



### Matériel

- 63 cartes (53 Kaijū, 6 Mecha, 4 Aide de jeu)
- 2 dés
- 12 jetons (6 Double, 6 Blessure)
- 1 sabot
- Ce livret de règles

# PiKiT

CORENTIN BRAND



DÉCOUVREZ  
LES RÈGLES EN VIDÉO!

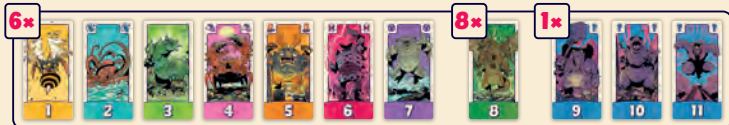
## APERÇU ET BUT DU JEU

Lancez les dés pour invoquer des Kaijūs<sup>(1)</sup> ou des Mechas<sup>(2)</sup> et récupérez les cartes qui les représentent.

Jouez ces cartes pour profiter de leurs effets ou conservez-les en main jusqu'à la fin de la partie pour gagner leurs points. Obtenez le plus de points pour remporter la partie.

<sup>(1)</sup> **Kaijū** (怪獣) désigne une créature étrange, un monstre géant.

<sup>(2)</sup> **Mecha** (メカ) désigne une armure robotisée, généralement de forme humanoïde.



Cartes Kaijū



Cartes Mecha

# MISE EN PLACE

*Exemple d'une mise en place pour 3 joueurs*

- 1 Sortez le **sabot** de la boîte et posez-le sur la table.
- 2 Distribuez une **carte Aide de jeu** à chaque joueur.
- 3 Placez les **6 cartes Mecha** face visible, et posez le **jeton Double** correspondant sur le bas de chaque carte.
- 4 Gardez les **jetons Blessure** à portée de main.
- 5 Utilisez le fond de la boîte comme **piste de dés**.





- 6** Mélangez les **cartes Kaijū** et formez une **pioche**, face cachée, dans un des emplacements du sabot. Le second emplacement sera utilisé comme **défausse** durant la partie.

*À 2 joueurs :* Retirez de la pioche 2 cartes Kaijū des valeurs 1 à 8 (16 cartes au total). Elles ne seront pas utilisées durant la partie.

- 7** Prenez les **8 premières cartes** de la pioche et posez-les, face visible, au centre de la table.

- 8** Piochez votre **main de départ** : prenez la première carte de la pioche et posez-la, face visible, devant vous. Si nécessaire, répétez l'opération jusqu'à **atteindre ou dépasser une valeur totale de 10**. Prenez alors ces cartes en main, cachées des autres joueurs.

***Exemple :** Vous piochez une carte 5, puis une carte 2, puis une carte 8 qui vous fait dépasser 10. Vous commencez donc la partie avec 3 cartes en main : un 2, un 5 et un 8.*

Lorsque tous les joueurs ont pioché leur main de départ, la partie peut commencer.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le joueur le plus jeune, puis dans le sens horaire, enchaînez des tours de jeu jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, réalisez les actions suivantes **dans l'ordre** :

## 1. LANCEZ LES DÉS

## 2. JOUEZ DES CARTES

Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes de votre main pour bénéficier de leurs effets. Pour jouer une carte, défaussez-la, face visible, puis appliquez son effet (voir les effets en page 8).

## 3. AJOUTEZ DES CARTES À VOTRE MAIN

En fonction du résultat de vos dés, vous pouvez prendre, parmi les 8 cartes au centre de la table :

- soit **1 carte** correspondant à **la somme** des deux dés,
- soit **1 carte** correspondant à **la différence** des deux dés,
- soit **1 ou 2 cartes** correspondant respectivement à **la face** d'un ou des deux dés,
- soit **rien**, si aucune carte ne correspond.

## 4. FIN DE TOUR

Si nécessaire, retournez des cartes de la pioche jusqu'à en avoir de nouveau 8 au centre de la table. C'est ensuite au joueur suivant de jouer son tour.



## Exemple d'un tour de jeu

1

Vous lancez les dés et obtenez un 1 et un 3.



2

Avant de prendre une carte au centre de la table, vous défaussez une carte 2 de votre main qui vous permet de relancer les dés. Vous obtenez alors un 1 et un 6.



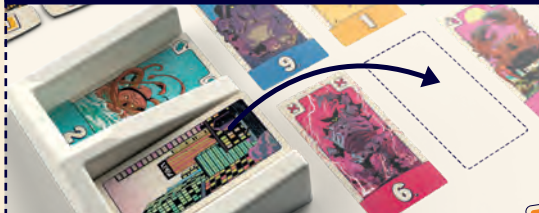
3

Avec ce nouveau résultat, vous pouvez prendre, au choix : la carte 7 ( $6+1$ ), la carte 5 ( $6-1$ ) ou une carte 1 et la carte 6. Vous décidez de prendre la carte 7.



4

Vous retournez une carte de la pioche afin d'avoir de nouveau 8 cartes au centre de la table, terminant ainsi votre tour de jeu.



5

**DOUBLE!**



Lorsque les faces de vos dés sont **identiques**, deux possibilités supplémentaires s'offrent à vous :

- 🎲 Si le Mecha correspondant est **disponible sur la table**, vous pouvez le prendre et l'ajouter à votre main.
- 🎲 Si le Mecha correspondant est **dans la main d'un autre joueur**, vous pouvez tenter de le lui voler en piochant une carte au hasard dans sa main. Révélez la carte volée et ajoutez-la à votre main (que ce soit le Mecha ou non).

**JETONS DOUBLE**



Les jetons Double indiquent quel joueur est en possession de quel Mecha.

À chaque fois qu'un Mecha est pris ou change de main, placez le jeton Double correspondant devant son propriétaire, face Double visible.



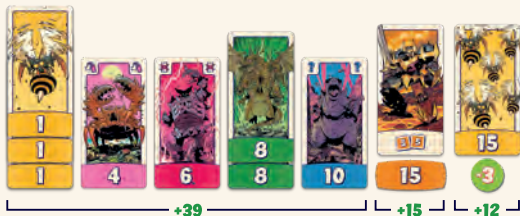
# FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée dès que la pioche est vide. **Tous les joueurs** jouent alors un dernier tour. Ensuite, calculez votre score en totalisant :

- les points de vos Kaijūs en main,
- 15 points par Mecha en main (rappel au verso des jetons Double),
- vos points de bonus et malus (voir les effets en page 8).

**Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.**

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes (Kaijū et Mecha) l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



**Exemple :** Vous avez gagné 39 points avec vos Kaijūs et 15 points avec votre Mecha. Vous avez aussi un bonus de 15 points et un malus de 3 points, votre score est donc de 66 points (39+15+12).

Auteur: **Corentin Brand**

Illustrateur: **Sylvain Repos**

Crédits et remerciements : [www.rprod.com/fr/pikit/credits](http://www.rprod.com/fr/pikit/credits) • Suivez-nous: @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2024. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



OU  
ASSOCIATION



OU  
MAGASIN



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



# EFFETS DES CARTES

Il y a deux types de cartes Kaijū : celles qui ont un **effet activable** (lorsque vous jouez la carte) et celles qui ont un **effet spécial**.

## EFFETS ACTIVABLES



Relancez 1 ou 2 dés.



Volez 1 carte, au hasard, dans la main d'un autre joueur. Révélez-la, puis ajoutez-la à votre main.



Prenez la première carte de la pioche et ajoutez-la à votre main, sans la révéler.



À tout moment, annulez l'effet de **n'importe quelle carte** venant d'être jouée par un autre joueur.



Retournez 1 dé sur la face de votre choix.



Appliquez l'effet de votre choix parmi les 5 autres **effets activables**.

## EFFETS SPÉCIAUX



En fin de partie, le ou les joueurs avec le plus de cartes **1** gagnent 15 points de bonus (ils retournent leur carte Aide de jeu pour l'indiquer).



Lorsque vous volez une carte **3** à un adversaire, défaussez immédiatement cette carte et placez devant vous un jeton Blessure. Il vous fera perdre 3 points en fin de partie.



Lorsque vous prenez une carte **8** au **centre de la table**, prenez **toutes** les cartes **8** présentes au centre de la table.