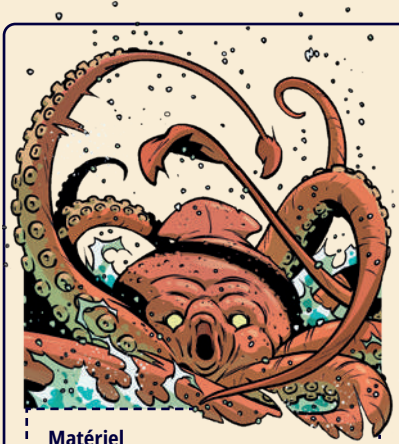


PIKIT

CORENTIN BRAND

DÉCOUVREZ LES RÈGLES EN VIDÉO !

Matériel

- 63 cartes (53 Kaijū, 6 Mecha, 4 Aide de jeu)
- 2 dés
- 12 jetons (6 Double, 6 Blessure)
- 1 sabot
- Ce livret de règles

APERÇU ET BUT DU JEU

Lancez les dés pour invoquer des Kaijūs [1] ou des Mechas [2] et récupérez les cartes qui les représentent.

Jouez ces cartes pour profiter de leurs effets ou conservez-les en main jusqu'à la fin de la partie pour gagner leurs points. Obtenez le plus de points pour remporter la partie.

[1] ***Kaijū* (怪獣)** *désigne une créature étrange, un monstre géant.*
[2] ***Mecha* (メカ)** *désigne une armure robotisée, généralement de forme humanoïde.*

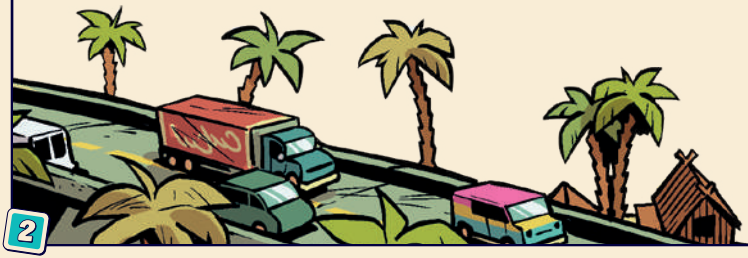
Cartes Kaijū

Cartes Mecha

MISE EN PLACE

Exemple d'une mise en place pour 3 joueurs

1. Sortez le **sabot** de la boîte et posez-le sur la table.
2. Distribuez une **carte Aide de jeu** à chaque joueur.
3. Placez les **6 cartes Mecha** face visible, et posez le **jeton Double** correspondant sur le bas de chaque carte.
4. Gardez les **jetons Blessure** à portée de main.
5. Utilisez le fond de la boîte comme **piste de dés**.



6 Mélangez les **cartes Kaijū** et formez une **pioche**, face cachée, dans un des emplacements du sabot. Le second emplacement sera utilisé comme **défausse** durant la partie.

À 2 joueurs : *Retirez de la pioche 2 cartes Kaijū des valeurs **1** à **8** (16 cartes au total). Elles ne seront pas utilisées durant la partie.*

7 Prenez les **8 premières cartes** de la pioche et posez-les, face visible, au centre de la table.

8 Piochez votre **main de départ** : prenez la première carte de la pioche et posez-la, face visible, devant vous. Si nécessaire, répétez l'opération jusqu'à **atteindre ou dépasser une valeur totale de 10**. Prenez alors ces cartes en main, cachées des autres joueurs.

> ***Exemple :*** *Vous piochez une carte **5**, puis une carte **2**, puis une carte **8** qui vous fait dépasser 10. Vous commencez donc la partie avec 3 cartes en main : un **2**, un **5** et un **8**.*

Lorsque tous les joueurs ont pioché leur main de départ, la partie peut commencer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le joueur le plus jeune, puis dans le sens horaire, enchaînez des tours de jeu jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, réalisez les actions suivantes **dans l'ordre** :

1. LANCEZ LES DÉS

2. JOUEZ DES CARTES

Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes de votre main pour bénéficier de leurs effets. Pour jouer une carte, défaussez-la, face visible, puis appliquez son effet (voir les effets en page 8).

3. AJOUTEZ DES CARTES À VOTRE MAIN

En fonction du résultat de vos dés, vous pouvez prendre, parmi les 8 cartes au centre de la table :

- soit **1 carte** correspondant à **la somme** des deux dés,
- soit **1 carte** correspondant à **la différence** des deux dés,
- soit **1 ou 2 cartes** correspondant respectivement à **la face** d'un ou des deux dés,
- soit **rien**, si aucune carte ne correspond.

4. FIN DE TOUR

Si nécessaire, retournez des cartes de la pioche jusqu'à en avoir de nouveau 8 au centre de la table. C'est ensuite au joueur suivant de jouer son tour.

Exemple d'un tour de jeu

1

Vous lancez les dés et obtenez un 1 et un 3.

2

*Avant de prendre une carte au centre de la table, vous défaussez une carte **2** de votre main qui vous permet de relancer les dés. Vous obtenez alors un 1 et un 6.*

3

*Avec ce nouveau résultat, vous pouvez prendre, au choix : la carte **7** (6+1), la carte **5** (6–1) ou une carte **1** et la carte **6**. Vous décidez de prendre la carte **7**.*

4

Vous retournez une carte de la pioche afin d'avoir de nouveau 8 cartes au centre de la table, terminant ainsi votre tour de jeu.

DOUBLE !

Lorsque les faces de vos dés sont **identiques**, deux possibilités supplémentaires s'offrent à vous :

- Si le Mecha correspondant est **disponible sur la table**, vous pouvez le prendre et l'ajouter à votre main.
- Si le Mecha correspondant est **dans la main d'un autre joueur**, vous pouvez tenter de le lui voler en piochant une carte au hasard dans sa main. Révélez la carte volée et ajoutez-la à votre main (que ce soit le Mecha ou non).

JETONS DOUBLE

Les jetons Double indiquent quel joueur est en possession de quel Mecha.
À chaque fois qu'un Mecha est pris ou change de main, placez le jeton Double correspondant devant son propriétaire, face Double visible.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée dès que la pioche est vide. **Tous les joueurs** jouent alors un dernier tour. Ensuite, calculez votre score en totalisant :

- les points de vos Kaijūs en main,
- 15 points par Mecha en main (rappel au verso des jetons Double),
- vos points de bonus et malus (voir les effets en page 8).

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes (Kaijū et Mecha) l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple : *Vous avez gagné 39 points avec vos Kaijūs et 15 points avec votre Mecha. Vous avez aussi un bonus de 15 points et un malus de 3 points, votre score est donc de 66 points (39+15+12).*

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Auteur : **Corentin Brand**
Illustrateur : **Sylvain Repos**
Crédits et remerciements : **www.rprod.com/fr/pikit/credits** • Suivez-nous : @ReposProduction
© REPOS PRODUCTION 2024. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

EFFETS DES CARTES

Il y a deux types de cartes Kaijū : celles qui ont un **effet activable** (lorsque vous jouez la carte) et celles qui ont un **effet spécial**.

EFFETS ACTIVABLES

Relancez 1 ou 2 dés.

Volez 1 carte, au hasard, dans la main d'un autre joueur. Révélez-la, puis ajoutez-la à votre main.

Prenez la première carte de la pioche et ajoutez-la à votre main, sans la révéler.

À tout moment, annulez l'effet de **n'importe quelle carte** venant d'être jouée par un autre joueur.

Retournez 1 dé sur la face de votre choix.

Appliquez l'effet de votre choix parmi les 5 autres **effets activables**.

EFFETS SPÉCIAUX

En fin de partie, le ou les joueurs avec le plus de cartes **1** gagnent 15 points de bonus (ils retournent leur carte Aide de jeu pour l'indiquer).

Lorsque vous volez une carte **3** à un adversaire, défaussez immédiatement cette carte et placez devant vous un jeton Blessure. Il vous fera perdre 3 points en fin de partie.

Lorsque vous prenez une carte **8** au **centre de la table**, prenez **toutes** les cartes **8** présentes au centre de la table.