

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





HOPE S. HWANG

# KABUKI

## RÈGLES DU JEU





## VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Dans Kabuki, vous distribuez des Masques à différents Acteurs d'un théâtre japonais. Pendant la partie, vous devez faire en sorte de ne pas donner deux fois le même Masque à un Acteur. Si quelqu'un s'en rend compte, il peut s'emparer d'un de vos jetons Point de Victoire. D'un autre côté, si c'est vous qui soulignez les erreurs des autres, vous gagnerez un jeton.

## BUT DU JEU

Le vainqueur est celui qui a le plus de jetons Point de Victoire après 3 manches.



## MATÉRIEL

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer :

- 50 cartes Masque
- 4 cartes Acteur
- 24 jetons Point de Victoire (PV)
- ce livret de règles



## MISE EN PLACE

Au début de chaque manche :

- 1 Chaque joueur récupère :
  - 5 jetons PV à 2, 3 et 4 joueurs.
  - 4 jetons PV à 5 et 6 joueurs.Laissez les jetons restants (le cas échéant) dans la boîte.
- 2 Mélangez les cartes Masque et placez la pioche ainsi formée sur la table face cachée.
- 3 Placez les 4 cartes Acteur autour de la pioche (voir ci-dessus).



## COMMENT JOUER

Le jeu se déroule en 3 manches.

### DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Déterminez le premier joueur au hasard. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 1 - À votre tour, piochez la première carte de la pioche et montrez-la à tout le monde.
- 2 - Placez la carte face visible sur un des Acteurs ou une carte Masque déjà posée de manière à ce que l'on ne voit plus la carte placée dessous (Acteur ou Masque).

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Durant la partie, vous risquez de faire des erreurs en donnant à un Acteur deux fois le même Masque. Si c'est le cas, n'importe quel joueur peut interrompre la partie en disant « Stop ! ».

- 1 - Le premier joueur à avoir dit « Stop ! » vérifie la pile de carte où vous avez posé la dernière carte Masque. Tous les joueurs doivent pouvoir voir les cartes de la pile pendant la vérification.
- 2 - S'il y a deux exemplaires ou plus du dernier Masque joué dans la pile sur laquelle vous l'avez posé, le joueur qui a stoppé la partie s'empare d'un de vos jetons Point de Victoire pour chaque carte identique à la première (exemple : deux jetons pour trois Masques identiques).
- 3 - S'il n'y a aucune carte identique au dernier Masque posé, le joueur ayant interrompu la



partie perd un jeton Point de Victoire, qu'il remet dans la boîte.

- 4 - Après avoir résolu l'interruption, remplacez les masques sur leur pile d'origine sans en changer l'ordre.
- 5 - La partie se poursuit ensuite normalement.

**NOTE :** Le joueur qui a interrompu la partie ne gagne pas de jeton pour les Masques en double (ou plus) qui sont différents du dernier Masque posé. En d'autre terme, les erreurs passées ne sont pas jugées.



## FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dans deux cas :

- Un joueur perd son dernier jeton Point de Victoire.
- Il n'y a plus de carte Masque dans la pioche.

Notez le nombre de jetons Point de Victoire que chaque joueur a encore devant lui.

Pour commencer une nouvelle manche, refaites une mise en place du jeu (mélangez les Masques puis faites-en une pioche, et donnez 4 ou 5 jetons Point de Victoire à chacun). Le premier joueur de la nouvelle manche est celui qui a déclenché la fin de la manche précédente.



**EXEMPLE :** Tom place un Masque bleu sur la pile n°4.



Lisa lance un « Stop ! » qui interrompt la partie. Elle prend en main la pile n°4, le dispose face visible et vérifie son contenu.





Après avoir vérifié les cartes de la pile n°4, il y a un autre Masque identique dans la pile (le Masque bleu). Comme Lisa a interrompu et qu'il y avait une erreur, elle prend un jeton Point de Victoire à Tom.

Les deux masques verts identiques étaient déjà posés au moment où Lisa a dit « Stop ! », donc rien ne se passe.

Après avoir résolu l'interruption, Lisa replace les masques sur la pile n°4 sans en changer l'ordre.





## FIN DU JEU

Le jeu s'arrête au bout de 3 manches.

Chaque joueur additionne les Points de Victoire gagnés à chaque manche pour connaître son score final. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## NOTE DE L'ÉDITEUR

Le Kabuki est une forme de théâtre japonais traditionnel qui n'utilise pas de masques, les acteurs étant simplement maquillés. Les masques sont habituellement utilisés dans le théâtre No.

Les dessins qui illustrent les masques de ce jeu sont inspirés des maquillages du théâtre Kabuki.

## CRÉDITS

Auteur : Hope S. Hwang

Illustrations : Naïade

Traduction : Ludo

Responsables de gamme : Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé

Édition française et adaptation : IELLO

Relecture :

©2011 Deinko

©2015 IELLO pour la version française.

IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE.

[WWW.IELLO.INFO](http://WWW.IELLO.INFO)



SUIVEZ-NOUS SUR

