

## Les cartes défis

Les défis modifient souvent le jeu et prévalent toujours sur les règles de base en cas de contestation. Les défis peuvent concerner ceux qui répondent aux questions ou celui qui les pose... Les cases défis ont une couleur qui indique le type de cartes chansons à utiliser. Mais certains défis peuvent aussi modifier la difficulté des cartes...

Ces défis, qui rendent le tour plus difficile, permettent souvent de gagner aussi un avantage dans le jeu, en faisant par exemple reculer vos adversaires ou avancer votre pion plus rapidement.

N'hésitez pas à les rechercher pour changer le cours de la partie...

## Fin de Partie

La première équipe qui arrive sur la case finale gagne la partie. Bonne chance à tous !  
Et que le meilleur... ?

## Jouez à 2 ou 3 joueurs

Si vous n'êtes pas assez pour jouer en équipe ou que vous préférez gagner seul, vous pouvez jouer également en individuel. Lorsque c'est à vous de jouer, choisissez le joueur qui va lire les chansons pour vous. Il ne peut pas faire



d'anti-jeu, mais peut vous aider en chantant, mimant, etc. Le joueur qui vous lit les cartes avancera du même nombre de cases que vous. Alors choisissez bien votre lecteur !

**Conseil :** vous pouvez choisir un joueur en moins bonne position que vous ou un joueur qui se trouve sur une case verte (facile) pour le déplacer sur une plus difficile ou sur une case défi. N'hésitez pas à profiter de la situation pour la retourner à votre avantage.

## Crédits

- Auteur : Richard Champion  
Mail : coquelinoufrance@yahoo.fr
- Chef de projet : Gabriel Durmerin
- Illustrations : Igor Polouchine
- Développement, Design & Packaging : Origames
- Merci à Nadia, Ludo et Thibaud



IELLO - 309 BD DES TECHNOLOGIES • 54710 LUDRES • France

[www.iello.info](http://www.iello.info)

© 2014 IELLO. Konito, IELLO et leur logos sont des marques déposées de IELLO USA LLC aux U.S.A. et de IELLO dans les autres pays. Tous droits réservés.

2-15

8+

30mn

# Konito?

## MUSIK

### Règles du jeu

#### Contenu

- 18 cartes défis
- 202 cartes questions (R°-V°)
- 5 pions
- 1 sablier
- 1 plateau de jeu modulable
- 1 sac de transport
- 1 livret de règles



Un jeu de Richard champion

# Introduction

Quand la musique est...?  
Je rêvais d'un autre...?  
I believe I can...?

Si vous avez répondu « bonne », « monde » et « fly », bravo, vous venez de réussir une carte de niveau facile ! Votre pion progresse d'une case vers la victoire. Plus vous complétez des extraits de chansons cultes et pour tous les goûts, plus vous avancez sur le plateau. Facile, non ? Ajoutez à cela des cartes défis pour pimenter la partie, trois niveaux de difficulté et une ambiance d'équipe délectante, pour obtenir un jeu convivial et riche en surprises qui mettra une folle ambiance dans vos soirées entre amis. Attention, les réponses doivent être données avant la fin du sablier. Et c'est le temps qui... ?

## But du jeu

Faire deviner la fin de chansons connues à son équipe pour avancer son pion, et finir en premier le parcours entier.

## Comment jouer?

Le plateau possède deux faces :

- une qui contient des cases vertes foncées, violettes et bleues qui est exclusive à Konito Musik ;



- l'autre qui intègre également des cases vertes claires, oranges et rouges qui permet de jouer en mélangeant Konito Musik avec votre jeu de base de Konito.



- Montez le plateau de jeu selon votre inspiration ou selon le modèle présenté au dos de la boîte : plus le plateau sera étendu, plus la partie sera longue. Comptez de 20 mn à 1h30 par partie selon le nombre de cases.
- Séparez les cartes défis des cartes chansons, mélangez-les et formez une pioche.
- Puis, regroupez les cartes chansons par couleur, mélangez-les, formez trois pioches (une par couleur) et placez-les à côté du plateau.
- Constituez 2 à 5 équipes selon votre convenance, l'idéal étant souvent 2 équipes si vous êtes au moins 4 joueurs.
- Chaque équipe choisit un pion de couleur et le place sur la case départ (une case verte).
- Le premier joueur est le joueur qui est habillé dans les couleurs les plus claires.
- Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur de la première équipe prend des cartes de la couleur de la case où se trouve son pion, retourne le sablier et lit les chansons (qui étaient face

cachée) à son équipe. Son équipe va alors essayer de trouver la fin des chansons lues avec les indications du lecteur.

**Précisions :** pour faire deviner, le lecteur a le droit de tout faire. Lire la chanson bien sûr, mais aussi parler, brüiter, chanter, mimer, tout ! Sauf évidemment traduire les mots recherchés ou donner un mot de même famille.

Le lecteur peut aussi passer si son équipe « bloque » mais il est obligé de prendre une nouvelle face de carte.

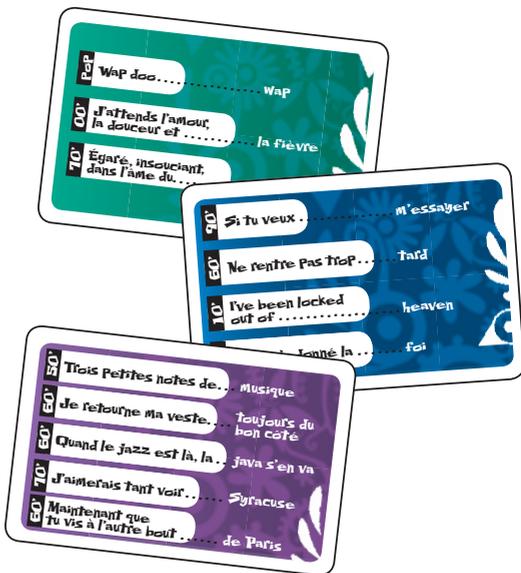
## Cartes chansons

- Les cartes faciles à fond vert comportent 3 chansons.
- Les cartes moyennes à fond bleu comportent 4 chansons.
- Les cartes difficiles à fond violet comportent 5 chansons.

Dès qu'une équipe complète toutes les chansons d'une première face, le joueur passe à la seconde face ou à une autre carte de la même couleur et ainsi de suite jusqu'à ce que le sablier soit écoulé.

La face d'une carte ne peut être passée d'office, il faut au moins lire la première chanson à compléter.

**Attention :** seules les faces entièrement complétées sont comptabilisées.



À la fin du sablier, l'équipe déplace son pion du nombre de cases équivalent au nombre de faces complétées. C'est ensuite à l'équipe suivante de jouer.

## Les défis

Lorsqu'une équipe commence son tour de jeu sur une case défi, elle choisit une couleur et le joueur qui lit les cartes pioche une carte défi et lit le défi de cette couleur avant de retourner le sablier.

