

K I T S U

Retrouvez la vidéo
des règles sur notre
chaîne YouTube !



Seul ou en équipe, associez vos cartes pour faire progresser votre Kitsune sur la piste de la Sagesse.

Les Kitsune sont divisés en 2 clans : Zenko (cartes bleues) et Yako (cartes orange). Un clan vous sera attribué dès le début de la partie, mais vous devrez faire avec les cartes de votre clan et celles du clan adverse pour l'emporter.

MATÉRIEL

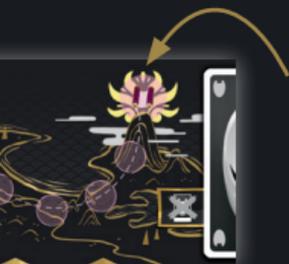
- 1 règle de jeu
- 2 pions Kitsune 
- 1 plateau Sagesse
- 5 jetons Pouvoir 
- 30 cartes Kitsu 
- 2 cartes de mise en place 
- 12 cartes Clan (6 bleues, 6 orange) 
- 1 jeton Leader 
- 3 cartes Victoire de manche 

Une manche est divisée en une succession de plis. Celle-ci prend fin quand un clan a amené son pion Kitsune sur la case de la sagesse absolue.

Lorsqu'un clan a remporté 2 manches la partie prend fin.

Les personnes d'un même clan (couleur identique) sont des partenaires.

Les personnes de l'autre clan (couleur différente) sont des adversaires.



- > Une partie à 2 se joue à 1 contre 1.
- > Une partie à 4 se joue en équipes 2 contre 2.
- > Une partie à 6 se joue en équipes 3 contre 3.

MISE EN PLACE DU JEU

- Choisissez ou tirez au sort votre clan (bleu ou orange) et prenez la carte correspondante. Placez-la devant vous.

> Dans une partie à 2 et 4, retirez les cartes Kitsu avec le symbole .

- Posez la carte de mise en place pour 2/4/6 personnes au centre de la table. Installez-vous autour de la table, comme indiqué sur la carte et ci-contre. Ensuite, chaque personne place devant elle la carte rappel de sa couleur.

- Assemblez et placez le plateau sur le côté de la zone de jeu.

PRÉPARATION D'UNE MANCHE

- Placez les 2 pions Kitsune sur la case de départ et les jetons Pouvoir sur leurs emplacements partie basse du plateau Sagesse.

- Désignez une personne qui commencera la partie au hasard, ou parmi l'équipe qui a gagné la précédente manche. Celle-ci pose le jeton Leader sur sa carte de clan puis prend les cartes Kitsu, les mélange, et les distribue à tous et toutes.

- > Dans une partie à 2, chaque personne reçoit 6 cartes. Les cartes restantes constituent une pioche, mise face cachée sur l'emplacement dédié, à gauche du plateau.
- > Dans une partie à 4, chaque personne reçoit 6 cartes.
- > Dans une partie à 6, chaque personne reçoit 5 cartes.

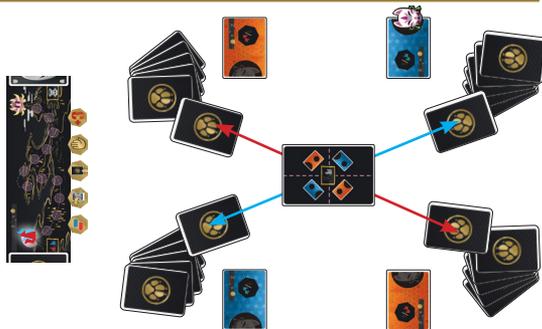
- Échangez 1 carte avec votre partenaire : avant de commencer la partie, chaque personne pose une carte face cachée devant son ou sa partenaire. Quand toutes les personnes ont procédé ainsi, prenez celle devant vous et ajoutez-la à votre main de cartes.

- > Dans une partie à 2, il n'y a pas d'échange.
- > Dans une partie à 6, échangez avec le ou la partenaire située à votre gauche.

Mise en place à 2



Mise en place à 4



Mise en place à 6



TOUR DE JEU

À VOTRE TOUR

En débutant par la personne qui détient le jeton Leader, réalisez une :

- **ACTION OBLIGATOIRE** : jouez une carte de votre main, face visible, devant vous (cette carte peut-être de votre clan, du clan adverse ou spéciale).
- **ACTION FACULTATIVE** : vous pouvez jouer un jeton Pouvoir en même temps que votre carte si vous en possédez un.

C'est ensuite à la personne suivante dans le sens horaire de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait une carte face visible devant lui.

> **Dans une partie à 2**, chaque personne joue 1 carte en alternance jusqu'à avoir 2 cartes devant elle.

FIN DU PLI

> **Dans une partie à 2 et 4**, un pli se termine lorsque 4 cartes ont été jouées.

> **Dans une partie à 6**, un pli prend fin dès que 6 cartes ont été jouées.

On additionne la valeur des cartes de même couleur, le clan qui a la plus grande valeur remporte le pli. Calculez la différence entre les 2 couleurs, puis avancez le pion Kitsune du clan victorieux de ce nombre de cases vers la droite, sur le plateau.



Exemple: Bleu a un total de 6, et Orange un total de 8. Orange remporte le pli et avance le pion de sa couleur de 2 cases ($8 - 6 = 2$).



Les cartes de ce pli sont défaussées sur l'emplacement dédié à droite du plateau.

ATTENTION : la défausse n'est pas consultable.

> **Dans une partie à 2**, s'il reste des cartes dans la pioche, chaque personne prend 2 cartes et les ajoute à sa main.

Passez le jeton Leader à la personne suivante dans le sens horaire. Elle commencera le prochain pli.

Vous n'avez plus de cartes en main, et la manche n'est pas finie ?

Mélangez la défausse et redistribuez l'ensemble des cartes. Procédez à un échange de cartes entre membres du clan et poursuivez la manche.

> **Dans une partie à 2**, distribuez seulement 6 cartes à chaque personne, ne procédez pas à un échange et poursuivez la manche.

FIN DE LA MANCHE

La manche s'arrête dès que le pion Kitsune d'un clan a atteint la dernière case de la piste de sagesse.

- Vos cartes restantes en main sont défaussées.
- Gardez vos éventuels jetons Pouvoir.
- Procédez à la **préparation d'une manche** (cf. page 2).
- Commencez une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

Si votre clan a remporté une deuxième manche, vous remportez la partie. Utilisez les cartes Victoire pour indiquer quel clan a gagné une manche.



CARTES SPÉCIALES



Les cartes Katana (x2) : La personne ayant joué cette carte détruit immédiatement une carte numérale (1 à 6), posée face visible devant une autre personne. La carte détruite est mise face cachée et ne comptera pas pour le pli en cours.

Précision : Si cette carte est jouée et qu'il n'y a aucune carte numérale en jeu, elle n'a aucun effet.



Les cartes Kitsune Blanc (x2) inversent les couleurs des cartes numériques pour le pli en cours. Les cartes bleues deviennent orange et inversement.

Précision : Si les 2 cartes sont jouées au même tour, elles s'annulent.



Les cartes Kitsune Noir (x2) forcent la prochaine personne dans le sens horaire à jouer une carte Clan de votre couleur. Si cette personne n'a plus de cartes de votre couleur, elle peut en jouer une de son clan ou une spéciale. Il est interdit de mentir ou de bluffer.

Exemple : Vous êtes du clan Bleu, la personne avant vous joue une carte Kitsune Noir, vous devez alors jouer une carte Orange si vous en avez.

JETONS POUVOIR



Si le clan adverse avance son pion Kitsune de 4 cases ou plus sur la piste de la sagesse : votre clan reçoit un jeton Pouvoir.

- Choisissez-le parmi ceux disponibles sous le plateau Sagesse et déterminez qui le reçoit dans le clan.
- Cette personne le place sur sa carte Clan.
- Une fois utilisés, les jetons sont défaussés (vous pouvez les placer au-dessus du plateau Sagesse).
- Ils seront de nouveau disponibles à la manche suivante.



ATTENTION : une équipe ne peut avoir qu'un seul jeton Pouvoir en sa possession.



Recto/Verso : La personne ayant joué ce jeton choisit sa face pour ajouter +3 au clan Orange ou au clan Bleu.

Précision : Ce jeton est également concerné par le changement de couleur de la carte Kitsune Blanc.



Quand ce jeton est joué, le clan victorieux du pli n'avance pas (peu importe le clan qui l'a joué).



La personne ayant joué ce jeton Pouvoir joue sa carte, face cachée, et pose le jeton dessus, elle est immunisée contre la carte Katana. Cette carte sera révélée à la fin du pli.

Précision : Les cartes Katana et Kitsune Noir ne peuvent pas être jouées sous ce jeton.



La personne ayant joué ce jeton Pouvoir peut regarder les cartes défaussées du dernier pli et en récupérer une de son choix qu'elle ajoute à sa main. (Il s'agit des X cartes se trouvant sur la défausse, X étant égale à 4 pour une partie à 2 ou 4, et 6 pour une partie à 6.)

Précision : Cette personne aura alors 1 carte en plus que les autres pour cette manche. Dès que les autres personnes n'auront plus de cartes, la manche prendra fin et cette personne défaussera la carte qu'il lui reste.



Quand ce jeton est joué, les couleurs des cartes numériques sont inversées. Les cartes bleues deviennent orange et inversement.

Précision : Si le jeton est joué après une carte Kitsune Blanc, il annule son effet et inversement.

RÉPARTITION DES CARTES

TYPE DE CARTES	NOMBRE DE CARTES PAR COULEUR pour 2 et 4	NOMBRE DE CARTES PAR COULEUR pour 6
1	3	4
2	2	3
3	1	2
4	1	1
5	1	1
6	1	1
Kitsune Blanc	2	2
Kitsune Noir	2	2
Katana	2	2

• CRÉDITS •

Auteur Thomas Favrelière

Illustrateur Naïade

Mise en page Valériane Holley

Rédaction des règles GRRRE Games

Relectrice Arnyanka

Typographie **IMPACT**, by Stephenson Blake

Changa, by Eduardo Tunni

Remerciements de l'auteur

Je profite de ces quelques lignes pour remercier mes habitués et infatigables testeurs et testeuses, tout particulièrement Yohann, Julie, Florentin & Maeva, qu'est-ce qu'on a pu passer des soirées mythiques. Je remercie la team GRRRE GAMES pour leur confiance et bien sûr ma femme Valérie pour tout son soutien, et qui aujourd'hui est devenue presque (je dis bien presque) imbattable. C'est une fierté d'avoir l'un de mes jeux illustré par Naïade. Donc merci à toi.

