



RÈGLES DU JEU



INTRODUCTION

Au premier regard, ces objets ne sont que des rebuts de la société, jetés là, inertes, sur le bitume. Des fragments de vie, vestiges anonymes, consommés puis recrachés sans ménagement sur le trottoir de Yukon Street. Et pourtant... En tant que Bricoleuses et Bricoleurs aguerris, vous avez l'œil pour dépasser les apparences et savez mieux que quiconque qu'une vieille télé rouillée peut parfois cacher un véritable trésor. Partout dans les rues, jaillissent de votre imagination des œuvres nées de ce recyclage improbable : ce sont les KIKAI.

En japonais, ce mot dont les kanji 機械 signifient avant tout « MACHINE », revêt également une autre signification plus mystérieuse qui trouve son sens au fil de vos créations : sculpture poétique, robot rêveur, cyclope métallique... à vous de perpétuer la tradition des KIKAI et de satisfaire l'insatiable curiosité des habitants, véritables fans de ces œuvres aussi étranges qu'intrigantes.

À quel point vos créations transcenderont-elles l'usage initial de ces objets ? À vous de vous emparer de cette culture marginale devenue au fil des années un véritable phénomène urbain et de gagner la reconnaissance de votre public éclairé.

Qui sait... peut-être irez-vous jusqu'à passer maître dans cet art du patchwork improbable ?

CONTENU DU JEU



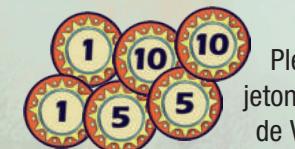
recto-verso 1 Plateau de Yukon Street



45 Fans
(15 Rouges, 15 Bleus, 15 Verts)



30 Cartes, 5 par quartiers



Plein de jetons Points de Victoire

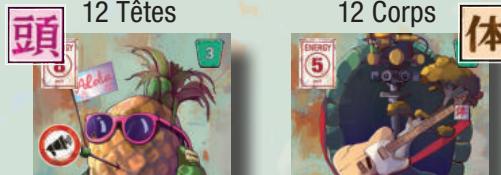


20 jetons Energie de 1
15 jetons Energie de 5



2 Plateaux Personnels

36 éléments du KIKAI



12 Pieds

15 jetons Mégaphone

15 jetons Échelle

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

La Bricoleuse



1 Marqueur de Manche

recto-verso



1 Plateau du Maître

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

Le Bricoleur



2 marqueurs Renommée

recto-verso

recto-verso

La Bricoleuse



2 marqueurs Renommée

recto-verso

BUT DU JEU

Dans KIKAI – Bricolage Heads, chaque joueur incarne une Bricoleuse ou un Bricoleur de Yukon Street, passionné(e) de création urbaine. Recyclant tout ce qu'ils trouvent, ils assemblent des éléments de KIKAI uniques et étranges. Pour prouver leur maîtrise, ils devront attirer les foules de Fans, construire ces KIKAI élément par élément, gagner en influence et briller lors des Expositions, sans oublier d'impressionner le Maître Bricoleur. À moins qu'une victoire Médiaque ne vienne clore la compétition...

CONDITIONS DE VICTOIRE

Il existe deux façons de gagner :

- Le plus de Points de Victoire (PV) à la fin des 4 manches.
- Victoire Médiaque immédiate. Vos Panneaux Publicitaires sont tous dans des Squares.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Suivez les instructions de mise en place dans l'ordre de 1 à 15 à l'aide de la présentation en page suivante (p. 3).

1 - Choisissez le mode de jeu : Normal ou Avancé (). Pour le mode Avancé, les éléments du jeu (plateau de Yukon Street, plateaux joueurs, plateau du Maître, tuiles de Fondation, tuiles de Bonus de Construction et KIKAI) sont identifiables grâce à cette icône ().

2 - Placez le plateau de Yukon Street au centre de la table en fonction du mode de jeu choisi. Il représente 6 quartiers, chacun identifié par une couleur et un panneau caractéristique (School, Train Station, Casino, Cinema, Diner, Parking).

3 - Placez le plateau du Maître en fonction du mode de jeu choisi à côté du plateau de Yukon Street. Placez les marqueurs Renommée des joueurs sur la case «START» et le marqueur de manche sur la case ① du tableau de suivi des «Manches».

4 - Placez à proximité des joueurs les jetons Mégaphone, Échelle, Énergie et Points de Victoire.

5 - En fonction du mode de jeu choisi, mélangez les tuiles de Fondation et placez au hasard, en respectant les couleurs, une tuile dans chaque quartier, sur les emplacements prévus.

6 - En fonction du mode de jeu choisi, mélangez les tuiles Bonus de Construction et placez au hasard une tuile dans chaque quartier.

7 - Chaque joueur reçoit un Plateau Personnel, les marqueurs associés (Distributeurs de Flyers et Panneaux Publicitaires), ainsi qu'une carte Aide de jeu.

Les joueurs s'installent côté à côté afin d'avoir une vue sur le plateau de jeu et les KIKAI en face d'eux.

8 - Chaque joueur place les 3 marqueurs d'influence sur la valeur «0» de chacune des Pistes d'Influence.

9 - Chaque joueur place ses 20 Distributeurs de Flyers sur sa piste d'Énergie.

10 - Chaque joueur place ses 6 Panneaux Publicitaires sur son Plateau Personnel.

11 - Récupérez les 4 Pieds du KIKAI avec une marque sur le dessus (1 Vert, 1 Bleu et 2 Rouges). Le Bricoleur (Jaune) débute avec les Pieds des KIKAI Bleu et Rouge tandis que la Bricoleuse (Violet) débute avec les Pieds des KIKAI Vert et Rouge.



12 - Classez les éléments du KIKAI en trois types distincts selon leur symbole : Pieds (), Corps (), Tête (). Mélangez séparément chaque type et placez-les dans les colonnes correspondantes de la boîte. Les symboles doivent rester visibles sur le dessus. Gardez la boîte à portée de main : elle servira de pioche d'éléments du KIKAI pendant la partie.

13 - Révélez au hasard, depuis la boîte, 3 éléments de chaque type du KIKAI (Pieds, Corps, Tête). Placez-les face visible, en fonction du mode de jeu choisi.

14 - Mélangez les Fans dans le sac, puis placez-les aléatoirement sur les Squares de Yukon Street. Le nombre d'icônes Outil sur un Square détermine le nombre de Fans qu'il peut accueillir.



- 5 FANS - - 2 FANS -

15 - Mélangez les cartes Quartier pour constituer une pioche face cachée. Distribuez 4 cartes face visible devant chaque joueur, puis révélez 2 cartes supplémentaires à côté de la pioche.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur construit un Pied du KIKAI de départ dans le quartier de son choix, sur une tuile de Fondation de sa couleur, dans l'ordre suivant :

Le Bricoleur (Jaune) > la Bricoleuse (Violet) > la Bricoleuse (Violet) > le Bricoleur (Jaune)

Mode Normal : Défaussez les tuiles de Fondation sur lesquelles sont construits les Pieds de départ. Chaque joueur commence la partie avec 5 Énergies (), 1 jeton Mégaphone (), 1 jeton Échelle ().

Mode Avancé : Chaque joueur récupère les bonus indiqués sur ses tuiles de Fondation où sont placés ses Pieds de départ. Les joueurs débutent la partie avec ces bonus : le choix des emplacements initiaux est donc stratégique et déterminant.

Après avoir construit les Pieds de son KIKAI, le joueur avance de 1 sur la Piste d'Influence correspondante à la couleur des Pieds du KIKAI.

Puis, il déploie un Distributeur de Flyers (/) sur un emplacement simple disponible () d'une rue partant de ce quartier.

Restriction de départ : Vous devez déployer votre Distributeur de Flyers sur un emplacement simple (). Les joueurs peuvent choisir le même quartier si cette restriction est respectée.

EXEMPLE



1 Elliot (Jaune) construit les Pieds de son KIKAI Rouge dans le quartier du PARKING.

2 Il avance son marqueur de 1 sur la Piste d'Influence rouge ().

3 Il déploie son Distributeur de Flyers () dans une rue disponible () de son choix reliée au Parking. Dans cet exemple, il existe plusieurs emplacements possibles. Elliot choisit l'emplacement () en bas du Parking.



VOUS ÊTES PRÊTS à DÉBUTER LA PARTIE !

Cette forme  est de couleur verte. Cette forme  est de couleur rouge.

Cette forme  est de couleur bleue.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur Jaune débute. Puis, les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à la fin du jeu. Après un nombre défini de tours par manche, indiqué sur le plateau de chaque joueur, la manche prend fin.

Le Maître récompense ses élèves, et la manche suivante débute.

Le tour d'un joueur se déroule toujours de la façon suivante :

1- Jouer une carte Quartier.

2- Effectuer l'une des quatre actions possibles (voir le détail p.5).

Optionnel : défausser un jeton Mégaphone pour jouer une **nouvelle carte Quartier** et effectuer une seconde action.

3- Prendre une carte Quartier parmi les cartes disponibles, ou piocher la première carte du dessus de la pioche.

Optionnel : défausser **un ou plusieurs** jetons Échelle pour piocher autant de cartes supplémentaires sur le dessus de la pioche.

Nombre de tours de jeu dans une manche :

Les Plateaux Personnels indiquent le nombre de tours de jeu de chaque joueur durant la manche en cours. Lorsque les deux joueurs ont joué le nombre de tours spécifiés sur leur Plateau Personnel, la manche prend fin.



Les tours sont représentés par les colonnes des cartes Quartier jouées sur Plateau Personnel.

Le nombre de tours par manche varie selon le joueur et la manche en cours.

Les joueurs jouent chacun 1 tour de jeu **alternativement jusqu'à la fin de la partie**.

La partie prend fin à l'issue de la **4^{ème} manche** ou à la pose du **6^{ème} Panneau Publicitaire**.

STRUCTURE D'UN TOUR



UN TOUR DE JEU

Chaque carte Quartier correspond à l'un des 6 quartiers de Yukon Street. À votre tour, choisissez **une carte Quartier** parmi celles en votre possession. Cette carte Quartier détermine le lieu dans lequel vous effectuerez **l'une des quatre actions disponibles**.

- Construire un élément du KIKAI
- Distribuer des Flyers
- Attirer des Fans
- Faire une Exposition

Les cartes Quartier :

Chaque quartier est adjacent à 2 autres quartiers, l'un à sa droite et l'autre à sa gauche. Par exemple, le Parking est adjacent au Cinema et au Diner. Diner est adjacent à Train Station et au Parking.

Lorsque vous jouez une carte Quartier au bas de votre Plateau Personnel, posez-la sur l'emplacement prévu à cet effet et en fonction du tour en cours.

Vous pouvez jouer **2 cartes Quartier identiques** pour effectuer **une action dans le Quartier de votre choix**. Placez les 2 cartes ainsi jouées sur votre Plateau Personnel dans l'emplacement du tour en cours.

EXEMPLE



1 Tour 2 : Giza joue une carte Quartier Casino.

2 Tour 3 : Giza veut jouer de nouveau dans le Quartier Casino. Mais elle n'a plus de cartes de ce Quartier. Elle joue 2 cartes du Quartier Cinema afin de faire une action dans le quartier de son choix. Elle choisit évidemment Casino. Les 2 cartes du Quartier Cinema jouées sont placées sur son Plateau Personnel à l'emplacement du Tour 3.

Giza pourrait défausser 1 jeton Mégaphone pour effectuer une action supplémentaire avec une carte Quartier supplémentaire. Elle reste prudente et arrête son tour ici afin de préserver ses cartes Quartier.



OPTIONNEL :

Après avoir réalisé votre action principale, vous pouvez effectuer une action supplémentaire en **défaussant 1 jeton Mégaphone**.

Restriction :

Vous ne pouvez effectuer qu'**une seule action supplémentaire par tour**.



FIN D'UN TOUR

À la fin de son tour, le joueur **doit récupérer** une carte Quartier.

- 1 Choisissez l'une des deux cartes révélées disponibles, ou piochez la première carte du dessus de la pioche, et placez la face visible devant vous. Dans ce cas rare, offre vide et pioche épuisée, vous ne récupérez pas de carte Quartier.



OPTIONNEL : Carte Quartier supplémentaire

Après avoir récupéré une carte Quartier **obligatoire**, vous **pouvez** défausser 1 jeton Échelle pour piocher **la première carte du dessus de la pioche**.

Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que souhaité.

Il n'y a **aucune limite** au nombre de cartes Quartier présentes devant vous.

- 2 Révélez, si besoin, une nouvelle carte Quartier afin de compléter l'offre à 2 cartes Quartier visibles.



FIN D'UNE MANCHE

À la fin d'une manche, suivez ces étapes dans l'ordre :

- 1 Récupérez toutes les cartes Quartier jouées par les 2 joueurs et **mélangez-les**.

Remettez ces cartes Quartier **sous la pioche de cartes Quartier restantes**.

- 2 Chaque joueur reçoit une récompense en fonction de sa position sur la Piste du Maître :

Mode Normal : Chaque manche applique un multiplicateur de Points de Victoire : x4 en manche 1, x3 en manche 2, et x2 en manches 3 et 4. Repérez la ligne atteinte par votre marqueur de Renommée sur la Piste du Maître, puis multipliez les PV indiqués dans la colonne de gauche de cette ligne par le multiplicateur correspondant à la manche en cours.

EXEMPLE



À la fin de la première manche, Elliot (jaune) a obtenu 11 points de Renommée. Il a atteint la 4ème ligne de la Piste du Maître qui indique 4 PV. Comme il s'agit de la manche 1, Elliot multiplie les 4 PV par 4 (valeur de la manche).

Elliot reçoit 16 PV pour cette manche.

Mode Avancé : Repérez la ligne atteinte par votre marqueur de Renommée sur la Piste du Maître et appliquez l'effet correspondant. Si vous êtes sur l'une des cinq premières lignes, vous perdez de l'Énergie : défaussez autant de jetons Énergie que possible. Si vous atteignez la 6ème ou la 7ème ligne, vous gagnez 3 Energies. Sur la 8ème ou la 9ème ligne, vous gagnez 1 jeton Mégaphone.

- 3 Replacez les jetons Renommée  sur le "START" de la Piste du Maître.

- 4 Déplacez le marqueur de manche vers la manche suivante et poursuivez les tours de jeu, ou, si vous êtes à la manche 4, c'est la fin de la partie. Procédez au décompte final.

LES ACTIONS DÉTAILLÉES



CONSTRUIRE UN ÉLÉMENT DU KIKAI

Cette action permet de construire **un et un seul** élément du KIKAI dans le Quartier correspondant à la carte jouée.

Un KIKAI est constitué de trois parties distinctes et ces éléments doivent être construits dans l'ordre suivant :

 Pieds →  Corps →  Tête

Les éléments du KIKAI sont de 3 couleurs : Bleu, Rouge et Vert. Un KIKAI complet peut se **composer de différentes couleurs**.

Dès qu'un élément du KIKAI est construit, révélez **au hasard un nouvel élément** du même type depuis la boîte, de manière à maintenir en permanence trois éléments visibles jusqu'à épuisement de la réserve.

Mode Normal : Construction des Pieds

Défaussez la tuile de Fondation du quartier dans lequel vous construisez. Vous ne gagnez rien, mais cela vous évite de perdre des PV en fin de partie.

Mode Avancé : Construction des Pieds

Défaussez la tuile de Construction du quartier dans lequel vous construisez. Vous gagnez immédiatement le bonus indiqué sur la tuile défaussée.

Coût :

 Pour construire un élément du KIKAI, choisissez parmi les Pieds, Corps, Tête disponibles et payez la quantité d'Énergie indiquée en rouge. Si vous ne pouvez pas payer, cette action est alors impossible.

Couleur et valeur d'influence :

 La couleur détermine les Fans que vous attirez (voir Attirer des Fans p.7).

 La valeur détermine de combien avance le marqueur d'influence de la couleur.

Influence après la construction d'un élément du KIKAI :

Le gain d'influence dépend du type d'élément et nécessite parfois de placer des jetons Échelle dans le quartier. Si vous ne **pouvez** pas ou ne **voulez** pas placer de jeton Échelle, n'avancez pas votre marqueur d'influence, vous pourrez le faire plus tard durant l'un de vos tours.

Pieds : **immédiatement**, avancez votre marqueur d'influence de **1**. Aucun jeton Échelle n'est requis.

Corps : **à tout moment**, placez 1 jeton Échelle dans le quartier pour avancer votre marqueur de **2**.

Tête : **à tout moment**, placez 2 jetons Échelle dans le quartier pour avancer votre marqueur de **3**. L'Échelle permettant d'atteindre le Corps doit déjà être posée.



À tout moment durant votre tour, vous pouvez poser des jetons Échelle de votre réserve à côté d'un Corps ou d'une Tête de votre KIKAI (si celle pour le Corps est déjà présente). Dès que vous posez un jeton Échelle, **augmentez l'influence** sur la Piste d'Influence associée, +2 pour un Corps, +3 pour une Tête.

Effets :



Les Effets indiquent les gains obtenus lorsqu'un **Fan de la même couleur** se présente devant l'élément du KIKAI (Voir Attirer des Fans en p.7).

EXEMPLE

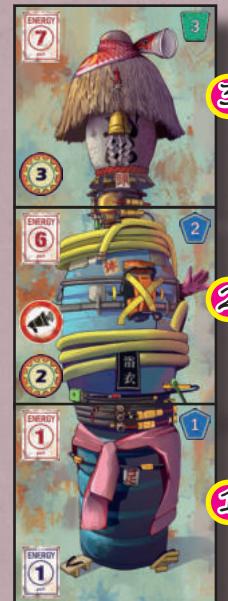


Couleur et influence Durant la partie, Giza a construit un KIKAI complet, en plusieurs actions distinctes.

1 Lors d'un premier tour, elle a construit les Pieds Bleus pour un coût de 1 Énergie. Les Pieds ne nécessitent aucun jeton Échelle. Elle a donc immédiatement avancé de 1 sur la Piste d'Influence Bleue.

2 Lors d'un tour ultérieur, elle a construit le Corps Bleu, pour 6 Énergie. Il n'a pas de jeton Échelle, aucun gain d'Influence n'a été obtenu à ce moment-là. Les Fans n'ont pas encore accès au Corps. Ils ne peuvent évaluer celui-ci.

3 Enfin, dans un autre tour, Giza a construit la Tête Verte, pour un coût de 7 Énergies. Là encore, aucun gain d'Influence, elle devra d'abord placer 1 jeton Échelle sur le Corps, puis 2 jetons Échelle sur la Tête, afin que les Fans puissent évaluer ces éléments et ainsi augmenter leurs Pistes d'Influence.



Construire un élément du KIKAI ou poser un jeton Échelle **n'active pas** les Effets.

Bonus de Construction de la Tête du KIKAI :

Si vous êtes le **premier à construire la Tête** d'un KIKAI dans un quartier, récupérez **immédiatement** le Bonus de Construction présent dans ce quartier.

Mode Normal : marquez des PV en fonction de la condition décrite sur la tuile.

 Effet immédiat : Gagnez 1 PV pour chacun de vos Distributeurs de Flyers dans Yukon Street. Ne comptez pas ceux qui ont été défaussés et remis dans la boîte.

 Effet immédiat : Gagnez 4 PV pour chaque quartier dans lequel vous avez construit la Tête d'un KIKAI, y compris celui-ci.

 Effet immédiat : Gagnez 2 PV pour chaque quartier dans lequel vous avez construit les Pieds d'un KIKAI, y compris celui-ci.

 Effet immédiat : Gagnez 2 PV par point d'Influence sur votre Piste d'Influence de votre Plateau Personnel (Rouge, Bleu ou Vert).

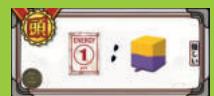
Yukon Street.

Mode Avancé  : suivez les instructions ci-dessous.

Détails des tuiles Bonus de Construction :



Effet immédiat : Retirez 1 Fan de n'importe quel Square. Vous ne récupérez pas ce Fan. Si vous videz un Square par cet effet, posez immédiatement un de vos Panneaux Publicitaires sur ce Square.



Effet permanent : Payez 1 Énergie au lieu de 2 lorsque vous déployez vos Distributeurs de Flyers.



Effet permanent : Vous pouvez dépenser vos jetons Échelle comme des jetons Mégaphone.



Effet permanent : Lors d'une action **Attirer des Fans**, vous ne payez pas le coût de déplacement du **premier** Fan attiré via le réseau de Distributeur de Flyers de l'autre joueur.



Effet immédiat : Gagnez 1 jeton Échelle et 5 Énergies.



Effet permanent : Lorsque vous jouez 2 cartes Quartier identiques pour jouer n'importe où, piochez immédiatement la première carte du dessus de la pioche.



DISTRIBUER DES FLYERS

Cette action consiste à déployer des Distributeurs de Flyers ( /  issus de votre Piste d'Énergie) dans les rues, sur les emplacements  reliant les Squares depuis le Quartier correspondant à la carte jouée.

Ces emplacements  peuvent accueillir 1  ou 2   Distributeurs de Flyers en fonction de la rue.

Les Distributeurs de Flyers doivent être pris de gauche à droite sur votre Plateau Personnel depuis la Piste d'Énergie.

Coût :

Déployer un Distributeur de Flyers  **coûte 2 Énergies**. Dans une rue comportant 2 emplacements, payez **4 Énergies** et déployez les 2 Distributeurs en une seule fois. Cette rue vous appartient alors.

Le coût doit être payé en totalité ; si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Vous ne pouvez pas déployer qu'un seul Distributeur de Flyers sur un double emplacement.

Conditions de placement :

Le réseau d'un Distributeur de Flyers débute toujours dans le Quartier correspondant à la carte jouée.

- Si vous n'avez pas encore débuté votre réseau depuis ce Quartier et qu'au moins un emplacement de rue est disponible, vous pouvez vous y **déployer**.
- S'il existe plusieurs rues dont les emplacements sont disponibles, vous ne pouvez en choisir qu'une.
- Lorsque votre réseau atteint un Square relié à plusieurs rues, choisissez l'embranchement que vous souhaitez emprunter.
- Vous ne pouvez **prolonger** votre réseau qu'à partir d'un de vos Distributeurs de Flyers déjà déployé sur Yukon Street.
- Vous ne pouvez pas prolonger** votre réseau à partir de celui de l'autre joueur. Toutefois, les réseaux peuvent se croiser.

Règle de connexion entre les quartiers :

Même si votre réseau de Distributeurs de Flyers vous permet d'atteindre un autre Quartier, **vous ne pouvez pas traverser et ressortir dans un autre quartier**. Votre réseau s'arrête en entrant dans ce Quartier.

EXEMPLE

1 Elliot joue une carte Quartier Diner et fait une action Distribuer des Flyers. Il ne peut pas déployer de Distributeur de Flyers partant du quartier Train Station même si son réseau y mène. Pour déployer un Distributeur de Flyers partant de Train Station, Elliot doit jouer une carte Quartier Train Station.

2 Elliot prolonge son réseau depuis le quartier Diner en prenant 2 cubes depuis la Piste d'Énergie.

3 Elliot paie 4 Energies et déploie ses 2 Distributeurs de Flyers dans la rue. Il gagne **immédiatement** 1 jeton Échelle issu de cet emplacement. Aussi, en retirant les 2 cubes de sa Piste d'Énergie, il gagne **immédiatement** un bonus :

1 jeton MégaPhone ou 1 jeton Échelle.



Bonus spéciaux sur la Piste d'énergie et dans les rues :



Piste d'énergie : Recevez **immédiatement** le bonus lorsque l'espace est libéré.

Dans les rues : Recevez **immédiatement** le bonus lorsque vous déployez des Distributeurs de Flyers dans ces rues.



ATTIRER DES FANS

Cette action permet d'attirer des Fans dans le Quartier de la carte jouée et d'activer les Effets des éléments du KIKAI.

Chaque élément du KIKAI permet d'amener 1 Fan de la même couleur :

- Avec les Pieds, vous attirez 1 Fan de la couleur des Pieds du KIKAI.
- Avec les Pieds et le Corps, vous attirez 1 Fan de la couleur des Pieds et 1 Fan de la couleur du Corps du KIKAI.
- Avec les Pieds, le Corps et la Tête, vous attirez 1 Fan de la couleur des Pieds, 1 Fan de la couleur du Corps et 1 Fan de la couleur de la Tête du KIKAI.

Vous pouvez attirer **un Fan depuis n'importe quelle Square reliée à un réseau de Distributeur de Flyers**.

Vous pouvez attirer **moins de Fans que d'éléments du KIKAI** dans un quartier. Soit parce que vous n'avez pas la possibilité de le faire, soit parce que vous ne le souhaitez pas.

Conditions pour attirer un Fan :

Pour attirer un Fan, vous devez remplir **toutes les conditions suivantes** :

- Avoir construit au moins les Pieds du KIKAI dans le quartier correspondant à la carte Quartier jouée.
- Avoir un Fan de la couleur de l'élément du KIKAI pouvant suivre le réseau de Distributeur de Flyers, **le vôtre ou celui de l'autre joueur**, pour rejoindre le quartier correspondant à la carte jouée.
- Avoir l'emplacement de la **Fan-zone** de l'élément du KIKAI **vide**.



Traverser le réseau adverse :

Vous pouvez utiliser **partiellement** ou **totalelement** le réseau de Distributeurs de Flyers de votre adversaire lors du déplacement de Fans vers votre KIKAI.

Pour chaque rue empruntée contenant un ou plusieurs de ses Distributeurs de Flyers, vous devez payer **1 Énergie** par Distributeur présent et par Fan attiré.

L'énergie ainsi dépensée est donnée à votre adversaire.

Il est interdit d'emprunter le réseau adverse si vous ne pouvez pas en payer le coût.

Restriction :

Attirer des Fans uniquement dans le Quartier correspondant à la carte jouée.

Gagner les Effets des KIKAI :

Pour **chaque Fan attiré**, obtenez le ou les Effets de l'élément du KIKAI correspondant à la couleur du Fan.

Si votre KIKAI possède plusieurs éléments de la même couleur, mais que vous attirez moins de Fans que d'éléments, vous devez choisir sur quels éléments placer les Fans.

Par exemple, votre KIKAI a deux éléments bleus (les Pieds et la Tête), mais vous n'attirez qu'un seul Fan bleu. Placez ce Fan soit sur les Pieds, soit sur la Tête, et appliquez uniquement l'Effet de l'élément choisi.



EXEMPLE



Elliot a construit un KIKAI complet Pieds Bleus, Corps Vert, Tête Bleue. Il ne peut attirer que 2 Fans vers son KIKAI (1 Fan Bleu et 1 Fan Vert) car aucun autre Fan Bleu n'est disponible.

1 Elliot choisit les emplacements sur lesquels placer les 2 Fans afin d'obtenir les Effets des éléments du KIKAI associés. Il les positionne dans la Fan-Zone du Corps et de la Tête.

2 Elliot gagne les Effets suivants : 1 jeton Échelle et 2 PV pour la Tête Bleue et 2 Energies pour le Corps Vert.

Notez qu'Elliot n'a pas posé de jeton Échelle sur l'élément de Corps de son KIKAI. Il bénéficie bien de l'Effet du Corps, mais n'a pas encore reçu d'Influence en raison de l'absence de jeton Échelle.



Un Fan reste dans la Fan-Zone jusqu'à ce qu'une Exposition soit réalisée.

Panneaux Publicitaires

Lorsque vous attirez **le dernier Fan d'un Square**, **choisissez** un Panneau Publicitaire de votre Plateau Personnel et posez-le sur ce Square.

Mode Normal : Recevez immédiatement le bonus du Panneau Publicitaire choisi ainsi que les PV du Square sur laquelle vous le posez.

Mode Avancé : Recevez **immédiatement** le Bonus du Square.

Effets des Panneaux Publicitaires et des Squares

 Défaussez 2 Distributeurs de Flyers de votre Piste d'Énergie. Ils sont définitivement retirés du jeu.

 Recevez 1 jeton Mégaphone.



Recevez 1 jeton Échelle.



Recevez X PV.



Recevez 2 Energies.

FIN DE PARTIE IMMEDIATE :

Si un joueur place son dernier Panneau Publicitaire, il remporte immédiatement la partie par Victoire Média ! Son influence est telle que Fans et Maître Bricoleur ne peuvent qu'être éblouis.

Vous ne procédez pas au décompte de fin de partie.

FAIRE UNE EXPOSITION

Cette action consiste à présenter votre KIKAI aux Fans vous permettant de récupérer de l'Énergie et de faire progresser votre jeton Renommée sur la Piste du Maître.

Récupérez, si il y en a, tous **vos Fans** présents dans la Fan-Zone du quartier correspondant à la carte jouée.

Placez-les à côté de votre Plateau Personnel : ils servent à augmenter votre Renommée (voir p.9), et comptent pour le score final en fin de partie. Les Fans de votre adversaire restent à leur place.



Lors d'une exposition, défaussez autant de jetons Mégaphone que vous le souhaitez pour **attirer vos Fans situés dans d'autres quartiers**.



- 1 jeton Mégaphone vous permet d'attirer **vos Fans** depuis un quartier adjacent à celui de la carte Quartier jouée.
- 2 jetons Mégaphone vous permettent d'attirer **vos Fans** depuis un quartier situé à 2 quartiers de distance.
- 3 jetons Mégaphone vous permettent d'attirer **vos Fans** depuis un quartier situé à 3 quartiers de distance.

C'est le meilleur moyen d'optimiser vos actions et préserver vos cartes Quartier, tout en vidant les Fan-Zones.

Vous pouvez défausser **autant de jetons Mégaphone** que vous le souhaitez pour atteindre **plusieurs quartiers en même temps**.

Rappel : Yukon Street est une boucle, donc la distance maximale entre deux quartiers est de 3.

EXEMPLE



Elliot joue une carte Quartier Parking et fait l'action **Faire une Exposition**.

1 Il récupère les 2 Fans Rouges présents dans le Quartier Parking.

2 Puis, afin d'optimiser son action et économiser ses cartes Quartier, il défausse 1 jeton Mégaphone pour attirer 2 autres Fans (1 Bleu et 1 Vert) provenant du quartier adjacent, Cinema, à 1 de distance.

Ainsi, avec 1 seule action de carte, Elliot vide 2 quartiers qui sont désormais disponibles pour attirer de nouveaux Fans. De plus, il obtiendra plus de Renommée avec ses 4 Fans (voir ci-après).

Gagner de l'Energie :

Votre exposition vous permet de gagner une quantité d'Énergie égale à la dernière valeur révélée sur votre Piste d'Énergie.

EXEMPLE



A la fin de son action **Faire une exposition**, Elliot récupère 5 Energies.

Remarque : Après cette action, tous les emplacements libérés dans les Fan-Zones sont disponibles pour de nouveau **Attirer des Fans**.

Renommée :

Une fois tous vos Fans récupérés, avancez votre marqueur de Renommée sur la Piste du Maître d'autant que la valeur d'influence de chaque Fan (Rouge, Bleu, Vert).

Lorsque vous progressez sur la Piste du Maître, recevez immédiatement tous les bonus des cases atteintes.

EXEMPLE



- 1 L'influence des Fans Bleu est de 5.
- 2 L'influence des Fans Vert est de 3.
- 3 L'influence des Fans Rouge est de 2.

Au total Elliot gagne 12 points de Renommée : $1 \times 5 + 1 \times 3 + 2 \times 2$



Elliot avance son marqueur de Renommée sur la Piste du Maître de 12 points de Renommée. Il récupère **immédiatement** l'ensemble des bonus : 1 Énergie, 1 Énergie, 1 jeton Échelle, 1 jeton Mégaphone.

Action Faire une Exposition dans un quartier vide :

Il est **toujours possible** d'effectuer l'action Faire une Exposition dans un quartier ne contenant **ni Fan, ni élément du KIKAI**.

Deux situations peuvent alors se présenter :

- 1 Le joueur ne souhaite pas (ou ne peut pas) utiliser de jeton Mégaphone pour attirer des Fans depuis d'autres quartiers. Il **récupère** alors simplement l'**Énergie indiquée sur sa Piste d'Énergie**. S'il ne l'a pas encore fait pendant ce tour, il peut défausser un jeton Mégaphone pour effectuer une action supplémentaire en jouant une nouvelle carte Quartier.
- 2 Le joueur défausse un ou plusieurs jetons Mégaphone pour attirer des Fans depuis d'autres quartiers. Même s'il n'a pas récupéré de Fans dans le quartier correspondant à la carte jouée, il **procède normalement au calcul de sa Renommée** sur la Piste du Maître grâce aux Fans ainsi attirés.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMpte FINAL

Conditions de fin de partie

La partie se termine de deux manières :

- Victoire Médiatique : un joueur a posé tous ses Panneaux Publicitaires dans les Squares.
- Fin de la quatrième manche : le joueur ayant le plus de Points de Victoire (PV) l'emporte.

Calcul du Score Final :

Mode normal : Additionnez les PV suivants :

- 1 PV obtenus pendant la partie.
- 2 PV débloqués sur la Piste d'Énergie.
- 3 Le joueur ayant attiré le plus de Fans au cours de la partie gagne 5 PV (en cas d'égalité, aucun des 2 joueurs ne gagne de PV).
- 4 Perdez les points des tuiles de Fondations encore présentes sur le plateau de Yukon Street.
- 5 Gagnez 1 PV pour chaque lot de 5 Energies, 1 PV pour chaque lot de 2 jetons Mégaphone et 1 PV pour chaque lot de 2 jetons Échelle.

Remarque : Les Fans encore dans les Fan-Zones de Yukon Street ne rapportent aucun Point de Victoire !

Mode Avancé :

- 1 1 PV par Fan récupéré au cours de la partie.
 - 2 1 PV pour chaque point d'influence sur les 3 Pistes d'Influence (Rouge, Vert, Bleu).
- Exemple : avec une Influence de 4 en rouge, 3 en bleu et 7 en vert, le joueur marque un total de 14 PV.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de Fans Rouges. Si l'égalité persiste, recommencez une nouvelle partie.



TOURS DE JEU POUR L'EXEMPLE

Mise en place : Elliot construit les Pieds bleus dans le Casino. Giza construit ensuite les Pieds rouges dans la School, puis les Pieds verts dans le Parking. Enfin, Elliot termine en construisant les Pieds rouges dans Train Station. Chacun a déployé un Distributeur de Flyers devant le quartier dans lequel l'élément de KIKAI a été construit.

MANCHE 1 - TOUR 1

Elliot — Construction de l'avenir

Je joue ma carte Diner... et je construis les Pieds bleus !

Il dépense 2 Énergies et place les Pieds bleus dans le quartier Diner. Il avance également de 1 sur la Piste d'Influence bleue.

LA PIOCHE



Fin de Tour : Elliot

Giza — Déploiement stratégique

Je joue ma carte School pour déployer mes Distributeurs de Flyers !

Giza choisit une rue à 2 emplacements pour y déployer 2 Distributeurs de Flyers. Elle libère ainsi 2 espaces sur sa Piste d'Énergie, révélant une valeur de 5. Elle contrôle désormais les 2 accès vers School. Elliot ne pourra plus se déployer depuis ce quartier.

MANCHE 1 - TOUR 2

Elliot — Distribution dans les rues

Je joue ma carte Diner... et je déploie 1 Distributeur de Flyers.

Elliot dépense 2 Énergies pour déployer 1 Distributeur de Flyers, libérant un espace sur sa Piste d'Énergie et révélant une valeur de 4.



Fin de Tour : Giza

Giza — Venez voir ma création

Je joue ma carte School et j'attire 1 Fan rouge.

Giza a la possibilité d'attirer 1 Fan rouge depuis deux Squares différents. Elle choisit celui qui en contient quatre, afin de ne pas laisser un Fan isolé dans l'autre Square. Elle gagne 2 Énergies depuis la réserve.

MANCHE 1 - TOUR 3

Fin de Tour : Elliot

— Récolter ce que l'on sème —

Je joue 2 cartes Parking pour effectuer une action dans Diner !

Elliot place 2 cartes Parking sur son plateau pour effectuer une action Attirer des Fans. Il attire 1 Fan bleu et gagne 1 jeton Mégaphone depuis la réserve.

— La rançon de la gloire —

Je joue une carte Train Station pour faire une Exposition.

Giza ne possède pas de carte School. Elle joue une carte Train Station pour effectuer l'action Faire une Exposition. Elle n'a ni KIKAI ni Fan dans Train Station, mais un Fan est présent dans School. Elle utilise 1 jeton Mégaphone pour récupérer ce Fan depuis School et finaliser son action. Giza gagne immédiatement la dernière valeur visible sur sa Piste d'Énergie : 5 Énergies. Elle évalue ensuite l'influence du Fan rouge : sa Piste d'Influence rouge indique "1", elle progresse donc de 1 sur la Piste du Maître. Aucun bonus n'est atteint.

MANCHE 1 - TOUR 4

— La reconnaissance du Maître —

Je joue Train Station, puis j'enchaîne avec Diner !

Avec sa carte Train Station, Elliot effectue une action Attirer des Fans. Il attire 1 Fan rouge et gagne 2 Énergies. Il défausse ensuite 1 jeton Mégaphone pour jouer une seconde carte : Diner. Elliot réalise une Exposition à Diner.

Il舍弃es un autre jeton Mégaphone pour récupérer le Fan rouge depuis Train Station vers Diner. Elliot gagne 4 Énergies, puis il évalue l'influence de chaque Fan : 1 pour le rouge et 2 pour le bleu, soit un total de 3. Il progresse donc de 3 sur la Piste du Maître et gagne 1 Énergie. Pour finir, il prend la carte Parking et舍弃es 1 jeton Échelle pour piocher une carte au hasard sur le dessus de la pioche. À la fin de son tour, Elliot a gagné 7 Énergies (2 + 4 + 1).

Fin de Tour : Elliot

C'est maintenant au tour de Giza... et à vous de jouer.

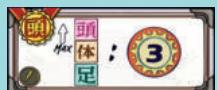
MODE NORMAL - DÉTAIL DES TUILES BONUS DE CONSTRUCTION



Effet immédiat : Gagnez 1 PV pour chacun de vos Distributeurs de Flyers dans Yukon Street. Ne comptez pas ceux qui ont été défaussés et remis dans la boîte.



Effet immédiat : Gagnez 4 PV pour chaque quartier dans lequel vous avez construit la Tête d'un KIKAI, y compris celui-ci.



Effet immédiat : Gagnez 3 PV pour chaque KIKAI dont la construction est strictement plus élevée que celle de votre adversaire dans chaque quartier.



Effet immédiat : Gagnez 2 PV chacun de vos Panneaux Publicitaires dans Yukon Street.



Effet immédiat : Gagnez 2 PV pour chaque quartier dans lequel vous avez construit les Pieds d'un KIKAI, y compris celui-ci.



Effet immédiat : Gagnez 2 PV par point d'Influence du marqueur le plus avancé sur votre Piste d'Influence de votre Plateau Personnel (Rouge, Bleu ou Vert).

USAGE DES DIFFÉRENTS JETONS



Construire un élément du KIKAI.
Déployer des Distributeurs de Flyers dans Yukon Street.



Effectuer une action supplémentaire pendant votre tour, une seule fois par tour.
Attirez vos Fans situés dans d'autres quartiers de Yukon Street.



Piocher une carte Quartier supplémentaire.
Poser des jetons Échelle à côté d'un Corps ou d'une Tête du KIKAI pour augmenter la Piste d'Influence.

VEZ VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Variante spéciale (surnommée «la petite Bré») : Pour vous aider à débuter et à comprendre les mécanismes complexes de KIKAI - Bricolage Heads, vous êtes autorisé à piocher autant de cartes Quartier que nécessaire jusqu'à en avoir 4 devant vous à la fin de chaque manche.

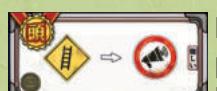
MODE AVANCÉ - DÉTAIL DES TUILES BONUS DE CONSTRUCTION



Effet immédiat : Retirez 1 Fan de n'importe quel Square. Vous ne récupérez pas ce Fan. Si vous videz un Square par cet effet, posez immédiatement un de vos Panneaux Publicitaires sur ce Square.



Effet permanent : Payez 1 Energie au lieu de 2 lorsque vous déployez vos Distributeurs de Flyers.



Effet permanent : Vous pouvez dépenser vos jetons Échelle comme des jetons Mégaphone.



Effet permanent : Lors d'une action **Attirer des Fans**, vous ne payez pas le coût de déplacement du premier Fan attiré via le réseau de Distributeur de Flyers de l'autre joueur.



Effet immédiat : Gagnez 1 jeton Échelle et 5 Energies.



Effet permanent : Lorsque vous jouez 2 cartes Quartier identiques pour jouer n'importe où, piochez immédiatement la première carte du dessus de la pioche.

CREDITS :

Un jeu de : Yasuyuki Yamagishi

Illustré par : Ylann Braunschweiger

Remerciements : Sacha Bruttin, Jérémie McGrath, Thibault Bizollon, Greg Lfj, Noémie Ciesielski, Narguiza Akbaeva, Elliot Gigot

Remerciement spécial à Ylann, pour avoir apprivoisé Bricolage Heads et donné vie à KIKAI.



Pour Elliot, que ton imagination soit toujours plus forte que les machines. Envole-toi, élève-toi, éduque-toi, échoue... mais n'abandonne jamais. Papa

© Copyright 2025 FENTASY Games, 6 rue des Gémeaux, Cergy, France; <https://fantasy-games.com>,

© Copyright 2024 Ramble Odd Potato,

MONTAGE DE VOS KIKAI

Scannez le QR code pour regarder la vidéo de montage.

