

## F Règle du jeu

# Kiékoi

### Un jeu de parcours pour d'intrépides petits aventuriers.

Age : 4 - 8 ans  
Nombre de joueurs : 2 à 4  
Durée : de 10 à 20 minutes

#### Contenu du jeu :

1 plateau, 30 cartes animaux, 30 animaux figurines, 3 sacs, 4 pions personnages, 1 dé.

#### But du jeu :

Pour avancer, les aventuriers doivent retrouver dans le sac l'animal qui figure sur leur carte. Touche et devine ! Le premier à atteindre le diamant gagne.

#### Préparation du jeu :

Chaque enfant choisit un personnage et le place sur la boussole au début du parcours.



Les cartes sont triées par couleur (10 jaunes, 10 vertes et 10 bleues) et positionnées sur les cases correspondantes, faces cachées.

Les animaux sont cachés dans le sac qui correspond à leur couleur.



#### Le + de Kiékoi

Au début, on peut mettre seulement 5 animaux par sac pour rendre le jeu plus facile (et évidemment enlever les cartes correspondantes).

#### Dans le sac bleu :



## Règle du jeu F

#### Dans le sac jaune :



#### Dans le sac vert :



#### Déroulement de la partie :

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence par lancer le dé et retourne la carte correspondant à la couleur obtenue au dé. Il prend le sac de la même couleur.

Il plonge la main dans le sac et par le toucher doit retrouver l'animal dessiné sur la carte. Il n'a le droit de sortir qu'un animal du sac.

- Si l'animal qu'il sort du sac est le même que celui dessiné sur la carte : il positionne son pion sur la première case de cette couleur sur le parcours, remet l'animal dans le sac et la carte sous le tas. Puis c'est au tour du joueur suivant.

- Si l'animal qu'il sort du sac n'est pas le même que celui dessiné sur la carte, son pion ne bouge pas et c'est au tour du joueur suivant.

Et ainsi de suite.

Si la case est déjà occupée par un autre pion : ce n'est pas grave ! Plusieurs pions peuvent se poser sur la même case !

#### Qui gagne ?

A la fin du parcours, si un joueur lance le dé et tombe sur une couleur qui n'est plus sur le parcours, il va directement sur le diamant. Il doit alors retrouver l'animal de la couleur indiquée par le dé. S'il trouve l'animal dans le sac, il gagne la partie.

Par contre s'il ne le trouve pas, au tour suivant il ne lancera pas le dé mais choisira la couleur de carte de son choix.

