



la collection de françois haffner
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



Un jeu d'Alexis Gravy.

Kalifiko™

Les objets c'est rigolo !

Dans Kalifiko, on joue avec des objets au sens large du terme. On considère qu'un objet est une chose concrète, par opposition aux êtres animés.

Exemple : un livre, une voiture, un hamburger, un porte-avion, une peau de bête, une montagne, une pomme sont des objets.

MATÉRIEL

- 1 sonnette
- 110 cartes Qualificatif
- 1 sac
- 1 règle de jeu

MISE EN PLACE

Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

BUT

Le but du jeu est de trouver des qualificatifs qui correspondent à l'objet choisi par l'orateur.

Le premier joueur à qui il ne reste qu'**UNE SEULE** carte gagne la manche.

DÉROULEMENT

Un premier joueur tiré au hasard énonce un objet.

Tous les joueurs qui pensent avoir une carte qui correspond tapent le plus rapidement sur la sonnette.

Ensuite, le joueur le plus rapide propose son qualificatif.



Si ce qualificatif est accepté, le joueur défasse sa carte. Il devient le nouvel orateur et propose un nouvel objet.



Si un joueur conteste le qualificatif, un vote à main levée a lieu.



- S'il y a une majorité de votes « Contre », **le joueur qui a proposé le qualificatif** défasse sa carte et en pioche 2 nouvelles.
- S'il y a une majorité ou une égalité de votes « Pour », **le joueur qui a lancé le vote** prend 2 cartes de pénalité.

Ensuite, le joueur suivant qui tape sur la sonnette propose son qualificatif.



Si personne ne veut ou peut proposer de qualificatif, l'orateur se défasse d'une carte et propose un nouvel objet.

Précisions :

- *L'orateur ne peut pas jouer une de ses propres cartes !*
- *Les joueurs ont droit à une seule proposition de qualificatif par objet.*
- *Un orateur qui donne un objet qui a déjà été énoncé durant cette manche ou une précédente prend 2 cartes de pénalité.*
- *Au lieu de proposer un qualificatif, un joueur peut défasser une carte trop difficile pour lui, pour en prendre 2 en remplacement.*
- *Si un orateur ne trouve pas d'objet à proposer, il peut regarder le côté de la boîte.*

MANCHES SUIVANTES ET FIN DE PARTIE

Une partie de Kalifiko se joue en 3 manches. Le joueur qui a remporté la manche (une seule carte en main) choisit la variante de la manche suivante.

Le joueur qui gagne le plus de manches remporte le jeu. En cas d'égalité, le vainqueur de la dernière manche remporte la partie.

Précisions :

- À l'issue d'une manche, les joueurs sont libres de garder tout ou une partie de leur main.
- Puis, ils piochent des cartes pour en avoir 5.

VARIANTES

KALIFIKO PLUS

Les règles sont identiques, mais l'objet proposé par l'orateur doit toujours correspondre au qualificatif gagnant précédent.

Pour le premier tour, prenez une carte de la pioche au hasard.

Par exemple, le qualificatif précédent était « Vole », le joueur doit donc proposer un objet qui vole comme nouvel objet : un avion, une montgolfière, etc.

KALIFIKO MOINS

Les règles sont identiques, mais l'objet proposé par l'orateur **ne peut en aucun cas** correspondre au qualificatif gagnant précédent.

Pour le premier tour, prenez une carte de la pioche au hasard.

Par exemple, le qualificatif précédent était « Coûte plus de 10.000 € », le joueur doit donc proposer un objet qui ne coûte pas plus de 10.000 € : un fer à repasser, un jeu de société, etc.

OBJECTO

Dans cette variante, les joueurs ne doivent plus trouver des qualificatifs, mais bien des objets ! On commence la manche sans carte.

Le but est de remporter 4 cartes.

L'orateur pioche deux cartes Qualificatif et les lit. Le premier joueur qui tape sur la sonnette et donne un objet qui correspond aux 2 qualificatifs, gagne 1 des 2 cartes et devient le nouvel orateur.

Par exemple, les qualificatifs sont « En métal » et « S'utilise tous les jours » ; on pourrait par exemple proposer une voiture, un couteau...

Précisions :

- les joueurs n'ont droit qu'à une seule proposition.
- L'orateur ne peut pas proposer d'objet !
- Un joueur qui donne un objet qui a déjà été énoncé perd 2 cartes de sa main.

OBJECTO PLUS ET MOINS

La règle est identique à la variante Objecto sauf que le premier qualificatif est inversé. Le premier joueur qui tape sur la sonnette et donne un objet qui ne correspond pas au premier qualificatif, mais bien au deuxième, gagne 1 des 2 cartes et devient le nouvel orateur. Par exemple, les qualificatifs sont « Contient du tissu » et « Bruyant ». L'objet ne doit donc pas contenir du tissu, mais faire du bruit. Une trompette, une batterie, un klaxon sont corrects.

OBJECTO POUR LES JEUNES ENFANTS

L'orateur pioche et lit une seule carte Qualificatif. Le premier joueur qui tape sur la sonnette et donne un objet qui correspond à la carte la gagne et devient le nouvel orateur. Par exemple, si le qualificatif est « Rechargeable », les réponses un GSM, un ordinateur portable sont justes.

SYSTÈME DE POINTS POUR TOURNOI

À l'issue de chaque manche, chaque joueur marque un point par carte restante.

Attention : pour les variantes Objecto, on retire un point par carte gagnée.

Le joueur avec le moins de points à la fin de la partie gagne le jeu.

CRÉDITS

Auteur : *Alexis Gravy* • Développement : « Les Belges à Sombros » aka *Cédric Caumont & Thomas Provoost*

• PAO : *Alexis Vanmeerbeeck*

• Relecture des règles : *Stéphane - Corrector l'invincible - Fantini.*

Remerciements : Stéphane Michotte, Ludovic Maublanc, Géraldine Volders, Thomas -le Comptable-, Jay & Caro.

KALIFIKO est un jeu REPOS PRODUCTION sous licence NACHOS PRODUCTIONS. • Tél. +32 (0) 477 254 518

Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2011. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

Regardez les règles en vidéo
sur www.rprod.com/kalifiko



KALIFIKO – Variantes

Très largement inspirées des règles de Ein solches Ding/Such a Thing?

La Chaîne I (2 à 6 joueurs)

Distribuez 9 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Retournez la première carte de la pioche : cela constitue la carte de départ. Le premier joueur est le dernier à avoir acheté un objet neuf.

Tour de jeu

Le joueur actif doit faire a le choix entre deux actions :

1. Ajouter une carte, ou
2. Défier le dernier joueur

1. Ajouter une carte

Il ajoute une carte à celles déjà posées. L'idéal serait de connaître un objet qui répond à tous les critères, dont le dernier posé. Mais on peut bluffer !

2. Défier le dernier joueur

Il met au défi le dernier joueur qui a posé une carte de nommer un objet qui répond aux critères. S'il ne peut pas en nommer, il doit piocher trois cartes. S'il nomme un objet convenable, c'est celui qui l'a défié qui pioche trois cartes.

Dans les deux cas, la manche est terminée. On défausse toutes les cartes jouées. Une nouvelle manche commence : on retourne une carte et le premier joueur est celui placé à la suite de celui qui a reçu la pénalité.

Fin de la partie

Quand un joueur pose sa dernière carte, le joueur suivant doit le défier. S'il donne une réponse valable, la partie est terminée et ce joueur est déclaré vainqueur. Sinon, on lui donne sa pénalité et on commence une nouvelle manche.

La Chaîne II (3 à 6 joueurs)

Distribuez 6 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Retournez la première carte de la pioche : cela constitue la carte de départ. Le premier joueur est celui qui a la plus vieille voiture.

Tour de jeu

Le joueur actif doit faire a le choix entre deux actions :

1. Ajouter une carte puis en piocher une, ou
2. Défier le dernier joueur

1. Ajouter une carte

Il ajoute une carte à celles déjà posées. L'idéal serait de connaître un objet qui répond à tous les critères, dont le dernier posé. Mais on peut bluffer !

2. Défier le dernier joueur

Il met au défi le dernier joueur qui a posé une carte de nommer un objet qui répond aux critères. S'il ne peut pas en nommer, il prend toutes les cartes qui ont été posées et les place en paquet devant lui. S'il nomme un objet convenable, c'est celui qui l'a défié qui prend toutes les cartes.

Dans les deux cas, la manche est terminée. Une nouvelle manche commence : on retourne une carte et le premier joueur est celui placé à la suite de celui qui a reçu la pénalité.

Fin de la partie

Quand la dernière carte a été piochée, on termine la manche en cours. Puis chacun compte ses cartes. Celui qui en possède le moins est déclaré vainqueur.

Vitesse I (2 à 6 joueurs)

On bat les cartes et on constitue une pioche. Tout le monde joue en même temps.

Tour de jeu

Un joueur pioche trois cartes et les retourne toutes en même temps pour que tous les voient. Chacun essaye alors de trouver un objet qui répond aux trois critères.

Dès qu'un objet a été annoncé, les autres joueurs décident de la validité de la proposition. Si la proposition est acceptée, le joueur qui a annoncé prend une des cartes et la pose face cachée devant lui. Cette carte sera un point positif. Sinon, il prend une carte et la pose face visible, ce qui signifie un point négatif. On défausse les deux cartes restantes et on attaque un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a 5 points, il a gagné. Si le paquet se termine avant qu'un joueur n'ait 5 points, c'est celui qui en a le plus qui gagne.

Vitesse II (2 à 6 joueurs)

On bat les cartes et on distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste forme une pioche. Tout le monde joue en même temps.

Tour de jeu

Un joueur pioche deux cartes et les retourne en même temps pour que tous les voient. Chacun essaye alors de trouver un objet qui répond aux deux critères plus un troisième choisi librement dans sa propre main.

Dès qu'un objet a été annoncé, les autres joueurs décident de la validité de la proposition. Si la proposition est acceptée, le joueur qui a annoncé prend une des cartes et la pose face cachée devant lui. Cette carte sera un point positif. Sinon, il prend une carte et la pose face visible, ce qui signifie un point négatif. On défausse les deux cartes restantes, le joueur, qui a posé sa carte, pioche pour avoir à nouveau cinq cartes et on attaque un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a 5 points, il a gagné. Si le paquet se termine avant qu'un joueur n'ait 5 points, c'est celui qui en a le plus qui gagne.

Bagarre (3 à 5 joueurs)

On bat les cartes et on constitue une pioche. Il n'y a pas de premier joueur : tout le monde joue en même temps.

Tour de jeu

Un joueur pioche treize cartes et les retourne toutes. Les joueurs disposent alors de quelques minutes pour prendre connaissance des cartes.

Puis, on donne le signal de départ. Tous les joueurs vont alors prendre toutes les cartes qu'ils veulent, une à une, et les poser devant eux. Quand plus personne ne veut ou ne peut prendre de cartes, le tour est terminé.

Chacun annonce alors à tour de rôle l'objet auquel il pense. Celui-ci est validé ou refusé par l'assemblée. Le joueur marque le nombre de carte de son lot, en positif ou en négatif selon que l'objet est valable ou non.

Toutes les cartes sont ensuite défaussées et on on attaque un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a 20 points, il a gagné. Si le paquet se termine avant qu'un joueur n'ait 20 points, c'est celui qui en a le plus qui gagne.