

Richard
Champion

Konito 2™

Règles

du jeu

Ils se marièrent et eurent... ?

Jeux de mains, jeux de... ?

Touché... ?

Si vous avez répondu « beaucoup d'enfants », « vilain » et « coulé », vous venez de compléter une carte Facile, et votre pion peut avancer d'une case pour se rapprocher de la victoire !

Intégrez à vos parties de Konito cette extension comportant de nouvelles expressions à faire deviner pour plus de variété !

Peut-être voulez-vous jouer uniquement avec des cartes et un sablier ? Cette extension vous le permet aussi en incluant une nouvelle règle spéciale !

Matériel

- ♦ 100 cartes Expressions
 - 50 Facile *vertes*
 - 30 Moyenne *orange*
 - 20 Difficile *rouges*
- ♦ 12 cartes Défis
- ♦ 1 sablier

Aperçu et but du jeu

Dans cette extension de Konito (qui peut se jouer sans le jeu de base), vous et vos coéquipiers cherchez à compléter le plus grand nombre d'expressions cultes. Faites en sorte de compléter un maximum de cartes pour être les premiers à atteindre la victoire !

Éléments de jeu

Cartes Expressions

Ces cartes sont de trois couleurs différentes, les mêmes couleurs que dans le jeu de base Konito. Les 50 cartes Facile présentent 3 expressions au recto comme au verso, les 30 cartes Moyenne en comportent 4, et les 20 cartes Difficile en ont 5.



Cartes Défis

Ces cartes viennent chambouler le déroulement normal de la partie. Les défis inscrits sur ces cartes modifient les règles pour le tour en cours.

Sablier

Le sablier dure 1 minute. C'est le temps dont votre équipe dispose à chaque tour pour deviner un maximum d'expressions.



- Cette boîte de jeu permet deux modes de jeu :
1. Partie avec les tuiles Plateau du jeu de base
 2. Partie sans les tuiles Plateau du jeu de base

Partie avec

tuiles Plateau

Mise en place

La mise en place du jeu se fait de la même manière qu'avec le jeu de base. Suivez simplement ces quelques étapes supplémentaires :

- ➊ Mélangez les nouvelles cartes Expressions avec celles du jeu de base, ou jouez uniquement avec les nouvelles cartes.
- ➋ Mélangez les nouvelles cartes Défis avec celles du jeu de base pour créer la pioche des cartes Défis, ou jouez uniquement avec les nouvelles cartes.

Déroulement et fin de la partie

La partie se déroule de la même manière qu'une partie avec le jeu de base uniquement. Il en va de même pour la fin de la partie.

Ne tenez pas compte du symbole  en bas à droite des nouvelles cartes. Ce symbole n'est utile que si vous jouez avec la variante sans plateau.

Partie sans

tuiles Plateau

Mise en Place

- 1 Formez deux équipes le plus équilibrées possible en nombre de joueurs.
- 2 Mélangez les cartes pour former 4 pioches : une pioche de cartes Facile, une pioche de cartes Moyenne, une pioche de cartes Difficile et une pioche de cartes Défis.
- 3 Placez le sablier au milieu des joueurs.
- 4 Le dernier joueur à avoir mal employé une expression devient le premier lecteur.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en une succession de tours jusqu'à ce qu'elle prenne fin. L'équipe ayant complété le plus de cartes Expressions à la fin de la partie l'emporte.

Déroulement d'un tour

Durant le tour de son équipe, le lecteur doit faire compléter par les autres joueurs toutes les expressions inscrites sur les faces d'un maximum de cartes. Chaque face ainsi complétée permet de gagner un point.

À vos marques...

Le lecteur prend le paquet de cartes Expressions demandé pour ce tour (voir encadré page suivante). Seul le lecteur peut lire ce qui est indiqué sur les cartes Expressions.

La couleur des cartes Expressions avec lesquelles vous devez jouer à ce tour est indiquée par la couleur du pion en bas à droite de la dernière carte remportée par votre équipe lors du dernier tour. Vous jouez avec cette couleur de cartes Expressions durant tout le tour.

Lors du premier tour de chaque équipe, jouez avec le paquet de cartes Expressions Facile.

Si le symbole  est présent sur ce pion, vous devez définir le défi à réaliser durant ce tour (voir « Défi ! »). Si le dernier tour de votre équipe a été réalisé avec un défi, considérez que le pion de la dernière carte remportée est vert, qu'importe sa couleur.

Prêt...

Retournez alors le sablier ! Le lecteur dispose maintenant d'une minute pour faire compléter un maximum de faces de cartes au complet à ses coéquipiers.

Partez !

En tant que lecteur, vous devez d'abord lire le début de la première expression écrite sur la première carte du paquet. Si vos coéquipiers ne trouvent pas immédiatement la suite de l'expression, vous pouvez la leur faire deviner comme vous le souhaitez (voir les contraintes ci-dessous).

Pour faire deviner, vous pouvez expliquer, décrire, brouter, chanter, mimer... Vous pouvez presque tout faire.

Il est cependant interdit de traduire les mots à faire deviner, d'épeler, ou d'utiliser des mots ayant la même racine, comme « arbre » et « arbuste », par exemple.

Si vous lisez la partie droite de l'expression, volontairement ou par mégarde, vous devez passer cette carte. Elle ne rapporte pas de point.

Il est nécessaire de compléter l'intégralité des expressions présentes sur l'une des faces de votre carte pour marquer un point. Si vous passez une carte ou que vous n'avez pas eu le temps de faire deviner toutes les expressions de cette face, cette carte ne vous rapporte aucun point. Dès qu'une face complète a été trouvée, posez cette carte devant vous, et passez à la carte suivante. Ne retournez jamais les cartes pour faire deviner l'autre face durant la partie.

Si vous ou vos coéquipiers bloquez sur une expression, vous pouvez passer cette carte et la remettre dans la boîte. Elle ne fait gagner aucun point. Vous ne pouvez pas passer une carte tant que vous n'avez pas essayé de faire deviner la première expression.

Les jeux sont faits !

À la fin du sablier, votre tour prend fin. C'est maintenant au tour de l'équipe adverse.

Défi !

Les cartes Défis viennent chambouler le déroulement de la partie.

Lorsque le symbole  est présent sur le pion en bas à droite de la dernière carte Expressions remportée par votre équipe le tour précédent, vous devez piocher une carte Défis. Ne la révéléz pas tout de suite. L'équipe adverse annonce un chiffre parmi 1, 2 et 3. Lisez ensuite à voix haute le défi correspondant à ce chiffre. Vous devez suivre cette nouvelle règle durant tout ce tour. Défaussez cette carte à la fin du tour.



Certaines cartes Défis vous demandent d'avancer d'un certain nombre de cases. Au lieu de cela, si vous jouez sans le plateau, piochez un nombre de cartes Facile égal au nombre de cases que vous devriez parcourir. Ajoutez ces cartes à vos cartes complétées.

Si une carte Défis vous demande de reculer, remettez dans la boîte autant de cartes complétées qu'il y a de cases à parcourir.

Fin de la partie

À votre convenance, la partie prend fin lorsque :

♦ Une équipe atteint 20 points de victoire au total. C'est-à-dire qu'elle a complété 20 faces. Cette équipe remporte la partie.

OU

♦ Une équipe a complété 6 faces rouges. L'équipe ayant alors complété le plus de faces remporte la partie.

Pour 2 ou 3 joueurs

Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs seulement, le jeu se déroule de la même manière qu'expliqué plus haut, à ceci près que vous jouez tous dans la même équipe de manière coopérative. Pour cela, ajoutez ces quelques points de règles :

Laissez les cartes Défis dans la boîte, ignorez les symboles  sur les cartes Expressions. Considérez seulement la couleur du pion.

La partie prend fin au bout de 6 tours. Si vous avez complété 12 faces de carte ou plus, vous gagnez la partie. Sinon, retentez votre chance !

Crédits

Auteur : Richard Champion • **Directeurs de collection** : Cédric Barbé & Patrice Boulet • **Responsable de projet** : Xavier Taverne • **Développement, design & packaging** : Iello, d'après un packaging d'Origames

