

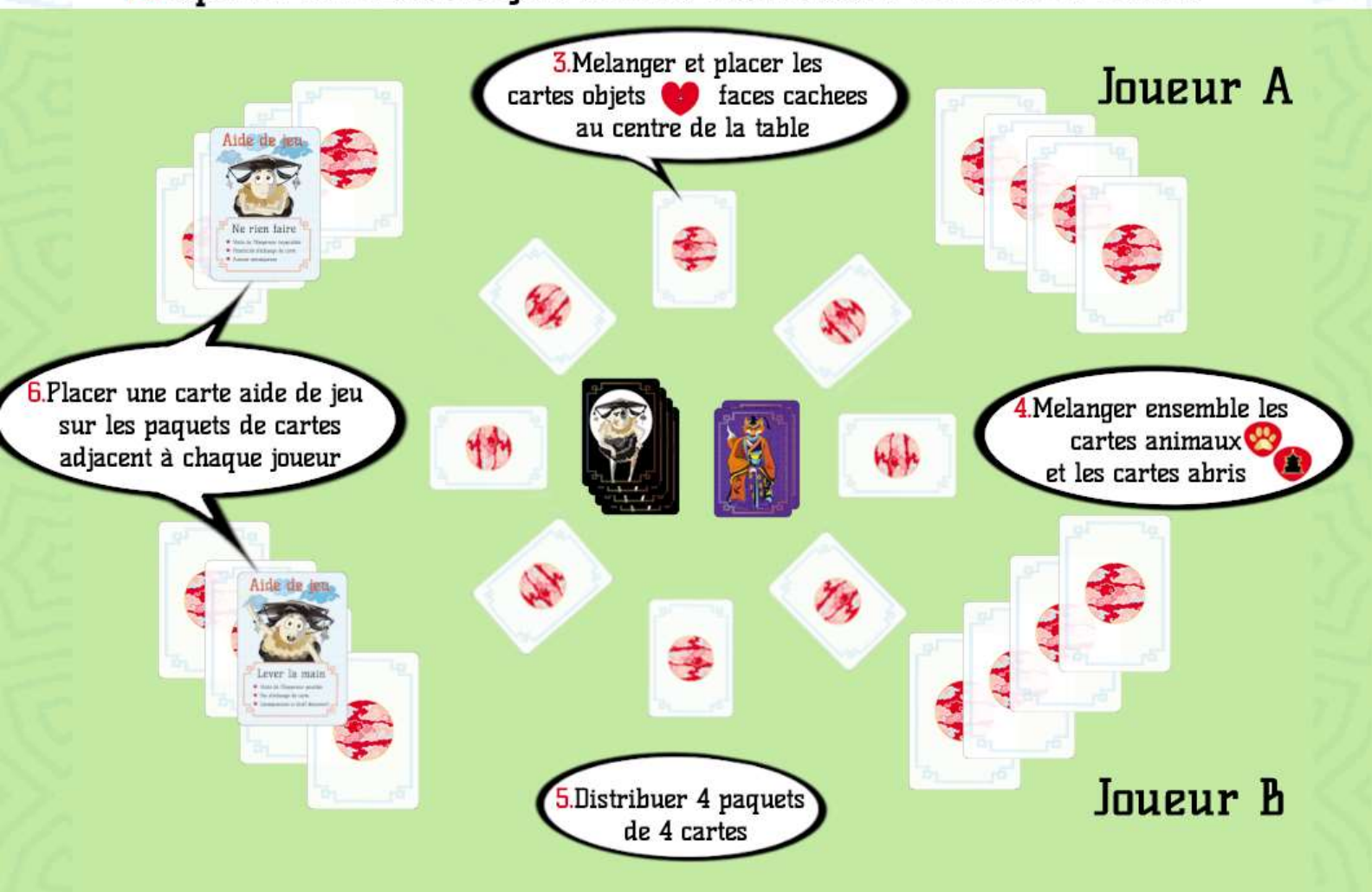
# RÈGLES DEUX JOUEURS

## BUT DU JEU

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

## MISE EN PLACE

1. Prener les cartes numerotees de 1 à 8
2. Separer les cartes objets double numerotees des autres cartes



Le joueur ayant le chat n°1 devient l'Empereur, reçoit une carte mouton et commence la partie.

Si le chat n°1 ne se trouve pas dans la main des joueurs, les deux joueurs effectuent un Switch.

## LE SWITCH

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

### EXEMPLE



Le joueur pose ses cartes **1**

Il retire la carte aide de jeu **2**, la place sur le côté et regarde les cartes **3**

Le joueur place l'aide de jeu par dessus le paquet qu'il vient de poser **4**

## DEBUT DU TOUR

L'Empereur annonce KINAPA suivi d'un numero de carte (voir page XX). Il va ensuite choisir la face de la carte aide de jeu placee sur son paquet face cache. Les deux differentes faces sont :



La face de la carte aide de jeu va determiner l'action du paquet de cartes faces cachees.

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 baissees (celle du joueur adverse ainsi que celles des 2 aides de jeu) va determiner avec qui l'Empereur va pouvoir echanger une de ses cartes en main.

## EXPLICATION DES 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 l'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 l'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 choisit dans son jeu.

- Si la main baissée est celle de l'adversaire :  
S'il possède la carte demandée en main, celui-ci la donne et 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 (voir page XX). Le paquet possédant la carte est obligé de la donner et sera puni (voir page XX).

- Si les 3 mains sont levées,



l'Empereur exige également la carte à tous les joueurs si celui-ci ne la possède pas déjà (voir page XX). Le paquet la possédant est obligé de l'échanger et sera puni (voir page XX).

## FIN DU TOUR :

L'Empereur, après avoir échangé une carte, va retourner une carte objet sur la table de manière visible. Si il possède la paire correspondante au numéro de la carte objet, il place la paire sur cette carte.

### 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 l'autre joueur ou un paquet a levé la main, l'Empereur choisit parmi eux celui qui reçoit la carte de l'Empereur en respectant les ordres de priorités. L'Empereur, si il choisit son paquet, doit faire un Switch.

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