

CAPACITÉS DES CRÉATURES



HURLEMENT DU LOUP

Après avoir joué le loup, vous pouvez marquer ⚡ pour chaque tuile encore dans votre main, quel que soit le type de créature.
Cela ne limite pas votre capacité à marquer un Kombo.



COUP DE PIED DU KANGOUROU

Après avoir joué le Kangourou, vous pouvez déplacer n'importe quelle autre tuile face visible ou face cachée sur le plateau. La tuile peut être déplacée sur n'importe quelle case vide de sa ligne vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, mais pas en diagonale.



DISPERSION DU GORILLE

Après avoir joué le Gorille, vous pouvez défausser des tuiles de votre main et repiocher le même nombre de tuiles.
Cela ne met pas fin à votre tour.



HYPNOSE DU SERPENT

Jouez le serpent au-dessus d'une tuile face visible sur le plateau, puis prenez la tuile recouverte dans votre main.
Un serpent ne peut pas hypnotiser un autre serpent.
Si vous jouez un Serpent sur une case vide, sa capacité ne se déclenchera pas.



IMMERSION DE L'ALLIGATOR

Après avoir joué l'Alligator, vous pouvez retourner face cachée une ou deux autres tuiles n'importe où sur le plateau. Gagnez ⚡ pour chaque tuile ainsi retournée.
Un Alligator peut retourner un autre Alligator.



L'ENVOL DU VAUTOUR

Après avoir joué le Vautour, vous pouvez retourner une tuile face cachée vers sa face visible, n'importe où sur le plateau. Retourner une tuile de cette manière ne déclenche pas sa capacité de créature.

APPEL DU CORBEAU

Après avoir joué le Corbeau, vous pouvez piocher une tuile.



COPIE DU CAMÉLÉON

Le caméléon n'a aucune capacité lorsqu'il est joué. Au lieu de cela, lors de la formation d'un Kombo, le Caméléon peut imiter en type et en valeur une créature adjacente (mais pas sa capacité). Il peut même imiter un caméléon adjacent imitant déjà une créature. Lorsque vous marquez un Kombo, il ne peut jamais y avoir plus de caméléons dans un Kombo que la créature qu'ils imitent.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : "Nero" Ondrej Sova

DIRECTION ARTISTIQUE : Rory O'Connor

ILLUSTRATION: Jake Parker

CONCEPTION GRAPHIQUE Winnie Shek

RÈGLES : Erin Granbery & Rory O'Connor

GESTION DE PROJET : Emma Goudie

ÉDITION FRANÇAISE : Yoka by Tsume

Published by Yoka By Tsume under license from Hub Games Limited.

Originally Published as Kombo Afrika by Loris Games.

© Hub Games Limited 2021 - All rights reserved. Kombo Klash (word marks, logos and devices) and Hub Games logo are trademarks of Hub Games Limited.

Yoka by Tsume est une marque de Tsume SA.

©Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.



CONTENU

- 1 PLATEAU DE JEU
- 48 TUILES KOMBO
- 4 TUILES D'AIDE
- 4 MARQUEURS DE SCORE

APERÇU

Comme de coutume lors de chaque nouvelle Lune sur les terres anciennes, les créatures les plus courageuses se réunissent pour le Klash, cette confrontation ancestrale nécessitant intelligence et capacité !

Kombo Klash est un jeu tactique de pose de tuiles pour 2 à 4 joueurs. Pouvez-vous maîtriser la capacité unique de chaque créature et réaliser les Kombos les plus fous pour gagner la partie ?

BUT DU JEU

Le but de Kombo Klash est de marquer le plus de points possible. Le jeu se termine à la fin d'une manche au cours de laquelle un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent le score cible. Le joueur avec le plus de points à la fin d'une manche remporte la partie.

Avant chaque partie, convenez du score cible :

- PARTIE RAPIDE :** 50 points
- PARTIE STANDARD :** 75 points
- PARTIE LONGUE :** 100 points

MISE EN PLACE

1. Mélangez toutes les tuiles Kombo en une seule pile face cachée. Placez-la sur la case centrale du plateau pour former une pioche. Gardez une zone libre sur le côté du plateau afin d'y placer la pile de défausse, face cachée.
2. Piochez et placez une tuile au hasard face visible dans chacun des quatre coins du plateau.
3. Chaque joueur pioche une main de départ de cinq tuiles. Si un joueur n'aime pas sa main initiale, il peut la défausser face cachée et repiocher cinq tuiles (une seule fois).
4. Attribuez au hasard une tuile d'aide à chaque joueur, en vous assurant d'inclure la tuile avec le symbole ⚡ dans le coin. Ce symbole indique qui sera le premier joueur.
5. Enfin, chaque joueur choisit un marqueur de score et le place près du compteur de score.



COMMENT JOUER ?

Une partie de Kombo Klash se joue en plusieurs manches. En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une ou plusieurs tuiles de sa main, en utilisant la capacité unique de chaque créature tout en essayant de réaliser le meilleur Kombo possible. Une manche se termine une fois que tous les joueurs ont joué leur tour.

La règle n°1 du Kombo Klash : les joueurs ne peuvent jamais regarder la face cachée d'une tuile sur le plateau, dans la pioche ou dans la pile de défausse.

DÉTAIL D'UNE TUILE

1. CAPACITÉ DE CRÉATURE

Ce symbole fait référence à la capacité unique de la créature. Un joueur **peut** choisir de la déclencher lorsqu'elle est jouée. Voir **CAPACITÉS DES CRÉATURES** pour les explications des capacités.



2. VALEUR DE KOMBO

C'est la valeur Kombo de la créature. Vous l'utiliserez pour calculer le nombre de points gagnés lorsque vous marquez un Kombo.



Remarque : Le Caméléon n'a pas son propre score de Kombo. Au lieu de cela, sa capacité de créature lui permet de copier la valeur d'une créature adjacente.

À VOTRE TOUR

Vous devez au moins **jouer une tuile** lors de votre tour. Vous pouvez jouer plusieurs tuiles tant que vous en avez en main.

Si un Kombo valide est présent sur le plateau, vous pouvez **marquer un Kombo** une fois, et une seule fois, à tout moment de votre tour.

À la fin de votre tour, **piochez jusqu'à cinq tuiles**. Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre joue son tour.

JOUER UNE TUILE

Placez la tuile face visible sur une case vide du plateau à **côté d'une tuile en jeu ou de la pioche**. Lorsqu'une tuile est placée sur le plateau, vous pouvez déclencher la capacité de la créature à ce moment-là, en la résolvant complètement avant de faire quoi que ce soit d'autre.

Si vous décidez de ne pas déclencher la capacité à ce moment, vous ne pourrez pas le faire plus tard.

Si, après avoir joué une tuile et éventuellement résolu sa capacité, il ne reste plus d'espace sur le plateau, voir **SI LE PLATEAU EST PLEIN**. Cette étape doit être complétée avant que vous puissiez continuer votre tour.

MARQUER UN KOMBO

Un Kombo est formé lorsqu'au moins trois tuiles faces visibles identiques sont côte à côte sur le plateau. Pour qu'un Kombo soit valide, chaque tuile du Kombo doit appartenir à la même créature et partager un côté avec au moins une autre tuile de ce Kombo (voir exemples ci-dessous).

S'il y a plus d'un Kombo disponible, vous devez en valider un, et un seul.

Pour marquer un Kombo, calculez la valeur en points combinée de toutes les tuiles de ce Kombo et déplacez votre marqueur de score en conséquence.

Après avoir marqué, retournez toutes les tuiles qui formaient le Kombo face cachée.

EXEMPLE 1 : Trois tuiles identiques partagent un côté avec au moins une autre tuile.

Ce Kombo vaut **9 pts** (3x**3**).



EXEMPLE 2 : Lors de la formation d'un Kombo, la capacité Copie du caméléon lui permet de copier une créature adjacente et son score de Kombo.

Ce Kombo vaut **12 pts** (4x**3**).



EXEMPLE 3 : Dans cet exemple, seulement trois tuiles identiques partagent un côté avec au moins une autre tuile.

Ce Kombo vaut **9 pts** (3x**3**).



SI LE PLATEAU EST PLEIN

Si, après avoir joué une tuile et éventuellement déclenché sa capacité, il ne reste plus d'espace vide sur le plateau, vous devez vider le plateau. Pour ce faire, déplacez toutes les tuiles faces cachées du plateau vers la pile de défausse. Cette étape doit être complétée avant que vous puissiez continuer votre tour.

Dans les rares cas où le plateau est rempli de tuiles faces visibles, laissez les tuiles se trouvant aux quatre coins du plateau en place et ajoutez toutes les autres tuiles du plateau à la pile de défausse, face cachée. Une fois le plateau vidé, continuez à jouer normalement.



SI LA PIOCHE DE TUILE EST VIDE

Lorsqu'un joueur doit prendre une tuile et que la pioche est vide, formez-en une nouvelle en mélangeant la pile de défausse et en la plaçant face cachée au centre du plateau.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine à la fin d'une manche au cours de laquelle un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent le score cible convenu en début de partie. Cela signifie que tous les joueurs auront le même nombre de tours. Le gagnant du jeu est le joueur avec le score le plus élevé. En cas d'égalité, les joueurs à égalité jouent encore un tour jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

ASTUCES

Vous n'êtes pas limité à vos propres tuiles. Faites bon usage des tuiles jouées par vos adversaires pour former des Kombos encore plus gros !

Vous pouvez déclencher un Kombo à tout moment pendant votre tour. Il y a parfois un avantage à continuer à jouer des tuiles après qu'un Kombo se soit formé.

Cherchez des opportunités de jouer des tuiles qui limitent la taille potentielle de Kombo que vos adversaires pourront marquer à leur tour.

EXEMPLE DE TOUR

1. Au début du tour du joueur Rouge, le plateau est presque plein avec une seule case disponible. Il y a trois tuiles **Gorille** en jeu mais elles ne forment pas un Kombo valide. Il y a aussi un **Caméléon** face cachée sur le plateau.
2. Le joueur rouge commence par jouer un vautour, en utilisant sa capacité **Envole** pour retourner le caméléon face visible. Le plateau est maintenant plein et toutes les tuiles face cachée doivent être déplacées vers la pile de défausse.
3. Avec les tuiles face cachée dégagées, il y a plus d'espaces disponibles pour placer des tuiles. Ensuite, il joue un **Kangourou**, utilisant sa capacité de coup de pied pour rapprocher le **Caméléon** du gorille.
4. La capacité du **Caméléon** lui permet d'imiter une créature adjacente et peut être considéré comme un **Gorille** afin de marquer un Kombo.
5. Le joueur rouge marque 12 pts en retournant les tuiles face cachée. Avec son nouveau score de 79 pts, il dépasse le score cible de 75 pts, les joueurs restants ont jusqu'à la fin de ce tour pour tenter d'obtenir un score plus élevé.
6. Le joueur Rouge n'a pas encore terminé. Pour finir, il joue un **Serpent**, utilisant sa capacité **Hypnose** pour reprendre le **Vautour** en main. Il termine son tour et pioche jusqu'à avoir cinq tuiles en main. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre joue maintenant son tour.

