

# KIN太郎

Un jeu de 4 à 8 joueurs  
par Rudolf et François.  
Illustré par Delphine Delmas.

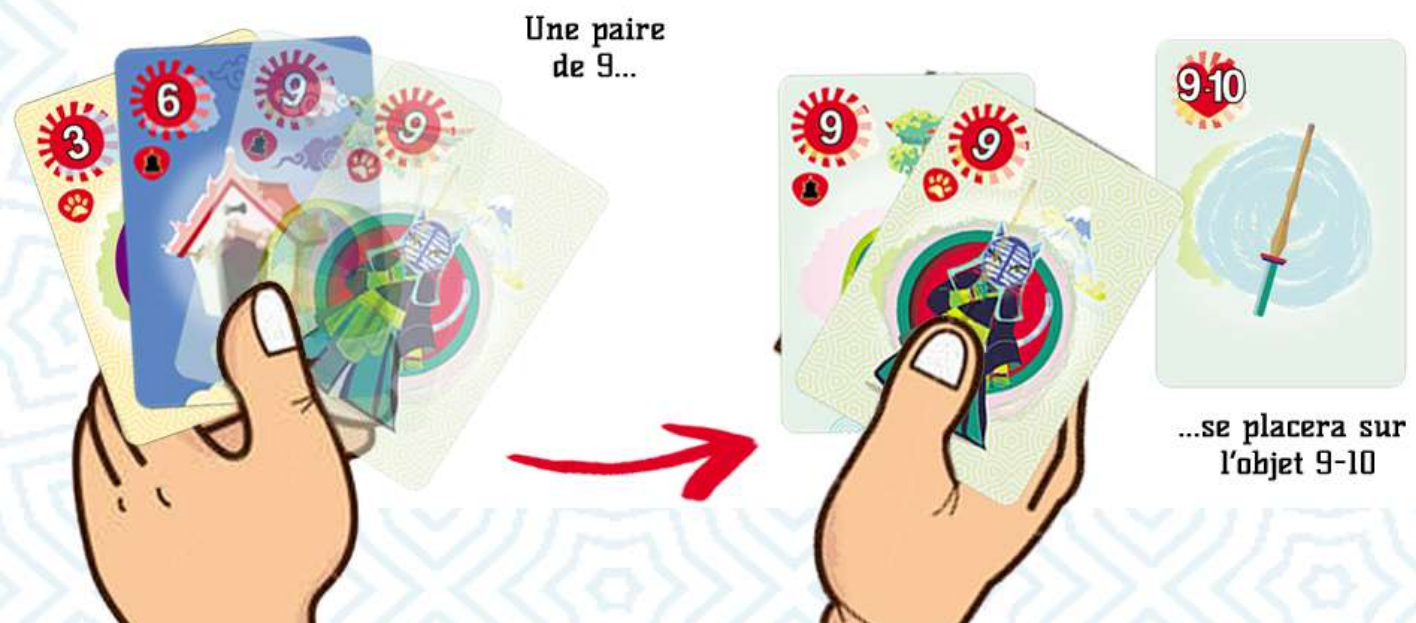
## MATÉRIEL :

- 16 cartes animaux numérotées de 1 à 16
- 16 cartes abris numérotées de 1 à 16
- 16 cartes objets double-numérotées de 1 à 16
- 1 carte "Empereur" cerf blanc
- 2 cartes "renard"
- 8 cartes "mouton"
- 2 cartes aide de jeu

## BUT DU JEU :

Vous defausser de vos paires du même numero sur les cartes objet correspondantes.

## Exemple:



## MISE EN PLACE :

Exemple pour 4 joueurs

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

Exemple: Ici, ils sont 4 et vont donc jouer avec les cartes 1 jusqu'à 8

Joueur A

Joueur B

4. Mélanger ensemble les cartes animaux et les cartes abris et distribuez 4 cartes par personne

2. Séparer les cartes objets (celles avec deux numéros) des autres cartes

3. Mélanger puis placer les cartes objets faces cachées au centre de la table

Joueur C

Joueur D

## QUI COMMENCE ?



le neko

indique qui sera le premier Empereur (ici c'est le joueur D qui l'a)

**l'Empereur**

est le seul à pouvoir déposer ses paires (il est ici devant le joueur D)



## DÉBUT DU TOUR :

L'Empereur dit "Qui n'a pas (KINAPA) ?" puis un numéro, et compte 3 secondes à voix haute.

**Exemple :** "KINAPA de 7 ? 1-2-3"

Les autres joueurs ont alors deux choix pendant que l'Empereur compte jusqu'à 3 :



- Lever la main

«J'ai pas la carte»



- Ne rien faire

«Peut-être que je l'ai,  
peut-être pas»

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



2 joueurs ou plus

**Si** au moins deux joueurs n'ont pas levé 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.



1 joueur ou 0

**Sinon**, 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 «mentir»).

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

## FIN DU TOUR

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

**Exemple :**



l'Empereur retourne une carte



Celle ci est l'objet 5-6



l'Empereur place sa paire de 5 sur l'objet du même numéro



Dans ce cas, il retourner une nouvelle carte objet.

Sinon, il repose la carte objet face cachée au même endroit.

**Exemple**



l'Empereur retourne une carte



Celle ci est l'objet 7-8



l'Empereur ne possède pas de paire correspondant au numéro de l'objet



l'Empereur remet la carte face cachée

Si au moins un joueur a levé la main, l'Empereur choisit parmi eux le prochain joueur qui reçoit la carte de l'Empereur en respectant les ordres de priorités ( voir **CARTES MOUTON** ).

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

## 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.

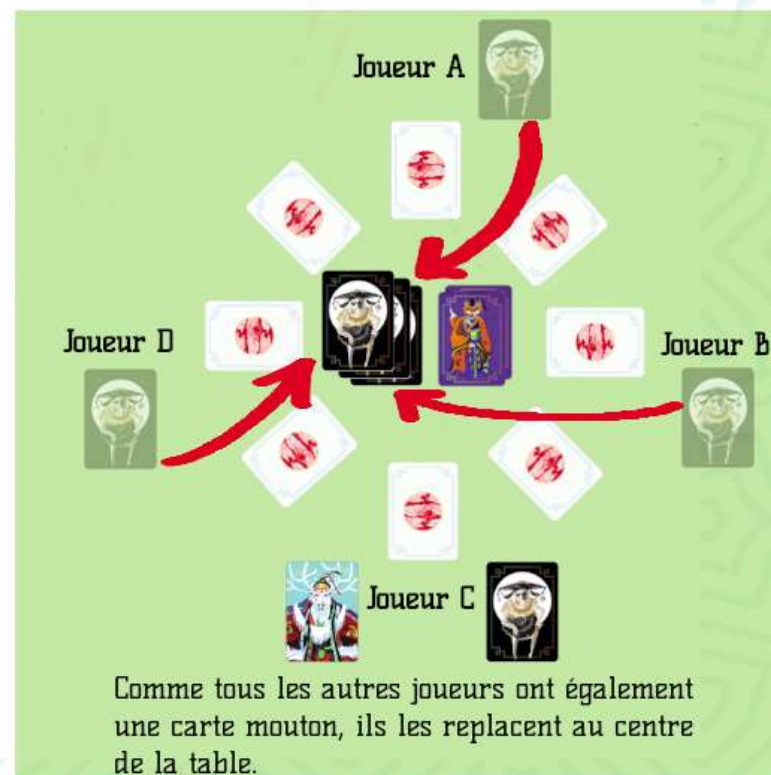
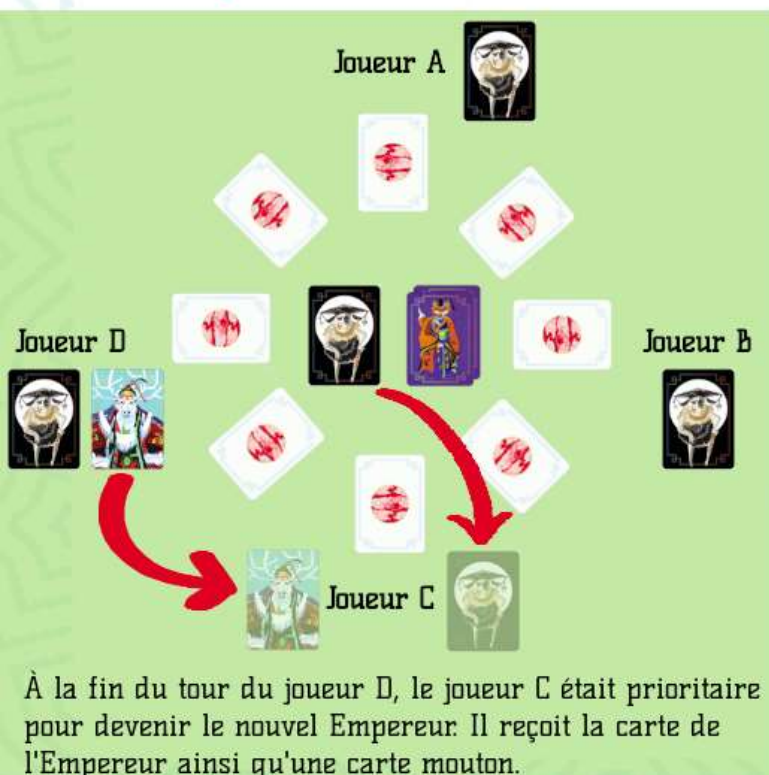


Lorsque l'Empereur actuel finit son tour et choisit son successeur parmi les joueurs ayant levé la main, il doit choisir en priorité parmi ceux qui n'ont pas de carte mouton.

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.

### Exemple :



## MENTIR :

Le joueur qui a menti en levant la main reçoit les 2 cartes 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.

### Exemple :

L'Empereur, le joueur A, demande "KINAPA le 7 ?"



Joueur B



Joueur C



Joueur D

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.

## 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 le 2 ? » alors qu'il possède déjà la paire en main.



Joueur B



Joueur C



Joueur D

Tous les autres joueurs ont levé la main. L'Empereur montre sa paire de 2 et termine son tour en retournant une carte objet puis en choisissant le prochain Empereur.

Cependant, si au moins un joueur n'a pas levé la main, l'Empereur montre sa paire. Il a 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 le 2 ? » alors qu'il possède déjà la paire en main.



Joueur B



Joueur C



Joueur D

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 en retournant une carte objet et en choisissant le prochain Empereur.