Jouez à 2 ou 3 joueurs

Si vous n'êtes pas assez pour jouer en équipe ou que vous préférez gagner seul, vous pouvez jouer également en individuel. Lorsque c'est à vous de jouer, choisissez le joueur qui va lire les expressions pour vous. Il ne peut pas faire d'anti-jeu, mais peut vous aider en chantant, mimant, etc. Le joueur qui vous lit les cartes avancera du même nombre de cases que vous. Alors choisissez bien votre lecteur !

• **CONSEIL :** vous pouvez choisir un joueur en moins bonne position que vous ou un joueur qui se trouve sur une case verte (facile) pour le déplacer sur une plus difficile ou sur une case défi. N'hésitez pas à profiter de la situation pour la retourner à votre avantage.



cartes expressions à utiliser. Mais certains défis peuvent aussi modifier la difficultés des cartes…

Ces défis, qui rendent le tour plus difficile, permettent souvent de gagner aussi un avantage dans le jeu, en faisant par exemple reculer vos adversaires ou avancer votre pion plus rapidement.

N'hésitez pas à les rechercher pour changer le cours de la partie…

Fin de Partie

La première équipe qui arrive sur la case finale gagne la partie.

Bonne chance à tous ! **Et que le meilleur… ?**

Crédits

- Auteur : Richard Champion
  Mail : coquelinoufrance@yahoo.fr
- Chef de projet : Cédric Barbé
- Illustrations : Igor Polouchine
- Développement, Design & Packaging : Origames & Richard Champion
- Test phare : Merci à Nadia, Martine, Denis, Laurent, Lionel.

©2011 IELLO.
Tous droits réservés.

IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES • 54710 LUDRES • France
www.iello.info

2-12

8+

30mn

Konito?

Règles du jeu



Un jeu de
Richard champion

iello

Contenu

- 30 cartes défis
- 200 cartes questions (R°-V°)
- 5 pions
- 1 sablier
- 1 plateau de jeu modulable
- 1 sac de transport
- 1 livret de règles

Introduction

Gaspard, Melchior et… ?
Y'a du soleil et des nanas… ?
Le train sifflera… ?

Si vous avez répondu **« Baltazar »**, **« darla dirladada »** et **« trois fois »…** Bravo, vous venez de compléter la face d'une carte de niveau facile et votre pion peut donc avancer d'une case supplémentaire. Plus vous validez de cartes en complétant les expressions cultes inscrites et plus vous avancez sur le plateau. Facile non ?!

À cela, ajoutez quelques cartes défis pour pimenter les parties, trois niveaux de difficulté de cartes questions… et vous obtenez un jeu convivial, riche en surprises qui mettra une folle ambiance dans vos soirées entre amis.

Attention, les réponses se font en temps limité. Et le temps c'est de…?

But du jeu

Faire deviner la fin d'expressions connues à son équipe pour avancer son pion, et finir en premier le parcours entier.

Comment jouer?

Montez le plateau de jeu selon votre inspiration ou selon le modèle présenté au dos de la boîte : plus le plateau sera étendu, plus la partie sera longue. Vous pouvez définir le nombre de défi en choisissant le côté recto ou verso des pièces du plateau. Comptez de 20 mn à 1h30 par partie selon le nombre de cases. Séparez les cartes défis des cartes expressions, mélangez-les et formez une pioche. Puis, regroupez les cartes expressions par couleur, mélangez-les, formez trois pioches (une par couleur) et placez-les à côté du plateau. Constituez 2 à 4 équipes selon votre convenance, l'idéal étant souvent 2 équipes si vous êtes au moins 4 joueurs.
Chaque équipe choisit un pion de couleur et le place sur la case départ (une case verte).

Le premier joueur est le joueur qui est habillé dans les couleurs les plus claires.

Ensuite vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur de la première équipe prend des cartes de la couleur de la case où se trouve leur pion, retourne le sablier et lit les expressions (qui étaient face cachée) à son équipe. Son équipe va alors essayer de trouver la fin des expressions lues avec les indications du lecteur.

- **PRÉCISIONS :** pour faire deviner le lecteur a le droit de tout faire. Lire l'expression bien sûr, mais aussi parler, bruiter, chanter, mimer. Tout ! Sauf bien sur traduire les mots recherchés ou donner un mot de même famille.

Le lecteur peut aussi passer si son équipe «bloque» mais il est obligé de prendre une nouvelle face de carte.

Cartes expressions

- Les cartes faciles à fond vert comportent 3 expressions.
- Les cartes moyennes à fond orange comportent 4 expressions.
- Les cartes difficiles à fond rouge comportent 5 expressions.

Dès qu'une équipe complète toutes les expressions d'une première face, le joueur pose la carte près de lui et en pioche une nouvelle de la même couleur et ainsi de suite jusqu'à ce que le sablier soit écoulé.

La face d'une carte ne peut être passée d'office, il faut au moins lire la première expression à compléter.

- **ATTENTION :** seules les faces entièrement complétées sont comptabilisées.

À la fin du sablier, l'équipe déplace son pion du nombre de cases équivalent au nombre de cartes complétées. Les cartes sont défaussées et c'est ensuite à l'équipe suivante de jouer.

Les défis

Lorsqu'une équipe commence son tour de jeu sur une case défi, le joueur qui lit les cartes pioche une carte Défi et demande s'il doit lire le premier, le deuxième ou le troisième défi. Il déclenche le sablier dès que les joueurs ont validé qu'ils avaient bien compris le défi.



Les cartes défis

Les défis modifient souvent le jeu et prévalent toujours sur les règles de base en cas de contestation. Les défis peuvent concerner ceux qui répondent aux questions ou celui qui les pose… Les cases défis ont une couleur qui indique le type de

