Un jeu d'Alexis Gravy.

Kalifiko™

Les objets c'est rigolo !

Dans Kalifiko, on joue avec des objets au sens large du terme. On considère qu'un objet est une chose concrète, par opposition aux êtres animés.

Exemple : un livre, une voiture, un hamburger, un porte-avion, une peau de bête, une montagne, une pomme sont des objets.

MATÉRIEL

- 1 sonnette
- 110 cartes Qualificatif
- 1 sac
- 1 règle de jeu

MISE EN PLACE

Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

BUT

Le but du jeu est de trouver des qualificatifs qui correspondent à l'objet choisi par l'orateur.
Le premier joueur à qui il ne reste qu'**UNE SEULE** carte gagne la manche.

DÉROULEMENT

Un premier joueur tiré au hasard énonce un objet.
Tous les joueurs qui pensent avoir une carte qui correspond tapent le plus rapidement sur la sonnette.
Ensuite, le joueur le plus rapide propose son qualificatif.

Si ce qualificatif est accepté, le joueur défausse sa carte. Il devient le nouvel orateur et propose un nouvel objet.

Si un joueur conteste le qualificatif, un vote à main levée a lieu.

- **S'il y a une majorité de votes « Contre », <u>le joueur qui a proposé le qualificatif</u> défausse sa carte et en pioche 2 nouvelles.**
- **S'il y a une majorité ou une égalité de votes « Pour », <u>le joueur qui a lancé le vote</u> prend 2 cartes de pénalité.**

Ensuite, le joueur suivant qui tape sur la sonnette propose son qualificatif.

Si personne ne veut ou peut proposer de qualificatif, l'orateur se défausse d'une carte et propose un nouvel objet.

Précisions :

- *L'orateur ne peut pas jouer une de ses propres cartes !*
- *Les joueurs ont droit à une seule proposition de qualificatif par objet.*
- *Un orateur qui donne un objet qui a déjà été énoncé durant cette manche ou une précédente prend 2 cartes de pénalité.*
- *Au lieu de proposer un qualificatif, un joueur peut défausser une carte trop difficile pour lui, pour en prendre 2 en remplacement.*
- *Si un orateur ne trouve pas d'objet à proposer, il peut regarder le côté de la boîte.*

MANCHES SUIVANTES ET FIN DE PARTIE

Une partie de Kalifiko se joue en 3 manches. Le joueur qui a remporté la manche (une seule carte en main) choisit la variante de la manche suivante.
Le joueur qui gagne le plus de manches remporte le jeu. En cas d'égalité, le vainqueur de la dernière manche remporte la partie.

Précisions :

- *À l'issue d'une manche, les joueurs sont libres de garder tout ou une partie de leur main.*
- *Puis, ils piochent des cartes pour en avoir 5.*

VARIANTES

KALIFIKO PLUS

Les règles sont identiques, mais l'objet proposé par l'orateur doit toujours correspondre au qualificatif gagnant précédent.
Pour le premier tour, prenez une carte de la pioche au hasard.
Par exemple, le qualificatif précédent était « Vole », le joueur doit donc proposer un objet qui vole comme nouvel objet : un avion, une montgolfière, etc.

KALIFIKO MOINS

Les règles sont identiques, mais l'objet proposé par l'orateur <u>ne peut en aucun cas</u> correspondre au qualificatif gagnant précédent.
Pour le premier tour, prenez une carte de la pioche au hasard.
Par exemple, le qualificatif précédent était « Coûte plus de 10.000 € », le joueur doit donc proposer un objet qui ne coûte pas plus de 10.000 € : un fer à repasser, un jeu de société, etc.

OBJECTO

Dans cette variante, les joueurs ne doivent plus trouver des qualificatifs, mais bien des objets ! On commence la manche sans carte.
Le but est de remporter <u>4 cartes.</u>
L'orateur pioche deux cartes Qualificatif et les lit. Le premier joueur qui tape sur la sonnette et donne un objet qui correspond aux 2 qualificatifs, gagne 1 des 2 cartes et devient le nouvel orateur.

Par exemple, les qualificatifs sont « En métal » et « S'utilise tous les jours » ; on pourrait par exemple proposer une voiture, un couteau...

Précisions :

- *les joueurs n'ont droit qu'à une seule proposition.*
- *L'orateur ne peut pas proposer d'objet !*
- *Un joueur qui donne un objet qui a déjà été énoncé perd 2 cartes de sa main.*

OBJECTO PLUS ET MOINS

La règle est identique à la variante Objecto sauf que le premier qualificatif est inversé. Le premier joueur qui tape sur la sonnette et donne un objet qui ne correspond pas au premier qualificatif, mais bien au deuxième, gagne 1 des 2 cartes et devient le nouvel orateur.

Par exemple, les qualificatifs sont « Contient du tissu » et « Bruyant ». L'objet ne doit donc pas contenir du tissu, mais faire du bruit. Une trompette, une batterie, un klaxon sont corrects.

OBJECTO POUR LES JEUNES ENFANTS

L'orateur pioche et lit une seule carte Qualificatif. Le premier joueur qui tape sur la sonnette et donne un objet qui correspond à la carte la gagne et devient le nouvel orateur.

Par exemple, si le qualificatif est « Rechargeable », les réponses un GSM, un ordinateur portable sont justes.

SYSTÈME DE POINTS POUR TOURNOI

À l'issue de chaque manche, chaque joueur marque un point par carte restante.

Attention : pour les variantes Objecto, on retire un point par carte gagnée.

Le joueur avec le moins de points à la fin de la partie gagne le jeu.

CRÉDITS

Auteur : ***Alexis Gravy*** • Développement : ***« Les Belges à Sombreros » aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost***

• PAO : ***Alexis Vanmeerbeeck***

• Relecture des règles : ***Stéphane - Corrector l'invincible - Fantini.***

Remerciements : Stéphane Michotte, Ludovic Maublanc, Géraldine Volders, Thomas -le Comptable-, Jay & Caro.

KALIFIKO est un jeu REPOS PRODUCTION sous licence NACHOS PRODUCTIONS. • Tél. +32 (0) 477 254 518

Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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

Regardez les règles en vidéo sur www.rprod.com/kalifiko