

GANGS OF KYOTO



MATAGOT

GANGS OF KYOTO

京都の猫

🌸 MATÉRIEL :

110 cartes, dont :

■ 1 carte Premier joueur



■ 28 cartes Action spéciale



■ 81 cartes Exploration (ces cartes contiennent toutes une valeur temporelle en haut, et contiennent souvent un symbole en bas).



APERÇU

La vie d'un chat peut très bien être formidabile, mais même le plus heureux des chats sera curieux de savoir ce qui se cache derrière les murs de son jardin ! Dans ce jeu, les joueurs incarnent les chats qui explorent la ville. Au fur et à mesure que la pioche est explorée, les chats découvriront de la nourriture, des amis et des cadeaux spéciaux... Mais attention à ne pas rester trop tard : vous pourriez bien vous perdre dans les rues de Kyoto !

La plupart des cartes indiquent une valeur entre 0 et 5, qui représente le temps que les chats passent à explorer la ville. Plus la valeur est élevée, moins il vous reste de temps ! Cependant, la plupart des cartes ont également des symboles qui déclenchent des effets utiles, du moins, pour la plupart... Le premier joueur à trouver 13 Grelots (points) remporte la partie !

MISE EN PLACE

Le joueur le plus jeune prend la carte Premier joueur et la place devant lui sur la table. Ce joueur commencera la première manche.

Les cartes restantes doivent être bien mélangées et placées face cachée dans une pioche au milieu de la table.



COMMENT JOUER

Chaque joueur doit, lors de son tour, piocher autant de carte de la pioche qu'il y a de joueurs, et les placer face cachée à proximité. (Par exemple, piochez 2 cartes dans une partie à 2 joueurs et piochez 5 cartes dans une partie à 5 joueurs). Note : les cartes doivent rester face cachée pour le moment : personne n'a le droit de les regarder !

Ensuite, le joueur actif choisit l'une des cartes piochées et la retourne face visible. Ce joueur doit alors décider à qui la donner : il peut la prendre pour lui-même, ou bien la donner à l'un des autres joueurs.

Le joueur qui reçoit la carte doit la placer devant lui dans une rangée face visible. Les cartes reçues ensuite seront alors placées à droite des cartes déjà présentes dans la rangée de ce joueur. Certaines cartes contiennent des symboles pouvant déclencher cet effet.

COMMENT JOUER (SUITE)



Ce joueur a reçu un « 4 » pendant le 1er tour de la partie, puis un « 1 » lors du 2e tour. Le tour de ce joueur a ensuite eu lieu lors du 3e tour de la partie. Il a alors décidé de se donner un « 2 ».

Le joueur chargé de distribuer les cartes retourne ensuite une autre carte parmi celles qu'il a piochées et la donne à un autre joueur de son choix. Lors de chaque tour, chaque joueur (y compris le joueur actif qui distribue les cartes) doit recevoir exactement 1 carte. Si un joueur a déjà reçu une carte lors de ce tour, il ne peut pas en recevoir d'autres ! Le tour continue ainsi jusqu'à ce que le joueur actif ait retourné et distribué aux autres joueurs les cartes piochées sur la table. Le joueur suivant (dans le sens horaire) prend ensuite son tour et fait de même. Il pioche à son tour des cartes (1 par joueur) de la pioche, puis en donne à chaque joueur (dont lui-même) en les retournant et les distribuant une par une. La partie continue ainsi autour de la table jusqu'à ce que la situation suivante se produise...

FIN DE MANCHE « RESTER TROP TARD »

Lorsqu'un joueur reçoit une carte, il doit vérifier si la somme de toutes ses cartes est égale à 13 ou plus. Si le total est inférieur à 13, la partie continue. Cependant, si le total est supérieur ou égal à 13, la manche prend fin immédiatement (si le joueur actif a encore des cartes à distribuer, elles sont remises face cachée en haut de la pioche, sans être révélées).

Le joueur dont le total de la rangée de cartes est supérieur ou égal à 13 doit placer sa rangée de cartes dans une pile de défausse au milieu de la table !

Chaque autre joueur place toutes ses cartes avec des Grelots à côté de lui, dans une pile de score face cachée. Ces cartes rapportent des points et ne peuvent pas être vues par les autres joueurs jusqu'à la fin de la partie. (Les joueurs peuvent cependant regarder leur propre pile de score à tout moment.)

Les cartes restantes sont toutes placées dans la pile de défausse.



COMMENT JOUER (SUITE)



Ce joueur vient de recevoir un « 2 », ce qui lui fait un total de 14. Il est resté trop tard et doit défausser toute sa rangée de cartes ! Chaque autre joueur met de côté les cartes avec des Grelots (qui rapportent des points à la fin de la partie) et défausse le reste.

COMMENCER UNE NOUVELLE MANCHE

Une fois que les joueurs ont défaussé leurs cartes (et placé de côté les cartes Grelot pour le score), la carte Premier joueur est passée dans le sens horaire. Le nouveau propriétaire de la carte Premier joueur commencera la manche suivante de la même façon qu'au début de la partie (même s'il n'était pas le suivant dans l'ordre du tour à la fin de la manche qui a pris fin).

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur possède 13 Grelots dans sa pile de score, il remporte immédiatement la partie ! Si plusieurs joueurs atteignent le total de 13 Grelots au même moment, le joueur ayant le plus de Grelots remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus éloigné de la carte Premier joueur remporte la partie. Lorsque la pioche est vide, mélangez toutes les cartes de la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.

EFFETS DES CARTES

Lorsqu'un joueur reçoit une carte et l'ajoute sur la droite de sa rangée, il doit d'abord vérifier si la valeur totale de ses cartes est toujours inférieure à 13. Si c'est le cas, il doit vérifier le symbole sur cette nouvelle carte (s'il y en a un) et appliquer ses effets. Vous trouverez ci-après un aperçu des différentes cartes dans le jeu :

EFFETS DES CARTES
(SUITE)



*Un joueur recevant cette carte l'ajoute normalement à sa rangée.
Rien, d'autre ne se produit (sauf s'il a maintenant une valeur totale
de 13 ou plus).*



*Si un autre joueur reste trop tard, ces cartes sont ajoutées à la pile
de score du joueur, ajoutant ainsi 1 ou 2 Grelots à son score.*



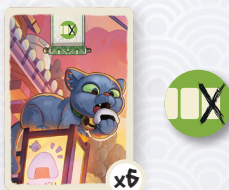
*Immédiatement après avoir reçu l'une de ces cartes et une fois placée dans la rangée, le joueur pioche
une nouvelle carte du haut de la pioche et l'ajoute à droite de cette carte ! Cela peut entraîner l'activation
de l'effet d'une autre carte, ou amener le joueur à se retrouver de force au-dessus de 13.*

CARTES ACTIONS SPECIALE

Rencontrez les chats des gangs de Kyoto pour obtenir de l'aide supplémentaire lors de vos aventures !



Le joueur recevant l'une de ces cartes ne la place pas dans sa rangée, mais l'ajoute immédiatement face cachée dans sa pile de score ! Certaines ajoutent 1 Grelot au score, tandis que d'autres en ajoutent 2.



Le joueur qui reçoit cette carte doit immédiatement défausser la carte la plus à droite de sa rangée ainsi que cette carte. Si le joueur n'a pas encore de carte dans sa rangée, cette carte est défaussée sans aucun effet.



Le joueur qui reçoit cette carte la place à droite de sa rangée de cartes, comme d'habitude. Cette carte permet au joueur de rester en ville encore plus tard ! Ainsi, la manche en cours ne sera finie pour ce joueur que si le total de la valeur de ses cartes atteint 18 ou plus et non 13. Si un joueur obtient plusieurs exemplaires de cette carte, il n'obtient aucun bénéfice supplémentaire.



Le joueur qui reçoit cette carte la place à droite de sa rangée de cartes, comme d'habitude. Elle permet au joueur de refuser n'importe quelle carte qui lui est ensuite donnée. Ils doivent alors la défausser ainsi que cette carte. Cette carte peut être utilisée pour refuser n'importe quelle carte, y compris une carte piochée en plus suite à un effet !



VARIANTE

La partie ne s'arrête pas quand un joueur a 13 Grelots dans sa pile de score. Jouez à la place la totalité de la pioche. Lorsque la pioche est vide, mélangez toutes les cartes de la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche. La partie continue ensuite jusqu'à ce qu'un joueur reste trop tard. Chaque joueur compte ensuite ses points, et le joueur avec le plus de points remporte la partie. Résolvez les égalités comme dans les règles normales.



VARIANTE GRELOTS VISIBLES

Au lieu de face cachée, les joueurs place leurs cartes avec grelots face visible.

Crédits :

Auteur : Rüdiger DORN

Illustrateur : Jérémie FLEURY

Directeur Artistique : Maxime Erceau

Directeur Éditorial : David HARDING

Prépresse : Arthur JACQUES

Relecteur : Arnaud CHARPENTIER, Thomas MARROT

Production : Publishing Technology & Solutions

Design graphique : Maxime Erceau



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

161 rue Fernand audeguil
33000 BORDEAUX

