



KRAAW
RÈGLES DU JEU - v3.1



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 au total 41 cartes :

- 10 cartes 1
- 10 cartes 2
- 8 cartes 3
- 5 cartes 4
- 2 cartes 5
- 6 cartes corbeau (personnage)

DÉROULEMENT DU JEU

DÉBUT DE PARTIE

SÉLECTION DES CARTES UTILISÉES

Selon le nombre de joueurs N, constituez le paquet de cartes suivant :

N \ cartes	1	2	3	4	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 carte 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 (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.

LES CARTES ET LEURS ÉTATS

Pendant la manche, une carte peut être dans 4 états :

- Face cachée : sa valeur est inconnue.
- Révélée : sa face est visible dans votre nid (main).

- Verrouillée : c'est une carte révélée placée à l'horizontale.
- Défaussée : elle est mise de côté et ne comptera plus pour le score de la manche.

EFFET DU VERROUILLAGE

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

Chaque joueur peut verrouiller au maximum 2 cartes par manche.

RAPPEL DE VOCABULAIRE

- Regarder une carte : consulter sa valeur secrètement.
- Révéler une carte : la retourner face visible.
- Verrouiller une carte : protéger une carte révélée en la plaçant à l'horizontale.
- Défausser une carte : la retirer du nid. Elle ne comptera plus pour le score.

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. Chaque joueur mélange ses cartes.
5. 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.

Echange avec le chien : Après la mise en place, dans l'ordre de jeu, chaque joueur peut choisir d'échanger une de ses cartes au hasard avec une carte du chien.

Variante de règles : Lors de l'étape où chacun regarde secrètement ses cartes, le premier joueur à l'annoncer peut échanger toute sa main avec le chien.

TOUR DE JEU

Lors de son tour, un joueur effectue :

1. Une action principale.
2. S'il le souhaite, une action bonus.

ACTIONS PRINCIPALES

RÉVÉLER SANS REGARDER

Révélez une de vos cartes sans la regarder auparavant.

Après l'avoir révélée, vous pouvez immédiatement la verrouiller.

REGARDER PUIS RÉVÉLER

Regardez secrètement une de vos cartes. Révélez ensuite soit cette carte, soit une autre de vos cartes.

VERROUILLER

Verrouillez une de vos cartes révélées.

VOLER UNE CARTE

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 + DÉFAUSSER

Verrouillez une de vos cartes révélées, puis défaussez une de vos cartes non verrouillées.

Aide de jeu - verrouillage

Une carte peut être verrouillée :

- en choisissant l'action principale Verrouiller ;
- en effectuant l'action bonus Verrouiller + Défausser ;
- immédiatement après l'action Révéler sans regarder.

Un joueur ne peut verrouiller que deux 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 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.