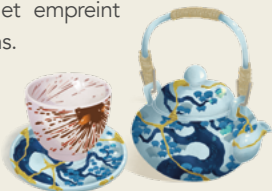


KINTSUGI

BRISEZ, RÉPAREZ, SUBLIMEZ

Le *kintsugi* est un art japonais sublimant la réparation des céramiques avec de la laque et de la poudre d'or.

Dans la philosophie japonaise, la beauté d'un objet réside dans son utilité. Un objet fréquemment utilisé court le risque de se briser. Plutôt que de le considérer comme endommagé, le *kintsugi* le magnifie, reconnaissant et célébrant ses imperfections. Ainsi, la réparation confère à l'objet une histoire unique, le rendant encore plus précieux et empreint de sens.



PRÉSENTATION

Dans **Kintsugi**, joueurs et joueuses acquièrent des objets précieux, dont des céramiques raffinées.

Quand elles rejoignent une collection, les céramiques ont une certaine valeur. Lorsqu'elles cassent, elles n'en ont plus aucune. Mais une fois restaurée, elles retrouvent une splendeur et une valeur supérieure à celle qu'elles avaient précédemment.

Chaque type de céramique rapporte des points d'une manière différente. Il vous reviendra donc de sélectionner celles qui enrichiront harmonieusement votre collection, tout en contrant les stratégies de vos adversaires.

Il vous faudra également gérer au mieux le bris des différents types de céramiques afin de créer des opportunités pour vous, et des défis pour vos rivaux.

Au moment propice, vendez vos objets pour obtenir de précieux *koban*, nécessaires à la restauration de vos trésors endommagés.

CONTENU

46 cartes de jeu, dont :

- 39 cartes céramiques,
- 3 cartes *koban*,
- 2 cartes Plateau de service,
- 2 cartes Coffret de rangement.

8 cartes d'aide de jeu.

18 jetons *koban*.

1 jeton Premier Joueur.

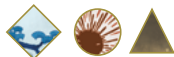


ANATOMIE D'UNE CARTE

Types d'objets

-  Bol
-  Tasse
-  Assiette
-  Soucoupe
-  Théière
-  Boîte à thé
-  Vase
-  Plateau de service
-  Coffret de rangement
-  *Koban*

Types de motifs



- ① Motif
- ② Type d'objet
- ③ Illustration
- ④ Score
- ⑤ Valeur à la vente/Coût de réparation



Les cartes *koban* n'ont ni motif, ni valeur de score.

MISE EN PLACE

1. Préparez la pioche. Assurez-vous que toutes les cartes soient sur la face intacte (fond gris) visible, puis mélangez-les. Cela constitue la pioche commune.

2. Disposez les éléments de jeu sur la table. Placez les jetons *koban* en une réserve accessible à tous ainsi que la pioche (fond gris visible) au centre de la table. Chaque joueuse ou joueur n'ayant jamais joué à **Kintsugi** reçoit un jeton *koban*.

3. Premier joueur. La personne ayant le plus récemment préparé le thé reçoit le jeton Premier Joueur.

4. Aide de jeu. Fournissez des cartes d'aide de jeu aux personnes qui le souhaitent.



COMMENT JOUER ?

Une partie de **Kintsugi** se joue en plusieurs manches. Lors de chaque manche, vous allez drafter deux cartes objets. Puis certaines céramiques vont (peut-être) se briser. Enfin, vous aurez la possibilité de réparer vos céramiques cassées.

À l'issue de chaque manche, faites passer le jeton Premier Joueur à la personne suivante dans le sens horaire, puis commencez une nouvelle manche. La partie s'arrête quand il ne reste plus assez de cartes dans la pioche pour remplir la zone de draft.

1. COMMENCER UNE MANCHE

Disposez dans la zone de draft deux cartes par joueurs et joueuses, plus une. (*Par exemple, si vous jouez à 3, vous disposez 7 cartes.*)

2. DRAFTER

Draftez les cartes dans la zone de draft en aller-retour – de la manière qui suit :

- Chacun à votre tour, dans le sens horaire, prenez une carte.

- Le dernier joueur prend sa seconde carte, puis le draft se poursuit dans le sens anti-horaire.

Au final, chaque joueur doit avoir pris deux cartes, et il ne doit rester qu'une seule carte dans la zone de draft.

Exemple : le joueur A commence en prenant une carte. Le joueur B fait de même. Ensuite, c'est au tour du joueur C qui prend deux cartes. On revient ensuite au joueur B qui prend de nouveau une carte, puis enfin au joueur A qui en fait de même.



Au moment de drafter une carte, vous devez décider si vous voulez l'ajouter à votre collection ou la revendre pour sa valeur en or. (*Exception : les cartes koban ne sont jamais ajoutées à une collection mais doivent être immédiatement échangées contre 3 jetons koban*).

- **Ajouter un objet à votre collection** : placez la carte devant vous, face intacte (fond gris) visible.

- **Vendre un objet pour sa valeur en or** : défaussez la carte et prenez dans la réserve un nombre de jetons *koban* correspondant à sa valeur à la vente (le nombre d'icônes *koban* visibles dans le coin inférieur gauche de la carte).

3. PHASE DE CASSE

À l'issue de la phase de draft, il doit rester deux cartes visibles au milieu de la table : celle qui n'a pas été draftée, et la carte sur le dessus de la pioche. Toutes les céramiques intactes dans les collections des joueurs et joueuses correspondant aux visuels de ces deux cartes se brisent.

Exemple : à la fin de la manche, la dernière carte non draftée est une tasse, et une théière se trouve sur le dessus de la pioche. Toutes les théières et toutes les tasses intactes des collections se brisent.

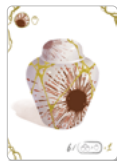
Indiquez qu'une céramique est cassée en l'inclinant horizontalement.



Intacte



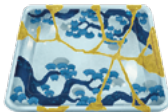
Brisée



Réparée

Important : une fois réparée, une céramique est immunisée à la casse.

Une fois la phase de casse résolue, défaussez la carte non-draftée.



Plateaux de service et Boîtes de rangement

Les Plateaux de service et Boîtes de rangement sont insensibles à la casse. Si ces cartes font partie de celles visibles lors de la phase de casse, elles n'ont aucun effet sur vos collections.



Cartes koban

Les cartes *koban* ne causent aucune casse. Si une ou plusieurs de ces cartes font partie de celles visibles lors de la phase de casse, chaque joueur et joueuse obtient une réparation gratuite à l'issue de cette phase (voir point 4 ci-dessous).



4. RÉPARATION DES CÉRAMIQUES

En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur ou joueuse peut réparer une céramique brisée en payant son coût en or (ce coût est indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte). Les jetons *koban* ainsi dépensés sont remis dans la réserve commune.

FIN DE PARTIE

Si à la fin d'une manche une ou plusieurs cartes *koban* sont visibles, la première réparation est gratuite pour tout le monde. Il ne peut y avoir qu'une seule réparation gratuite maximum, même si deux cartes *koban* sont visibles.

Si vous ne souhaitez (ou ne pouvez) pas réparer de céramique, passez votre tour.

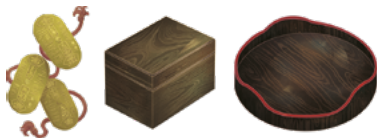
Une fois que tout le monde a réparé une première céramique ou passé son tour, les joueurs et joueuses encore en lice peuvent choisir de réparer une seconde céramique, en suivant le sens horaire. Une seconde réparation coûtera le prix en or de l'objet plus un jeton *koban*, une troisième réparation coûtera le prix en or plus deux jetons *koban*, etc.

Les réparations se poursuivent ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait décidé de passer son tour.

Le jeton Premier Joueur passe alors à la personne suivante dans le sens horaire, et une nouvelle manche débute, à moins qu'il ne reste plus assez de cartes (voir *Fin de Partie*).

La partie prend fin dès qu'il ne reste plus assez de cartes pour remplir la zone de draft. Procédez comme suit :

1. Défaussez toutes les cartes brisées (à l'horizontale) qui restent en jeu. Ces cartes ne sont pas comptabilisées dans le calcul des points.
2. Additionnez les valeurs de vos céramiques intactes et réparées ainsi que de vos objets en suivant les indications de la table de scores (voir *Calcul des scores ci-dessous*).
3. Le joueur ou la joueuse ayant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, c'est la personne ayant réalisé le plus de réparations qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



CALCUL DES SCORES

OBJET	INTACT	RÉPARÉ
	1 point.	3 points.
	Une soucoupe multiplie par 2 la valeur d'une tasse. Chaque tasse ne peut être appairée qu'avec une seule soucoupe et inversement, sans contrainte de motif ou d'état (intactes ou réparées). Une soucoupe seule n'a aucune valeur.	Idem, mais le multiplicateur est de 3.
	Chaque paire d'assiette vaut 6 points. Une assiette seule n'a aucune valeur.	Idem, +2 points par assiette réparée. Une assiette réparée seule vaut 2 points.
	Chaque bol vaut autant que le nombre de bols dans votre collection. (Exemple : si vous avez 3 bols, chaque bol vaut 3 points, pour un total de 9 points.)	Idem, +1 point par bol réparé.
	Le joueur ou la joueuse possédant le plus de boîtes à thé remporte 6 points. En cas d'égalité, chacun d'entre eux remporte 6 points.	Idem, et chaque boîte à thé réparée rapporte 1 point (que vous ayez le plus de boîtes à thé ou pas).
	1 vase vaut 1 point, 2 vases valent collectivement 5 points, et 3 vases valent collectivement 15 points.	Idem, +2 points par vase réparé.
	La théière vaut autant de points que le nombre d'objets de votre collection ayant le même motif, théière incluse.	Idem, et multipliez le résultat par 2.
	2 points.	/
	Chaque boîte de rangement vaut autant de points que le nombre de jetons koban que vous possédez en fin de partie, pour un maximum de 4 points par boîte.	/

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

La collection ci-dessous vaut **30 points** :

- Les bols rapportent **5 points** (chaque bol vaut 2 points et l'un d'entre eux étant réparé, il rapporte 1 point de plus).
- La théière rapporte **5 points**.
- La tasse bleue est associée à la soucoupe marron, elles rapportent donc collectivement **6 points**. La tasse blanche vaut **3 points**, puisqu'elle n'est pas appariée avec une soucoupe.
- Les assiettes rapportent **8 points** (6 points pour la paire +2 puisque l'une d'elles est réparée).
- Le vase rapporte **3 points** (1 point parce qu'il n'y a qu'un vase dans la collection, 2 points parce qu'il est réparé).



CRÉDITS

Kintsugi est l'adaptation française du jeu **Broken & Beautiful**, édité par Left Justified LLC.

Auteur : Patrick Rauland

Illustratrice : Shirley Gong

Direction artistique : Peter Wocken

Développement et Production : Jeff Tidball

Versión française : Natalie Ritzdorf,
Josselin Moreau et Jess Grinneiser.

Playtesteurs : Dylan Bartlet, Kit Burgess, Andrew Chesney, Neil Edwards, Courtney Falk, Jordan Fallon, Cassie Friedman, Joy Gibson, Jordan Hagan, David Hayes, Megan Hayes, Gerry Hazen, Peter Hentges, Zach Hoekstra, Eric Jome, Barb Jones, Kevin Jones, Jaime Joseph, Andy Lajoie, Chris Lange, Ryan McCombs, Melissa Miller, Ben Moy, Heather Newton, Will Newton, Frances Rauland, Ren Rauland, Sasha Rauland, Scott Rauland, Mark Redacted, Liz Roche, Ralph Rosario, Adi Slepach, Jeff Swigum, Steve Warzaha, Jonathan Woodard, Kristie Wirth, et Seppy Yoon.

Remerciements de l'auteur : merci à toute la communauté Protopia Meetup, qui a créé tout un environnement propice au game design ; à ma femme pour son soutien indéfectible et pour avoir été ma première playtesteuse ; à ma meilleur amie Annie Lewis pour m'avoir inspiré ce jeu.

Remerciements de Left Justified : merci à Edward Linder pour sa gestion de projet cruciale et son aide sur la vidéographie ; merci à la formidable équipe de Mole Department pour leur précieuse aide au test et à l'équilibrage des prototypes ; et merci à Travis Winter pour son intérêt sans cesse renouvelé pour ce genre de design.

Remerciements de Palladis Games : merci à Jeff Tidball pour sa confiance et à Shirley Gong pour sa disponibilité.

Site web : PalladisGames.fr

Facebook/Instagram : palladisgames

Tous droits réservés. ©2023 Palladis Games under license from Left Justified LLC. Fabriqué en FRANCE par Ludotopia (553 Route des Belhirdes, 74410 - Saint-Jorioz).