



LIVRET DE RÈGLES

MATÉRIEL

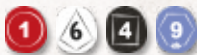
12 tuiles Terrain



4 plateaux individuels



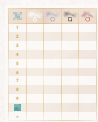
36 galets recto-verso



15 jetons Carpe koï



1 carnet de score



4 jetons Caillou



BUT DU JEU

Reprenant le principe du Sudoku, les joueurs doivent placer astucieusement leurs galets numérotés afin de remporter des jardins et des carpes koï, sans qu'il n'y ait jamais deux galets de même valeur dans un même jardin, une même ligne ou une même colonne.

La partie se termine lorsque les joueurs ont joué tous leurs galets. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

MISE EN PLACE

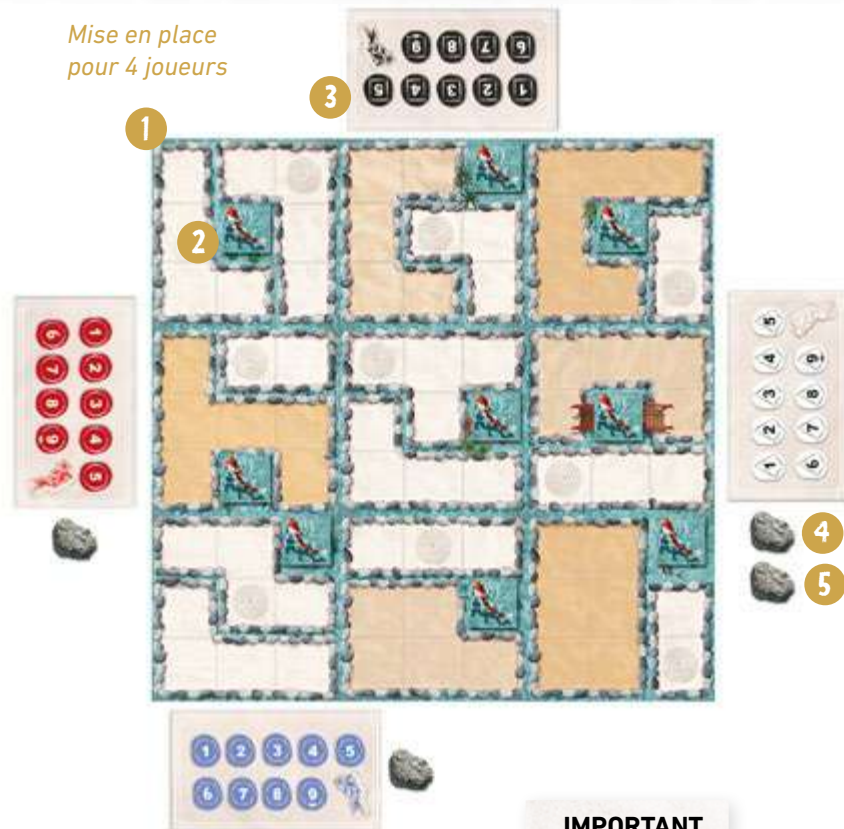
Mise en place
pour 4 joueurs

- 1 Piochez au hasard 9 tuiles et placez-les face visible de façon à créer un carré de 3 par 3. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte ; elles ne serviront pas pour la partie.

Veillez à ce qu'aucune case Bassin ne se trouve directement adjacente à un point de départ (voir Important p. 3).

Pour 2 et 3 joueurs, voir la mise en place spécifique ci-dessous.

- 2 Placez un jeton Carpe koï, côté eau, sur la case Bassin de chaque tuile en jeu et rangez les jetons restants dans la boîte.
- 3 Chaque joueur récupère un plateau individuel ainsi que les 9 galets de sa couleur qu'il place sur les emplacements dédiés.



Chaque joueur dispose des galets numérotés recto-verso suivants :

Recto	Verso	
1	9	X2
2	8	X2
3	7	X2
4	6	X2
5	5	X1

ASTUCES !

- La somme du recto et du verso de chaque galet fait toujours 10.
- Par souci de lisibilité, le chiffre 9 est toujours souligné d'un lotus pour le différencier du 6.

- 4 Le dernier joueur à avoir joué au Sudoku est désigné premier joueur.
- 5 En suivant l'ordre du tour dans le sens horaire, distribuez les jetons Caillou comme suit :
À 2 joueurs : 2 pour le 1^{er} joueur, 1 pour le second.
À 3 joueurs : 2 pour le 1^{er} joueur, 1 pour le 2^e, aucun pour le 3^e.
À 4 joueurs : 2 pour le 1^{er} joueur, 1 pour le 2^e, 1 pour le 3^e, aucun pour le 4^e.

La partie peut commencer !



MISE EN PLACE À 2 ET 3 JOUEURS

- À 2 joueurs, retournez 4 tuiles adjacentes sur leur verso (côté eau) ;
- À 3 joueurs, retournez 2 tuiles adjacentes sur leur verso (côté eau).

Attention ! La tuile centrale ne doit jamais être retournée.
Les tuiles côté eau ne serviront pas pendant la partie.



Exemple
de mise en
place pour
2 joueurs



Exemple
de mise en
place pour
3 joueurs

IMPORTANT

Le plateau de jeu est composé de tuiles divisées en 9 cases chacune. L'ensemble des cases de toutes les tuiles forme la grille de jeu.



Chaque tuile est composée de la façon suivante :

- Deux jardins de 2 à 6 cases ;
- Une case Bassin occupée par un jeton Carpe koï ;
- Sur une case d'un des deux jardins, un point de départ potentiel pour le premier tour de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À son tour de jeu, le joueur effectue une action obligatoire puis, s'il le souhaite, une action facultative.

1 ACTION OBLIGATOIRE : PLACER L'UN DE SES GALETS NUMÉROTÉS

Lors du premier tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur place l'un de ses galets sur le point de départ d'une tuile de son choix.



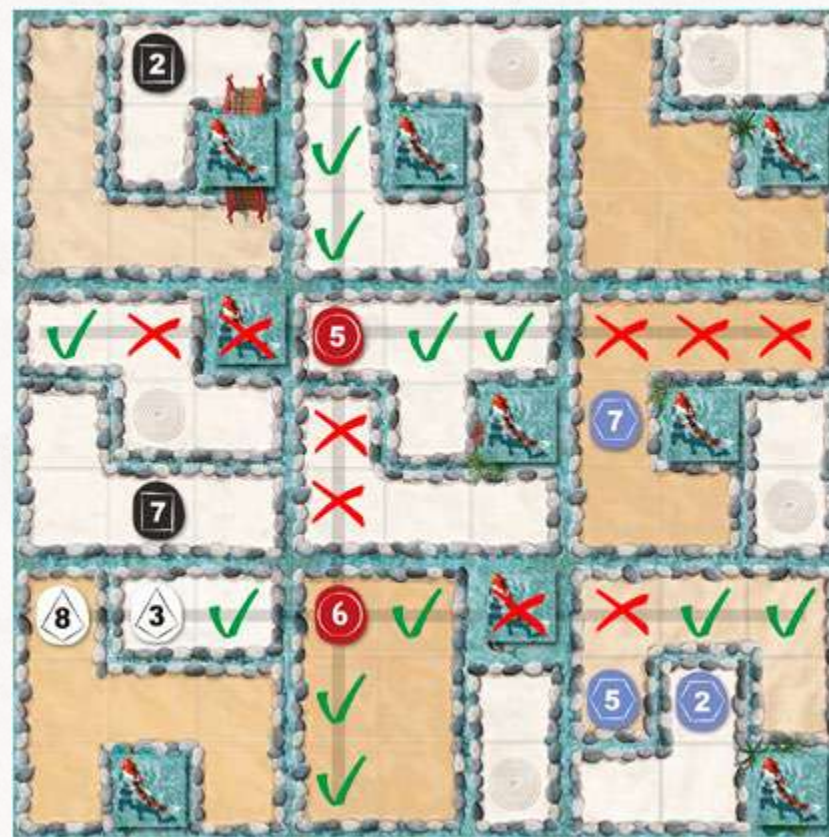
Lors des tours suivants, toujours dans le sens horaire, les joueurs continuent de placer chacun à leur tour un galet sur le plateau en respectant les règles de placement suivantes :

- Le joueur doit placer l'un de ses galets sur la même ligne ou la même colonne qu'un autre de ses galets précédemment placés.
 - Il ne peut pas y avoir deux galets de même valeur dans un même jardin, une même ligne ou une même colonne du plateau.
- Note :** Il est possible, à la différence du Sudoku traditionnel, de poser 2 galets de même valeur sur une même tuile, tant qu'ils sont dans des jardins différents.
- Chaque galet peut être joué sur la face de son choix (recto ou verso), sous réserve de respecter les règles précédentes.
 - Il est interdit de placer un galet sur une case déjà occupée par un autre galet, un jeton Carpe kôï ou un jeton Caillou.

Soyez vigilants en jouant vos galets ! Une erreur de pose peut vite arriver. Toute erreur non repérée au même tour ne sera pas corrigée : le galet reste en place et sera comptabilisé pour le décompte.



EXEMPLE



*C'est au joueur rouge de jouer. Il souhaite placer un galet 7. Il est obligé de jouer dans une ligne ou une colonne où il est déjà présent **et** dans une ligne, colonne ou jardin où il n'y a aucun 7.*

2 ACTION FACULTATIVE : PLACER UN JETON CAILLOU

À la fin de son tour, le joueur peut poser un seul jeton Caillou sur n'importe quelle case vide d'un jardin, sans contrainte de pose, pour la bloquer et empêcher les joueurs d'y poser un galet.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

La partie prend fin lorsque les joueurs ont placé tous leurs galets.
On procède alors au décompte des points en suivant ces trois étapes :

1 ATTRIBUTION ET PLACEMENT DES CARPES KOÏ

Pour chaque bassin, la **Carpe koï** est remportée par le joueur dont la somme des galets sur les 4 cases orthogonalement adjacentes au bassin est la plus petite.

En cas d'égalité, les joueurs concernés récupèrent chacun une Carpe koï en prenant les jetons supplémentaires dans la boîte.

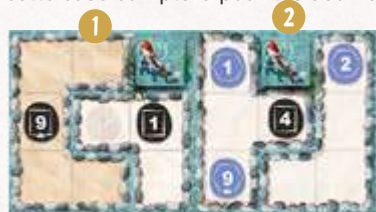
Les joueurs placent ensuite chaque Carpe koï en leur possession, côté sable, sur une **case vide** d'un jardin de leur choix qu'ils ont **strictement remporté** (sans égalité). **Lors du décompte, les points de ce jardin seront doublés.**

Il ne peut y avoir qu'une Carpe koï par jardin.

Les Carpes koï non placées rapportent 1 point par jeton en fin de partie.

BON À SAVOIR

Certaines cases peuvent être adjacentes à deux bassins : le galet placé sur cette case comptera pour les deux Carpes koï lors du décompte.



Ici, le galet 1 violet présent sur la tuile 2 compte pour les deux Carpes koï (celle de la tuile 1 et celle de la tuile 2).

2 DÉCOMPTÉ DES JARDINS

Les joueurs procèdent au décompte des jardins tuile par tuile.

Pour chacun des deux jardins de la tuile, le **joueur majoritaire**, celui dont la somme des galets est la plus grande, **remporte le jardin** et marque autant de points que de cases qui le composent. En cas d'égalité, les joueurs concernés marquent chacun les points du jardin.

Rappel : quand un jardin contient une Carpe koï, les points du jardin (équivalant au nombre de cases composant celui-ci) sont doublés.

3 SCORE FINAL

Les joueurs additionnent ensuite tous les points des jardins et des éventuelles Carpes koï excédentaires. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a remporté le plus de jardins qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs partagent la victoire.

EXEMPLE



Décompte de fin de partie à 2 joueurs

1		3	10		
2		16	/		
3		6	8		
4		8	/		
5		/	16		
6					
7					
8					
9					
		33	34		

Violet et Noir ont pu placer leurs Carpes koï sur une case vide des jardins qu'ils ont strictement remportés afin de pouvoir en doubler les points. Ils n'ont pas de Carpes koï excédentaires.

TUILE 1

Noir est majoritaire sur le jardin de 5 cases contenant une Carpe koï, et remporte donc 10 points (5x2). Violet est majoritaire sur le jardin de 3 cases, et remporte donc 3 points.

TUILE 2

Violet est majoritaire sur les deux jardins de 4 cases contenant chacun une Carpe koï. Il remporte donc 16 points (2x4 + 2x4).

TUILE 3

Violet et Noir sont à égalité sur le jardin de 6 cases et marquent donc tous les deux 6 points. Comme c'est un jardin qu'ils n'ont pas strictement remporté, ils n'ont pas pu y placer de Carpe koï pour en doubler les points.

Noir est majoritaire sur le second jardin de 2 cases et marque donc 2 points.

TUILE 4

Violet est majoritaire sur les deux jardins de 4 cases et marque donc 8 points (4+4).

TUILE 5

Noir est majoritaire sur les deux jardins de 4 cases contenant chacun une Carpe koï. Il remporte donc 16 points (2x4 + 2x4).

Soit 33 points pour Violet et 34 pour Noir. Noir remporte la partie.

CRÉDITS

Auteurs : Johan Benvenuto, Alexandre Droit et Bertrand Roux

Illustrations : Alain Boyer

Graphismes : Mélanie Michelot et Fabrice Del Rio Ruiz

Développement : Funnyfox

Les auteurs remercient la super team Funnyfox ainsi que celles et ceux qui ont magnifié visuellement ce jeu, leurs familles et amis, la CAL, les ludicaïres, tous les lieux ludiques, tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'évolution de ce jeu et tous les anciens, nouveaux et futurs joueurs d'Hiroba !

Suivez-nous sur



Funnyfoxgames



© 2022 Funnyfox

Une marque de Hachette Boardgames

Tous droits réservés

21 rue du Montparnasse

75006, Paris, France.

www.funnyfox.fr