



KUMATA™

Les règles du jeu



2-4



8+



15'

But du jeu

Obtenir le meilleur score avec les points visibles de votre clan en fin de partie.

Matériel

- 40 dominos
- 9 tuiles plateau
- 4 jetons totem
- 1 livret de règles



Le matériel est **double face**. Un côté est dédié au mode pour 3 et 4 joueurs et l'autre pour le mode 2 joueurs.

Mise en place

À 3 ET 4 JOUEURS

Chacun choisit son clan parmi les **SINGES**, les **SERPENTS**, les **TOUCANS** et les **TIGRES**.

On récupère les **10 dominos** et le **totem** de son clan, on les mélange et on les dispose en **2 piles égales** devant soi, face de son clan visible. Le totem est placé à côté.

Un joueur place ensuite au hasard les 9 tuiles plateau en un carré de 3x3, en prenant soin de faire apparaître seulement les faces en **4 couleurs**.

NOTE : à 3 joueurs, un clan est exclu du jeu.





Mise en place

À 2 JOUEURS

Chacun choisit son clan parmi les **HIPPOPOTAMES** et les **CROCODILES**.

On récupère les **15 dominos** et les **2 totems** de son clan, on les mélange et on les dispose en **3 piles égales** devant soi, face de son clan visible. Les totems sont placés à côté.

Un joueur place ensuite au hasard les **9 tuiles** plateau en un carré de 3x3, en prenant soin de faire apparaître seulement les faces en **2 couleurs**.

Déroulement d'une partie

Une partie de Kumata se joue par tours successifs, jusqu'à épuisement des dominos ou des possibilités de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur est celui qui totalise le **plus de points** au sommet de ses piles. En cas d'égalité, c'est le plus jeune parmi ceux en lice qui commence.

À son tour de jeu, un joueur choisit un des dominos visibles au sommet d'une de ses piles, appelés **dominos en réserve**, et le pose sur le plateau.



Une fois par partie à 3 ou 4 joueurs (ou deux fois à 2 joueurs) il peut aussi jouer son totem sur le domino qu'il vient de jouer.

La partie s'achève lorsqu'un joueur ne peut plus jouer à son tour de jeu. On passe alors au décompte des points pour déterminer le vainqueur.

Description d'un domino

Les dominos sont double face. Une face est dédiée au mode de jeu à 3 ou 4 joueurs, et l'autre au mode de jeu à 2 joueurs.

Chaque domino est composé de **deux parcelles** à la couleur du joueur, et qui peuvent être de valeur **1, 2, 3, 4**, ou **vide**.

NOTE : il n'y a pas de valeur 4 pour les clans à 3 ou 4 joueurs.

Une parcelle vide peut recouvrir n'importe quelle parcelle, quelle que soit sa valeur. Elle peut même recouvrir une autre parcelle vide.



Pose d'un domino

Afin d'être posé, un domino doit recouvrir des parcelles dont **les valeurs sont identiques** aux siennes.

On peut recouvrir les parcelles de **n'importe quel clan** (y compris le sien), tant que les valeurs correspondent.

Le domino doit être **posé à plat** :

- ❑ **soit directement sur le plateau** (au sein d'une même tuile ou à cheval entre deux),
- ❑ **soit sur deux dominos** déjà en jeu (voir ci-après).

Pose sur d'autres dominos

Un domino peut être posé sur d'autres dominos à **deux conditions** :

- ❑ **qu'il soit posé sur deux dominos différents (peu importe le clan),** (cette règle de pose ne concerne pas les tuiles plateau)
- ❑ **et que ces dominos soient de même hauteur.** (le domino doit être posé sur d'autres dominos, une parcelle ne peut jamais être posée dans le vide)



Il est interdit de recouvrir complètement un domino avec un autre domino !

Parcelles vides



Une parcelle vide peut **recouvrir** n'importe quelle parcelle, de n'importe quelle valeur.

Elle peut aussi **être recouverte** par n'importe quelle parcelle de n'importe quelle valeur.

Pose impossible

Si, à son tour, un joueur ne peut poser aucun de ses dominos en réserve, **il doit en choisir un** (au sommet de ses piles), **et le placer à côté de sa pile, puis passer son tour.** Ce domino sera disponible comme pile supplémentaire en réserve à partir du tour suivant.



ATTENTION : si un de vos dominos en réserve est jouable, **vous devez le jouer.**

IMPORTANT : les dominos encore visibles en réserve lors du décompte des points seront **comptabilisés dans le score final.**

Pose du Totem

Une fois par partie (deux fois à 2 joueurs), un joueur peut poser son totem sur le domino qu'il vient de jouer. Le totem doit être posé au milieu du domino.



Le totem placé bloque les deux parcelles du domino sur lequel il est posé jusqu'à la fin de la partie ; ce domino ne peut plus être recouvert et son score sera comptabilisé au décompte des points.

En fin de partie, le totem rapporte en points bonus la hauteur à laquelle il se trouve à partir de la table de jeu.

ATTENTION : un totem non joué en fin de partie fait perdre 1 point.

NOTE : à 2 joueurs, on ne peut pas jouer ses deux totems sur le même domino.

Fin de partie

La partie prend fin de deux manières :

si, au début de son tour, un joueur n'a plus de dominos en réserve,

si, à son tour, un joueur ne peut plus jouer aucun domino en réserve, ni faire de nouvelle pile.

Dans les deux cas, la partie prend fin immédiatement et on procède au décompte des points.

Décompte des points

À tour de rôle, en commençant par celui qui a mis fin à la partie, chaque joueur comptabilise ses points.

Points visibles

Le joueur additionne :

- les points visibles des parcelles de son clan sur les tuiles plateau et ses dominos en jeu,
- les points visibles de ses dominos en réserve, s'il y en a.

Astuce : pour faciliter le décompte, les joueurs survolent les parcelles de leur clan rangée par rangée avec leur doigt.

Points totem

Le joueur compte ensuite les points bonus obtenus par son (ses) totem(s) : Chaque totem rapporte **+1 par niveau** où il est posé, à partir de la table de jeu. Le plateau représente le premier niveau et donc le premier point. Le totem ne compte pas comme un niveau en plus.

ATTENTION : si un totem n'a pas été joué pendant la partie, il fait perdre 1 point à son joueur !

Dans cet **exemple**, c'est au tour du clan **TIGRES** qui ne peut pas placer son domino 3-2, ni faire de nouvelle pile en réserve.

On procède alors au **décompte des points**.



	Points en jeu	Réserve	Totem	Total
--	---------------	---------	-------	-------

TIGRES

2

5

2

9

SERPENTS

5

6

-1

10

TOUCANS

6

0

3

9

SINGES

11

0

2

13

Maître de la jungle

Condition de victoire

LE JOUEUR QUI TOTALISE LE PLUS DE POINTS EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.

En cas d'égalité, le joueur dont le totem est au niveau le plus haut l'emporte.
En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire et la régence de Kumata.

Variantes

MODE DÉDALE (2 - 4 JOUEURS)

Les joueurs placent aléatoirement les 9 tuiles plateau comme ils le souhaitent, du moment que toutes les tuiles sont connectées par au moins une parcelle en commun. Les règles du jeu sont les mêmes.



MODE UNION (4 JOUEURS UNIQUEMENT)

Affrontez-vous en 2 équipes de 2 joueurs. En fin de partie, chaque équipe comptabilise ses points. Celle qui totalise le score le plus élevé remporte la partie.

Vidéo règle



Apprenez à jouer en 5 min !

AUTEUR : Claude Leroy
ILLUSTRATIONS : Mary Maka
CO-DÉVELOPPEURS : Andréa Farkas & Tom Delahaye
DESIGN GRAPHIQUE : Benjamin Treilhou & Tom Delahaye
ÉDITION : Cosmoludo
DISTRIBUTION CANADA : Îlo



© 2026 Tous droits réservés