

Kilim

UN JEU DE YANNICK CHABAS

Le Sultan s'est adressé aux tisserands de la ville et leur a demandé de réaliser pour lui leur plus bel ouvrage, un Kilim exceptionnel ! Celui qui tissera le plus beau deviendra le Haut-Tisserand du Sultanat. Un honneur et une promesse de fortune qu'il vous est impossible d'ignorer. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au marché acheter les plus beaux tapis et les assembler afin de réaliser un Kilim digne du Sultan !

🌀 BUT DU JEU 🌀

Afin de tisser votre Kilim, vous allez devoir participer aux enchères du marché pour vous emparer des plus beaux tapis. Étant tous en concurrence, vous pourrez être amenés à vouloir un même tapis, et devrez donc proposer la meilleure offre possible sans vous ruiner.

Une fois un tapis acquis, vous le placerez devant vous pour composer votre œuvre. Au bout de 3 jours, les Kilims seront jugés par le Sultan selon la façon dont ils auront été conçus. Celui ou celle qui aura proposé le plus bel ouvrage sera alors nommé Haut-Tisserand du Sultanat !

CONTENU DE LA BOÎTE

- 75 Cartes Or
- 5 Cartes Artisane
- 5 Cartes Sac de Chutes
- 5 Cartes Espion
- 45 Dominos Tapis
- 5 Dominos Tapis Déchiré
- 3 Dominos Tapis Parfait
- 1 Plateau Artisane / Sac de Chutes
- 4 Jetons Artisane
- 5 Chutes
- 1 Carnet de Score

MISE EN PLACE

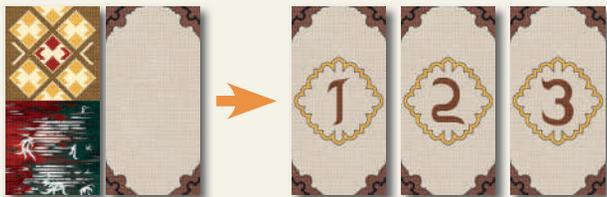
- 1** Tournez face cachée les dominos Tapis.
Répartissez-les en 3 groupes en fonction de leur numéro.



- 2** En fonction du nombre de joueurs, remplacez dans chaque groupe un ou plusieurs dominos Tapis par un domino Tapis Déchiré (face cachée) :

- 3 joueurs : 1 Tapis Déchiré dans chaque groupe
- 4 joueurs : 2 Tapis Déchiré dans le groupe 1, 1 Tapis Déchiré dans les groupes 2 et 3
- 5 joueurs : 2 Tapis Déchiré dans les groupes 1 et 2, 1 Tapis Déchiré dans le groupe 3

Les dominos Tapis retirés du jeu doivent rester secrets. Formez ensuite une pile avec chaque groupe.



- 3** Placez au centre de la table la pile 1 qui correspond au premier jour du jeu. Réservez les piles 2 et 3 pour les jours suivants.

- 4** Chaque joueur choisit une couleur et reçoit toutes les cartes de sa couleur.



- 5** Placez sur un côté de la table le plateau Artisane / Sac de Chutes, disposez dessus les 4 jetons Artisane face visible et les 5 Chutes de Tapis face cachée.



- 6** Tout est prêt ! Pour débiter la partie, retournez face visible le premier domino de la pile 1.

VERSION POUR 2 JOUEURS

Dominos disponibles :

Au moment de répartir les dominos face cachée en groupe, retirez du jeu au hasard 5 dominos de chaque groupe

Tapis Déchirés :

1 Tapis Déchiré face cachée dans les groupes 1 et 2

Distribution des cartes :

Ne distribuez pas les cartes Or d'une valeur supérieure à 10

DÉROULEMENT DU JEU

1ÈRE ÉTAPE : LE MARCHÉ

À chaque fois qu'un domino Tapis est dévoilé, un tour commence. Chaque Tisserand va avoir un choix :

1. Faire une offre
2. Espionner les autres Tisserands
3. Fouiller dans le Sac de Chutes
4. Faire appel à l'Artisane

Note : Les cartes Or utilisées par un joueur sont placées en pile face visible devant ce joueur. Les trois autres cartes doivent par contre toutes être visibles à tout moment.

1

FAIRE UNE OFFRE

Les joueurs qui souhaitent faire une offre posent face cachée une carte Or devant eux. Les joueurs dévoilent leur carte en même temps, et le joueur ayant fait la meilleure offre obtient le domino convoité.

Attention ! Si plusieurs joueurs proposent l'offre la plus élevée, c'est le joueur ayant proposé la seconde offre la plus élevée qui remporte l'enchère.

Si tous les joueurs font la même offre, personne ne gagne l'enchère en cours, mais le domino sera donné au joueur qui gagnera l'enchère pour le domino révélé suivant. Dans le même cas où l'enchère serait pour le dernier domino du jour, celui-ci est perdu, personne ne l'obtient.



Exemple : Les deux cartes Or de valeur 15 s'annulent, le joueur Vert gagne l'enchère avec sa carte Or de valeur 5 !

2

ESPIONNER



1 fois par jour et donc 3 fois pendant la partie, les joueurs peuvent utiliser leur Espion afin de prendre connaissance des offres concurrentes et faire la leur en conséquence.

La carte Espion s'utilise au même moment et de la même façon qu'une carte Or.

Lorsque les cartes sont révélées, les joueurs ayant joué une carte Espion choisissent une carte Or de leur choix et la jouent.



Exemple : Le joueur Rouge a joué sa carte Espion. Il doit faire son offre, il peut mettre une carte Or avec une valeur supérieure à 12 pour la remporter ou inférieure à 12 pour la laisser au joueur Bleu. Il peut aussi mettre une carte Or de valeur 12 pour que le joueur Vert gagne l'offre.

Si plusieurs joueurs utilisent leur carte Espion en même temps, ils placent leur offre face cachée et la retournent simultanément. Les offres sont ensuite résolues normalement.

3

FOUILLER

1 fois par jour et donc 3 fois pendant la partie, les joueurs peuvent utiliser leur carte Sac de Chutes afin de fouiller dans les réserves du marchand et obtenir un Motif de Tapis précis.



La carte Sac de Chutes s'utilise au même moment et de la même façon qu'une carte Or. Lorsque les cartes sont révélées, les joueurs ayant joué une carte Sac de Chutes jouent après que l'enchère en cours ait été résolue.

Le joueur ayant choisi de fouiller doit payer un montant en Or supérieur à celui dépensé par le joueur qui a remporté l'enchère du tour.

Si un joueur ne peut pas offrir plus d'Or que celui qui a remporté l'enchère du tour, il ne peut pas accéder au sac et doit se défausser d'une carte Or de la valeur de son choix.

Si plusieurs joueurs utilisent leur carte Sac de Chutes, ils doivent faire une offre face cachée, toujours supérieure à celle faite par le joueur ayant remporté l'enchère du tour. L'offre la plus haute détermine qui aura le droit de fouiller le sac. En cas d'égalité, personne ne fouille le sac.

Si le joueur a offert assez d'Or, il fouille ensuite secrètement parmi les Chutes et garde celle qu'il souhaite.

Le joueur la conserve face cachée et peut l'utiliser à tout moment de la partie. (voir Les Tapis Déchirés page 7)



Les Chutes de Tapis :

Une Chute de Tapis peut avoir plusieurs utilisations :

- Restaurer un Tapis Déchiré
- Compléter un trou dans le Kilim
- Retisser un Motif sur un domino du Kilim en plaçant sa Chute par-dessus

4

ARTISANE



L'Artisane aide les Tisserands à peaufiner leur Kilim.

La carte Artisane s'utilise au même moment et de la même façon qu'une carte Or. Lorsque les cartes sont révélées, les joueurs ayant joué une carte Artisane jouent en dernier, après l'enchère et les cartes Sac de Chutes.

Le joueur ayant choisi de faire appel à l'Artisane doit payer un montant en Or inférieur à celui dépensé par le joueur qui a remporté l'enchère du tour. Il récupère ensuite l'un des 4 jetons Artisane et le conserve. Il peut l'utiliser à tout moment jusqu'à la fin du jour en cours.

Qu'il l'ait utilisé ou non, le joueur remet le jeton sur le plateau Artisane au début d'un nouveau jour. Il redevient disponible pour tous les joueurs.

Si un joueur ne peut pas offrir moins d'Or que celui qui a remporté l'enchère du tour, il ne peut pas faire appel à l'Artisane et doit se défausser d'une carte Or de la valeur de son choix.

Les jetons Artisane permettent au joueur d'effectuer l'une des actions suivantes :



Prendre un domino Tapis Parfait (ses Motifs ne rapporteront aucun point mais permettent de combler un vide dans le Kilim. Le domino peut être placé ou non, n'importe quand dans la partie)



Pivoter un domino (comme le joueur le souhaite)



Enlever un domino ou une Chute (retiré du jeu)



Déplacer un domino ou une Chute (n'importe où dans le Kilim sans bouger les autres dominos ni le faire tourner)

Si plusieurs joueurs utilisent leur carte Artisane, ils doivent faire une offre face cachée, toujours inférieure à celle faite par le joueur ayant remporté l'enchère du tour. L'offre la plus basse détermine qui pourra appeler l'Artisane. En cas d'égalité, personne ne le peut.

2^{ÈME} ÉTAPE : LE TISSAGE

Lorsqu'un Tisserand remporte sa première enchère, il pose son domino Tapis devant lui dans le sens qu'il veut.



À chaque nouvelle enchère remportée, le joueur place son nouveau domino Tapis devant lui. Ce domino doit toujours être posé de façon à avoir 1 Motif en contact avec au moins 1 autre Motif déjà présent, et ne peut plus être bougé par la suite. Il fait partie du Kilim et est considéré comme Tissé.

Le Tissage du Kilim est l'élément clé afin de plaire au Sultan. Les Kilims sont notés de la façon suivante en fin de partie :



Le Kilim possède une forme rectangulaire ou carré : +10 points



Le Kilim possède seulement 3 Types de Motif : +10 points



Le Kilim possède les 5 Types de Motif : +5 points



Pour chaque groupement de Motifs identiques adjacents : + (X Motifs dans le groupement - 1) points



Pour chaque Motif, le joueur qui en possède le plus grand groupement : +5 points



Pour chaque Motif déchiré : -3 points

Note : deux Motifs déchirés adjacents ne comptent pas dans le calcul des points

Les Tapis déchirés :

Un Tapis Déchiré possède toujours au moins 1 Motif classique et 1 Motif déchiré.



Un joueur qui remporte un domino Tapis Déchiré doit le placer dans son Kilim, ce qui aura pour effet de lui faire perdre 3 points en fin de partie. Grâce à une Chute de Tapis, le joueur peut restaurer un Tapis Déchiré en plaçant sa Chute par-dessus le Motif déchiré.

3^{ÈME} ÉTAPE : FIN DU TOUR

Une fois que les enchères sont terminées et que les cartes spéciales sont résolues (Espion, Sac de chutes et Artisans), dévoilez un nouveau domino de la pile du jour. Débutez un nouveau tour.

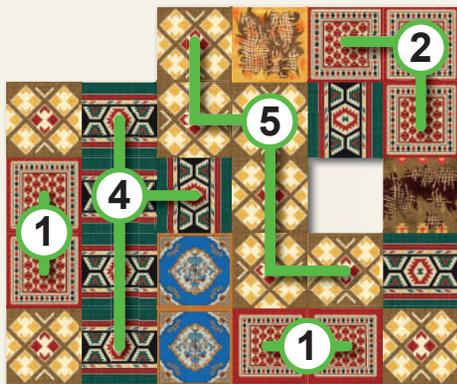
FIN DE LA JOURNÉE

Une journée s'achève lorsqu'il n'y a plus de domino Tapis à dévoiler parmi la pile en cours. Les joueurs récupèrent alors leurs cartes jouées et placent le groupe de dominos suivant au centre de la table (si c'est la 3^{ème} journée qui s'achève, voir le paragraphe Fin de la partie). Une nouvelle journée commence !

FIN DE LA PARTIE

Lorsque les trois jours sont écoulés, les joueurs déterminent la valeur en points de leur Kilim (voir la partie Le Tissage). Le Kilim le plus réussi est sélectionné par le Sultan, et son Tisserand est promis à un grand avenir ! En cas d'égalité, le Tisserand qui a le plus grand Kilim l'emporte.

Exemples de Kilim



TOTAL : 32 Points



Rectangulaire : +0

Contient des trous : rectangle non valide



3 ou 5 types de Motifs : +10

Contient 3 Motifs différents donc 10 pts



Motifs adjacents : +13

Pour chaque groupement d'au moins 2 Motifs identiques : X Motifs -1



Plus grand groupement : +15

Pour 3 Motifs, ce joueur en possède un plus grand groupement que les autres joueurs



Tapis déchiré : -6

Contient 2 tapis déchirés



TOTAL : 41 Points



Rectangulaire : +10

Le Kilim est rectangle (ou carré)



3 ou 5 types de Motifs : +5

Contient 5 Motifs différents donc 5 pts



Motifs adjacents : +16

Pour chaque groupement d'au moins 2 Motifs identiques : X Motifs -1



Plus grand groupement : +10

Pour 2 Motifs, ce joueur en possède un plus grand groupement que les autres joueurs



Tapis déchiré : -0

Ne contient aucun tapis déchiré

www.jyde-games.com - facebook.com/JyDe.Games - instagram.com/jyde_games
© JyDe 2021 tous droits réservés.

