



## Règles du jeu - V4.0

2 à 6 joueurs - 15 à 45 min





# Table des matières

---

<b>But du jeu</b> .....	<b>4</b>
<b>Matériel</b> .....	<b>4</b>
<b>Déroulement du jeu</b> .....	<b>4</b>
Début de partie .....	4
<b>Cartes et états</b> .....	<b>6</b>
États possibles .....	6
Effet du verrouillage .....	6
Vocabulaire utile .....	6
<b>Déroulé d'une manche</b> .....	<b>6</b>
Mise en place .....	6
Tour de jeu .....	7
Actions principales .....	7
Action bonus .....	8
Aide de jeu : verrouillage .....	8
<b>Fin de manche</b> .....	<b>8</b>
Égalité .....	9
<b>Fin de partie</b> .....	<b>9</b>

# But du jeu

La saison des amours approche : vous voulez construire le plus beau nid possible pour vous démarquer. Pour y arriver, explorez, révélez des trésors... et n'hésitez pas à chaparder chez les concurrents.

Une partie se joue en plusieurs manches. La première personne à remporter **3 manches** gagne la partie.

# Matériel

Le jeu contient **41 cartes** au total.

Cartes	Quantité
Valeur 1	10
Valeur 2	10
Valeur 3	8
Valeur 4	5
Valeur 5	2
Corbeau, personnage	6

# Déroulement du jeu

## Début de partie

### Sélection des cartes utilisées

Selon le nombre de joueurs **N**, constituez le paquet de cartes suivant.

Joueurs	Cartes 1	Cartes 2	Cartes 3	Cartes 4	Cartes 5
2	4	5	3	2	1
3	6	6	4	3	1
4	8	8	5	3	1
5	9	9	6	4	2
6	10	10	8	5	2

Les autres cartes, s'il y en a, sont **hors-jeu**.

### Exemple

---

À 3 joueurs, utilisez 6 cartes 1, 6 cartes 2, 4 cartes 3, 3 cartes 4 et 1 carte 5.

## Choix du premier joueur

Le premier joueur est celui qui porte le plus de bijoux sur lui.

## Ordre de jeu

Choisissez un sens : horaire ou anti-horaire. Ce sens de jeu ne change pas au cours de la partie.

Au début de chaque nouvelle manche, le premier joueur devient le voisin de l'ancien premier joueur, dans le sens du jeu.

## Cartes corbeaux

Chaque joueur choisit son personnage, c'est-à-dire une **carte corbeau**, et la place face à lui.

Cette carte sert à indiquer le score du joueur : le numéro face au joueur

représente son nombre de manches remportées.

## Cartes et états

### États possibles

Pendant la manche, une carte peut être dans **3 états**.

- **Face cachée** : sa valeur est inconnue.
- **Révlée** : sa face est visible dans votre nid, c'est-à-dire dans votre main.
- **Verrouillée** : c'est une carte révlée placée à l'horizontale.

### Effet du verrouillage

Une carte verrouillée ne peut pas être **volée**, ni **défaussée**.

Chaque joueur peut verrouiller au maximum **2 cartes par manche**.

### Vocabulaire utile

- **Regarder une carte** : consulter sa valeur secrètement.
- **Révéler une carte** : la retourner face visible.
- **Verrouiller une carte** : protéger une carte révlée en la plaçant à l'horizontale.

## Déroulé d'une manche

### Mise en place

1. Mélangez les cartes.
2. Distribuez **5 cartes** à chaque joueur. Les cartes restantes forment le **chien** de la manche.
3. Chaque joueur regarde secrètement ses cartes.
4. À ce moment, le premier joueur qui l'annonce peut échanger toute sa main avec le chien : il prend les **5 cartes** du chien et y place ses **5 cartes**. Cet échange ne peut avoir lieu qu'une seule fois par manche.
5. Chaque joueur mélange ses cartes.

6. Chaque joueur dispose ses cartes devant lui, face cachée, en une rangée.

### Règle anti-triche

Lors de l'étape où chacun mélange ses cartes, passez vos cartes face cachée à votre voisin dans le sens du jeu, afin qu'il les mélange sans les regarder, puis vous les rende.

## Tour de jeu

Lors de son tour, un joueur effectue :

1. **une action principale** ;
2. s'il le souhaite, **une action bonus**.

### Règle anti-triche

Pour éviter les ambiguïtés et la triche, un joueur doit annoncer son action avant de la réaliser.

## Actions principales

### Regarder puis révéler

Regardez secrètement une de vos cartes.

Révélez ensuite une de vos cartes, au choix.

### Révéler et verrouiller

Révélez une de vos cartes, au choix.

Verrouillez immédiatement cette carte, sauf si vous avez déjà deux cartes verrouillées.

## Verrouiller

Verrouillez une de vos cartes révélées.

## Échanger

Choisissez une carte non verrouillée d'un adversaire.

Cet adversaire choisit ensuite l'une de vos cartes en représailles.

Échangez ces deux cartes.

Si la carte volée était face cachée, révélez-la immédiatement.

## Action bonus

### Verrouiller + retourner

Verrouillez une de vos cartes révélées, puis remettez une de vos cartes révélées face cachée.

Il est donc nécessaire d'avoir une carte révélée pour pouvoir faire cette action.

## Aide de jeu : verrouillage

Une carte peut être verrouillée :

- en choisissant l'action principale **Verrouiller** ;
- en effectuant l'action bonus **Verrouiller + Retourner** ;
- en révélant puis verrouillant.

Un joueur ne peut verrouiller que **2 cartes par manche**.

## Fin de manche

Lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte face cachée, un **compte à rebours** commence.

Si, au début de son tour suivant, ce joueur n'a toujours aucune carte face cachée, la manche prend fin.

Chaque joueur additionne alors la valeur de ses cartes **révélées** et **verrouillées**.



Le joueur ayant le total le plus élevé remporte la manche.

## Égalité

En cas d'égalité, les joueurs concernés classent les cartes qui comptent pour leur score, de la plus forte à la plus faible.

Comparez-les une à une.

À la première différence, le joueur dont la carte est la plus faible remporte la manche.

S'il n'existe aucune différence, l'égalité est parfaite : les joueurs concernés remportent la manche.

## Fin de partie

Le premier joueur à remporter **3 manches** remporte la partie.

Si deux joueurs devaient arriver à 3 manches en même temps, ils disputent une dernière manche à deux.

## Donnez votre avis

Vous avez testé Kraaw ? Scannez ce QR code pour remplir le formulaire de retour en français. Quelques minutes suffisent, et vos réponses aident vraiment à améliorer le jeu.



<https://tdlc.fr/jeux/kraaw/avis/?lang=fr>



