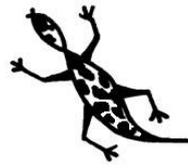


KAMON



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

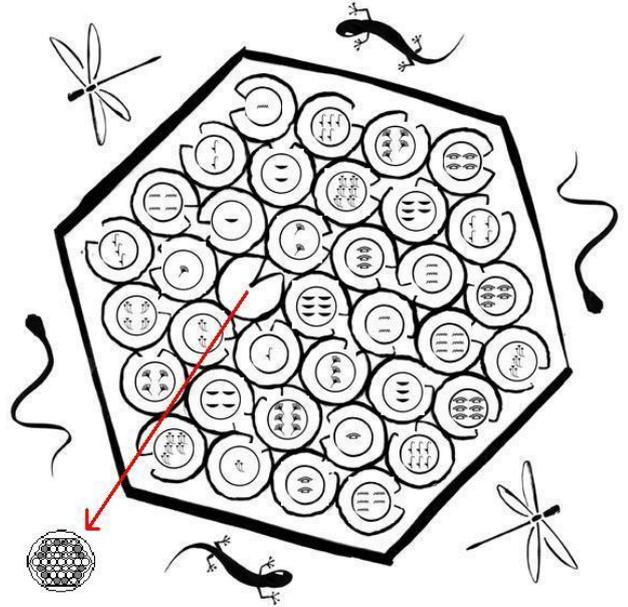
*Lors de son tour, chaque joueur doit poser un pion de sa couleur en respectant **une seule règle** : la case sur laquelle il va jouer devra obligatoirement être de même symbole ou comporter le même nombre de symboles que la case jouée par l'adversaire au tour précédent.
L'objectif est, avec ses pions,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

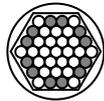
Préparation :

- 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.

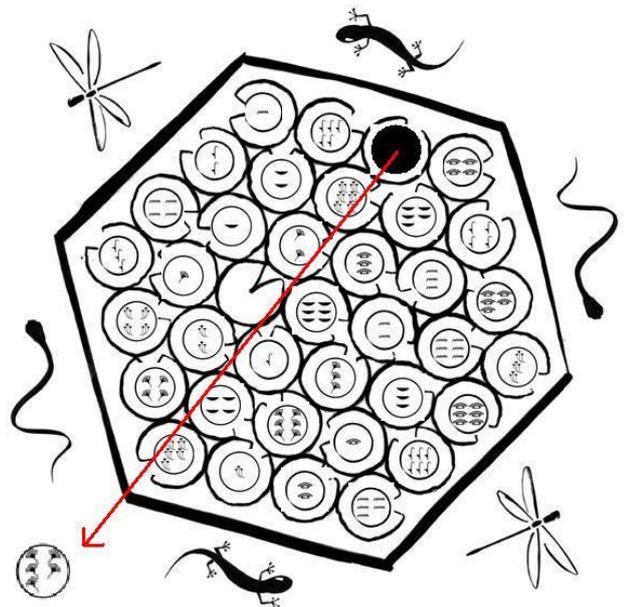


- Une fois la case choisie, il remplace le jeton « Kamon » par un de ses pions et empile ce jeton sur le jeton « premier joueur ».

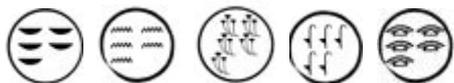
Le jeton sur le dessus de la pile indique à l'adversaire le type de case sur laquelle il va devoir jouer.

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



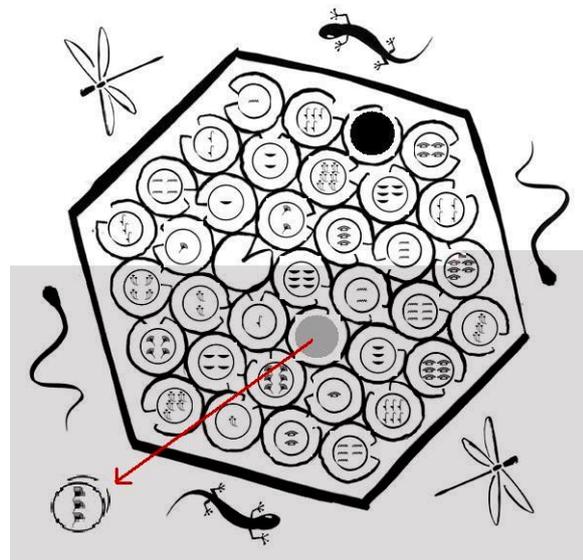
Blanc devra donc jouer sur n'importe quelle case avec un jeton comportant cinq symboles quelconques :



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 :

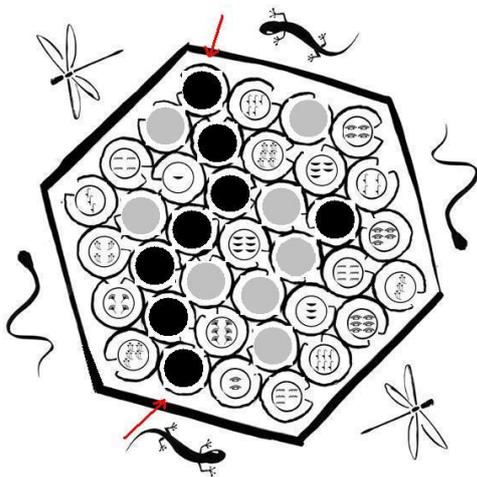


Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une des trois conditions de victoire soit réalisée.

Fin de partie, victoire :

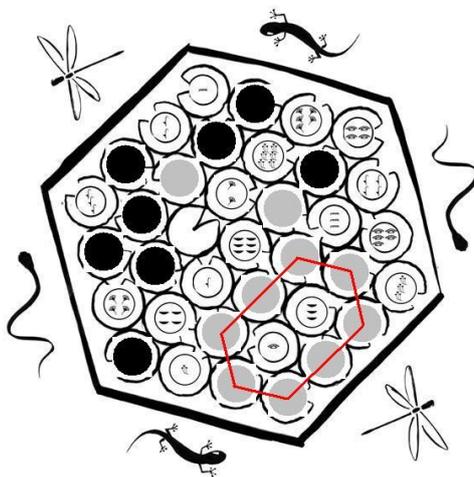
Il est possible de gagner de trois façons différentes :

Relier deux bords opposés



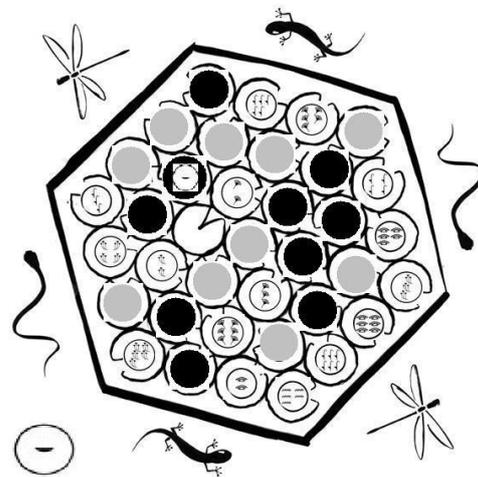
Noir gagne en reliant deux bords opposés avec ses pions (exemple : serpent vers serpent).

Créer une boucle



Blanc gagne en réalisant une boucle : chaîne de pions à sa couleur enfermant au moins une case vide et/ou un pion adverse.

Empêcher l'adversaire de jouer



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

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.

