

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Mon jeu Kawaii !

De 2 à 4 joueurs

Contenu : 40 cartes animaux trop kawaii, 8 cartes

Bonus, 2 cartes Règles.

But du jeu

Collectionne les 5 animaux trop kawaii !

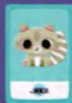
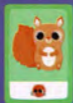
Il y a *5 animaux* de la forêt enchantée : l'écureuil, le hérisson, le lapin, le hibou et le raton-laveur.

En bas de chaque carte se trouve un pouvoir magique, que tu es libre d'utiliser, ou non.

Dans le jeu se trouvent aussi des cartes bonus :

2 créatures magiques, la licorne et le dragon.

Dès qu'un joueur complète sa collection d'animaux trop kawaii, la partie est terminée !



Préparation du jeu

Distribue 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. C'est le plus jeune qui commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour de jeu

Chaque tour se déroule en 2 étapes :

1. Faire une action.
2. Piocher jusqu'à avoir 4 cartes en main.

Attention, on complète sa main qu'à la fin de son tour !

Les actions

Dans le jeu, trois actions sont possibles, mais tu ne peux en choisir qu'une seule à chaque tour :

- ajouter un animal à sa collection
- *ou* utiliser un pouvoir
- *ou* attaquer avec un dragon ou s'en protéger.

Pour ajouter un animal à ta collection, tu dois dépenser **2 cartes** du même animal (ici, peu importe les pouvoirs). Pose une carte devant toi pour ta collection et place l'autre dans la défausse.

Pour utiliser le pouvoir d'une carte, il suffit de s'en défausser. Le pouvoir de chaque carte est signalé sous forme de pictogramme et placé en bas de la carte.



Le voleur : le joueur de ton choix est obligé de te montrer son jeu. Choisis la carte de ton choix et ajoute-la à ta main. Ce joueur ne complétera sa main qu'à la fin de son propre tour, jusqu'à obtenir 4 cartes.



Le diabletin : tous les autres joueurs perdent une carte au choix de leur main en la jetant dans la défausse.



La pioche : pioche 2 cartes. L'une reste dans ta main, l'autre est jetée dans la défausse.



Le bouclier est uniquement placé sur une carte Licorne. Il permet de chasser un dragon (voir la partie « les cartes bonus »).

Les cartes bonus



La licorne remplace n'importe quel animal. Pour l'utiliser, pose une carte animal dans ta collection puis place la licorne dans la défausse, comme tu l'aurais fait avec une seconde carte animal. Tu ne peux pas jouer deux cartes licorne à la fois, elle doit forcément accompagner une carte animal.



Le dragon permet de bloquer la progression d'un joueur en attaquant un animal de sa collection. Pour cela, il suffit de poser la carte dragon sur une carte animal. Tant que le dragon n'est pas chassé, le joueur ne peut pas gagner la partie. En revanche, cela ne l'empêche pas de compléter sa collection en y ajoutant des animaux.

- Si le joueur attaqué possède *un bouclier*, il peut se protéger en temps réel et chasser le dragon. Les 2 cartes vont alors dans la défausse.
- Si le joueur attaqué ne possède pas de bouclier, il va falloir le piocher dans les tours à venir. Une fois le bouclier pioché, le joueur attendra le tour suivant pour chasser le dragon. Les 2 cartes iront ensuite dans la défausse.

Un même joueur ne peut pas avoir plus d'un animal de sa collection bloqué en même temps.

Quand la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse, et on constitue une nouvelle pioche.

Les variantes

La colère du dragon :

Le dragon supprime un animal de la collection du joueur.

Le retour de flamme :

Si un joueur réussit à se protéger d'un dragon grâce à un bouclier en temps réel, il renvoie l'attaque à son propriétaire. Celui-ci peut aussi se protéger, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un des deux joueurs soit à court de boucliers.

Dans le cas rare où tu n'aurais plus de cartes en main, ou si tu ne peux pas jouer, tu peux piocher des cartes, jusqu'à en avoir 4 en main.