

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 ★★☆☆ modifiable 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



KINGYO

Un jeu de Alexis ALLARD & Émilien ALQUIER
illustré par Christine ALCOUFFE

Introduction

Le Kingyo-Sukui est un jeu traditionnel japonais que l'on retrouve au Japon dans la plupart des fêtes estivales depuis les années 1810. Kingyo signifie « poisson rouge », et Sukui signifie « pêcher à l'épuisette ».

Ce jeu consiste à attraper des poissons rouges avec une épuisette spéciale en papier appelée Poi.

Vous êtes ensemble aujourd'hui afin de participer au jeu populaire du Kingyo-Sukui. Il va falloir être rapide si vous voulez vous emparer du plus grand nombre de poissons !

But du jeu

Vous allez devoir attraper un maximum de Kingyo en vous emparant des cartes étalées sur la table. Mais attention, pour récupérer une carte et la placer sur votre Bol, les Kingyo représentés dessus devront correspondre aux couleurs des 5 Dés lancés en début de partie.

Lorsque plus aucune carte ne pourra être récupérée, la victoire sera attribuée à celles et ceux qui auront le plus de points dans leur Bol.

Contenu

- 1 Piste de Dés
- 5 Dés
- 75 cartes Kingyo
- 5 cartes Médaka
- 6 plateaux Bol
- 6 cartes Personnage

Mise en place

Avant de commencer, il vous faut préparer le stand de jeu !
Effectuez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Positionnez la Piste de Dés au milieu de la table avec les 5 Dés à l'intérieur.
- 2 Autour de la Piste de Dés, étalez les cartes Kingyo face visible, de façon à voir le plus de poissons possibles.
- 3 Retournez ensuite 5 cartes Kingyo face cachée, qui ne possèdent aucun symbole Libellule, Épuisette ou Frelon. Choisissez-les au hasard.
- 4 Toujours autour de la Piste de Dés, répartissez autant de cartes Médaka qu'il y a de joueurs moins une.
Par exemple : à 3, placez 2 cartes Médaka. Rangez les cartes Médaka non utilisées.

5 Vous pouvez maintenant former des équipes !

Ces équipes peuvent être constituées d'autant de membres que vous le souhaitez. Il n'est pas nécessaire que le nombre de membres soit le même dans chaque équipe. Les membres d'une équipe doivent s'asseoir côte à côte.

Par exemple, vous pouvez jouer à 1 contre 5, ou à 2 contre 3 contre 1. Faites comme bon vous semble !

Chaque joueur et joueuse prend un Bol et le place à portée des membres de son équipe. Rangez dans la boîte les Bols non utilisés.



Déroulement de la partie

Le Kingyo-Sukui est prêt, voyons maintenant comment y jouer.
La partie débute par le lancer des 5 Dés sur la Piste. Lorsque les Dés ont fini de bouger, tout le monde joue en même temps. Attrapez un maximum de Kingyo le plus rapidement possible !

ATTRAPER DES KINGYO

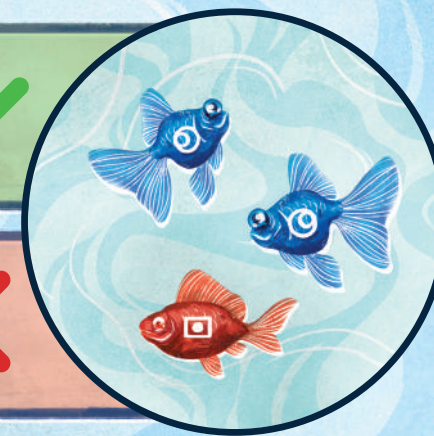
Pour récupérer une carte Kingyo, les couleurs des Kingyo présents sur la carte doivent toutes être également présentes sur les Dés.

Lorsque vous attrapez une carte, annoncez à haute voix les couleurs des Kingyo de la carte.
Par exemple : « Bleu, Bleu, Rouge ! ». Puis posez la carte face cachée sur un Bol de votre équipe.

Exemple : Vous pouvez attraper cette carte, car parmi les 5 Dés il y a bien au moins 1 face rouge et 2 faces bleues.



Exemple : Vous ne pouvez pas attraper cette carte, car parmi les 5 Dés il y a bien 1 face rouge mais il manque 1 face bleue.



Gardez bien en tête que :

- Vous ne pouvez pas récupérer les cartes face cachée.
- Vous pouvez déplacer les cartes à votre guise pour voir celles qui sont en dessous.
- Vous pouvez placer les cartes récupérées sur n'importe quel Bol de votre équipe.
- Chaque Kingyo et chaque Médaka représenté sur les cartes rapporte 1 point en fin de partie.
- À la fin de la partie, c'est le Bol de votre équipe qui rapporte le moins de points qui sera comptabilisé !



- www.jyde-games.com
- facebook.com/JyDe.Games
- instagram.com/jyde_games/
© JyDe 2021 tous droits réservés.

LES SYMBOLES SPÉCIAUX

Certaines cartes Kingyo que vous attrapez possèdent des symboles spéciaux. Ces cartes déclenchent des effets particuliers au moment de leur récupération. Pour cela, il vous suffit d'annoncer les couleurs de la carte récupérée et d'y ajouter le nom du symbole. Par exemple : "Rouge, Rouge, Épuisette !".

Les joueurs et joueuses concernés par l'effet de la carte doivent immédiatement l'appliquer. Voyons les différents symboles et leurs effets :



Libellule

Dites « Libellule ! Stop ! » lorsque vous attrapez une carte comportant un dessin de Libellule. La partie se met en pause. Relancez immédiatement tous les Dés. Lorsque les Dés finissent de bouger, la partie reprend.

Si vous préférez pêcher en toute tranquillité, nous vous conseillons de jouer en ignorant les symboles Frelon et Épuisette. Sinon, place au Kingyo !



Frelon

Dites « Frelon ! Jetez une carte ! » lorsque vous attrapez une carte comportant un dessin de Frelon. Chaque membre de chaque équipe adverse doit immédiatement jeter face cachée la première carte du dessus d'un Bol de son équipe dans le tas de cartes de la table. Les cartes jetées peuvent provenir du même Bol ou de Bols différents.



Épuisette

Dites « Épuisette ! » lorsque vous attrapez une carte comportant un dessin d'Épuisette. Choisissez 1 carte Kingyo face cachée et placez-la dans un Bol de votre équipe. Si cette carte présente un symbole spécial, vous pouvez l'utiliser si vous le souhaitez. Vous pouvez donc récupérer des cartes parmi les 5 placées face cachée lors de la mise en place et parmi celles qui ont été jetées à cause d'un effet Frelon.



4

ATTRAPER DES MÉDAKAS



À tout moment de la partie, si vous pensez qu'il n'est plus possible d'attraper des cartes Kingyo car les couleurs des Dés ne correspondent plus aux cartes restantes, dites « Médaka » et prenez 1 carte Médaka. Placez-la sur l'un des Bols de votre équipe et gardez la main dessus. Ce Bol est alors fermé.

Attention, dès que vous prenez une carte Médaka la partie est terminée pour vous !

Fin de la partie

Comptez maintenant les poissons attrapés. Chaque Kingyo et chaque Médaka représenté sur les cartes rapporte 1 point.

Attention ! Chaque équipe ne garde que le Bol qui vaut le moins de points !

Astuce ! Vous pouvez profiter de la pause de l'effet Libellule pour contrôler s'il n'y a pas eu d'erreur :

- Dès le début de la partie, placez les cartes attrapées grâce à l'effet Épuisette face visible sur les Bols.
- Lors de la pause, vérifiez les cartes placées face cachée sur les Bols et ignorez les cartes face visible.
- Les cartes prises par erreur sont remises en jeu dans le tas de cartes de la table.
- Remplacez toutes les cartes face visible sur les Bols et reprenez la partie.

Remerciements

Les auteurs remercient Julien, Lionel, Christine Alcouffe, Joan Dufour, Jules, Benoit Turpin, Romaric Galonnier, le MALT (collectif d'auteurs de jeux de Toulouse), Kim, Moe, Baptiste, Simon, toutes les testeuses et tous les testeurs !

5

Vous n'avez plus le droit d'attraper de Kingyo et les autres membres de votre équipe ne peuvent plus ajouter de cartes au Bol fermé.

La partie étant terminée pour vous, les effets des symboles ou les capacités des Personnages de vos adversaires ne vous affectent plus (voir Mode Personnages).

Les autres joueurs peuvent continuer à jouer et attraper des cartes Kingyo s'ils en trouvent.

Une fois que tous les Médakas ont été pris, et que le dernier joueur ne trouve plus de carte Kingyo à attraper, la partie est terminée.

Les équipes comparent ensuite leur score et celle qui possède le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Mode Personnages (optionnel)

Après quelques parties, laissez-vous tenter par les Personnages, qui viendront dynamiser le jeu.

Au début de la partie, prenez 1 carte Personnage par équipe. Chaque carte possède 2 faces différentes. D'un côté se trouve une capacité que chaque membre de votre équipe pourra utiliser durant la partie, et

de l'autre côté se trouve une capacité passive qui améliorera vos gains de points en fin de partie. Posez la carte du côté choisi devant votre équipe.

En équipe, déterminez d'abord le Bol qui vaut le moins de points. Puis, appliquez à ce Bol les points supplémentaires gagnés grâce au Personnage.



• Lorsque vous attrapez un Kingyo violet, dites « Chante poisson ! ». Vos adversaires doivent chanter immédiatement : « Les petits poissons dans l'eau nagent, nagent, nagent, nagent, nagent. »



• À la fin de la partie, chaque Kingyo violet présent dans votre Bol vous rapporte 1 point en plus.



• Lorsque vous attrapez un Kingyo rouge, dites « Tape dans tes mains ! ». Vos adversaires doivent immédiatement taper dans leurs mains 5 fois.



• À la fin de la partie, chaque Kingyo rouge présent dans votre Bol vous rapporte 1 point en plus.



• Lorsqu'un adversaire attrape une Libellule, chaque membre de votre équipe peut attraper une carte Kingyo face cachée.



• À la fin de la partie, chaque Libellule dans votre Bol vous rapporte 3 points en plus.



• Lorsqu'un adversaire attrape une Épuisette, chaque membre de votre équipe peut attraper une carte Kingyo face cachée.



• À la fin de la partie, chaque Épuisette dans votre Bol vous rapporte 3 points en plus.



• Lorsqu'un adversaire attrape un Frelon, vous n'êtes pas obligé de jeter une carte.



• À la fin de la partie, chaque Frelon présent dans votre Bol vous rapporte 4 points en plus.



• Considérez qu'il y a toujours un sixième Dé jaune en plus des 5 Dés lancés.



• À la fin de la partie, chaque carte avec au moins 1 Kingyo jaune dans votre Bol vous rapporte 1 point en plus.

6