

Andrew Bruce

KOMBIO®

Vitesse, échanges et pièges

8+ 2-6 30+

CONTENU

36 cartes Kombio
avec des valeurs de -1 à 6

34 cartes d'action
avec des valeurs de 7 à 14

4 cartes d'aperçu

Il vous faut aussi du papier et un crayon.



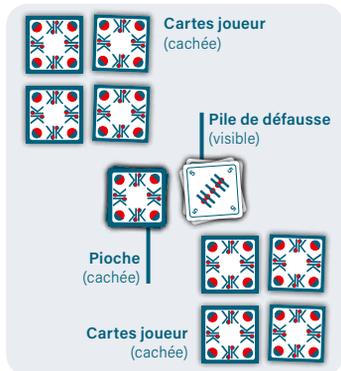
BUT DU JEU ET IDÉE

Le but est d'avoir devant vous des cartes de faible valeur. En outre, une bonne mémoire, l'utilisation astucieuse des cartes d'action et une réaction rapide pour se débarrasser des cartes vous aideront. Celui qui a le moins de points à la fin gagne.

PRÉPARATION

Pour une partie à cinq ou six joueurs, placez les 4 cartes d'aperçu de manière bien visible sur la table. Si vous êtes moins de joueurs, chacun peut en conserver une. Mélangez les cartes et distribuez 4 cartes face cachée à chaque joueur. Chacun les place devant lui, face cachée, dans une grille 2x2 sans les regarder (ce sont les cartes

joueur). Avant la partie, chaque joueur peut regarder les **deux cartes de la rangée du bas** et essayer de les mémoriser. Les cartes restantes sont placées face cachée au milieu de la table comme pioche. Laissez de la place pour une pile de défausse à côté de la pioche.



Mettez-vous d'accord sur un certain nombre de points. Nous recommandons 100. Dès qu'un joueur atteint ou dépasse ce score, le jeu se termine.

Attention :

- Les cartes posées devant les joueurs ne peuvent **jamais** être réarrangées au cours du jeu.
- Les cartes posées devant les joueurs et celles de la pioche sont **toujours face cachée**, les cartes de la défausse sont **toujours face visible**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Ensuite, le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens horaire. Lorsque c'est ton tour, tu as le choix entre ces **3 possibilités** :

- 1 Tire la première carte de la pioche**, regarde-la sans la montrer aux autres joueurs, puis décide si tu veux :
 - a) l'échanger contre une carte posée devant toi. Tu poses alors la carte échangée face visible sur la pile de défausse.
 - b) la poser directement sur la pile de défausse. S'il s'agit d'une carte d'action (valeur 7 à 14), tu peux exécuter l'action correspondante (voir « Cartes d'action »).

CARTES D'ACTION



7 ou 8 : tu peux **regarder** n'importe quelle carte **posée devant toi**.



9 ou 10 : tu peux **regarder** une carte s'un **autre joueur** de ton choix.



11 ou 12 : tu peux **échanger deux** cartes (les tiennes ou celles de quelqu'un d'autre) sans les regarder.



13 : tu peux **regarder** n'importe quelle carte (à toi ou à quelqu'un d'autre) et – si tu le souhaites – **échanger** cette carte avec n'importe quelle autre carte. Tu **ne peux pas regarder** la deuxième carte.



14 : tu peux **regarder deux** cartes au choix (à toi ou à quelqu'un d'autre) et – si tu le souhaites – **échanger** ces deux cartes entre elles.

Attention : les cartes joueur **défaussées** ne peuvent pas être utilisées comme cartes d'action.

- 2 Prends la première carte de la défausse** et échange-la contre une des cartes posées devant toi. Tu poses la carte échangée face visible sur la défausse.

Attention : tu ne peux prendre une carte de la défausse que si elle ne vient pas d'être jouée comme une carte identique (voir « Se débarrasser de cartes identiques »).

3 Mets fin à la manche en annonçant « Kombio ». Tu peux le faire au **lieu de la possibilité 1 ou 2**, quel que soit le nombre de cartes posées devant toi.

Attention : les cartes du joueur qui annonce « Kombio » sont taboues (sauf pour une partie à deux) ! Elles ne peuvent pas être échangées, regardées ou défaussées comme une carte identique (voir « Se débarrasser de cartes identiques »).

Après l'annonce « Kombio », chaque joueur, sauf celui ayant fait l'annonce, joue encore une fois. Ensuite, les joueurs font les comptes (voir « Fin de la manche et décompte »).

SE DÉBARRASSER DE CARTES IDENTIQUES

Même si ce n'est pas ton tour, tu peux te débarrasser d'une carte si tu penses qu'**une de tes cartes ou celle d'un autre joueur est identique à la première carte de la pile de défausse**. Dans ce cas, tape rapidement sur la pile de défausse. Si tu es le premier à taper, tu dois immédiatement toucher la carte que tu penses être identique à la première carte de la défausse. Cette carte est alors retournée :

C'est juste !

La carte est **identique** et se trouve ...

- **devant toi :** dépose la carte identique sur la pile de défausse. Tu as maintenant une carte en moins.
- **devant un autre joueur :** dépose la carte identique sur la pile de défausse. Prends une carte de ton choix devant toi et place-la face cachée dans l'espace qui vient de se libérer dans les cartes déposées devant ton adversaire. Tu as maintenant une carte en moins.

C'est faux !

La carte **n'est pas identique** et se trouve ...

- **devant toi :** la carte face visible reste devant toi et est retournée. Tire une carte de pénalité de la pioche sans la regarder. Pose-la devant toi. Tu as maintenant une carte en plus.
- **devant un autre joueur :** il décide si tu dois placer sa carte devant toi – auquel cas il a une carte en moins – ou s'il garde cette carte et tu dois piocher une carte de pénalité et la posée face cachée devant toi. Dans les deux cas, tu as une carte en plus.

Attention :

- On ne peut taper qu'**une seule fois** par première carte de la défausse. Une carte défaussée comme identique **ne compte pas** comme une nouvelle première carte de la défausse. Par conséquent, on ne peut plus taper sur cette carte.
- Si un joueur place une carte identique sur une carte que tu viens de placer dans la défausse, tu peux quand même effectuer l'action de ta carte. Cependant, l'action de la carte identique placée sur ta carte n'est pas effectuée.

Exemple :

Emma tire un 13 de la pioche (face cachée). Elle la pose face visible sur la pile de défausse. Elle utilise l'action de la carte et regarde une carte posée devant elle. Cette carte est aussi un 13. Emma tape rapidement sur la pile de défausse et peut poser son 13 dessus. Paul se souvient malheureusement trop tard qu'il a aussi un 13 posé devant lui. Cependant, comme une carte identique a déjà été placée sur le 13, il ne peut plus taper sur la défausse.

FIN DE LA MANCHE ET DÉCOMPTÉ

La manche se termine soit

- a) immédiatement quand un joueur **n'a plus de cartes** devant lui, ou
- b) après qu'un joueur a **annoncé « Kombio »** (dans ce cas, chaque joueur joue encore une fois sauf celui ayant annoncé « Kombio »).

Ensuite, les joueurs retournent leurs cartes et additionnent les valeurs :

- Si tu n'as plus de cartes devant toi, note **0**. Les autres joueurs notent leurs points.
- Si tu as annoncé « Kombio » et que tu as **le moins de points**, note-les. Tous les autres ajoutent **+10** en plus de leurs points.
- Si tu as annoncé « Kombio » et que tu as **le même nombre de points ou plus** qu'un ou plusieurs autres joueurs, tu ajoutes **+15** à tes points. Les autres joueurs notent leurs points.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points convenu. Le joueur qui a le moins de points gagne. En cas d'égalité, le joueur concerné par l'égalité qui a enregistré le moins de points lors de la dernière manche l'emporte.

Note de la rédaction

Ce n'est que pour des raisons de lisibilité que l'on utilise le masculin générique, qui se veut neutre.

KOMBIO LLC © 2020

© 2021 Game Factory

Auteur : Andrew Bruce

Graphisme : Andrew Bruce/Game Factory

Règles du jeu : Cornelia Rist

Traduction : Anya Chenaux

Rédaction : Game Factory

Exclusive Distribution :

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

www.gamefactory-spiele.com

