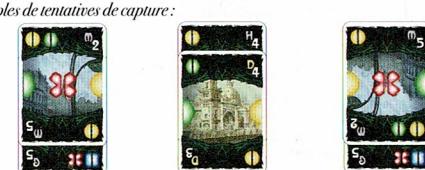
Exemple de capture : M capture G



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 :



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 défauscent leurs cartes d'attaque.
- En cas d'égalité, les cartes d'attaque sont défaussees.

Lors d'une prochaine manche, il pourra 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 !

