

P1

[Remarque] : Les encadrements hexagonaux sont nécessaires pour le jeu donc après avoir retiré les tuiles triangulaires, ne perdez pas ces encadrements, vous ne pourriez plus jouer à ce jeu sans eux !

### **Kaleido**

Durée : 20 à 30 minutes, 2 à 5 joueurs Conception du jeu : Hinata Origuchi Artiste : Hi

#### **L'Histoire**

Vous êtes un célèbre concepteur de kaléidoscope pendant la période Edo. Un jour, vous êtes convoqué par le Shogun en son château. En arrivant au château vous vous apercevez qu'il y a aussi d'autres concepteurs de kaléidoscope présents. Le Shogun vous donne tous un ordre « Je veux avoir un kaléidoscope magnifique. Vous devez coopérer pour le créer ! Je donnerai de l'or à celui ou ceux qui réussiront à créer le kaléidoscope le plus extraordinaire ! » Voyons voir si vous serez capable de bien saisir les intentions du Shogun en créant un chef d'œuvre.

#### **Contenu**

① 14 bordures hexagonales (avec des espace vides) ... ces bordures sont appelées « plateau de jeu ». Les triangles noirs dans l'image ci-dessous indiquent les espaces vides.

② 3 plaques hexagonales (sans espaces vides)... ce sont les plateaux de scores. Deux de ces plateaux sont utilisés pour les chiffres (0 à 9) et l'autre pour les dizaines (10 à 60).

Plateau de jeu (côté recto)    Plateaux de score (Mettez côte à côte les deux plateaux de score qui représentent les chiffres)

③ 84 tuiles triangulaires (14x6 couleurs, le côté coloré est le côté recto)... on les appelle les tuiles.

• 13 compteurs en verre (on les utilise pour les scores à la fin de la partie).

• 1 livret de règles (la feuille de papier que vous êtes actuellement en train de lire !)

\*Il y a aussi des plateaux de jeu et des tuiles supplémentaires blanches, qu'on peut utiliser comme copies.

[Remarque] : Avant de retirer les tuiles des bordures, celles-ci sont connectées au verso des plateaux de jeu. Après avoir retiré les tuiles, retournez les plateaux de jeu sur le recto.

P2

#### **But du Jeu**

Les joueurs doivent mettre les tuiles dans les plateaux de jeu. Après les phases de comptage de points (à la moitié et à la fin du jeu), le joueur qui aura le plus de points sera le vainqueur. Marquer des points sur chaque plateau de jeu est important, mais le dernier comptage des points est aussi crucial, donc veillez à bien utiliser les rotations et veillez à vous assurer la meilleure position sur chaque plateau de jeu.

#### **Préparation**

\* Chaque joueur choisit une couleur unique (parmi rouge, jaune, vert, bleu et violet) et prend 14 tuiles d'une couleur dans une partie à 3 joueurs, et 13 tuiles dans une partie à 4 ou 5 joueurs.

\*Mettez côte à côte les 2 plateaux de score avec les chiffres et placez-les sur la table à côté du plateau qui a les dizaines.

\* Chaque joueur place une tuile sur la case « 0 » du plateau de score et une autre tuile à côté du plateau de score qui a les dizaines. Cela servira d'indicateurs de score.

- \* Mettez 2 Plateaux de jeu (pas ceux des joueurs) au centre de la table en les reliant l'un à l'autre par un côté.
  - \* Chaque joueur prend 2 plateaux de jeu.
  - \* Chaque joueur prend 2 tuiles blanches.
  - \* Mettez les billes de verre à côté de la zone de jeu. Elles seront utilisées pour le dernier comptage des points.
  - \* Remettez les éléments inutilisés dans la boîte car ils ne serviront pas pour le reste de la partie.
- L'image ci-dessous montre la mise en place pour une partie à 4 joueurs.

Indicateurs de score

Plateaux de score

X1 tuiles

X1 tuiles

X1 tuiles

X1 tuiles

Plateaux de jeu

Mettez les billes en verre à côté de la zone de jeu.

Prenez 2 plateaux et 2 tuiles blanches

P3

### **Jouer la partie**

Le dernier joueur à avoir regardé dans un kaléidoscope devient le premier joueur. Vous pouvez aussi choisir la méthode qui vous convient le mieux (pierre – papier – ciseaux) pour choisir le premier joueur.

Chaque joueur, dans le sens horaire, et en commençant par le premier jouera à son tour.

### **Séquence du Tour de Jeu**

1. Placer une tuile (obligatoire)
2. Action supplémentaire (qui peut être réalisée juste avant ou après de placer une tuile)
3. Marquer des points (si besoin)
4. Faire pivoter un plateau de jeu (seulement après marquer des points)

Après que le joueur ait réalisé ces 4 phases, c'est au joueur suivant de jouer.

### **Détails d'un Tour de Jeu**

#### **1. Placer une tuile**

Chaque joueur doit placer une tuile de sa couleur dans un des espaces vides du plateau de jeu.

Il y a deux règles à respecter :

- \* Ils peuvent mettre une tuile dans n'importe quel espace vide de leur choix.
- \* Ils ne peuvent pas mettre de tuile dans un espace déjà occupé par une autre tuile.

#### **2. Action supplémentaire**

Le joueur peut réaliser une des deux actions suivantes juste avant ou après de placer une tuile.

1. Placer une tuile blanche
2. Placer un plateau de jeu supplémentaire.
  - 1) Vous pouvez placer une de vos tuiles blanches dans n'importe quel espace vide (les règles sont les mêmes que pour placer une tuile normalement).
  - 2) Vous pouvez placer un de vos plateaux de jeu. Vous devez relier au moins un des côtés du nouveau plateau à celui d'un plateau déjà placé.

**[Remarque]** Si toutes les cases d'un plateau sont occupées au début du tour d'un joueur, le joueur doit ajouter un plateau supplémentaire avant de placer une tuile.

\*Dans un cas très rare, si le joueur n'a plus de plateaux de jeu lorsque la situation ci-dessus survient, le joueur passera son tour. Dans ce cas, il y aura une différence concernant le nombre de tuiles de joueur, mais les conditions de fin de partie restent les mêmes (elles sont décrites plus tard dans ces règles). Un joueur qui n'a plus de tuiles doit passer son tour jusqu'à ce que les autres joueurs aient aussi épuisé leurs tuiles. Le fait de « Passer » ne peut se produire que dans cette situation.

P4

### **3. Marquer des points**

Tous les joueurs doivent vérifier si un comptage des points doit avoir lieu à ce moment de chaque tour.

Procédez au comptage des points uniquement lorsque les six cases d'un plateau sont occupées.

Cela peut se produire pour deux plateaux à la fois lorsqu'un joueur joue une tuile (blanche) supplémentaire.

Lors du comptage des points, le joueur actif peut choisir le plateau de jeu par lequel il veut commencer le comptage des points (l'ordre dans lequel on procède n'a pas d'importance).

Lors du comptage des points, comptez le nombre de tuiles de chaque couleur sur le plateau. Ensuite, les joueurs gagnent des points selon leur rang de la manière suivante :

Le joueur qui a le plus de tuiles sur le plateau de jeu gagne 8 points.

Le joueur qui a le second nombre de tuiles sur le plateau le plus élevé gagne 4 points.

S'il y a égalité pour la première place, on divise les 12 points (8+4) entre les joueurs à égalité (arrondis à l'inférieur).

Dans ce cas aucun des autres joueurs ne gagne de points.

S'il y a égalité pour la deuxième place, on divise les 4 points entre les joueurs arrondis à l'inférieur).

\*Dans le cas très rare où un seul joueur occuperait les 6 cases d'un même plateau, il gagne 12 points.

**[Important]** Les tuiles blanches NE sont PAS comptées lors du comptage des points (c'est-à-dire qu'on ne tient pas compte de ces tuiles blanches lors de l'évaluation du rang des joueurs).

Les joueurs qui ont marqué des points déplacent leur indicateur de score selon le nombre de points marqués, sur les plateaux de score. Lorsque votre score atteint 10, utilisez le plateau de score des dizaines pour indiquer vos points actuels.

Par exemple, lorsqu'on place une tuile violette sur le « 6 » et le « 20 », cela signifie que le joueur a 26 points.

Dans l'exemple 1 à gauche, le joueur rouge remporte la première place, il marque donc 8 points. Blanc est la deuxième couleur présente, mais étant donné que les tuiles blanches ne comptent pas, le joueur vert marque 4 points.

Dans l'exemple 2, le joueur violet marque 8 points. Comme on ne tient pas compte des tuiles blanches, jaune et vert sont à égalité pour la deuxième place. Ils marquent donc 2 points chacun.

#### **4. Faire pivoter un plateau de jeu**

Après avoir procédé au comptage des points, le joueur actif peut faire pivoter les plateaux de jeu sur lesquels le comptage des points a eu lieu. Il peut faire pivoter celui qu'il veut.

En faisant pivoter un plateau de jeu, un joueur pourra à la fin de la partie, lors du dernier comptage des points, gagner encore plus de points (expliqué plus tard).

Le joueur N'est PAS obligé de faire pivoter le plateau.

Le plateau peut être pivoté seulement dans le même tour, et le joueur actif ne peut pas garder ce privilège pour des tours ultérieurs.

Si le plateau de jeu est entouré par d'autres plateaux, déplacez ces autres plateaux précautionneusement avant de le faire pivoter quand vous les remettez en place.

#### **Fin de la partie**

La partie se termine si tous les joueurs n'ont plus de tuiles (on NE compte PAS les tuiles blanches).

Même si certains des joueurs ont encore une ou deux tuiles blanches, ils ne reçoivent pas de bonus.

P5

#### **Comptage des Points en Fin de Partie**

Après la fin de la partie, on procède au dernier comptage des points. Ici, les joueurs vont pouvoir marquer des points pour n'importe quel hexagone remplissant ces deux conditions, tout en respectant la procédure pour le comptage des points à mi-partie.

\*2 côtés de 3 plateaux de jeux adjacents sont reliés les uns aux autres.

\*Les 6 cases de l'hexagone (fait par les trois hexagones mentionnés au-dessus) sont occupées.

Veuillez aussi noter que le comptage des points ne se fait pas si des cases de l'hexagone NE sont PAS occupées.

Par exemple, sur l'image de gauche, l'hexagone (surligné en rouge), est occupé par 2 tuiles rouges, 2 tuiles bleues et 2 tuiles violettes, donc les trois joueurs se partagent les 12 points, ils reçoivent donc chacun 4 points.

Plateau de jeu 1

Plateau de jeu 2

Plateau de jeu 3

Plateau de jeu 4

Plateau de jeu 5

Dans l'exemple de gauche, les triangles noirs indiquent les cases vides. L'hexagone est constitué par les plateaux 1,4 et 5 (surligné en rouge) et il a 2 cases vides (2 cases noires), on ne compte pas les points pour cet hexagone.

Pour l'hexagone constitué par les plateaux de jeu 1,2 et 4 (surligné en bleu), le joueur violet marque 8 points, ensuite le rouge, le vert et le jaune marquent 1 point chacun.

Pour l'hexagone constitué par les plateaux de jeu 2, 3 et 4 (surligné en jaune), le joueur rouge gagne 8 points et le joueur bleu gagne 4 points.

Le plateau de jeu 5 (surligné en vert) a des cases vides (noires) donc le comptage des points n'intervient pas pour ce plateau de jeu.

Lorsque vous terminez le comptage des points pour un hexagone, placez une bille de verre au centre de l'hexagone pour vous aider à vous souvenir quels hexagones ont déjà été comptés jusqu'à maintenant.

Après le comptage des points de fin de partie, le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Après la fin de la partie, remettez les plateaux de jeu tels quels dans la boîte sans en retirer les tuiles. Vous pourrez ainsi ranger le matériel sans incident.

P6

### **Variante pour les parties à 2 joueurs**

Dans les parties à 2 joueurs, chaque joueur utilise 2 couleurs. Respectez la même mise en place que pour les parties à 4 joueurs, cependant les joueurs prennent 4 tuiles blanches et 4 plateaux de jeu (au lieu de 2 de chaque).

Ils jouent chacun leur tour, et ils ne peuvent pas mettre 2 tuiles de la même couleur successivement.

Par exemple : le joueur A prend les tuiles rouges et jaunes, et le joueur B prend les tuiles bleues et violettes. La partie se déroule de la manière suivante Rouge → Bleu → Jaune → Violet → Rouge → ...

Par exemple : Le joueur A a mis une tuile rouge. Lors de son prochain tour il devra mettre une tuile jaune plutôt qu'une rouge.

Les autres règles, notamment pour le comptage des points, sont les mêmes que pour les parties de 3 à 5 joueurs.

Dans l'exemple de gauche, rouge, bleu et jaune gagnent 4 points chacun.

Les indicateurs de score des trois joueurs sont avancés sur les plateaux de score de 4 points. Comme pour les parties de 3 à 5 joueurs, on compte les points par couleur et non par joueur.

Lorsque la condition de fin de partie est remplie, on procède au comptage des points final.

Chaque joueur compte les points de ses deux couleurs et le joueur qui a le total de points le plus élevé l'emporte.

Première édition publiée le 20 Octobre 2013.

Seconde édition le 10 Juillet 2014.

Troisième édition publiée le 5 Septembre 2014

Publié par Ouyuuuan (<http://ouyuuan.cloud-line.com/>)

Contact : [ouyuuan@gmail.com](mailto:ouyuuan@gmail.com)

Traduction anglaise : Hanenashi Error, Nobuaki Takerube

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture règles françaises : Natacha Athimon-Constant, Yannick Deplaedt

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 ingérées ou inhalées. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.**

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

P7

### **Guide de Démarrage rapide pour Kaleido**

Mise en place (ce tableau indique le nombre d'éléments distribués à chaque joueur)

Nombre de joueurs	Tuiles triangulaires d'une couleur (deux d'entre elles sont utilisées pour indiquer le score)	Plateaux de jeu (tuiles hexagonales)	Tuiles triangulaires blanches
3	14	2	2
4	13	2	2
5	13	2	2

Placez 2 plateaux de jeu, en les reliant côte à côte et placez-les au centre de la table. Ce sont les plateaux de départ, sur lesquels les joueurs pourront placer leurs tuiles.

### **Séquence du Tour de Jeu**

Le joueur actif place une de ses tuiles pour occuper une des cases du plateau de jeu.

Si le joueur le souhaite, il peut réaliser une des actions supplémentaires suivantes avant ou après de placer une tuile.

1. Placer un de ses plateaux de jeu pour qu'au moins un des côtés soit relié à un plateau déjà installé.
2. Placer une de ses tuiles blanches dans une case vide d'un des plateaux de jeu.

### **Marquer des Points**

Lorsque toutes les 6 cases d'un plateau de jeu sont occupées, on procède à un comptage des points pour le(s) plateau(x) après que le joueur ait terminé toutes ses actions du tour.

Le joueur qui a le plus de tuiles sur le plateau de jeu marque 8 points.

Le joueur qui a le deuxième nombre le plus élevé de tuiles sur le plateau marque 4 points.

S'il y a égalité pour la première place, les 12 points (8+4) sont divisés entre les joueurs (arrondis à l'inférieur).

Dans ce cas aucun autre joueur ne marquera de points.

S'il y a égalité pour la deuxième place, les 4 points sont divisés entre les joueurs (arrondis à l'inférieur).

### **Faire Pivoter**

Après le comptage des points, le joueur actif peut faire pivoter le(s) plateau(x) de jeu sur lequel le comptage des points a eu lieu.

### **Comptage des Points en Fin de Partie**

Pour tous les hexagones créés par 3 plateaux de jeu et qui ont leur 6 cases occupées, procédez à un comptage des points comme ceux de mi-parties. Après le comptage des points de fin de partie, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Première édition publiée le 20 Octobre 2013.

Seconde édition le 10 Juillet 2014.

Troisième édition publiée le 5 Septembre 2014

Publié par Ouyuan (<http://ouyuan.cloud-line.com/>)

Contact : [ouyuan@gmail.com](mailto:ouyuan@gmail.com)

Traduction anglaise : Hanenashi Error, Nobuaki Takerube

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture règles françaises : Natacha Athimon-Constant, Yannick Deplaedt