

# KUMI KUMI

EMPILE LES COULEURS,  
CRÉE LE BON MOTIF !

10  
min  
15

2  
Joueurs  
4

5<sup>+</sup>  
ans

## • Objectif du jeu

Sois le plus rapide à disposer tes six Kumi pour reproduire le modèle indiqué sur la carte Thème.

## • Contenu

**Kumi :**

4 paquets de 6



**Cartes thème :**

50



**Tissus :**

4



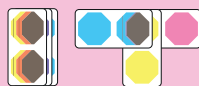
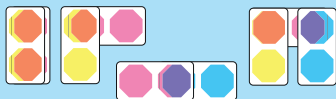
**Livret de règles :**

1 (en français)



## • Avant de commencer (empilage des Kumi)

- Tu peux empiler jusqu'à 2 Kumi maximum. Il est interdit d'en empiler 3 ou plus.
- Il est possible de ne superposer que la moitié d'un kumi : si la moitié d'un Kumi chevauche un autre, l'autre moitié peut se superposer avec un troisième.



## Couleurs simples

Magenta



Cyan



Jaune



Créées avec un seul Kumi.

Superposer deux fois le même Kumi rend la couleur plus foncée mais cela compte comme la même couleur.



Même couleur

## Couleurs superposées

Violet  
Magenta + Cyan



Vert  
Cyan + Jaune

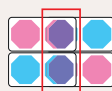


Orange  
Magenta + Jaune



Créées avec plusieurs Kumi.

Ces couleurs peuvent paraître légèrement différentes selon l'ordre de superposition mais elles sont considérées identiques.



Même couleur

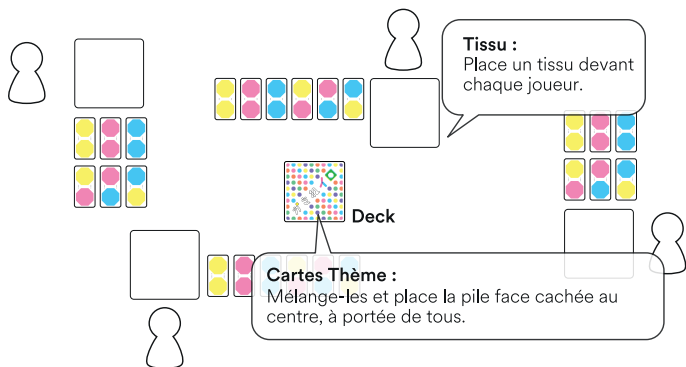
## • Mise en place

Chaque joueur reçoit un set de 6 Kumi numérotés de 1 à 6.

Le joueur 1 reçoit tous les Kumi portant le chiffre 1, le joueur 2 tous les 2, et ainsi de suite.

Chaque joueur possède donc un ensemble identique de formes et de couleurs, identifiable par ses numéros.

Utilise la méthode de ton choix pour désigner le premier joueur.



## • Déroulement de la partie

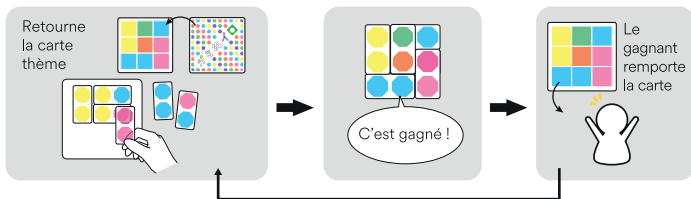
1. Le premier joueur retourne la carte Thème du dessus de la pile.
2. Tous les joueurs reproduisent le modèle le plus vite possible avec leurs 6 Kumi.
3. Dès qu'un joueur pense avoir terminé, il doit crier "Kumi Kumi !" et toucher la carte Thème.
4. Tous les joueurs vérifient alors si sa création correspond bien au modèle :

- ✔ Si c'est correct, il gagne la carte Thème.
- ✘ Si c'est incorrect, il est écarté du tour, et les autres continuent.

5. Le joueur ayant remporté la carte retourne ensuite la carte suivante et la partie continue.

## • Rappels

- Utilise toujours tes 6 Kumi.
- Les Kumi peuvent être orientés dans n'importe quel sens.
- À partir de la 2<sup>e</sup> carte, c'est le joueur ayant remporté la carte précédente qui retourne la suivante.



### • Gagner des cartes

- Le joueur qui crie "Kumi Kumi !" et touche la carte le premier déclenche la vérification.
- Si le modèle est correct, il remporte la carte.
- En cas d'erreur, la manche continue pour les autres joueurs jusqu'à ce qu'un motif valide soit reproduit.
- Le joueur ayant fait une erreur reprend le jeu à la manche suivante.

### • Fin du jeu

La partie s'achève lorsqu'un joueur obtient trois cartes Thème.



## PRÉCAUTIONS

- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans (petites pièces).
- Ne pas mouiller les Kumi et éviter toute exposition à la chaleur ou à l'humidité.
- Tenir éloigné des flammes : risque de déformation ou d'incendie.

**Éditeur original**

GEO JAPAN CO., LTD.

4-45-16 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-0012

Site officiel : <https://geogames.jp/>

**Propulsé fièrement par MIRALUDO**

Site officiel : [www.miraludo.com](http://www.miraludo.com)

Adresse : 5 impasse Césaire,  
92240 Malakoff, France



**miraludo**

---