

## Colors of Kasane

Durée : environ 30 minutes, 3 à 4 joueurs Age : à partir de 10 ans

Conception : Origuchi Hinata Illustrations : Hunaoka

### L'Histoire

A la cour de l'empereur, se tient chaque année un festival élaboré pendant lequel les membres de la cour choisissent les différentes sortes de Kimono qu'ils vont porter. La personne qui portera le Junihitoe (un vêtement de douze épaisseurs) recevra une grande récompense. Qui sera capable de porter le Junihitoe le plus élégant ?

### Contenu

①. 52 cartes Kimono. Cinq séries de neuf cartes (numérotées de 1 à 9) et sept cartes "+1". Elles seront appelées cartes tout au long du manuel.

Carte Kimono 1  
Carte Kimono 9  
Carte +1  
Dos des cartes

②. 9 cartes combinaisons : neuf sortes de combinaisons. La page 7 du livret de règles contient la liste des combinaisons ainsi que quelques remarques.

Nom du Combinaison  
Conditions du Combinaison  
Nombre de cartes nécessaires pour gagner des points avec ce combinaison.  
Comme l'indique l'image ci-dessous, le nombre ne correspond pas forcément toujours au nombre de cartes.

Points gagnés lorsqu'un joueur achève la combinaison avec l'un des nombres de cartes ci-dessus.  
Dans le cas de la combinaison à gauche, le joueur gagne 3 points avec trois cartes, 5 points avec quatre cartes et 8 points avec cinq cartes.

③ 4 cartes aides de jeu

Recto : Japonais      Verso : Anglais

Page 2

④ 4 Cartes de points : Deux d'entre elles sont numérotée de 0 à 4 sur le recto et de 5 à 9 sur le verso. Les deux autres sont numérotées de 10 à 14 sur le recto et de 15 à 19 sur le verso.

Recto                  Verso                  Recto                  Verso

⑤ 4 cartes d'Illustrations : deux séries de deux cartes qui sont double côté.

Recto                  Verso                  Recto                  Verso

- ⑥ 20 billes en verre
- ⑦ 4 compteurs de score
- ⑧ 1 marqueur de premier joueur
- ⑨ 1 livret de règles (les feuilles de papier que vous êtes actuellement en train de lire !)

### **Aperçu du jeu**

A chaque tour, le joueur actif prend une carte dans la réserve commune. Si une combinaison peut être réalisée, le joueur place les cartes dans sa zone de jeu et marque des points. Cependant, l'ordre des cartes qu'il a en main NE doit PAS être changé et si une combinaison a déjà été jouée, il ne peut pas l'accomplir avec le même nombre de cartes. La partie se termine lorsque quatre manches auront été jouées dans une partie à 4 joueurs ou bien après trois manches dans une partie à 3 joueurs. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

### **Le Jeu**

Chaque joueur va jouer dans le sens horaire, e ton commence par le premier joueur. Le joueur qui a le plus récemment porté un Obi (ceinture japonaise du Kimono) devient le premier joueur.

Vous pouvez aussi choisir le premier joueur en utilisant une autre méthode telle que pierre-papier-ciseaux.

### **Préparation**

① Placez les quatre cares de score verticalement pour que les nombres (1 à 19) se suivent. Cela formera « la piste de score ».

② Placez les cartes de combinaison pour qu'elles soient visibles par tous les joueurs. Nous vous conseillons de placer les cartes qui ont le même encadrement de couleur ensemble. Arrangez-les ensuite dans l'ordre indiqué sur les cartes aide de jeu.

③ A 4 joueurs, rassemblez toutes les cartes face cachée et mélangez-les pour former une pioche.

A 3 joueurs, retirez du jeu une série de cartes numérotées de 1 à 9 et deux cartes +1.

Dans une partie à 4 joueurs, prenez 16 cartes de la pioche et placez-les faces visibles pour former une grille de 4x4. Assurez-vous qu'elles soient toutes visibles comme décrit dans l'image ci-dessous. Dans une partie à 3 joueurs, formez une grille de 3x5 (le nombre rangées correspond au nombre de joueurs. On appelle cette grille la « réserve commune ».

④ Chaque joueur prend une carte aide de jeu, une carte illustration et un compteur de score. Placez la carte aide de jeu et la carte illustration (n'importe quel côté peut être utilisé) devant vous et placez le compteur de score sur le « 0 » de la piste de score. La zone qui se trouve devant la carte illustration correspond à la zone de jeu du joueur.

⑤ Placez les billes en verre de manière à ce qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

⑥ Le premier joueur met le marqueur de premier joueur dans sa zone de jeu.

• Dans une partie à 3 joueurs, remettez tous les éléments restants dans la boîte car ils ne seront pas utilisés dans cette partie.

L'image ci-dessous montre la préparation et l'installation pour une partie à 4 joueurs :

① Piste de Score

② Cartes Combinaisons

③ Réserve Commune

← Rangée      ↓ Ligne

④ Placez les compteurs de score de chaque joueur sur la case « 0 ».

④ Chaque joueur prend les composants suivants et les place devant lui :

- Carte Aide de Jeu
- Carte Illustration

⑤ Placez les billes de verre pour qu'elles soient accessibles à tous.

⑥ Le premier joueur met le marqueur de premier joueur dans sa zone de jeu.

Les cartes restantes sont placées, face cachées pour former une pioche.

### Tour de Jeu

1. Prenez une carte (c'est obligatoire).

2. Réaliser une combinaison (seulement lorsque qu'une combinaison peut être terminée et qu'un joueur espère le joueur).

Dès que ces deux étapes sont terminées, c'est au joueur suivant de jouer.

### Détails d'un tour de jeu

1) Prendre une carte

Lors de son tour, un joueur doit obligatoirement prendre une des cartes situées en haut d'une pile et l'ajouter à l'extrémité droite de sa main.

Attention : il est interdit de changer l'ordre des cartes de sa main. La nouvelle carte doit être ajoutée à droite de la main de carte. Les joueurs ne doivent en aucun cas montrer les cartes qu'ils tiennent en main.

Cependant, lors de la prise d'une carte +1 (ce sont des cartes blanches sur lesquelles le chiffre 1 est indiqué au milieu) celle-ci n'est pas ajoutée à la main du joueur. Elle est posée devant lui comme s'il réalisait une combinaison. Il remporte ensuite 1 PV qu'il ajoute à la piste de score. Lorsqu'un joueur prend une carte +1, il n'a pas la possibilité de réaliser une combinaison avec les cartes qu'il a en main.

2) Réaliser une combinaison

Après avoir pris une carte, si une combinaison peut être réalisée, le joueur actif peut placer les cartes venant de sa main dans sa zone de jeu, il gagne des points et il avance son compteur de points sur la piste de score. Cependant il faut remplir les conditions ci-dessous :

• **Les cartes doivent provenir de la droite de la main.** Vous ne pouvez pas placer de cartes qui viennent du milieu ou de la gauche de votre main.

(Cela signifie que le joueur doit obligatoirement utiliser la carte qu'il a prise au début de ce tour).

• **L'ordre des cartes NE doit PAS être changé lorsqu'elles sont placées dans la zone de jeu du joueur.** Alignez les cartes de la gauche vers la droite et elles doivent recouvrir partiellement la carte de gauche. La carte de droite dans votre main est la carte de droite dans votre zone de jeu. (Recouvrir partiellement la carte Illustration permettra de mieux vous plonger dans l'ambiance).

Après avoir gagné des points, le joueur dépose une bille de verre sur le nombre de la carte combinaison. (Par exemple si le joueur a utilisé trois cartes pour jouer la combinaison, le joueur met la bille sur la case numérotée trois de la carte combinaison). Ce nombre ne pourra plus être joué. (On peut jouer sur les autres nombres présents sur la carte combinaison tant qu'il n'y a pas de bille dessus). Si vous avez épuisé vos billes, utilisez un autre élément/objet en remplacement.

Exemple : Le joueur A 6-7-3-2 (2 est à droite) dans sa main. Pendant son tour, le joueur prend la carte numérotée 1 et il ajoute à droite de sa main, sa main en cours devient donc 6-7-3-2-1. Le joueur place ensuite 3-2-1 venant de sa main pour terminer la combinaison 下弦ノ月 (Kagen no Tsuki). Placez les cartes de 1 à 5 dans l'ordre ascendant ou descendant et marquez 3 points. Lorsque vous réalisez la combinaison, le joueur place 3-2-1 à partir de la gauche de manière à ce que ces cartes se recouvrent partiellement les unes les autres et la carte 1 (qui était à droite dans la main) soit placée sur le dessus de sa zone de jeu. 6 et 7 restent dans la main du joueur.

Prend 1 et l'ajoute à sa main Place 3,2 et 1 dans sa zone de jeu 6 et 7  
restent en main.

P5

\*On ne peut jouer qu'une seule combinaison par tour. Même si plusieurs combinaisons peuvent être réalisées, le joueur ne peut en choisir qu'une. (Normalement le joueur choisira la combinaison qui rapportera le plus de points).

Lorsqu'on termine une combinaison pour la deuxième fois ou plus tard, le joueur peut aussi utiliser la carte du dessus de sa zone de jeu (la dernière placée) dans la combinaison.

\*Seule la dernière carte placée peut être utilisée.

\*Si une carte +1 est la dernière carte placée, elle ne peut pas être utilisée pour la prochaine combinaison.

Exemple : Le joueur B a placée 8-7-6 dans sa zone de jeu (6 est la dernière carte placée). LE joueur a 3-2-4 en main (4 est à droite) et pendant ce tour il prend un 6. En utilisant le 6 de sa zone de jeu et 2-4-6 qu'il a en main, le joueur peut réussir à terminer la combinaison 雪月風花 (Setsu Getsu Fuka) (places des cartes qui ont un nombre pair) avec quatre cartes. Le joueur place donc 2-4-6 dans sa zone de jeu et gagne 4 points. Pendant ce tour le joueur aurait aussi pu utiliser les 6 de sa main et de sa zone de jeu pour réaliser la combinaison 襲ね (Kasane) (placez côte à côte des cartes qui ont le même nombre) avec deux cartes, mais le joueur a choisi 雪月風花 (Setsu Getsu Fuka) à la place, car cela lui rapporte plus de points.

Sa zone de jeu actuelle / Sa main (il a pris un 6) / sa zone de jeu après avoir réalisé la combinaison / carte qu'il lui reste en main.

### Préparation pour la manche suivante

Chaque joueur son tour dans l'ordre préétabli. Dans une partie à 4 joueurs, une manche se termine lorsqu'il ne reste plus que **quatre cartes** dans la zone de jeu commune (après que chaque joueur ait joué trois tours). Dans une partie à 3 joueurs, une manche se termine lorsqu'il ne reste plus que **trois cartes** dans la zone de jeu commune (après que chaque joueur ait joué quatre tours).

A la fin de la manche, rassemblez tous les cartes restantes dans la zone de jeu commune, défaussez-les à côté de la pioche (les cartes dans la défausse doivent être face cachée).

Ensuite, prenez des cartes de la pioche et placez dans la zone commune de jeu en préparation de la nouvelle manche. Ensuite, le premier joueur passe le jeton de premier joueur au joueur à sa gauche qui devient le premier joueur de la nouvelle manche.

Lors de la préparation pour la dernière manche (la quatrième dans une partie à 4 joueurs et la troisième dans une partie à 3 joueurs), le nombre de cartes dans la pioche ne sera pas assez

conséquent il faudra donc y rajouter les cartes défaussées. Mélangez et piochez des cartes. Dans une partie à 3 joueurs, il restera deux cartes après la dernière préparation, il faudra les défausser face cachée.

\*La manche se termine lorsque le nombre de carte dans la zone commune de jeu est le même que le nombre de joueur. C'est une manière assez simple de voir que la manche est terminée.

P6

### **Fin de la Partie**

La partie se termine lorsque la quatrième manche d'une partie à 4 joueurs est terminée ou la troisième dans une partie à 3 joueurs (ce qui signifie que les joueurs ont réalisé 12 tours).

### **Comptage des Points**

Le score final de chaque joueur est calculé après la fin de la partie. Dans le comptage des points final, les joueurs qui ont placé huit cartes ou plus dans leur zone de jeu reçoivent des points supplémentaires comme indiqué ci-dessous ainsi bien sûr que les points gagnés lors de la partie.

\*Le nombre de points supplémentaires est décidé selon le nombre de couleurs que le joueur a dans sa zone de jeu (voir le tableau ci-dessous).

\*De plus, les joueurs qui auront mis les 12 cartes recevront des points de bonus en plus.

<b>Couleurs</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>Points</b>	5	4	3	2	0	2	3	4	5

Chaque joueur avance son jeton de score selon les points supplémentaires gagnés. Les cartes +1 sont considérées comme une carte mais elles ne comptent pas dans le nombre de couleurs. Les joueurs qui ont placé les 12 cartes dans leur zone de jeu (c'est-à-dire les joueurs qui n'ont pas de cartes en main) gagne 2 points supplémentaires.

Exemple : A la fin de la partie, le joueur C a les cartes suivantes :

Sa zone de jeu / la carte qu'il lui reste en main

Le joueur gagne des points supplémentaires étant donné qu'il a placé plus de 7 cartes. Comme le nombre de couleurs placées est de 8, le joueur gagne 4 points (là encore les cartes +1 ne sont pas considérées comme une couleur). SI le joueur avait réussi à placer le 3 qu'il a encore en main, cela lui aurait fait gagner 5 points car il aurait alors placé toutes les 9 couleurs et grâce au fait d'avoir placé ses 12 cartes il aurait obtenu 2 points de bonus supplémentaires.

### **Remporter la Partie**

Après avoir calculé le score de chaque joueur, le joueur le plus avancé sur la piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a placé le plus de cartes dans sa zone de jeu est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

P7

### **Liste et Notes des Cartes Combinaison**

襲ね (**Kasane**) …Placez qui ont le meme nombre côte à côte (telles que 2-2 or 9-9-9).

拾 (**Juu**) …Placez des cartes dont la valeur totale fait 10 (telles que 4-6 or 1-7-2).

桜散らし (**Sakura Chirashi**) …Placez 1, 2 et 6. Vous pouvez les placer dans n'importe quel ordre : 1-2-6 ou 2-6-1. Si un de ces nombres était manquant (tel que 6-1-1), cela ne serait pas valide.

千鳥 (**Chidori**) …Placez 3, 8 et 9. Vous pouvez les placer dans n'importe quel ordre : 3-8-9 or 9-3-8. Si un de ces nombres était manquant (tel que 9-8-9), cela ne serait pas valide.

麻ノ葉 (**Asanoha**) …Placez 4, 5 et 7. Vous pouvez les placer dans n'importe quel ordre : 4-5-7 or 5-7-4 Si un de ces nombres était manquant (tel que 4-5-5), cela ne serait pas valide.

下弦ノ月 (**Kagen no Tsuki**) …Placez les cartes de 1 à 5 dans l'ordre croissant ou décroissant. C'est valable même si certains nombres sont manquants : 1-2-4 or 5-3-2-1, mais le même nombre ne peut pas être utilisé plusieurs fois tel que 2-3-3-4 ou 4-2-2.

上弦ノ月 (**Jyougen no Tsuki**) …Placez les cartes de 5 à 9 dans l'ordre croissant ou décroissant. C'est valable même si certains nombres sont manquants : 9-8-5 or 5-6-7-9, mais le même nombre ne peut pas être utilisé plusieurs fois tel que 6-9-9 or 8-7-7-5-5.

花鳥風月 (**Katyou Fugetsu**) …Placez des cartes qui ont un nombre impair. Tant que ces cartes ont des nombres impairs, vous pouvez placer le même nombre plusieurs fois : 7-5-1-1-7-3 ou mélangez l'ordre croissant et décroissant : 1-3-7-5.

雪月風花 (**Setsu Getsu Fuka**) …Placez des cartes qui ont un nombre pair. Tant que ces cartes ont des nombres pairs, vous pouvez placer le même nombre plusieurs fois: 8-4-6-2-8 ou mélangez l'ordre croissant et décroissant : 6-4-8.

\*Si un joueur termine une combinaison qui a plusieurs cases avec le même nombre (comme les 2 et 3 de Kasane ou 2 de Juu) ; le joueur ne peut placer qu'une seule bille en verre sur une des cases. Les cases restantes seront jouables dans les tours suivants.

Concernant les trois combinaisons encadrées de rouge (Sakura Chirashi, Chidori et Asanoba), le premier joueur qui termine la combinaison gagne 4 points et le deuxième joueur gagne 3 points.

P8

Variante

Vous pouvez ajouter cette règle si vous le souhaitez. Le jeu en sera plus difficile car les joueurs termineront moins de combinaison.

- Dans une partie à 3 joueurs, après avoir terminé la partie, placez une bille en verre sur le 2 de 拾 (Juu) and le 2 de 襲ね (Kasane).

Vous pouvez ajouter cette règle si vous le souhaitez. Le jeu en sera plus facile car les joueurs pourront plus facilement terminer une combinaison.

- Même si un joueur prend une carte +1, il peut aussi terminer une combinaison pendant le même tour.

1ère édition publiée le 16 Mai 2014. Seconde édition le 20 Juin 2014.

3<sup>ème</sup> édition publiée le 10 Juillet 2014.

Crée et publié par 桜遊庵

Site Web : 『卓上遊戯創作処 桜遊庵』 (<http://ouyuuan.cloud-line.com/>)

Illustré par 舟岡

Site Web : 『花競べ』 (<http://hanakurabe.com/>)

Traduction anglaise : Hanenashi Error

Traduction française : Stéphane Athimon, Izobretenik

Relecture règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Pour toutes questions contactez-nous ici : [ouyuuan@gmail.com](mailto:ouyuuan@gmail.com)

Remerciements particuliers aux personnes qui ont participé aux parties de tests de ce jeu et à tous ceux qui ont lu ce manuel.

\*Avertissement : Risque d'étouffement – Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérés ou inhalés. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

\*Veuillez ne pas utiliser le contenu de jeu ni les illustrations sans autorisation.