



Gaspard, Melchior et... P

Au clair de la... P

Le train sifflera... P

Vous l'aurez compris, dans Konito, vous devez compléter un maximum de phrases de tous les thèmes dans un temps imparti !

MATÉRIEL

202

cartes Début

18

cartes Défi

15

tuiles Plateau

3

pions Équipe

1

sablier

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans Konito, deux ou trois équipes font la course pour atteindre la dernière case du plateau. À son tour, un joueur doit faire deviner au reste de son équipe un maximum de fins d'expressions en ne lisant que le début. Il peut faire deviner ces fins par tous les moyens possibles. Pour chaque face de carte complétée, progressez d'une case sur le plateau.

Faites attention à la case sur laquelle vous finissez votre tour : la couleur de la case définit la difficulté de votre prochain tour, et des cases Défi viendront chambouler les règles !

La première équipe atteignant la fin du plateau remporte la partie !



Cartes Début

Les cartes Début sont recto verso, et se déclinent en 3 couleurs différentes. Les cartes vertes comportent 3 expressions sur chaque face, les cartes orange en comportent 4, et les cartes rouges en comportent 5.



Cartes Défi

Les cartes Défi sont des cartes présentant 3 nouvelles règles éphémères, dont l'une perturbe le tour en cours. Elles chamboulent le déroulement normal du jeu et apportent de la variété.



Sablier


Le sablier s'écoule en 60 secondes, durée d'une manche de Konito.



Tuiles Plateau

Le plateau de jeu est assemblé en début de partie à la façon d'un puzzle pour que chaque partie soit différente. On y retrouve des cases de différentes couleurs, les mêmes que celles des cartes Début : vert, jaune et rouge. Une case de départ verte comportant une flèche ainsi qu'une case d'arrivée de couleur blanche sont aussi visibles.



Au recto de chaque tuile se trouve une case Défi .

Pions Équipe

Chaque équipe possède un pion Équipe qui se déplace sur le plateau, permettant d'indiquer leur avancée.



MISE EN PLACE

1. Assemblez le plateau selon votre envie afin de créer un circuit. Placez la tuile avec la case de départ à une extrémité, et la tuile avec la case d'arrivée à l'autre. Choisissez le côté de votre choix pour chaque tuile (case Défi visible ou non). Plus vous utilisez de tuiles Plateau, plus la partie sera longue. Modulez cette longueur selon votre envie !

2 Séparez les cartes Début selon leur couleur, et mélangez-les séparément. Placez-les à côté du plateau pour former une pioche de chaque couleur (vert, jaune, rouge).

Note : Lorsque vous les mélangez, n'hésitez pas à retourner la moitié du paquet de temps en temps pour que les différentes faces des cartes ne soient pas toujours du même côté.

3. Mélangez les cartes Défi et formez une pioche face cachée à côté du plateau.

4. Séparez les joueurs en 2 ou 3 équipes le plus équitablement possible.

5. Chaque équipe prend le pion de son choix, et le place sur la case de départ.

6. Désignez au hasard un premier joueur, qui devient le premier Lecteur de la partie.



1.



5.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Konito se déroule en un nombre indéfini de tours, jusqu'à ce qu'une équipe atteigne la case d'arrivée.

> Déroulement d'un tour

Chaque joueur joue à tour de rôle, en alternant les équipes. À son tour, un joueur prend le rôle de Lecteur, et doit faire deviner un maximum de cartes Début au reste de son équipe.

En tant que Lecteur, prenez en face de vous le paquet de cartes Début de la même couleur que la case sur laquelle se trouve votre pion Équipe.

Prêt ? Partez !

Retournez le sablier ! Vous disposez de 60 secondes pour faire deviner un maximum de faces complètes. Piochez alors la première carte du paquet, et tenez-la face à vous tout en cachant l'autre face avec vos doigts. Vos coéquipiers ne doivent pas lire ce qui se trouve sur cette carte.



FAIRE DEVINER UNE EXPRESSION

Pour faire deviner la fin d'une Expression, c'est-à-dire la partie droite sur la carte, au reste de son équipe, le Lecteur a le droit de lire à voix haute le début de l'Expression, et son thème (la partie gauche sur la carte). Il peut aussi décrire, chanter, mimer, bruer. Il peut donc à peu près tout faire, sauf traduire en une autre langue ou utiliser des mots de la même famille que ceux de la fin de l'Expression.

Vos coéquipiers peuvent donner toutes les réponses qu'ils souhaitent. Dès que toutes les Expressions d'une face sont devinées, retournez la carte pour faire deviner l'autre face.

Si vous ne parvenez pas à faire deviner à votre équipe la fin d'une Expression, **vous pouvez passer cette face**. Retournez la carte ou piochez alors la carte suivante de la pioche de même couleur pour continuer à faire deviner.



Fin du sablier

Dès que le sablier est entièrement écoulé, le tour prend fin. Avancez votre pion d'autant de cases que de faces de carte entièrement complétées.

C'est alors au tour d'un joueur de l'équipe adverse de devenir Lecteur pour son équipe. Lorsque tous les joueurs ont été Lecteurs une fois, le premier Lecteur redevient Lecteur.

Exemple : Vous avez fait deviner les 4 Expressions des 2 faces d'une carte jaune à votre équipe, et vous n'avez pas eu le temps de faire deviner l'intégralité de la 1^{re} face de la 2^{de} carte.


Vous avancez donc votre pion Équipe de 2 cases.



+2



CARTES DÉFI

Sur certaines cases du plateau est visible un symbole Défi. Si votre pion est situé sur l'une de ces cases lorsque vous démarrez votre tour en tant que Lecteur, avant de retourner le sablier, demandez au joueur à votre gauche de choisir un chiffre entre 1, 2 et 3. Piochez la première carte de la pioche de cartes Défi , et lisez à voix haute le 1^{er}, 2^e ou 3^e Défi selon le chiffre donné par votre voisin. Vous devez jouer ce tour (et ce tour uniquement) en suivant la contrainte imposée par la carte Défi.

Attention ! Lorsque vous reposez les cartes sur la table après avoir fait deviner ou passé leurs deux faces, faites un tas avec les cartes entièrement devinées, un tas avec les cartes dont une seule face a été devinée, et un tas avec les cartes où les deux faces ont été passées. Cela vous aidera à savoir de combien de cases avance votre pion Équipe.

FIN DE LA PARTIE

Dès que votre pion atteint ou dépasse la case d'arrivée, votre équipe remporte la partie !

PARTIES COMPÉTITIVES

À 3 JOUEURS

Si vous n'êtes pas suffisamment nombreux pour jouer en équipe, voici une variante individuelle. Suivez la mise en place en p. 4 et 5 en ignorant l'étape 4.

Lorsque vous êtes Lecteur, avant de commencer votre tour, choisissez un équipier qui vous aidera lors de ce tour. Vous pouvez changer d'équipier à chaque tour si vous le voulez.

Faites deviner les Expressions à votre équipier. À la fin du sablier, votre pion tout comme le sien avancent d'autant de cases que de faces de carte entièrement complétées. C'est alors au joueur à votre gauche de devenir Lecteur.

Dès qu'un pion atteint ou dépasse la case d'arrivée, ce joueur remporte la partie ! Si plusieurs pions atteignent ou dépassent la case d'arrivée lors du même tour, les joueurs concernés se partagent la victoire.

CRÉDITS

Auteur : Richard Champion
Illustrations : Igor Polouchine
Rédaction des règles : Xavier Taverne
Graphisme : Allison Machepey

PARTIES COOPÉRATIVES

À 2 OU 3 JOUEURS

Si vous n'êtes pas suffisamment nombreux pour jouer en équipe, voici une variante coopérative : tous les joueurs sont dans la même équipe. Suivez la mise en place en p. 4 et 5 en prenant garde à former un plateau composé de 12 cases, c'est-à-dire 4 tuiles uniquement. Ignorez l'étape 4.

En tant que Lecteur, faites deviner les Expressions aux autres joueurs. À la fin du sablier, déplacez normalement votre pion. C'est alors au joueur à votre gauche de devenir Lecteur.

Vous disposez de 6 tours maximum pour atteindre la case d'arrivée. Si vous y parvenez, vous remportez la victoire. Sinon, vous devez relancer immédiatement une partie.

Attention ! Certains Défis ne sont pas réalisables avec ces variantes. Piochez alors la carte Défi  suivante jusqu'à ce que vous piochiez un Défi réalisable.