

KOKAGNE 357

AUTEURS: GERARD PIERSON / SERGE BOUQUET

Joueurs: 3 à 6 Kokagnards

Age: 7 à 99 ans (nous déclinons toute responsabilité pour tout « pétage de neurones » au delà de 99 ans)

Durée: 30 Minutes

Matériel: 60 Kominos, 1 règle du jeu

Introduction

KOKAGNE 357 est un jeu de tactique et d'observation basé sur un principe d'alignement.

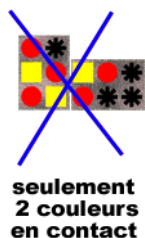
Début et mécanismes

Tous les Kominos sont distribués, face cachée. Chaque Kokagnard prend 5 de ses Kominos en main. Les autres dominos restent devant les Kokagnards, face cachée. Ils constituent leur réserve personnelle .

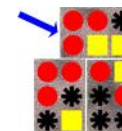
Le plus jeune Kokagnard commence et pour compenser son désavantage il a le droit de donner de suite un de ses Komino de sa réserve à un autre joueur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque Kokagnard pose un de ses Kominos sur la table de jeu en respectant les règles suivantes:

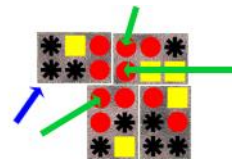
A l'exception du premier Komino, chaque Komino qui est posée sur la table de jeu doit être en contact avec trois couleurs au moins sur les Kominos qui se trouvent déjà sur la table de jeu et au moins deux de ces trois couleurs doivent correspondre.



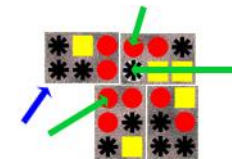
OUI :
3 couleurs en contact
et au moins
2 couleurs correspondantes



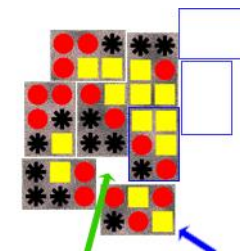
OUI :
3 couleurs en contact
et au moins
2 couleurs correspondantes



OUI :
3 couleurs en contact
et au moins
2 couleurs correspondantes



OUI :
3 couleurs en contact
et au moins
2 couleurs correspondantes



**Il peut se créer
des "trous"**

Au cas où un Kokagnard ne peut pas poser de Komino, le tour de jeu passe au Kokagnard suivant.

Après avoir posé un Komino, le Kokagnard pioche un nouveau Komino de sa réserve personnelle.

But

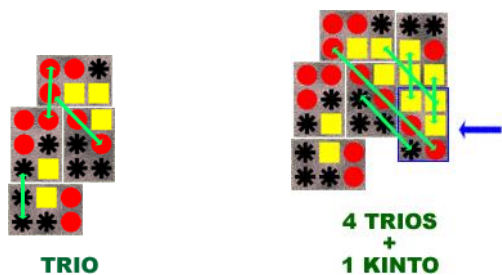
Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de tous ses Kominos.

Un Kokagnard peut se débarrasser de ses Kominos en formant des alignements de 3, 5 ou 7 couleurs identiques. Les alignements peuvent être en vertical, en horizontal ou en diagonal. (un alignement de 4, 6 ou plus de 7 ne compte pas)

- Pour un alignement de 3 couleurs identiques (TRIO), il peut se débarrasser d'un Komino,
- pour un alignement de 5 couleurs identiques (KINTO), il peut se débarrasser de 2 Kominos
- pour un alignement de 7 couleurs identiques (KOKA), il peut se débarrasser de 3 Kominos.

Il est également possible de former plusieurs alignements en même temps en posant un seul Komino.

Exemple: Si un Kokagnard forme un alignement de 3 et de 7 couleurs identiques en posant un Komino, il peut se débarrasser de $1+3=4$ Kominos.



MAIS ATTENTION un alignement de 4, 6 ou plus de 7, NE COMPTE PAS.

Le Kokagnard qui a formé un ou plusieurs alignements peut donner un ou plusieurs Kominos à qui il veut.

Exemple:

Le Kokagnard « D » qui a formé un alignement de 3 et de 7 couleurs identiques donne 1 Komino au Kokagnard « A », 2 Kominos au Kokagnard « B » et 1 Komino au Kokagnard « C ».

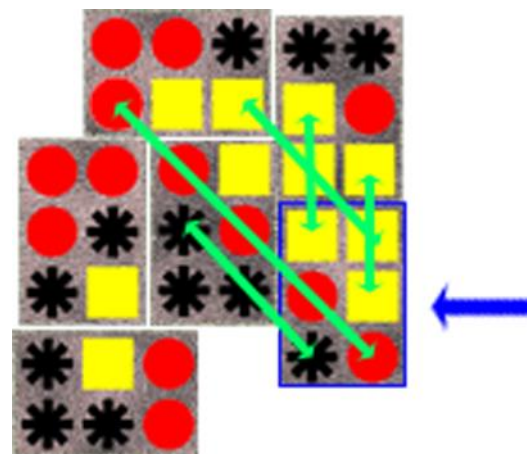
Il peut se débarrasser de Kominos qu'il a en main ou de Kominos de sa réserve ou même combiner les deux. Il doit piocher de nouveaux Kominos de sa réserve de façon à avoir à nouveau 5 Kominos en main à la fin de son tour.

Fin

Le jeu est fini dès qu'un Kokagnard a pu se débarrasser de tous ses Kominos. Le premier Kokagnard, qui a pu se débarrasser de tous ses Kominos, gagne la partie. Le deuxième gagnant est celui qui a le moins de Kominos restants à la fin d'une partie etc.

KOKAGNE 357

AUTEURS: GERARD PIERSON / SERGE BOUQUET



**4 TRIOS
+
1 KINTO**

ALVEOLE