KANŌ
ART by JUN SATO

Présentation

En sélectionnant des pots de peinture sur le tapis, vous composez peu à peu votre propre œuvre sur votre Emakimono*.
Par un placement habile et réfléchi de vos créations, gagnez en prestige et accumulez des points.
À l'issue de la partie, le joueur totalisant le plus de points est sacré meilleur artiste de l'école Kanō.

** Un Emakimono est un rouleau de peinture japonais traditionnel, se déroulant horizontalement, sur lequel sont représentées des scènes illustrées.*

Mise en place

1. **Placez le tapis** au centre de la table.
2. Choisissez **1 fiche Objectif Rouge** pour la partie et placez-la **sur le tapis** comme indiqué. *Remettez les fiches inutilisées dans la boite.*
3. Choisissez **1 fiche Objectif Blanc** pour la partie et placez-la **sur le tapis** comme indiqué. *Remettez les fiches inutilisées dans la boite.*
4. Constituez une pioche avec les **cartes Œuvres Majeures** et placez-la comme indiqué **sur le tapis**.
5. Placez l'insert avec toutes les **tuiles d'Œuvres accessibles** aux joueurs.
6. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :
   - a. **1 plateau personnel** qu'il place, comme illustré, face à lui (sans casques).
   - b. **2 tuiles Œuvre : 1 Soleil** et **1 Lune**.
   - c. **1 fiche résumé des tuiles** (avec son aide de jeu au verso).
   - d. **1 jeton score** que chacun place sur la **case 0** de la piste de l'Objectif Rouge
   - e. **1 jeton score** que chacun place sur la **case 0** sur la piste du tapis
   - f. **1 jeton +100** que chacun garde face à lui face +100 cachée

   Le matériel non utilisé est rangé dans la boîte.
7. Le joueur le **plus jeune** prend le jeton **Premier Joueur**, récupère le sac et mélange tous les pots de peinture à l'intérieur. Il **remplit** ensuite **entièrement le tapis** en piochant des pots au hasard.

! **IMPORTANT :** Au début de son premier tour (**UNIQUEMENT LE PREMIER**), chaque joueur pioche 2 cartes Œuvre majeure, en choisit 1 et replace l'autre sous la pioche.

Les Œuvres majeures sont secrètes et ne peuvent être réalisées que par leur propriétaire.



Une fiche explique en détail le fonctionnement des Objectifs Rouges et Blancs.

Découverte du jeu

Pour **découvrir paisiblement Kano** et vous familiariser avec ses mécaniques, nous vous conseillons de démarrer le jeu **sans mettre en place les fiches Objectifs Rouges, ni les fiches Objectifs Blancs.**

Ignorez les étapes 2 et 3 dans la mise en place du jeu. Vous n'aurez besoin que d'un seul jeton score par joueur dans cette configuration.

Profitez simplement de l'expérience en créant votre tableau à votre goût.

À la fin de la partie, les Œuvres de 1 case rapportent 1 point.
Celles de 2 cases rapportent 3 points. Celles de 3 cases, 7 points.

Les Œuvres majeures sont des Objectifs personnels. Chaque Œuvre majeure que vous peignez sur votre tableau vous rapporte 12 points.

Déroulement d'un tour



En commençant par **le premier joueur**, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur **réalise ces étapes dans l'ordre** :

1 Passer le sac

Passez le sac au joueur **à votre gauche**.



Au début de votre tour, passez le sac au joueur à votre gauche.

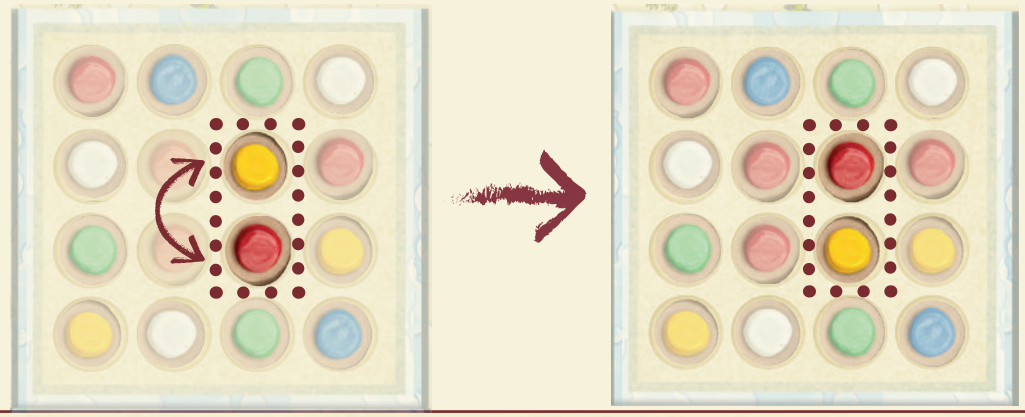
Vous êtes maintenant prêt à faire vos actions.

2 (Optionnel) Agencer les couleurs

Vous pouvez intervertir deux pots **orthogonalement adjacents** sur le tapis.

Cette étape n'est pas obligatoire mais peut vous permettre de récupérer plusieurs pots de peinture de la même couleur (étape 3).

Toutes les autres étapes sont obligatoires.



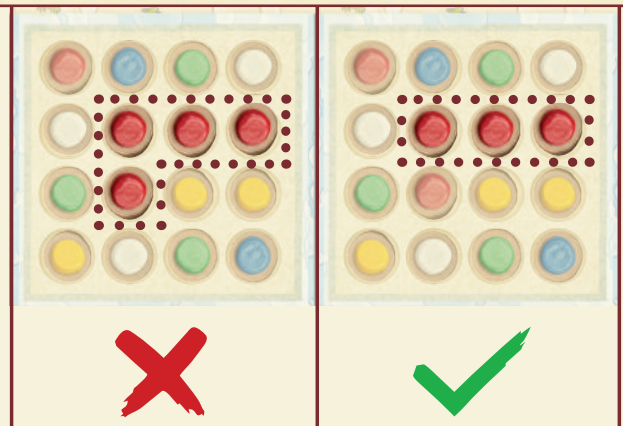
3 Prendre des pots de peinture

Vous devez prendre **au moins 1 pot.**

Vous pouvez prendre plusieurs pots mais uniquement s'ils sont de la même couleur et **adjacents en ligne OU en colonne**.

Les pots que vous récupérez vont vous permettre de réaliser des Œuvres sur votre plateau.

Anticipez vos choix pour récupérer les couleurs dont vous avez besoin pour la suite de la partie !



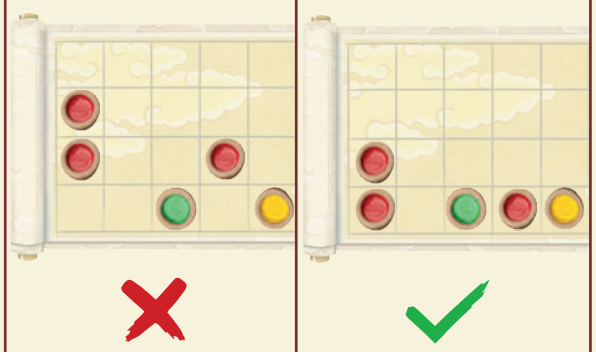
IMPORTANT : lorsque le joueur actif a récupéré les pots de peinture souhaités, le joueur qui tient le sac pioche et ajoute immédiatement au hasard des pots pour compléter entièrement le tapis.

4 Peindre sur votre plateau

Vous devez maintenant peindre sur votre plateau personnel en plaçant **tous les pots de peinture** que vous venez de récupérer.

Respectez toujours la règle de la gravité !
Les pots tombent dans la case la plus basse libre de leur colonne, **sans espace vide en dessous**.

Notez que vous pouvez répartir les pots dans plusieurs colonnes.



REPEINDRE : vous pouvez remplacer un pot accessible (sans rien au-dessus) déjà présent sur votre plateau par l'un des pots que vous venez de récupérer.

Le pot remplacé est remis immédiatement dans le sac.

Déroulement d'un tour SUITE

5 Réaliser des Œuvres (si possible)

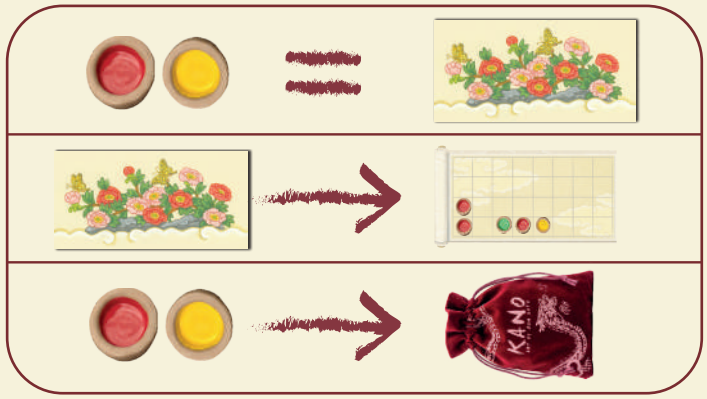
Après avoir peint, vérifiez à l'aide de votre aide de jeu si vous avez réalisé **une ou plusieurs** Œuvres.

a) Si vous ne réalisez aucune Œuvre, passez directement à l'étape 6.

b) Si vous avez placé pendant ce tour un pot de peinture qui vous permet de réaliser une Œuvre sur votre plateau personnel, pour cela et pour chaque Œuvre :

- Prenez la tuile d'Œuvre correspondante et placez-la à l'endroit approprié sur votre plateau de Peinture : **Les pots utilisés pour cette Œuvre sont remis dans le sac.**

Si l'Œuvre réalisée est une Œuvre majeure, piochez deux cartes Œuvre majeure, choisissez-en une, et remettez l'autre sous la pioche.



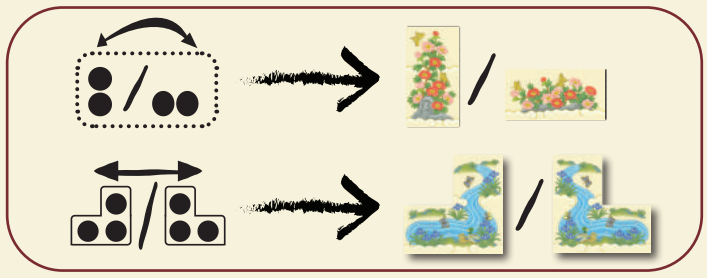
NOTE : Les pots doivent correspondre exactement au motif de l'Œuvre tel que représenté sur la fiche aide de joueurs .

Certaines Œuvres proposent une version alternative, couchée ( ) ou en miroir ( ).

Oeuvres couchées : Certaines Œuvres peuvent être jouées verticalement ou horizontalement : Retournez simplement la tuile pour l'orienter correctement. Veillez toujours à respecter l'ordre des couleurs.

Oeuvres miroir : L'Œuvre *Rivière* par exemple, peut être jouée en mode miroir : retournez simplement la tuile pour l'orienter correctement. Veillez toujours à respecter l'ordre des couleurs.

Aucune autre variation n'est autorisée.



Suite de l'exemple de la page 2 :



En plaçant le pot rouge entre le vert et le jaune, vous avez réalisé une Œuvre fleurie. Vous remplacez immédiatement les pots utilisés par la tuile correspondante.

Précision stratégique : il n'est toutefois pas obligatoire de réaliser une Œuvre dès qu'elle est possible : vous pouvez choisir de conserver les pots en place afin de tenter de réaliser une Œuvre différente lors d'un prochain tour.

RAPPELS : Vous pouvez réaliser plusieurs Œuvres lors d'un même tour. Gardez en tête qu'une Œuvre ne peut être réalisée que si elle utilise au moins un pot de peinture que vous avez placé ce tour-ci.

6 Limite de pots (Peinture sèche)

À la fin de votre tour, si vous avez **plus de 4 pots visibles** sur votre plateau, vous devez **OBLIGATOIREMENT** remplacer l'excédent par des Œuvres Nuages (1×1) jusqu'à ne conserver que 4 pots.

Votre tour est alors terminé : c'est au joueur à votre gauche (qui possède le sac) de jouer.

Précision stratégique : vous pouvez également remplacer volontairement un ou plusieurs pots de peinture par des Œuvres Nuages (1×1), même si vous avez 4 pots ou moins sur votre plateau.



Les Nuages ne rapportent pas de points !

Plus tard dans la partie, vous vous retrouvez avec de la peinture sèche (+ de 4 pots).

Vous décidez de changer le pot bleu par une Œuvre Nuages.

Score et fin de partie

Dès qu'un joueur a complété **toutes les cases de son plateau personnel**, il l'annonce. Les joueurs jouent alors jusqu'à terminer le tour de jeu afin que tout le monde ait joué le même nombre de tours.

Passez maintenant à la phase de score. Pour chaque étape, avancez sur la piste de score. Si vous dépassez 100 points, retournez votre jeton 100+ pour l'indiquer et continuez à avancer sur la piste jusqu'à votre score final.

Exemple d'un plateau à la fin de la partie.



1 OEUVRE MAJEURES

Chaque Œuvre majeure que vous avez réussi à peindre vous rapporte 12 points.



Rappel : Les Œuvres majeures sont des objectifs personnels.

Vous avez réalisé 1 Œuvre majeure, ce qui vous rapporte **12 points**.

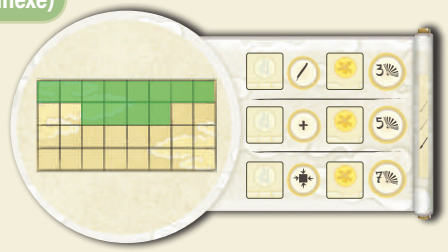




2 OBJECTIF BLANC COMMUN (voir détails sur la feuille annexe)

Les fiches Objectifs Blanc permettent de gagner un certain nombre de points si vous avez réalisé les conditions nécessaires.

Cette fiche Objectif Blanc permet de gagner de 3 à 7 points.



Vous avez placé votre Lune et votre Soleil mais les deux ne sont pas côte à côte.

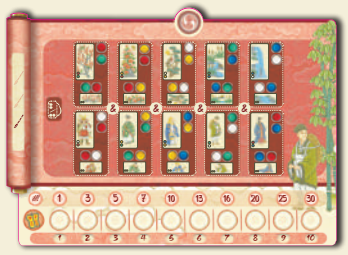
Vous gagnez donc **5 points supplémentaires**.



3 OBJECTIF ROUGE COMMUN (voir détails sur la feuille annexe)

Les fiches Objectifs Rouges permettent de gagner de 1 à 30 points.

Comptez le nombre d'Œuvres **différentes** que vous avez réussi à peindre et qui figurent sur la fiche Objectif rouge choisie pour la partie, puis reportez ce nombre sur la piste rouge se trouvant sur la fiche Objectif.



Chaque type d'Œuvre ne peut être comptabilisée qu'une seule fois.

Les oeuvres Personnages ( ) du même type ne compte pas comme des oeuvres différentes.

Vous avez réalisé 8 Œuvres parmi celles de la fiche Objectif rouge. Cependant, l'Œuvre du personnage jaune/bleu apparait 2 fois (1 fois horizontal, 1 fois vertical).

Vous avancez donc de 7 cases sur la piste rouge ce qui vous rapporte **16 points supplémentaires**.

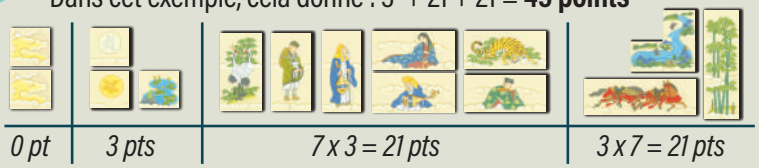


4 OEUVRES

Comptez les points de toutes vos Œuvres (hors Œuvres majeures) ! Les Œuvres à 1 case vous rapportent 1 point. Celles à 2 cases vous en rapportent 3 et celles à 3 cases vous en rapportent 7 !



Dans cet exemple, cela donne : 3 + 21 + 21 = **45 points**



RAPPEL : les tuiles Nuages ne rapportent pas de points !

5 BONUS ET SCORE FINAL

Enfin si vous avez réussi à compléter votre plateau de peinture complètement, vous gagnez 3 points.

Le joueur avec le meilleur score total gagne la partie.

En cas d'égalité, celui (ou ceux) avec le plus grand nombre de type d'Œuvres différentes l'emporte.

En complétant votre plateau personnel, vous gagnez **3 points supplémentaires**.

Votre **score final est de 81 points**.

12 + 5 + 16 + 45 + 3 = 81 pts

