

KEZAKO

Le jeu qui donne forme aux mots !

Un jeu de Claude Weber illustré par Arnaud Queré
De 4 à 8 joueurs - A partir de 10 ans

Matériel :

- 56 cartes "KEZAKO" avec sur chacune d'entre elles 6 mots numérotés de 1 à 6
- 8 cartes numérotées de 1 à 8
- 5 cartes "Tableau des équipes"
- 10 grandes baguettes
- 6 petites baguettes
- 2 grosses perles bleues
- 2 petites perles rouges
- 1 sablier
- 90 jetons



But du jeu :

Avoir le maximum de jetons à la fin de la partie.

Les jetons se gagnent :

- Soit lorsque l'on arrive, avec son coéquipier, à faire deviner un mot aux autres participants, en le dessinant à l'aide du matériel fourni mais sans parler ni communiquer.
- Soit lorsque l'on trouve en premier, le mot qui a été représenté par une équipe.

Préparation :

Mélangez les cartes "KEZAKO", puis placez-les en une pile, faces cachées, au bord de la table. Placez le sablier et le matériel (jetons, baguettes, perles) à proximité des cartes "KEZAKO". Prenez dans un ordre croissant (de 1 à 8) autant de cartes numérotées qu'il y a de joueurs, et donnez-en une à chacun des

1

joueurs. Cette carte reste face visible devant le joueur et sert à l'identifier. Les cartes non utilisées sont écartées du jeu.

Le jeu :

Consultez le tableau des équipes (page 4 de cette règle ou sur les cartes correspondantes) qui va déterminer l'ordre de passage des différentes équipes.

Les 2 joueurs correspondant à la première ligne du tableau constitueront la première équipe. Ceux-ci prennent chacun 5 grandes baguettes, 3 petites baguettes, 1 grosse perle bleue, 1 petite perle rouge, qu'ils placent devant eux.

Pendant ce temps, l'un des autres joueurs annonce à haute voix un chiffre compris entre 1 et 6 pour déterminer le mot qui devra être représenté par cette équipe.



Ensuite, l'un des 2 joueurs de l'équipe :

- tire la première carte du paquet "KEZAKO" (sans la montrer aux autres joueurs) ;
- prend connaissance du mot correspondant au chiffre cité précédemment ;
- la passe à son partenaire qui fait de même.

La carte en question est placée face cachée à côté de la pile de cartes "KEZAKO".

Les 2 joueurs indiquent ensuite aux autres le sens de lecture du dessin (haut et bas) qu'ils vont représenter.

À partir du moment où elle a pris connaissance du mot à dessiner, l'équipe n'a plus le droit de communiquer, et quelques secondes de réflexion sont accordées aux deux joueurs concernés par le défi.

Le dessin

Un des deux équipiers retourne le sablier, puis commence à dessiner en posant au centre de la table, une pièce de son choix (petite/grande baguette ou petite/grosse perle). C'est ensuite à son partenaire de poser une pièce de son choix, et vice et versa. Attention, une pièce posée ne peut être ni reprise ni déplacée, et le matériel de chaque joueur est personnel.

2

Lorsqu'un des 2 joueurs pense que le dessin est terminé, il peut dire "STOP". S'il le souhaite, son coéquipier peut encore poser une seule et dernière pièce.

Les propositions

Pendant toute la durée du sablier, les autres joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils veulent à voix haute à tout moment.

Si le mot est trouvé avant la fin du sablier, on pose immédiatement le sablier à l'horizontale pour arrêter le temps de jeu.

Les coéquipiers prennent alors une nouvelle carte "KEZAKO" (toujours sans la montrer aux autres joueurs) et prennent connaissance du mot correspondant au chiffre cité précédemment.

Un nouveau défi peut commencer dès que le sablier est remis à la verticale.

Pour chaque mot trouvé avant la fin du sablier, le découvreur et les coéquipiers reçoivent 1 jeton chacun.

Dans le cas où le mot n'aurait pas été découvert avant la fin du sablier, personne n'obtient de jetons.

Tour suivant

L'équipe suivante selon le tableau reçoit le kit complet de dessin puis

l'on procède comme indiqué précédemment.

Fin de partie :

Lorsque les défis de toutes les équipes ont été réalisés, chaque joueur compte son nombre de jetons. Celui qui en possède le plus gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus jeune gagne.

Variantes :

Variante Évolution :

3 fonds de couleurs différents déterminent le niveau de difficulté des cartes.

Jaune → Débutant
Orange → Intermédiaire
Rouge → Confirmé

Plutôt que de mélanger les cartes "Kezako" au départ, vous pouvez jouer crescendo en passant progressivement d'un niveau à un autre.

Variante Superbonus :

Les paquets de cartes à fonds jaunes et oranges sont mélangés ensemble. Chaque joueur à son tour prend ensuite 1 carte à fond rouge qu'il insère secrètement dans le premier paquet formé.

Pour chaque mot trouvé avant la fin du sablier sur une carte à fond rouge, le découvreur et les coéquipiers reçoivent 2 jetons chacun (au lieu d'un seul).

3

Tableau des équipes

Jeu à 4	Jeu à 6	Jeu à 7	Jeu à 8		
1+2	Tour 1	Tour 1	Tour 3	Tour 1	Tour 5
3+4	1+2	1+2	1+3	1+2	1+5
2+3	3+4	3+4	4+7	3+4	2+4
1+4	5+6	5+6	2+5	5+6	6+8
2+4	2+4	1+7	4+6	7+8	3+7
1+3	3+5	2+3	3+7		
	4+6	4+5	1+5	Tour 2	Tour 6
	1+5	6+7	2+6	2+3	2+8
Jeu à 5	2+6			4+5	5+7
1+2	1+3	Tour 2		6+7	4+6
3+4		1+4		1+8	1+3
1+5		3+6			
2+3	Tour 2	5+7		Tour 3	Tour 7
4+5	2+5	2+4		2+5	4+8
1+3	3+6	1+6		4+7	3+5
2+4	1+4	3+5		1+6	2+6
3+5	2+3	2+7		3+8	1+7
1+4	4+5				
2+5	1+6			Tour 4	
				1+4	
				3+6	
				5+8	
				2+7	

Vous avez aimé KEZAKO...

Nous vous recommandons dans notre gamme : Brouhaha, Contrario 1, Contrario 2, Illico Presto, Laoupala, Marabout, Sky my husband, Syllabus, Unanimo, Zygomar. **Plus d'infos sur www.cocktailgames.com**

Tous ces jeux sont présents à l'Interlude Café, un lieu unique, magique et féérique, où vous pourrez les découvrir autour d'un verre dans un cadre très convivial... **Plus d'infos sur www.interlude-cafe.com**

Un grand Merci à Philippe, patron de l'Ancora Café, et Monsieur Lapin, un de ses plus célèbres piliers, pour leur sympathie, accueil et aide sur le développement de ce jeu.



Interlude/ Cocktailgames

2, rue du Hazard 78000 VERSAILLES

Tél. : 01 30 83 21 21 / Fax 01 30 83 21 22

www.cocktailgames.com info@cocktailgames.com

4