

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





7-99



2-4



20'

KINOKO

Auteur :
Tim Rogasch

Design :
Polina Okean

MATÉRIEL DE JEU

- 24 cartes réparties en 6 couleurs
- 3 cartes Champi (par couleur)
- 1 carte Famille (par couleur)
- 3 dés
- 12 jetons de score
- 1 livret de règles

BUT DU JEU

Rassemblez les trois Champi de votre couleur et ayez le plus de points de victoire pour remporter la partie.

MISE EN PLACE

Tout d'abord, sélectionnez le nombre de couleurs de champignons à l'aide du tableau ci-dessous. Mettez les autres cartes de côté : elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

Nombre de Joueurs/euses	Nombre de couleurs
2	4
3	5
4	6

Mélangez les cartes Famille

et distribuez-en une à chacun-e. Gardez-la cachée devant vous, après en avoir pris connaissance. Parmi les deux cartes restantes, révélez-en une au bord de la zone de jeu : il s'agira de la couleur interdite pour cette manche !

Mélangez les cartes Champi

et distribuez en trois à chaque joueur et joueuse, de telle sorte que chacun-e ait une carte de chaque valeur. Les six cartes restantes sont positionnées en deux lignes de trois cartes de valeurs différentes au centre de la table, face cachée.



Attention : Lorsque vous prenez vos cartes et pendant toute la partie, vous devez les tenir face cachée. Le recto face à vos adversaires et le verso face à vous. Vous voyez donc les cartes de vos adversaires mais pas les vôtres !



Note : Si trois Champi de la même couleur sont déjà rassemblés dans la main d'un joueur ou d'une joueuse avant de commencer la manche, faites une nouvelle donne.

Placez les jetons de score à portée de main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

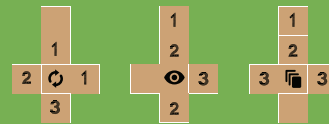
Votre carte Famille indique quelle couleur de Champi vous devez rassembler durant cette manche.

Faites aussi attention à la carte Famille interdite, qui peut vous faire perdre des points à la fin de la manche (voir Fin de la manche).

La dernière personne à avoir cueilli des champignons commence. Jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour, lancez les 3 dés et choisissez-en un pour effectuer l'action correspondante.

LES ACTIONS DES DÉS



Échangez deux cartes de même valeur. Elles peuvent se trouver dans votre main, celle d'un ou une adversaire, ou sur la table.



Relancez tous les dés et choisissez une action parmi celles disponibles.



Regardez la carte de votre choix avant de la remettre à sa place.



Échangez les trois cartes en votre possession contre un autre set : celui d'un ou une adversaire ou un de ceux sur la table.



Ne réalisez pas d'action ce tour-ci.

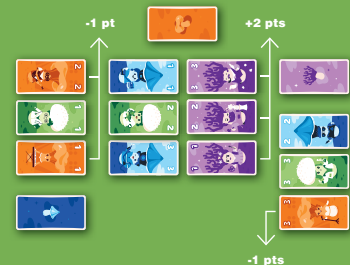
Si, à la fin de votre tour, vous pensez (ou savez) que les trois Champi de votre couleur sont rassemblés au même endroit (dans votre main, chez un adversaire ou sur la table), alors vous pouvez arrêter la manche. Annoncez-le à voix haute.

FIN DE LA MANCHE

Lorsqu'une personne annonce la fin de la manche, les cartes Champi et les cartes Famille sont révélées.

Si les trois Champi de sa couleur sont bien rassemblés au même endroit, alors cette personne gagne 2 points et prend le jeton de score correspondant. Si les trois Champi d'une autre personne sont également rassemblés, cette personne gagne 2 points elle aussi, même si ce n'est pas elle qui a arrêté la manche.

Ensuite, toutes les personnes ayant au moins une carte de la couleur interdite dans leur main perdent un seul point.



Note : Vous ne pouvez pas tomber sous 0 points de victoire.

Attention : Quand vous annoncez la fin de manche et que les trois Champi de votre famille ne sont pas rassemblés au même endroit, alors tout le monde gagne 1 point, excepté vous. Dans ce cas, la couleur interdite n'est pas contrôlée, et personne ne perd de points durant cette manche.

La personne à gauche de celui ou celle qui a déclenché la fin de manche débute une nouvelle manche.

Continuez jusqu'à ce qu'un joueur ou une joueuse atteigne ou dépasse 4 points. La personne avec le plus haut score l'emporte.

En cas d'égalité, la personne qui a arrêté la dernière manche remporte la partie. S'il y a toujours égalité, les gagnant-e-s se partagent la victoire.

KINOKO

En japonais, KINOKO se traduit par « enfant des arbres » et signifie « champignon ».