

# KAMON



## MATÉRIEL

Un plateau de **37** cases.

**36** «kamon» (6 symboles différents dans chacune des **6** couleurs, plus **1** jeton neutre).



Papillon



Poisson



Oiseau



Eventail



Montagne



Porte



Jeton neutre



**18** hexagones pour le joueur «Blanc».



**18** hexagones pour le joueur «Noir».



**1** hexagone doré.

## MISE EN PLACE

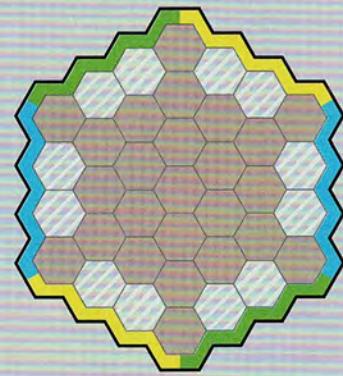
Placez le plateau entre les deux joueurs.

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent devant eux leurs **18** hexagones.

Insérez aléatoirement les Kamons et le jeton neutre dans les trous au centre de chaque case.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur avec les hexagones noirs prend le contrôle d'une des cases du bord du plateau (en blanc sur l'image), à l'exception des 6 coins, en y plaçant un de ses hexagones.



Une fois son hexagone placé, il lui superpose l'hexagone doré.

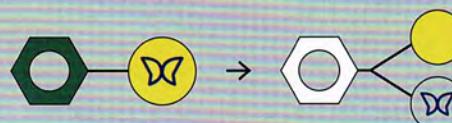
L'hexagone doré sert à indiquer au joueur adverse les contraintes qu'il doit respecter pour son coup suivant.

Le joueur blanc devra ensuite, avec un de ses hexagones, prendre le contrôle d'une case comportant un kamon de même couleur OU de même symbole que la case indiquée par l'hexagone doré.

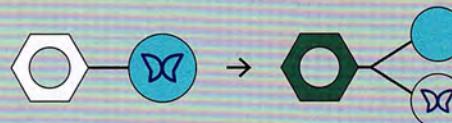
Au cours d'une partie, aucun joueur ne pourra donc placer d'hexagone sur la case comportant le jeton neutre.

## Exemples :

Si le joueur avec les hexagones noirs joue sur la case où se trouve le Kamon «papillon»/«jaune». Le joueur avec les hexagones blancs devra, jouer sur n'importe quelle case non contrôlée comportant un Kamon «jaune» où un Kamon «papillon».



Si le joueur avec les hexagones blancs décide de jouer sur la case avec le kamon «papillon» / «bleu», le joueur avec les hexagones noirs devra jouer sur n'importe quelle case non contrôlée comportant un Kamon «bleu» où un Kamon «papillon».



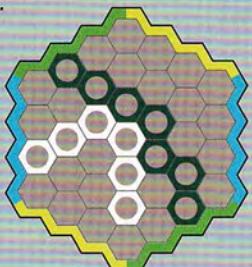
Après chaque coup, le joueur replace l'hexagone doré au dessus de l'hexagone joué afin de rappeler au joueur adverse les contraintes qu'il devra respecter pour son coup suivant.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une des conditions de victoire soit rencontrée.

## FIN DE PARTIE

il existe 3 façons différentes de remporter la partie :

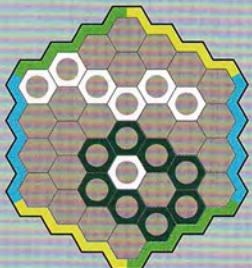
Soit en rejoignant deux bords opposés de même couleur : (vert <-> vert, bleu <-> bleu et jaune <-> jaune).



Le joueur avec les hexagones noirs gagne en reliant les deux bords verts.

## Soit en créant une boucle :

Un joueur gagne en créant une boucle (une boucle est une chaîne continue d'hexagones de sa couleur enfermant au moins une case non contrôlée/ou un hexagone adverse).

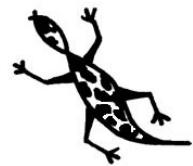


Le joueur avec les hexagones noirs gagne en créant une boucle.

## Soit en bloquant l'adversaire :

Un joueur gagne quand le joueur adverse ne peut plus placer aucun de ses hexagones sur les cases non contrôlée, parce que celles-ci ne sont ni de la même couleur, ni du même symbole que la dernière case jouée. Si les deux joueurs réussissent à placer leurs **18** hexagones sans qu'aucune condition de victoire n'ait été obtenue, la partie se termine sur un match nul.

# KAMON



2 joueurs, à partir de 8 ans – auteur : Bruno Cathala – © 2007 JACTALEA

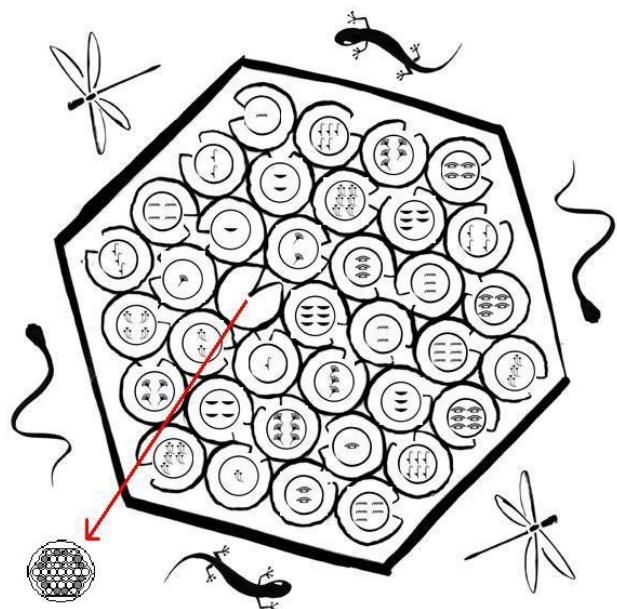
*Lors de son tour, chaque joueur doit poser un pion de sa couleur en respectant **une seule règle** : la case sur laquelle il va jouer devra obligatoirement être de même symbole ou comporter le même nombre de symboles que la case jouée par l'adversaire au tour précédent. L'objectif est, avec ses pions, de réussir à relier deux bords opposés, ou de réaliser une boucle, ou bien encore d'empêcher son adversaire de jouer.*

## Matériel :

- Un plateau
- 37 jetons « Kamon » dont un jeton « premier joueur »
- 18 pions blancs
- 18 pions noirs

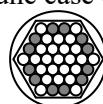
## Préparation :

- Placez le plateau entre les deux joueurs.
- Chaque joueur s'empare des pions de sa couleur.
- Placez de façon aléatoire un jeton « Kamon » sur chaque case.
- Enlevez ensuite le jeton « premier joueur » (cette case sera interdite pour toute la partie) et posez le à côté du plateau, entre les deux joueurs.



## Comment jouer :

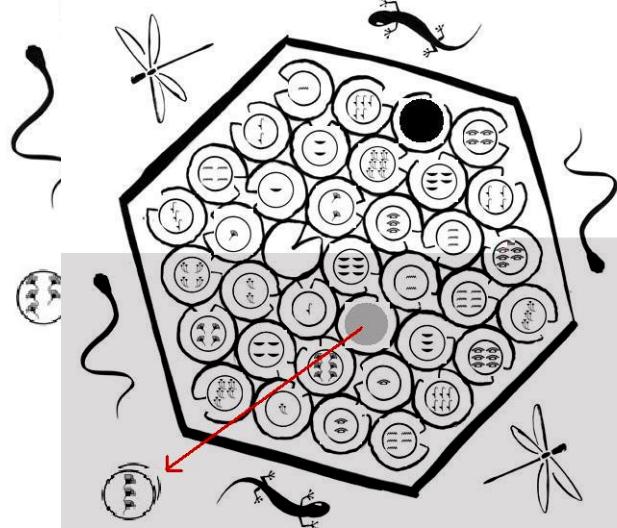
- C'est Noir qui commence.
- Il doit poser l'un de ses pions comme indiqué sur le jeton « premier joueur », c'est-à-dire sur une case de bord de son choix, à l'exception des six coins.
- Une fois la case choisie, il remplace le jeton « Kamon » par un de ses pions et empile ce jeton sur le jeton « premier joueur ».



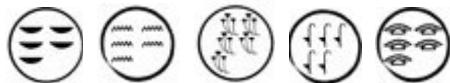
Le jeton sur le dessus de la pile indique à l'adversaire le type de case sur laquelle il va devoir jouer.

En effet, il devra poser l'un de ses pions sur n'importe quelle case avec un jeton de même symbole OU comportant le même nombre de symbole.

*Dans l'exemple ci contre, Noir a choisi de jouer sur*



Blanc devra donc jouer sur n'importe quelle case avec un jeton comportant cinq symboles quelconques :



ou sur n'importe quelle case comportant un jeton de symbole feuille :



Blanc choisit une case, en respectant les contraintes indiquées.

Dans l'exemple ci-contre, Blanc a finalement choisi de poser un de ses pions sur la case et place en évidence ce jeton « Kamon » sur le dessus de la pile.



Noir pourra donc jouer sur les cases comportant les jetons :

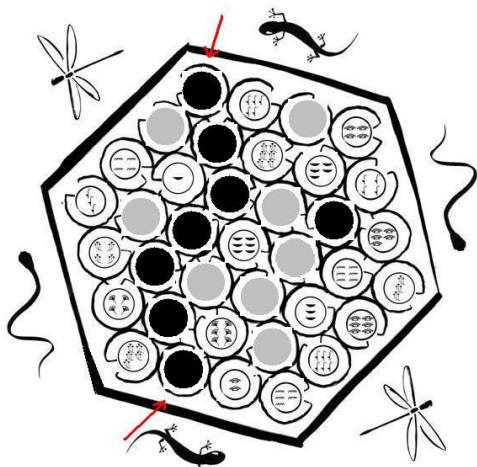


Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une des trois conditions de victoire soit réalisée.

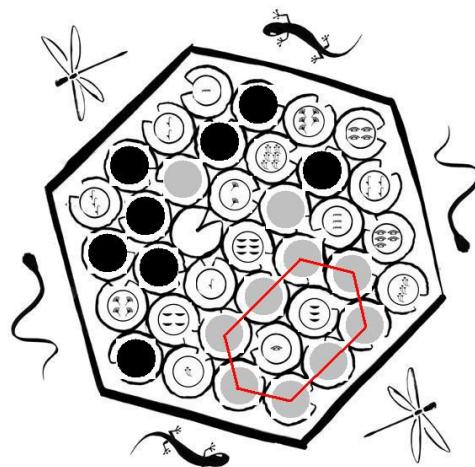
### **Fin de partie, victoire :**

Il est possible de gagner de trois façons différentes :

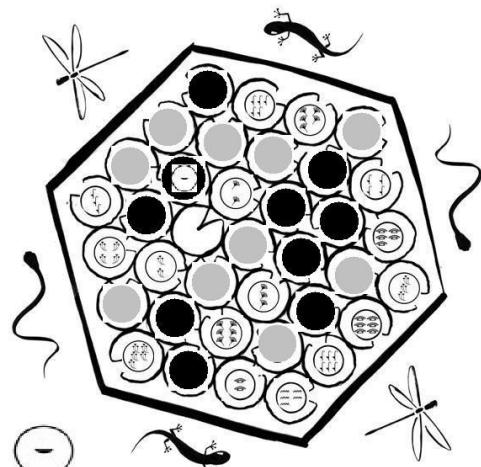
**Relier deux bords opposés**



**Créer une boucle**



**Empêcher l'adversaire de jouer**



Si les deux joueurs

réussissent à poser l'ensemble de leurs pions sur le plateau sans qu'aucune des conditions de victoire ne soit atteinte, la partie se termine sur une égalité.

Blanc Noir gagne parce que Blanc ne peut plus jouer, il ne reste ni simple, ni symbole coupe .  
adv:

*jactalea  
pour la beauté du jeu*