

# Kou-Ka-Roi

Prenez ce que vous voulez !



Reinhard  
Staube



**Joueurs :** 2 à 4 joueurs

**Âge :** à partir de 8 ans

**Durée :** environ 20 minutes

Le roi dit : « Prenez ce que vous voulez ! » Et ainsi, chaque joueur reçoit à chaque tour exactement **une série de carte de son choix**. Le joueur collecte devant lui les cartes reçues, face visible, et obtient des points gagnants en deux évaluations.

Différentes stratégies peuvent permettre de gagner. Tu peux miser entièrement sur l'agriculture et l'élevage ou soutenir systématiquement le roi. Il ne faut pas non plus négliger la puissance des chevaliers et la bénédiction de l'église est extrêmement précieuse. Tout est entre tes mains !

## Matériel

Il y a **8 cartes numérotées nombres** et **112 cartes de jeu**. Sur chaque carte à jouer, le nombre total de cartes de ce type est indiqué en haut à gauche. En haut à droite, le joueur peut voir si, **après la 1ère évaluation**, une carte collectée est **remise** dans la boîte (flèche rouge) ou si elle **reste posée** devant le joueur (crochet vert). Dans la partie inférieure, le joueur peut lire combien de points ce type de carte rapporte lors des évaluations.

Les rois collectés restent, après la 1ère évaluation, posés devant le joueur.

Il y a 10 rois.

1 roi = 0 point  
⋮ = ⋮  
7 rois = 36 points

Les paysans collectés sont mis, après la 1ère évaluation, dans la boîte.

Il y a 8 paysans.

1 paysan = 0 point  
1 paysan + 1 paysanne = 7 points

## Préparation du jeu

Les **cartes numérotées** sont placées face visible les unes à côté des autres sur la table : à **quatre joueurs**, il s'agit des cartes **1-8**, à **trois joueurs**, les cartes **1-7** et à **deux joueurs**, les cartes **1-6**. Les cartes numérotées en trop sont remises dans la boîte.

Les **112 cartes de jeu** sont bien mélangées. À quatre joueurs, toutes les **112 cartes** sont utilisées. En jouant à trois, seules **102 cartes** sont nécessaires (10 cartes sont retirées sans les regarder et remises dans la boîte). En jouant à deux, seules **80 cartes** sont nécessaires (32 cartes sont retirées sans les regarder et remises dans la boîte).

Sous chaque carte numérotée, il faut placer **exactement 3 cartes à jouer**, légèrement décalées les unes par rapport aux autres, de manière à ce que chaque carte soit bien visible. Les cartes restantes sont placées sur le côté de la table, face cachée, pour former une pile de cartes à tirer.

### Exemple : Distribution de cartes pour 3 joueurs



## Déroulement du jeu

Chaque tour se déroule de la même manière. À chaque tour, chaque joueur reçoit **exactement une série de cartes**.

→ Chaque joueur réfléchit à la série qu'il aimerait avoir parmi celles présentées. Lorsque chacun a fini de réfléchir, il dit « prêt ». Chacun serre ses **deux poings** et les secoue trois fois en rythme (comme pour Pierre-papier-ciseaux) en disant « **Kou-Ka-Roi** ». Les mots Kou-Ka-Roi doivent être prononcés par tous les joueurs ensemble. Au mot « roi », chacun montre **immédiatement** avec ses doigts le chiffre correspondant à la série qu'il souhaite, puis annonce le chiffre haut et fort.

**Exemple :**



Tim montre 6 doigts et dit « six ». Il souhaite avoir la série 6.



Sarah montre 2 doigts et dit « deux ». Elle souhaite avoir la série 2.



Linus montre aussi 2 doigts et dit « deux ». Il souhaite également avoir la série 2.

- Si un joueur a choisi une série **tout seul**, il prend **toutes** les cartes à jouer de la série souhaitée (seule la carte numérotée reste posée) et pose les cartes reçues devant lui, côte à côte, face visible, en les classant par sorte.

Tim est le seul à avoir choisi la série 6 et prend les trois cartes de la série 6.

- Si plusieurs joueurs ont choisi **le même chiffre**, la carte qui se trouve **tout à fait à l'extérieur** (donc entièrement visible) dans la rangée concernée est **retirée** et remise dans la boîte. Personne ne reçoit de cartes de cette série – il y a maintenant une carte de moins dans cette série.

Sarah et Linus montrent chacun 2 doigts. La carte qui se trouve tout à fait à l'extérieur de la série 2 est retirée.

Les joueurs concernés (donc seulement ceux qui ont choisi la même série) **répètent** maintenant la procédure de Kou-Ka-Roi. Chacun peut alors choisir **n'importe laquelle** des séries encore disponibles.

**Note :** Il est ainsi possible que pendant un tour (en choisissant plusieurs fois la même série), certaines séries n'aient plus que deux, une ou aucune carte. La procédure de Kou-Ka-Roi doit, le cas échéant, être répétée autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que chacun ait choisi seul une série et ait reçu des cartes.

Sarah et Linus choisissent à nouveau. Sarah montre 7 doigts, Linus montre 2 doigts. Sarah prend les trois cartes de la série 7. Linus prend les deux cartes restantes de la série 2.

Le tour se termine lorsque chacun a reçu une série de cartes. Ensuite, **toutes les séries** sont complétées pour posséder à nouveau **trois cartes**, d'abord la série 1, puis la série 2, puis la série 3, etc.

**Attention :** Les cartes restantes restent sur place et sont augmentées à trois cartes par les cartes de la pile à tirer.

**Cas particulier extrêmement rare :** Si les joueurs ont choisi tant de fois des séries identiques qu'il ne reste plus que des cartes **dans une seule (ou aucune) série**, le tour se termine immédiatement et les joueurs concernés ne reçoivent rien dans ce tour.

Le jeu se déroule tour après tour de la manière décrite. Au cours du jeu, chaque joueur reçoit de plus en plus de cartes, qu'il pose **face visible** devant lui, classées par type. Chaque carte doit rester bien visible pour tous les joueurs. Les cartes reçues ne peuvent plus être prises par un autre joueur.

## Fin de la première manche

La **première manche** (sur deux manches au total) **se termine** dès qu'au moins un des joueurs, **après** un tour entièrement achevé (tous ont reçu des cartes), a posé **13 ou plus de cartes** devant lui. C'est presque toujours le cas après le cinquième tour. Le jeu est brièvement interrompu et la première évaluation (sur deux évaluations au total) est effectuée – voir « Les évaluations ».

**Très important :** **Après la 1ère évaluation** chaque joueur garde les cartes qui présentent un crochet vert dans le coin supérieur droit, elles restent posées devant le joueur. Toutes les cartes collectées avec une **croix rouge** retournent **dans la boîte**. Ensuite, le jeu se poursuit exactement comme décrit précédemment. Toutes les cartes que les joueurs reçoivent lors de 2e manche sont ajoutées aux cartes restantes de la 1ère manche.

## Fin du jeu

**Lorsque la pile des cartes à tirer** est complètement épuisée en remplissant les séries, le dernier tour est joué.

**Attention :** Il peut arriver qu'au cours de ce dernier tour, toutes les séries ne puissent pas être entièrement remplies avec les cartes disponibles. Dans ce cas, toutes les cartes qui se trouvent dans la boîte sont mélangées et les rangées sont remplies. Ensuite, le dernier tour est achevé et la deuxième évaluation finale est effectuée. Le vainqueur est celui qui a le plus de points après la deuxième évaluation.

# Les évaluations

Les deux évaluations sont effectuées exactement de la même manière. Les différents types de cartes sont traités **les uns après les autres**. Les points attribués à chaque joueur sont notés sur une feuille. **À ne pas oublier** : Après la première évaluation, tous les joueurs doivent remettre dans la boîte toutes les cartes qu'ils ont collectées et sur lesquelles figure une croix rouge en haut à droite.



## 1. Rois

Plus un joueur a de rois, plus il gagne de points.

1 roi = 0 point, 2 rois = 1 point, 3 Könige = 4 rois, etc.

Il n'est pas possible de recevoir plus de 36 points, même en ayant plus de 7 rois.

Tim a 4 rois. Il reçoit 9 points.



## 2. Églises

Le joueur qui possède le plus d'églises reçoit 10 points. Tous les autres joueurs ne reçoivent rien. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'églises, ils reçoivent tous 10 points.

Tim et Sarah ont chacun 2 églises. Linus a seulement 1 église. Tim et Sarah sont majoritaires à égalité et reçoivent chacun 10 points. Linus reçoit 0 point.



## 3. Points gagnants

Chaque carte de points gagnants rapporte autant de points que le nombre qui y est indiqué : 2, 3 ou 4.

Tim a deux cartes de 4 points gagnants et une carte de 3 points gagnants. Cela lui rapporte 11 points (4+4+3).



#### 4. Chevaliers

Le joueur qui possède **le plus de chevaliers** reçoit **pour chacun** de ses chevaliers **2 points**. Tous les autres joueurs reçoivent pour chacun de leurs chevaliers 1 point. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de chevaliers, ils reçoivent tous 2 points par chevalier.

Tim a 3 chevaliers, Sarah a 2 chevaliers et Linus a 5 chevaliers. Tim reçoit 3 points et Sarah 2 points. Linus a le plus de chevaliers et reçoit pour chacun de ses chevaliers 2 points, donc au total 10 points.



#### 5. Animaux

Il existe 8 différents animaux (chaque animal 5x). Chaque espèce animale rapporte différents points. Pour 1 animal d'une espèce donnée, le joueur reçoit 1 point, pour 2 animaux 3 points, pour 3 animaux 6 points, pour 4 animaux 10 points et pour 5 animaux 15 points.

Tim a 4 moutons, 2 chevaux et 1 cochon. Cela lui rapporte au total 14 points (10+3+1).



#### 6. Paysan, paysanne et ferme

Un paysan et une paysanne rapportent ensemble (en tant que couple) 7 points. Si le joueur a un paysan et une paysanne plus une maison, ce trio rapporte 14 points. Il n'y a pas d'autres possibilités de recevoir des points (par une ou plusieurs de ces cartes). **Attention** : Il est possible d'évaluer plusieurs paires ou plusieurs trios.

Tim a 2 paires (2x paysan plus 2x paysanne) ainsi qu'une maison et un seul paysan. L'une des paires plus la maison rapporte 14 points, l'autre paire rapporte 7 points. Le paysan seul rapporte 0 point. Au total, Tim reçoit 21 points.