

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 !



MISE EN PLACE

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



- 2 Retirez aléatoirement 4 dominos par pile.

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

DÉROULEMENT DU JEU

1^{ÈRE} ÉTAPE : LE MARCHÉ

À chaque fois qu'un domino Tapis est dévoilé, un tour commence.

Chaque Tisserand va jouer une carte face cachée, soit une carte Or pour participer directement aux enchères soit la carte Espion pour temporiser.

Tous les joueurs révèlent leur carte en même temps.

1 FAIRE UNE OFFRE

Les joueurs qui ont joué une carte Or participent directement aux enchères. S'il n'y a pas d'Espion, 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. Le domino sera donné au joueur qui gagnera l'enchère pour le domino révélé suivant. Dans le 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 10 s'annulent, le joueur Vert gagne l'enchère avec sa carte Or de valeur 5 !

Note : Les cartes utilisées par un joueur sont placées en pile face visible devant ce joueur.

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 8 pour la remporter ou inférieure à 8 pour la laisser au joueur Bleu. Il peut aussi mettre une carte Or de valeur 8 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.

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.

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 Artisane), 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. 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 - 1) points**



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

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.

Exemple de Kilim



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

TOTAL : 41 Points

LE JEU COMPLET

Grâce à la boîte de jeu Kilim, vous disposerez du matériel complet pour jouer à 5 joueurs. Vous pourrez également découvrir tout le contenu qui vous feront vivre des parties riches en rebondissement.

PLUS D'ENCHÈRES...

Vous disposez maintenant de 15 cartes Or, à vous de les utiliser au bon moment !



...ET DE SURPRISES !



Deux nouvelles cartes spéciales :
- L'Artisane qui vous permettra de modifier votre Kilim
- Le Sac de chutes qui vous permettra de réparer, compléter ou changer un motif de votre Kilim

DE NOUVEAUX DOMINOS

Les motifs déchirés entrent en jeu ! Il faudra éviter de gagner ces enchères pour ne pas avoir de malus en fin de partie.



DES BONUS

Grâce à l'Artisane et au Sac de chutes, vous obtiendrez des tuiles bonus qui vous aideront à réaliser le plus beau Kilim !



www.jyde-games.com
facebook.com/JyDe.Games
instagram.com/jyde_games

© JyDe 2021 tous droits réservés.