

FR



6-99



3-5



15'

KAWAII

Auteurs :

Marc-Antoine Hofmann & Ismaël Perrin

Design :

Noëlle Zwiackier & Felix Kindelán

MATÉRIEL DE JEU

55 cartes glace (dont 3 cartes glacier et 2 cartes cerise)

5 cartes « parfum préféré »

5 cartes « forme préférée »

10 jetons de capture (coeurs)

BUT DU JEU

Récoutez le maximum de glaces de votre forme et/ou de votre parfum préférés. Les cerises vous rapporteront des points supplémentaires, mais attention à ne pas trouver porte close en allant chez le glacier, au risque de voir vos points fondre au soleil...

Le joueur qui gagne le plus de points au bout de 3 manches remporte la partie.

MISE EN PLACE

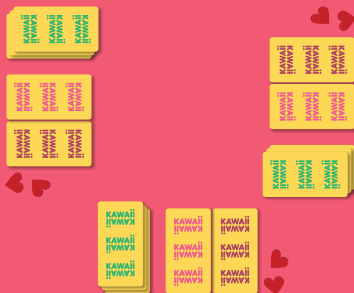
Mélangez les 5 cartes « parfum préféré » et distribuez-en une à chaque joueur. Faites de même pour les cartes « forme préférée ». Les cartes non utilisées sont écartées du jeu. Chaque joueur regarde secrètement ses deux cartes et mémorise la forme et le parfum de sa glace préférée.

Donnez 2 jetons de capture à chaque joueur. Les jetons restants sont écartés du jeu.

Mélangez et distribuez toutes les cartes glace aux joueurs face cachée : selon le nombre de joueurs, il est possible que le nombre de cartes ne soit pas égal pour tous les joueurs. Distribuez quand même toutes les cartes, même si un joueur en a plus qu'un autre, cela n'impactera pas le jeu.

Chaque joueur prend sa réserve de cartes glace et la place devant lui, face cachée : les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes.

Attention : Durant toute la durée du jeu, les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main pour poser leurs cartes et capturer les glaces.



DÉROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur qui a mangé une glace commence la première manche. Pour les manches suivantes, le joueur qui a le plus petit score commence la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire. À son tour, le joueur retourne rapidement une carte de sa réserve et la place devant lui.

Attention : Les cartes doivent être retournées vers l'extérieur : le joueur ne doit pas pouvoir voir sa carte avant les autres.

Les cartes doivent être placées devant chaque joueur en pile, légèrement décalées les unes des autres, afin que le parfum et la forme de la glace de chaque carte soient visibles.



Quand un joueur estime qu'une ou plusieurs piles sont intéressantes pour lui, car elles contiennent assez de glaces de son parfum ou de sa forme préférés, il peut la ou les capturer. Il pose alors rapidement son jeton de capture sur la pile correspondante et dit « Kawaii ». Le jeu s'arrête, le joueur prend toutes

les cartes de la pile (ou des piles) et les met de côté dans sa pile de score. Ces cartes ne font plus partie du jeu et seront utilisées pour compter les points à la fin de la partie. Il donne ensuite son jeton de capture au joueur dont il vient de capturer la pile. Ce joueur peut ensuite utiliser le jeton pour capturer à son tour une pile de cartes (immédiatement ou plus tard dans le jeu). S'il a capturé sa propre pile, son jeton de capture est écarté du jeu.

Attention : On peut capturer plusieurs piles en même temps, en utilisant un jeton de capture par pile de cartes. On peut dire « Kawaii » à tout moment du jeu, et plusieurs joueurs peuvent dire « Kawaii » en même temps.

Si deux joueurs (ou plus) posent leur jeton sur la même pile, c'est le plus rapide des deux qui remporte la pile. S'ils jouent exactement en même temps, ils se départagent avec une partie de pierre-feuille-ciseau.

Il est également possible de dire « Kawaii » et capturer d'autres piles pendant que le jeu est arrêté.

Le jeu reprend avec le joueur qui devait poser une carte avant l'interruption.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la réserve des joueurs aient été retournées et qu'aucun joueur ne souhaite plus récolter de cartes. Le jeu peut également se terminer lorsqu'aucun joueur n'a plus de jeton de capture.

Les piles de cartes découvertes restantes sont alors écartées du jeu et chaque joueur compte ses points.

CARTES SPÉCIALES

Les cartes cerise et glacier sont des cartes spéciales qui peuvent augmenter ou faire baisser votre score. Pour plus d'informations, lire le paragraphe suivant.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte les cartes qu'il a capturées. Le décompte se fait de la façon suivante :

- 1 point pour chaque glace de votre parfum préféré
- 1 point pour chaque glace de votre forme préférée
- 2 points pour une glace de votre forme ET de votre parfum préféré



Glace préférée



= +3

+1

-1



+1

+2

0

0

+1

- 1 point pour chaque cerise
- Chaque glacier fermé vous fait perdre 1 point, sauf si vous avez capturé les 3 cartes : dans ce cas, vous gagnez un bonus de 3 points.
- Chaque jeton de capture en votre possession à la fin de la partie vous rapporte 1 point.

Le joueur ayant le score le plus faible commence la manche suivante. Au bout de 3 manches, le joueur qui a le score total le plus élevé remporte la partie.

TROP FACILE ?

Pour augmenter la difficulté du jeu, placez vos cartes les unes sur les autres : les cartes précédemment jouées ne sont plus visibles et il faudra se rappeler de ce que les autres ont posé.



HELVETIQ