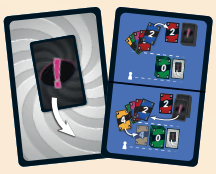
KOLPA!

Un jeu de cartes astucieux
de Thomas Weber
pour 2 à 6 personnes à partir
de 8 ans.

MATÉRIEL



60 cartes numérotées
(de 0 à 5 dans 5 couleurs, 2 de chaque)



8 cartes Aide de jeu



4 cartes Joker

PRINCIPE DU JEU

Vous commencez la partie avec 5 cartes en main. À chaque tour, posez sur la défausse une carte dont le numéro ou la couleur correspond à la carte recouverte. La partie prend fin lorsque l'une des personnes n'a plus de cartes en main.
Cela vous semble familier ? C'est normal !

Dans « Kolpa ! », le *véritable* enjeu est de poser vos cartes non pas sur la défausse, mais sur la zone de jeu devant vous : ce sont ces cartes qui vous rapporteront des points en fin de partie.
Mais attention : vous pouvez poser une carte devant vous uniquement s'il est impossible de la poser sur la défausse.
De plus, vous devez piocher une nouvelle carte à chaque fois que vous posez une carte devant vous.
Cette action vous permet donc d'accumuler des points, mais sans vous rapprocher de la fin de la partie.

Trouvez le juste équilibre entre ces deux options et faites en sorte que vos adversaires se débarrassent de leurs précieuses cartes.

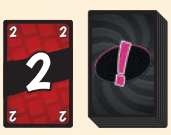
MISE EN PLACE

Chaque personne prend une carte Aide de jeu. Posez cette carte devant vous, face « Symbole pioche » visible. Vous pouvez remettre les cartes non utilisées dans la boîte ou utiliser leur deuxième face comme repère pour marquer les tours.

Mélangez les cartes numérotées et distribuez-en 5 face cachée à chaque personne.
Placez les cartes restantes face cachée au centre de la table pour former une pioche et retournez la première carte. Elle constitue le début de la défausse. (si la carte retournée est une carte Joker, mélangez à nouveau le paquet et retournez une nouvelle carte)



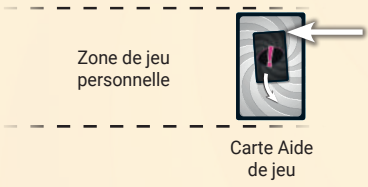
Cartes en main

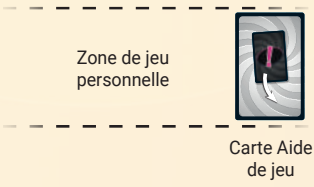


Défausse Pioche



Cartes en main





DÉROULEMENT DU JEU

La personne qui porte le vêtement le plus coloré commence.
Quand c'est ton tour, tu dois poser **exactement 1 carte**.
Tu as le choix :

Poser **1 carte assortie** sur la défausse (provenant de ton jeu ou de ta zone de jeu).

Une carte est assortie si elle a la même couleur et/ou le même numéro que la carte sur le dessus de la défausse. Annonce alors à voix haute : « Kol ! »
Dans ce cas, tu n'as pas besoin de piocher de carte.



Exemple : *le 2 bleu ou le 3 rouge de ton jeu peuvent être posés sur le 2 rouge.*

OU

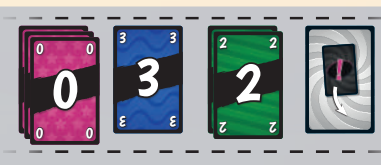
Poser **1 carte non assortie** de ton jeu sur ta zone de jeu.

Si la carte choisie a une couleur **et** un numéro différents de ceux de la carte du dessus de la défausse, tu dois la poser sur ta zone de jeu. Annonce alors à voix haute : « Kolpa ! ».

Exemple : *le 5 vert ne peut pas être posé sur le 2 bleu de la défausse. Pose cette carte sur ta zone de jeu, dis « Kolpa ! » et pioche une carte.*



Pose les cartes de même couleur les unes sur les autres, de sorte que, pour chaque couleur, seule la carte du dessus soit visible. (ta zone de jeu contient donc au maximum 5 piles)



À chaque fois que tu poses une carte sur ta zone de jeu, tu dois piocher une carte.
Lorsque la pioche est épuisée, mets la carte du dessus de la défausse de côté et mélange les cartes restantes pour former une nouvelle pioche. La carte mise de côté constitue le début de la nouvelle défausse.



Tu pourras donc toujours poser une carte. Soit l'une de tes cartes est assortie et tu la poses sur la défausse, soit elle ne l'est pas et tu la poses sur ta zone de jeu.

Une fois que tu as posé une carte et que tu as pioché, le cas échéant, ton tour est terminé. C'est alors à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

Tes adversaires ne savent pas quelles cartes tu as en main.
Tu peux donc poser une carte non assortie sur ta zone de jeu, même si tu as une carte assortie en main.

Mais tes adversaires voient les cartes de ta zone de jeu.
Si ta zone de jeu contient déjà des cartes, une règle est importante :

Si, au moins, l'une des cartes du dessus de tes piles est assortie à la carte du dessus de la défausse, tu ne peux pas poser de carte supplémentaire sur ta zone de jeu.
Seules les cartes se trouvant sur le dessus d'une pile sont prises en compte. Les cartes recouvertes sont ignorées.
Dans ce cas, tu as deux possibilités :

Poser une carte assortie de ta zone de jeu sur la défausse.

OU

Poser une carte assortie de ton jeu sur la défausse.



Exemple : *la première carte de la défausse est un 3 rouge et tu as un 3 bleu sur ta zone de jeu. Tu dois donc poser une carte assortie.*

Tu peux poser le 3 bleu de ta zone de jeu

OU

le 1 rouge de ton jeu sur la défausse.

Dans tous les cas, tu poses une carte sur la défausse et n'as donc pas à piocher de carte.

Il est possible que tes adversaires ne remarquent pas une carte assortie dans leur zone de jeu. Sois attentif afin que rien ne t'échappe !

CARTES JOKER



Une carte Joker est équivalente à toutes les cartes et peut donc être posée sur n'importe quelle carte de la défausse. Mais tu ne dois **jamais** la poser dans ta zone de jeu.
Lorsque tu poses une carte Joker, tu annonces à la personne jouant après toi le numéro ou la couleur de ton choix.

Si cette personne a une carte **de la couleur ou du numéro annoncé sur sa zone de jeu**, elle **doit poser** une carte correspondant au numéro ou à la couleur annoncé(e) sur la défausse, **provenant de son jeu ou de sa zone de jeu** (recouvrant ainsi la carte Joker). Elle peut aussi poser une autre carte Joker de son jeu et annoncer une autre couleur ou un autre numéro.

Si la personne jouant après toi n'a **pas de carte assortie sur sa zone de jeu**, elle a le choix :

Elle peut poser une carte de son jeu de la couleur/du numéro annoncé(e) sur la défausse et recouvrir la carte Joker.

OU

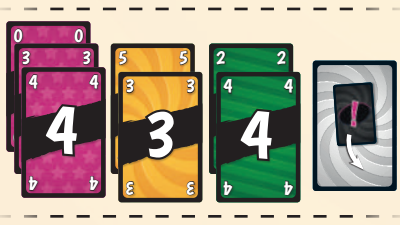
Elle peut poser une carte qui n'a pas la couleur/le nombre annoncé(e) sur sa zone de jeu et piocher une carte.

Tant que la carte Joker n'est pas recouverte, l'annonce initiale est transmise à la personne suivante.

FIN D'UNE MANCHE, FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Une manche est finie lorsqu'une personne n'a plus de carte en main après avoir joué.
Attention : la manche se termine uniquement lorsque tu poses ta dernière carte sur la défausse. Si tu poses ta dernière carte sur ta zone de jeu, tu pioches immédiatement une carte.

Additionnez les valeurs de **toutes** les cartes qui se trouvent dans vos zones de jeu (y compris les cartes recouvertes). Il s'agit de vos points positifs.
Soustrayez de ce total les valeurs des cartes restantes dans votre main. Les cartes Joker valent 10 points (négatifs) chacune. Notez vos scores et ajoutez-les aux scores des manches précédentes.



Ta zone de jeu contient les cartes ci-dessus.
Tu remportes 4 + 3 + 0 + 3 + 5 + 4 + 2 = 21 points.



Dans ta main, il reste 0 + 3 + 10 (carte Joker) = 13 points négatifs.

Au total, tu remportes 8 points pour cette manche.

Le jeu se termine lorsqu'une personne a atteint 50 points.
Celui ou celle qui a le plus de points remporte le jeu.

Si personne n'a encore 50 points, démarrez une nouvelle manche.



À propos de l'auteur

Thomas Weber vit à Munich et est titulaire d'un diplôme en gestion des affaires. Depuis 2017, il se consacre au développement de jeux. Créatif dans l'âme, il aime voir les gens se réunir et s'amuser à jouer ensemble. La créativité et l'interaction sont des sujets qui le passionnent également en tant que formateur, coach et consultant indépendant. Il aide entreprises et équipes à améliorer leur collaboration et à trouver des solutions innovantes aux défis quotidiens.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs du jeu et les relecteurs de la règle en particulier Adrian, Angie, Anna, Björn, Christian, Claudia, David, Franzi, Katha, Kilian, Olga, Ramona, Richard et Tobi.

Tu as acheté un produit de qualité. Si tu as des questions concernant la règle du jeu ou si ton nouveau jeu n'est pas complet, contacte-nous : kundenservice@schmidtspiele.de.
Nous t'aiderons volontiers.

www.facebook.com/SchmidtspieleFR
www.twitter.com/ SchmidtspieleFR
www.instagram.com/schmidtspielefrance

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de