

1

KINAPA

Un jeu de 2 à 8 joueurs
par Rudolf Larregain-Feller et François Pina.
Illustrations et Design Graphique par Delphine Delmas.
Publié par Chris Loizou SBG Editions.
www.sbgéditions.com

REGLES

2

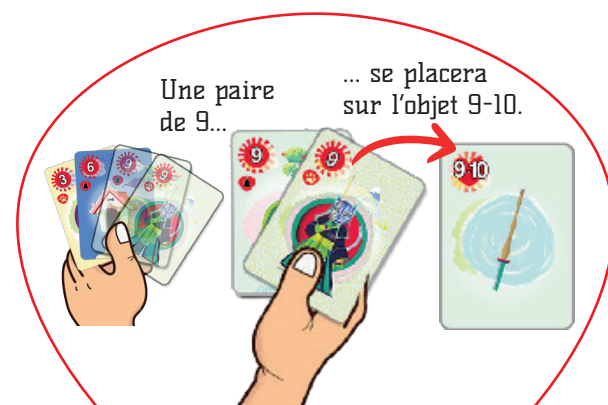
PRINCIPE DU JEU

BUT DU JEU:

Vous défausser de vos paires du même numéro sur les cartes objet correspondantes avant les autres joueurs.

Exemple:

Une paire de 9, ou de 10... se placera sur l'objet 9-10.



MATERIEL :

- 16 cartes animaux numérotées de 1 à 16
- 16 cartes abris numérotées de 1 à 16
- 16 cartes objets numérotées 1-2, 3-4, ..., 15-16
- 1 carte «Empereur» cerf blanc
- 2 cartes «Ministre» renard
- 8 cartes «Mouton»
- 2 cartes aide de jeu

3

MISE EN PLACE

REGLES

pour 4-8 joueurs

Exemple :

Joueur A

Joueur B

Joueur C

Joueur D

QUI COMMENCE?

«Le joueur qui a le Maneki Neko (Chat#1) reçoit la carte Empereur et commence (ici c'est le joueur D)».



4

PREPARATION DES CARTES

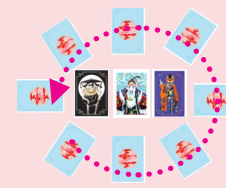
1. **SEPARER** les cartes objets (dos bleus) des autres cartes (dos blancs).



2. Pour savoir avec quelles cartes jouer, multipliez par 2 le nombre de joueurs.

Exemple : 4-joueurs, **PRENEZ** toutes les cartes de 1 à 8 et 1-2 à 7-8.

3. **MELANGEZ** puis **PLACEZ**, les cartes objets faces cachées tout autour en soleil, puis la carte Empereur, les cartes Ministre et Mouton au centre de la table.



4. **MELANGEZ** ensemble les cartes animaux et les cartes abris et en **DISTRIBUER** 4 par joueur.



5

DEBUT DU TOUR

- 1- Annonce de l'Empereur
- 2- Echange de carte
- 3- Dépose de paire(s)
- 4- Choix du nouvel Empereur

L'Empereur dit «**Qui n'a pas (KINAPA) ?**» puis un numéro qu'il possède déjà et compte 3 secondes à voix haute permettant aux joueurs de choisir une action.

Exemple: «**KINAPA de 7 ?** 1-2-3»



- * Lever la main
- Ou
- * Ne rien faire
- « Je n'ai pas la carte »
- « Peut-être que je l'ai, peut-être pas »

Le nombre de joueurs n'ayant pas levé la main va influencer avec qui l'Empereur va pouvoir échanger une carte.

2 Joueurs ou plus ne lèvent pas la main

L'Empereur désigne alors un de ces joueurs à qui il prend une carte au hasard et lui donne en retour celle de son choix.

Personne ou 1 joueur ne la lève pas

L'Empereur ordonne qu'on lui donne la carte annoncée et le joueur qui la possède doit s'exécuter.

L'Empereur lui donne la carte de son choix en retour.

Si la carte était en possession d'un joueur qui a levé la main, l'Empereur crie «**Mensonge !**» et le joueur qui a menti est puni (voir la partie «**BLUFFER**»).

IMPORTANT ! Lors d'un échange, l'Empereur doit redonner une carte différente de celle qu'il vient de recevoir.

6

CAS SPECIAL

Si l'Empereur annonce «**KINAPA**» suivi d'un numéro dont il possède déjà la paire et que tous les autres joueurs lèvent la main, l'Empereur conserve ses cartes. Il n'y a pas d'échange ce tour-ci.

Exemple :

L'Empereur, le joueur A, annonce « **KINAPA de 2 ?** » alors qu'il possède déjà la paire en main :



Tous les autres joueurs ont levé la main. L'Empereur montre sa paire de 2 et n'échange pas de carte avec les joueurs.

Cependant, si au moins un joueur n'a pas levé la main, l'Empereur montre sa paire. Il a l'obligation de prendre une carte au hasard dans le jeu d'une des personnes qui n'a pas levé la main et donne en échange une carte de son choix.

Exemple :

L'Empereur, le joueur A, annonce « **KINAPA de 2 ?** » alors qu'il possède déjà la paire en main.



Un des joueurs n'a pas levé la main. L'Empereur montre sa paire de 2. Il prend une carte au hasard dans la main du Joueur D et lui donne en retour une carte de son choix. Il termine ensuite son tour normalement.

7

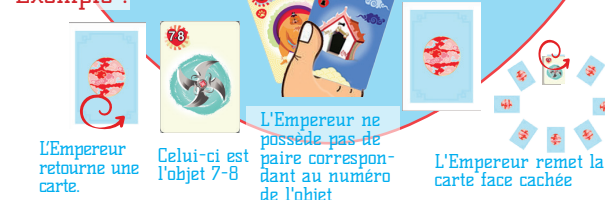
FIN DU TOUR

L'Empereur, à la fin de son tour, retourne une carte objet sur la table de manière visible pour tous.

Exemple :



Exemple :



Si l'Empereur se défausse de sa deuxième paire, **il gagne la partie!**
Remarque: on ne peut pas poser une paire sur un objet déjà occupé
Si au moins un joueur a levé la main, l'Empereur choisit parmi eux le prochain Empereur qui reçoit la carte (voir aussi CARTES MOUTON).
Si aucun joueur n'a levé la main, l'Empereur reste le même pour le prochain tour.

8

CARTES MOUTON



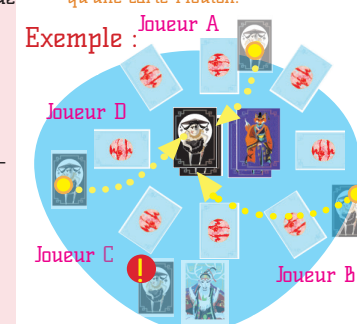
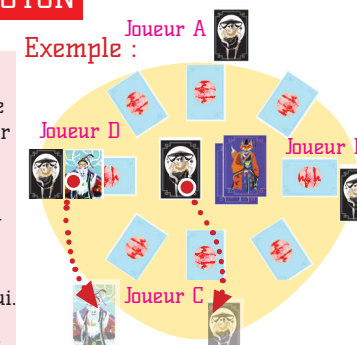
Les cartes Mouton assurent que tout le monde ait la chance d'avoir la carte Empereur.

Lorsqu'un joueur devient l'Empereur, il reçoit également, s'il n'en a pas déjà, une carte Mouton qu'il place sur la table face à lui.

Lorsque l'Empereur actuel finit son tour et choisit son successeur parmi les joueurs ayant levé la main, il doit choisir en priorité parmi ceux qui n'ont pas de carte Mouton.

Si un joueur a menti en levant la main, a été puni et qu'il ne possède pas de carte Mouton, ce joueur sera prioritaire pour devenir le prochain Empereur.

Quand tous les joueurs possèdent une carte Mouton, celles-ci sont remises au centre de la table sauf le dernier Mouton distribué. On recommence ensuite le processus.



9 BLUFFER

Le joueur qui a menti en levant la main reçoit les 2 cartes Ministre (renard). Tant qu'il possède des cartes renard, ses autres cartes restent dévoilées et il ne peut plus lever la main. Il donne à l'Empereur la carte demandée et reçoit en échange une carte qui peut rester cachée.

S'il n'a pas de carte Mouton, il sera prioritaire pour recevoir la carte de l'Empereur à la fin du tour.

À partir du prochain tour lorsque la carte de l'Empereur passe d'un joueur à un autre, le joueur puni enlève une carte renard et la place au centre de la table.

IMPORTANT: avoir un renard interdit de lever la main.

Exemple :

L'Empereur, le joueur A, demande « KINAPA le 7 ? »



Un seul joueur n'a pas levé la main. L'Empereur lui exige donc la carte. Le joueur D affirme qu'il n'a réellement pas la carte demandée. L'Empereur crie alors « Mensonge ! » et le joueur qui la possède se dénonce. Le joueur B est obligé de donner sa carte 7 à l'Empereur et il est puni.

Les cartes du joueur B sont placées comme ceci sur la table devant lui :



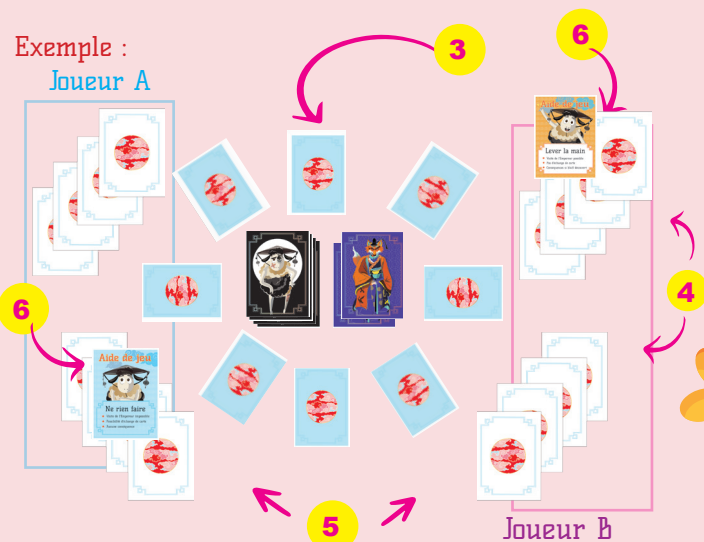
Les cartes que le Joueur B avait en main. La carte échangée à l'instant avec l'Empereur. Les 2 cartes «renard»

L'Empereur finit son tour normalement en retournant une carte objet et en choisissant le prochain Empereur. Comme le joueur B ne possède pas de carte Mouton, il est prioritaire pour être l'Empereur.

10 MISE EN PLACE

REGLES pour 2 joueurs

Exemple : Joueur A



Le joueur ayant le Chat#1 devient l'Empereur, reçoit une carte Mouton et commence la partie.

Si le Chat#1 ne se trouve pas dans la main des joueurs, les deux joueurs effectuent un Switch.

11

BUT DU JEU:

Le vainqueur est celui qui se débarrasse le premier d'un de ses paquets de cartes.

1. **PRENEZ** les cartes numérotées de 1 à 8 et 1-2 à 7-8.

2. **SEPARER** les cartes objets double numérotées des autres cartes.

3. **MELANGEZ** puis **PLACEZ** les cartes objets faces cachées au centre de la table.

4. **MELANGEZ** ensemble les cartes animaux et les cartes abris.

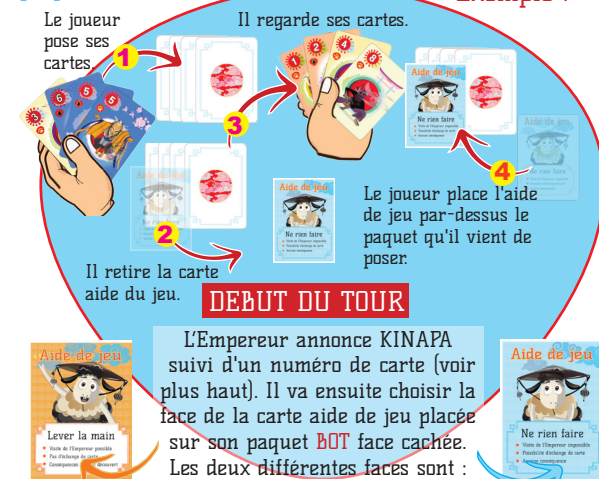
5. **DISTRIBUEZ** 2 paquets de 4 cartes à chaque joueur de manière adjacente.

6. **PLACEZ** une carte aide de jeu sur un des 2 paquets (nommé le **BOT**) sans le consulter et **PRENEZ** l'autre en main.

12 LE SWITCH

Le Switch signifie que le joueur va poser ses cartes en main sur la table pour prendre son second paquet.

Exemple :



DEBUT DU TOUR

L'Empereur annonce KINAPA suivi d'un numéro de carte (voir plus haut). Il va ensuite choisir la face de la carte aide de jeu placée sur son paquet **BOT** face cachée. Les deux différentes faces sont :

La face de la carte aide de jeu va déterminer l'action du paquet **BOT**. Une fois que l'Empereur a fait son choix, l'autre joueur fait de même avec son aide de jeu, puis lève lui-même ou non la main. Le nombre de mains baissées (celle du joueur adverse ainsi que celles des 2 aides de jeu) va déterminer avec qui l'Empereur va pouvoir échanger une de ses cartes en main.

13 EXPLICATIONS D'ECHANGES

* Si au moins deux paquets ont la main baissée,



L'Empereur choisit parmi ceux-ci une carte au hasard et échange en retour une carte de sa main de son choix.

* Si seulement une main est baissée, l'Empereur exige la carte à « ce paquet-ci ».



- Si la main baissée est la carte aide de jeu de l'Empereur, il regarde secrètement les cartes qui sont sous son aide de jeu. Si la carte demandée s'y trouve, il échange avec une de ses cartes en main.

- Si la main baissée est l'aide de jeu de l'adversaire : Ce dernier regarde secrètement les cartes qui sont sous son aide de jeu. Si la carte demandée s'y trouve, il l'échange avec une carte donnée par l'Empereur.

- Si la main baissée est celle de l'adversaire et il possède la carte demandée en main, celui-ci la lui donne. L'Empereur lui échange en retour la carte de son choix.

S'il s'avère que la carte ne se trouve pas dans le paquet avec la main baissée, L'Empereur exige la carte aux autres. Le paquet possédant la carte est obligé de la lui donner et sera puni.

* Si les 3 mains sont levées,



L'Empereur exige également la carte à tous les joueurs si celui-ci ne la possède pas déjà. Le paquet la possédant est obligé de la donner et sera puni.

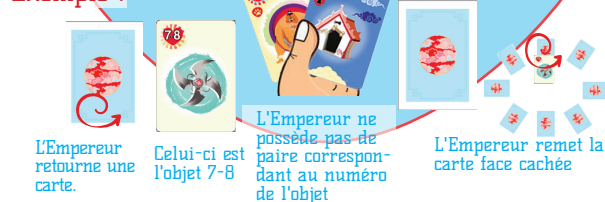
14 FIN DU TOUR

L'Empereur, à la fin de son tour, retourne une carte objet sur la table de manière visible pour tous.

Exemple :



Exemple :



Si l'Empereur se défait de sa deuxième paire, il gagne la partie!

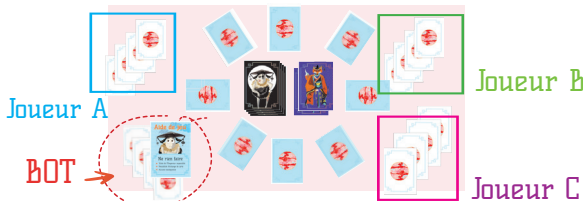
Remarque: on ne peut pas poser une paire sur un objet déjà occupé.

Si au moins un joueur a levé la main, l'Empereur choisit parmi eux le prochain Empereur qui reçoit la carte (voir aussi CARTES MOUTON).

Si aucun joueur n'a levé la main, l'Empereur reste le même pour le prochain tour.

15

REGLES pour 3 JOUEURS et VARIANTE



Placez une carte aide de jeu sur le 4ème paquet de 4 cartes qui n'appartient à aucun joueur (paquet **BOT**).

Si au démarrage, le Chat numéro 1 n'est pas dans l'un des 3 paquets joueurs, On demande le Chat numéro 2, et ainsi de suite jusqu'à trouver le plus petit numéro de chat possédé par l'un des 3 joueurs.

On trouve ainsi qui est le premier Empereur. Au moment où l'Empereur pose la question, il choisit si le mouton du paquet **BOT** lève ou non la main.

Si à un moment de la partie, l'Empereur doit ou décide de donner l'Empereur au paquet **BOT**, il désigne qui des deux adversaires doit switcher le paquet avec le paquet **BOT** et prendre la main.

L'adversaire qui **SWITCH**, échange également sa situation, comme s'il se mettait à jouer à la place du **BOT**, le reste des règles étant inchangé.

Il est possible d'utiliser ce **BOT** également pour augmenter la complexité du jeu de 4 à 7 joueurs, afin de simuler une partie de 5 à 8 joueurs.

16

KINAPA SA BOÎTE?

