

CAS PARTICULIERS

Opposition entre les 2 dés*

Si une fois lancés, un dé affiche une couleur non-barrée et l'autre dé la même couleur barrée, chaque joueur doit défausser une carte le plus rapidement possible (n'importe laquelle). Mais attention : le dernier joueur à avoir posé une carte devra reprendre sa carte !

En cas d'égalité entre les joueurs, toutes les cartes sont défaussées.

*N.B. : Dans les éditions précédentes de Kezao (sans le 5° dé), le joueur qui lançait les dés choisissait la couleur. Nous avons fait le choix de changer cette règle pour amener plus de dynamisme.

Cartes posées en simultanée :

Si 2 joueurs défaussent leur carte exactement en même temps alors qu'il n'était possible d'en défausser qu'une seule (nombre limite de cartes à défausser atteint), les deux cartes sont défaussées. De même, si 2 joueurs mettent fin à la manche en posant leur dernière carte simultanément, ces 2 joueurs marquent 1 point.

Carte posée par erreur :

Lorsqu'un joueur pose une carte qui ne respecte pas les contraintes imposées par les dés, il reprend sa carte en main et en pioche 3 nouvelles ! Il ne peut plus poser de cartes durant ce tour. Un autre joueur peut alors en profiter pour poser une carte à la place.

VARIANTES

Variante Junior :

Pour rendre le jeu accessible aux plus jeunes, il est possible de lancer un seul dé au lieu de deux.

Variante Cartes sur Table :

Dans cette variante, les joueurs posent leurs cartes devant eux, visibles de tous !

5

Variante Expert :

Cette variante inclut le 5° dé qui comporte 3 symboles différents. À chaque tour, les joueurs lancent 3 dés : 2 dés au choix parmi les 4 dés de base avec les faces colorées auxquels s'ajoute systématiquement le 5° dé avec les 3 symboles.

Le 5° dé présente 3 faces différentes, répétées deux fois chacune :



∅ Face Neutre :

Les joueurs appliquent normalement l'effet des 2 dés de couleurs.



Face 1 :

chaque carte défaussée doit respecter la contrainte d'au moins 1 des dés.



Face Inversion :

Les joueurs appliquent l'effet contraire à celui affiché sur les dés. Une couleur non-barrée devient alors barrée, et vice-versa.



CRÉDITS

Merci à Pascal, Marion, Stéphanie et à mes trois kezachoux, Théophane, Maylis et Guilhem, les premiers testeurs.
Auteur : Pierre Bellet
Illustrations : Aurélien Jeanney
Design : Cheeri - Merci à Chong pour la règle du jeu
Rédaction de la règle du jeu de 2023 : Laetitia Barbé

© Bayard Editions - Laboludic, 2023
5° édition - Tous droits réservés
Reproduction interdite

Bayard Editions SAS
18 rue Barbès
92128 Montrouge. France

Service consommateur :
contact@laboludic.com

KEZAO

6+

2-5

20'

• Auteur : Pierre Bellet • Illustrations : Aurélien Jeanney

“ L'Amazonie abrite une multitude d'espèces rares et encore inconnues. Et vous venez de découvrir l'une d'entre elles : un magnifique oiseau au plumage multicolore appelé Kezao ! ”

Kezao est un jeu de rapidité qui fait appel à votre sens de l'observation des couleurs. Soyez rapide et vigilant afin de poser toutes vos cartes en respectant les contraintes des dés !

APERÇU DU JEU

Une partie de Kezao se déroule en 3 manches gagnantes. Pour remporter une manche, vous devez être le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes !

À chaque tour, un joueur lance 2 dés parmi les 4 à disposition, puis tous les joueurs essaient de poser simultanément une ou plusieurs cartes respectant les contraintes de couleurs indiquées par ces 2 dés.

Durée d'une manche : 5 minutes • Durée d'une partie : 15-20 minutes

CONTENU DE LA BOÎTE



• 2 dés avec 6 couleurs non-barrées



• 2 dés avec 6 couleurs barrées



• 60 cartes dont 2 Kezao K*



• 1 dé avec 3 symboles (variante)

 Laboludic

MISE EN PLACE

Placez les 4 dés avec les faces colorées au centre de la table et laissez le 5^e dé dans la boîte (il sera utilisé pour la variante Expert du jeu).

Mélangez les cartes et distribuez-en 7, face cachée, à chaque joueur pour constituer sa main de départ. Formez une pioche face cachée avec les cartes restantes et placez-la à portée de tous les joueurs.

Le joueur qui porte le plus de couleurs sur ses habits commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur choisit 2 dés à faces colorées parmi les 4 et les lance. Le résultat de chaque dé indique une couleur qui doit être soit présente (couleur non-barrée), soit absente (couleur barrée) sur les cartes que les joueurs pourront défausser* pendant ce tour.

*N.B. : Dans Kezao, le terme défausser indique l'action de se débarrasser d'une carte de sa main en la jouant face visible au centre de la table.

Simultanément, tous les joueurs tentent alors de poser le plus vite possible une ou plusieurs cartes, en respectant les contraintes affichées sur les 2 dés.

Mais attention : à chaque tour, le nombre total de cartes posées sur la table ne doit pas dépasser le nombre de joueurs !

Ainsi, lors d'une partie à 3 joueurs, à chaque lancer de dés, il ne peut y avoir que 3 cartes défaussées au centre de la table.

Tant qu'un joueur respecte les contraintes imposées par les dés, il peut poser une ou plusieurs cartes à chaque tour, à condition de les prendre de sa main et de les poser une par une et de manière visible !

Le tour se termine lorsqu'il y a autant de cartes défaussées au centre de la table que de joueurs OU si aucun joueur ne peut en rajouter. Les cartes défaussées lors de ce tour sont mises de côté et le joueur placé à la gauche du premier joueur lance à son tour 2 dés au choix parmi les 4.

FIN DE MANCHE ET FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes en les défaussant, il remporte immédiatement la manche, sans que les autres joueurs puissent terminer le tour en cours.

Ce joueur gagne 1 point : il en faut 3 pour remporter la partie !

LES CARTES

Il y a 60 cartes dans Kezao, chacune présentant une illustration unique. Chacune de ces illustrations possède de 1 à 6 couleurs (sans tenir compte du blanc et du noir qui ne sont pas présents sur les dés).

Les cartes Kezao K* :

Ces 2 cartes sont des jokers.

Elles peuvent être posées à tout moment, quelle que soit la combinaison demandée !



LES DÉS ET LEURS COMBINAISONS

À chaque tour, un joueur choisit 2 dés à lancer parmi 4.

Les dés sont les suivants :



• 2 dés présentent une couleur par face et indique quelle couleur doit être présente sur l'illustration des cartes à défausser.



• 2 dés présentent une couleur barrée d'une croix blanche par face et indique quelle couleur doit être absente sur l'illustration des cartes à défausser.

Ainsi, en choisissant les dés, un joueur a 3 façons de les combiner :

1•

2 dés avec couleurs non-barrées sont lancés : les cartes défaussées doivent contenir obligatoirement ces 2 couleurs.

Exemple :

Les cartes posées doivent contenir du rouge et du violet.



2•

2 dés avec couleurs barrées sont lancés : les cartes défaussées ne doivent posséder aucune de ces 2 couleurs.

Exemple :

Les cartes ne doivent contenir ni jaune ni bleu.



3•

1 dé de chaque (barré et non-barré) sont lancés : les cartes défaussées doivent contenir la couleur présente sur le dé avec couleurs non-barrées mais pas la couleur présente sur le dé de couleurs barrées.

Exemple :

Les cartes doivent contenir du rouge mais pas de violet.

