**Kéblo - Accessible**

**RÈGLE DU JEU**

De **2** à **8** joueurs
A partir de **7** ans
Durée moyenne d'une partie : **20** minutes

**CONTENU :**

* 20 cartes Nombre, numérotées de 1 à 20 (le nombre en braille est placé à gauche)
* 26 cartes Contrainte (orientation : l’angle coupé doit être en haut à gauche)
* 1 tige en bois avec 20 anneaux

**PRINCIPE DU JEU :**

Les joueurs doivent compter de 1 à 20, dans le sens horaire. Chaque joueur donne un nombre, en respectant l’ordre croissant. A chaque tour, une nouvelle contrainte est mise en place, associée à un nombre précis. Les contraintes vous indiquent de quelle façon prononcer ce nombre, par quel bruit, geste ou phrase le remplacer.

**PREPARATION :**

Placer les anneaux sur la tige en bois. Le nombre d’anneaux correspond au nombre de joueurs :

* 2 à 3 joueurs : 13 anneaux
* 4 à 6 joueurs : 16 anneaux
* 7 joueurs ou plus : 20 anneaux

Le nombre de cartes Contrainte dépend du niveau de difficulté choisi :

* Niveau 1 : 6 cartes Contrainte
* Niveau 2 : 10 cartes Contrainte
* Niveau 3 : 14 cartes Contrainte
* Niveau 4 : 18 cartes Contrainte

Mélangez les cartes Contrainte puis placez-les en pile, face cachée. Faites la même chose avec les cartes Nombre.

**DEROULEMENT DU JEU :**

Le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte Nombre et une carte Contrainte. Il commence le premier tour en disant « 1 ». Puis son voisin de gauche dit « 2 » et ainsi de suite dans l’ordre des aiguilles d’une montre, tout en respectant la première contrainte.

Exemple : Si le joueur pioche la carte Nombre **« 4 »** et la Contrainte **« Dire « Jaune »,** le joueur qui tombera sur le nombre 4 pendant le premier tour devra dire « Jaune » au lieu de « 4 ».

Cela fera : « 1 » , « 2 », « 3 », « jaune », « 5 », « 6 », etc.

Il y a erreur si le joueur se trompe de nombre, de contrainte ou oublie la contrainte.

**FIN DU TOUR :**

Le tour se termine si :

* Les joueurs ont atteint « 20 », sans erreur. Le joueur ayant terminé le tour précédent en disant « vingt » (ou en exécutant la contrainte associée au nombre 20) débute le nouveau tour de comptage. Il pioche une nouvelle carte Nombre et une nouvelle carte Contrainte, qui s’ajoutera au tour précédent.
* Une erreur est commise. Le tour s’achève et un anneau est enlevé de la tige de bois. Le joueur ayant commis l’erreur débute un nouveau tour de comptage en repartant de « 1 ».

**Attention** : après une erreur, les joueurs n’introduisent pas de nouvelle contrainte. Il faut arriver à faire le tour sans erreur avant d’introduire une nouvelle contrainte.

**FIN DU JEU :**

* Toutes les cartes Contrainte sont retournées et il reste au moins 1 anneau sur la tige. Les joueurs ont remporté la partie, bravo !
* Vous enlevez le dernier anneau de la tige. Le tour s’arrête. La partie est perdue !



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.