**Les 5 KİKOİ**

 **À partir de 6 ans. Pour 3 à 4 joueurs.**

**CONTENU :**

* 4 plaques de jeu (1 par joueur)
* 25 jetons blancs
* 3 jetons rouges (à intégrer ou non au jeu)
* 1 sac en tissu pour la pioche
* 4 masques pour les yeux

**BUT DU JEU :**

Reconstituer une journée entière pour chacun des KIKOI.

**LES JETONS BLANCS :**

Sur chaque jeton, une texture représente le KIKOI et, sur l’autre face, un symbole indique le moment de sa journée.

|  |  |
| --- | --- |
| Les 5 KIKOI | Les 5 moments de la journée |
| Le KIMOUSS : texture mousseLe KIGRATT : texture rugueuseLe KIGLISS : texture lisseLe KIBOSS : texture onduléeLe KIBOUCLE : texture bouclée | Le KIKOI est dans sa maison : symbole **triangle** (le toit de la maison)Le KIKOI mange : symbole **cercle** (une assiette)Le KIKOI prend son vélo : symbole **2 demi-sphères** (les roues du vélo)Le KIKOI se promène en forêt : symbole **fleur**Le KIKOI dort : symbole **rectangle** (le lit) |

Exemple : « Le KIBOSS est dans sa maison » est un jeton avec une face ondulée (la texture du KIBOSS), et sur l’autre face un triangle (le toit de la maison).

**LA PLAQUE DE JEU :**

Les textures de la plaque se placent à gauche. La première ligne est celle de la texture « mousse », pour la journée du KIMOUSS. Les jetons KIMOUSS seront donc placés sur cette ligne horizontale.

Ensuite viennent les journées du KIGRATT, du KIGLISS, du KIBOSS et du KIBOUCLE.

**MISE EN PLACE DU JEU :**

Les jetons rouges sont retirés du sac de pioche.

Chaque joueur pose une plaque devant lui, met un masque sur ses yeux, puis tire 3 jetons dans le sac de pioche. Il place ceux-ci sur sa plaque de jeu. Les autres jetons restent dans le sac qui constituera la pioche. On ajoute dans celle-ci les 3 jetons rouges (si on souhaite les utiliser dans la partie).



Jeu fabriqué par *Marie-Laure vous accompagne*

14 rue Le Jouteux 37000 Tours - France

[**www.mlva37.fr**](http://www.mlva37.fr)

Attention ! Petits éléments. Danger d’étouffement.

**DÉROULEMENT D’UNE PARTIE :**

Aux joueurs de choisir celui qui commence (en cas de dispute, nous déclinons toute responsabilité !). Si je commence, le suivant sera celui à ma gauche.

Je demande à un joueur s’il a le jeton dont j’ai besoin pour compléter la journée du KIKOI de mon choix (exemple : « Aurais-tu l’obligeance, s’il te plaît, de me donner le KIGLISS qui dort ? Merci infiniment, etc. »).

**Attention :** Je ne peux demander un KIKOI que si j’en ai déjà un sur la ligne de sa journée.

**Exception**: s’il n’y a plus de pioche et qu’il me reste seulement des lignes vides ou des lignes pleines (journée finie), je peux demander n’importe quel KIKOI.

Si le joueur a le jeton que je demande, il doit me le donner et je peux rejouer.

Sinon, je dois piocher. Mais ATTENTION : la pioche doit être très rapide, la main entre et sort aussitôt ! Il n’est pas question de prendre le temps de chercher une texture ou un symbole !

Si le jeton pioché est le bon, je dis « bonne pioche » et je rejoue. Sinon, je dis « mauvaise pioche » et c’est au joueur situé à ma gauche de jouer.

Quand j’ai fini la journée d’un KIKOI, je l’annonce à tous en disant par exemple : **« KIMOUSS a fini sa journée ! »**. Soyez attentifs, car je ne le répèterai pas. Si vous me demandez par la suite un jeton de ce KIKOI, je ne vous le donnerai pas, et vous aurez perdu votre tour et votre temps !

**LES JETONS ROUGES :**

Les jetons rouges apportent des rebondissements au jeu mais ne sont pas obligatoires.

* Le KIKONK : jeton sans texture ni symbole
* Le KITOURN : jeton avec une spirale en creux
* Le KIPIRAT : jeton percé d’un trou rond

Si je pioche le KIKONK, je demande immédiatement un jeton qui me manque non pas à un seul mais à tous les joueurs en même temps. Et si je l’obtiens, je rejoue (et tout le monde m’envie).

Je ne remets pas le KIKONK dans la pioche. Il ne peut être utilisé qu’une seule fois.

Si je pioche le KITOURN, tous les joueurs doivent donner leur plaque de jeu au joueur placé à leur gauche : elle devient leur nouvelle plaque de jeu (tant pis, ou tant mieux !).

Je ne remets pas le KITOURN dans la pioche. Il ne peut être utilisé qu’une seule fois.

Si je pioche le KIPIRAT… je ne dis rien ! J’annonce « mauvaise pioche », et je le garde secrètement. Au moment où deux autres joueurs s’échangent un jeton qui m’intéresse, je dis « KIPIRAT » et je vole le jeton – en toute légalité. Celui qui aurait dû avoir le jeton volé, passe son tour.

Je ne remets pas le KIPIRAT dans la pioche. Il ne peut être utilisé qu’une seule fois (faut pas exagérer !).

**KIGAGNE ?**

À la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre de journée de KIKOI terminée sur sa plaque.



Jeu fabriqué par *Marie-Laure vous accompagne*

14 rue Le Jouteux

37000 Tours - France

[**www.mlva37.fr**](http://www.mlva37.fr)

Attention ! Petits éléments. Danger d’étouffement.

Celui qui a le plus grand nombre triomphe (avec modestie) !