

kiékoï

Un jeu de parcours tactile pour d'intrépides aventuriers.

Nos 4 aventuriers traversent les mers, les déserts et les savanes à la poursuite du diamant.

Age : à partir de 4 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 sablier, 1 dé.

But du jeu :

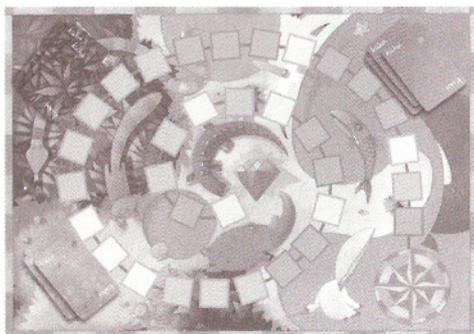
Pour avancer, les aventuriers doivent retrouver dans le sac l'animal qui figure sur leur carte. Touche et devine ! le premier à atteindre le diamant gagne.

Préparation du jeu :

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

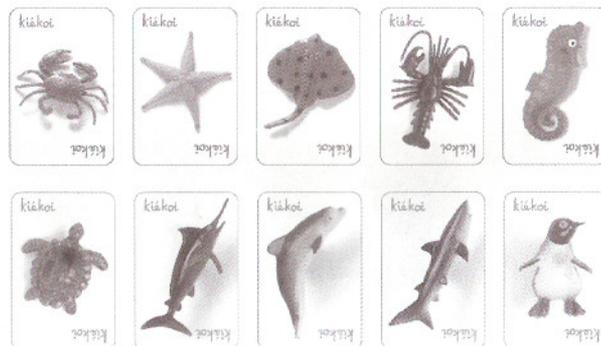


Les cartes sont triées par couleur (10 jaunes, 10 vertes et 10 bleues) et positionnées sur les cases correspondantes, faces cachées.

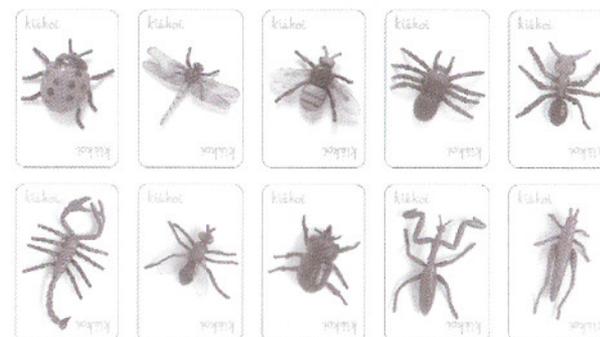


Les animaux correspondants à ces cartes, sont cachés dans le sac de leur couleur.

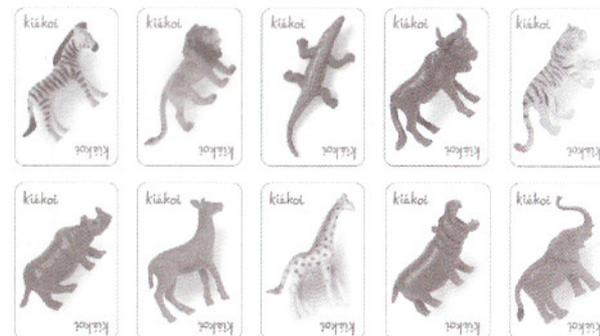
Dans le sac bleu :



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 lance le dé et retourne la carte correspondant à la couleur tirée. Il prépare le sac de la même couleur.

On retourne le sablier : le joueur a un temps limité pour reconnaître dans le sac, en le touchant, l'animal figurant sur sa carte.

S'il trouve l'animal dans le temps imparti, il positionne son pion sur la première case de la couleur du parcours, remet l'animal dans le sac, la carte sous le tas et rejoue de la même façon.

S'il ne retrouve pas l'animal dans le sac, son pion ne bouge pas et c'est au tour du joueur suivant. Et ainsi de suite.

Si, lorsqu'il déplace son pion, un autre joueur occupe déjà la case de couleur, le joueur ira directement à la case de même couleur suivante.

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 reconnaître l'animal de la couleur tirée. S'il trouve l'animal, il gagne la partie. S'il ne le trouve pas, au tour suivant, il ne lancera pas le dé mais choisira la couleur de son choix.

Le + de Kiékoï

Au début, on peut mettre seulement 5 animaux par sac pour rendre le jeu plus facile.

