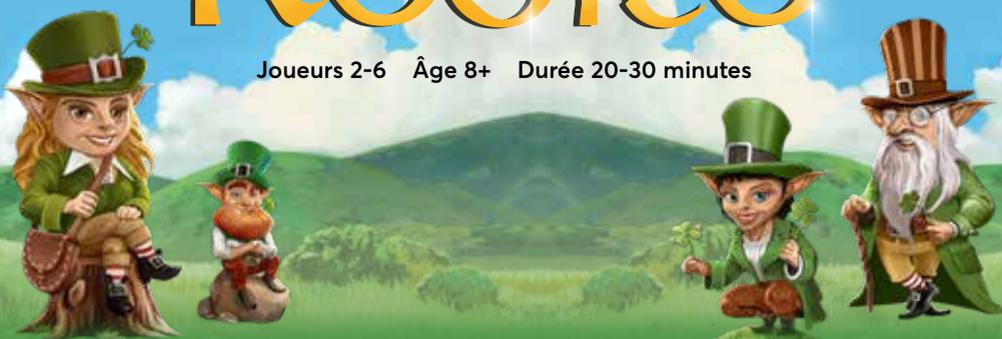


# Kobito

Joueurs 2-6 Âge 8+ Durée 20-30 minutes



## CONTENU

- Cartes or (18x)
- Cartes arc-en-ciel (84x)
- Cartes Kobito (5x)
- Cartes de remplacement (3x)



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est de créer des arcs-en-ciel permettant d'atteindre des chaudrons d'or. Chaque chaudron contient une certaine quantité d'or et il faut un arc-en-ciel d'une longueur spécifique pour l'atteindre. Mais attention ! Seul le joueur qui exactement aura terminé l'arc-en-ciel remportera l'or. Et pour éviter d'aider les autres, chaque joueur possède également son propre studio personnel dans lequel il peut préparer des arcs-en-ciel avant de les relier à un chaudron d'or. Il y a toutefois des risques car chaque arc-en-ciel personnel vous oblige à jouer plus de cartes – et si vous ne pouvez pas, vous recevez une pénalité !

## PRÉPARATION

- Battez les cartes arc-en-ciel, Kobito et les cartes de remplacement en une seule pioche arc-en-ciel (face retournée).
- Mélangez les cartes or et placez les trois cartes du dessus face visible au milieu de la table. Les cartes restantes forment la pioche or (face retournée).
- Placez une carte de la pioche arc-en-ciel face visible à côté de chacune des cartes or : c'est la carte de départ de votre arc-en-ciel. Veuillez noter que cette carte peut ne pas être une carte Kobito ou une carte de remplacement. Si c'est l'une de ces dernières, remplacez cette carte dans le paquet que vous rebattez puis tirez une nouvelle carte de départ.
- Choisissez un donneur. Le donneur devra distribuer à chaque joueur 5 cartes de la pioche arc-en-ciel.
- Le joueur à gauche du donneur commence la partie. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Studio personnel joueur 1



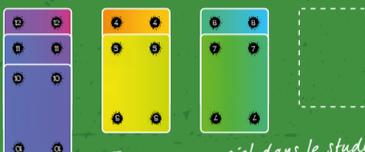
← Pioche arc-en-ciel

Pioche or →



Studio personnel joueur 2

Jouer tous 5 cartes de sa main au tour suivant. Les joueurs regarnissent leur main jusqu'à 5 cartes à la fin de leur tour.



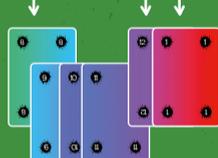
Trois arcs-en-ciel dans le studio personnel au début du tour d'un joueur signifie qu'il doit jouer au moins quatre cartes de sa main

## RÈGLES ARC EN CIEL

Les joueurs peuvent associer une ou plusieurs cartes de leur propre main à n'importe quel arc-en-ciel (au centre de la table ou dans un studio). Chaque fois que des cartes sont ajoutées à un arc-en-ciel, les règles suivantes doivent être appliquées :

- L'arc-en-ciel doit être ininterrompu.
- Il est possible d'ajouter des cartes arc-en-ciel aux deux extrémités d'un arc-en-ciel.
- Le 12 et le 1 sont des nombres consécutifs.
- Un arc-en-ciel près d'un chaudron d'or ne peut pas être allongé plus que nécessaire.
- Un joueur ne peut pas remettre de cartes dans sa main, sauf des cartes Kobito.

Si un joueur ne peut pas poser au moins le nombre de cartes arc-en-ciel de sa main qu'il doit jouer, il doit poser les cartes qu'il ne peut pas jouer sur une pile de score personnelle. C'est également là qu'il conservera les cartes or gagnées. Chaque carte arc-en-ciel de la pile de score personnelle soustrait 3 points du score du joueur à la fin de la partie.



## STUDIO PERSONNEL

Les joueurs peuvent commencer de nouveaux arcs-en-ciel dans leur studio personnel n'importe quand durant leur tour.

- Pour commencer un nouvel arc-en-ciel dans le studio personnel, le joueur doit jouer au moins deux cartes arc-en-ciel consécutives de sa main.
- Les arcs-en-ciel du studio personnel ne peuvent pas être combinés ou associés les uns avec les autres tant qu'ils restent dans le studio personnel.

## ASSOCIATION DE CARTES OR

Les joueurs peuvent à tout moment pendant leur tour associer des cartes de leur main et des cartes de leur studio personnel à des arcs-en-ciel à côté d'une carte or et selon les règles arc-en-ciel. Lors de l'association avec des arcs-en-ciel proches de cartes or, les règles suivantes s'appliquent :

- Si un joueur n'utilise qu'une partie d'arc-en-ciel de son studio personnel, il ne pourra utiliser que les cartes des bords extérieurs de l'arc-en-ciel. Il devra continuer d'appliquer les règles relatives aux arcs-en-ciel pour l'arc-en-ciel restant dans son studio personnel et s'assurer qu'il se compose d'au moins deux cartes.
- Le joueur ne pourra pas retirer de cartes du milieu d'un arc-en-ciel dans le studio personnel si cela le divise en deux arcs-en-ciel ou plus.
- Les joueurs peuvent répartir toutes les cartes d'un arc-en-ciel person-

## TOURS DES JOUEURS

Quand c'est leur tour, les joueurs doivent poser un certain nombre minimal de cartes de leur main : une carte plus une carte par chaque arc-en-ciel dans leur studio personnel. Ils peuvent jouer un nombre plus important de cartes. Chaque joueur peut avoir au maximum 4 arcs-en-ciel dans son studio personnel. Si un joueur en a 4, il doit

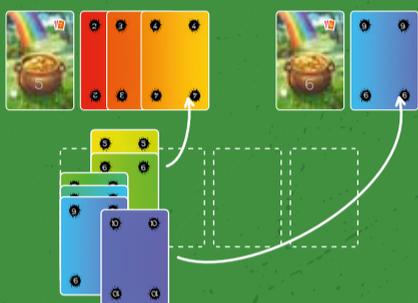
# Kobito

Joueurs 2-6 Âge 8+ Durée 20-30 minutes



nel entre plusieurs arcs-en-ciel avec carte or.

- Il est interdit d'associer plus de cartes à un arc-en-ciel près d'une carte or que le nombre requis indiqué sur la carte or.
- Veuillez noter que déplacer des cartes d'arcs-en-ciel personnels vers des arcs-en-ciel or ne compte pas comme des cartes tirées sa propre main.



compte pas dans le nombre minimum de cartes qu'un joueur doit jouer à son tour. Cet échange est le seul cas où un joueur peut interagir avec le studio personnel d'un autre.

## CARTES DE REMPLACEMENT

Les cartes de remplacement ne peuvent jamais être jouées seules : elles doivent toujours être associées à une carte arc-en-ciel. Si un joueur a une carte arc-en-ciel dans sa main qui porte exactement le même numéro qu'une carte arc-en-ciel sur la table, il peut poser la carte de remplacement au-dessus de la carte arc-en-ciel sur la table, avec la carte arc-en-ciel de sa main par-dessus. Cela ne compte pas comme une modification de l'arc-en-ciel, c'est simplement un moyen de laisser les joueurs jouer plus de cartes de leur main et éviter des pénalités et/ou de tirer plus de cartes par l'intermédiaire des cartes de remplacement.



## GOLD CARDS

Un joueur gagne une carte or lorsqu'il associe un arc-en-ciel de la longueur exacte requise. Le joueur qui gagne la manche pose alors cette carte sur sa pile de score personnel. L'arc-en-ciel complet est retiré et placé sur une pile dédiée à côté de la pioche arc-en-ciel. Une nouvelle carte or est tirée et retournée face visible sur l'emplacement libéré. Une nouvelle carte de démarrage d'un arc-en-ciel est tirée et retournée face visible près de la nouvelle carte or (tirez une nouvelle carte et rebattez le jeu avec une carte Kobito ou une carte de remplacement).

Si la pioche arc-en-ciel est épuisée, battez la pile de cartes arcs-en-ciel écartées pour former une pioche arc-en-ciel.



## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus que deux cartes or disponibles à gagner (donc, lorsque la pioche or est épuisée et qu'une carte or supplémentaire est gagnée).

Tous les joueurs additionnent les points de leurs cartes (chaudrons d'or) or et soustraient 3 points par carte arc-en-ciel de leur pile de score personnel. Le joueur avec le plus grand score gagne la partie.

## CARTES KOBITO

Les cartes Kobito peuvent être utilisées comme jokers : elles peuvent représenter n'importe quelle carte arc-en-ciel. Les joueurs ne peuvent pas jouer de carte Kobito pour créer une situation où l'on ne sait pas clairement quel numéro elle représente. Quand c'est leur tour, les joueurs peuvent échanger une carte Kobito n'importe où sur la table contre une carte arc-en-ciel de leur main si c'est le numéro exact que la carte Kobito représente. Comme il s'agit d'un échange, il ne



## CREDITS

Auteur : Robert Brouwer  
Illustrateur : James Churchill  
Design graphique : Vicky Trouerbach  
Éditeur : Jolly Dutch  
Version : 2021

L'auteur remercie tous les testeurs. Un merci tout particulier à Arjan van Houwelingen, Daan Reid, Douwe Terluin, Thijs Huisman, Angelique den Brok, Martijn Labohm, Renate Wiersema, Martijn Wiersema, Frank Knottnerus, Annemarie Knottnerus, Chantal Haverhoek, Maaïke Dijkstra, Harry Dijk, Robert Barneveld, Jan van der Veen et Arnoud Rozema.

