

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

KIKANKOI

Jeu de mémoire, d'attention, de stratégie et de délire !

■ OBJECTIF :

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes en main.

■ NOMBRE DE JOUEURS

Le KIKANKOI se joue à partir de 2 joueurs et jusqu'à 6 joueurs.

■ LA PARTIE :

1. Prenez les deux paquets de cartes et mélangez-les.
2. Distribuez 5 cartes par joueur.
3. Placez le reste des cartes au milieu de la table, faces cachées. Elles constituent la pioche.
4. Le joueur situé à gauche de celui qui a distribué commence et le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Le joueur qui a distribué annonce « **KI** », « **KAN** » ou « **KOI** ».
6. Le premier joueur doit alors rejeter une carte de la catégorie annoncée, face visible. Il dépose sa carte à côté de la pioche.
7. Le principe du jeu est de rejeter une carte de la même catégorie que celle qui est retournée et d'annoncer en même temps l'information demandée sur la carte sans jamais la répéter pendant toute la partie.

*Par exemple : si une carte **KI** a été retournée sur la table, il faut rejeter une carte **KI**, si c'est une carte **KOI**, il faut rejeter une carte **KOI**, si c'est une carte **KAN**, il faut rejeter une carte **KAN**. Mais pour valider sa carte, le joueur doit indiquer à haute voix l'information demandée :*

- **Carte KI** : il faut donner le nom d'une personnalité : une joueuse de tennis, un(e) Président(e) de la République, un joueur de foot, un chanteur, un(e) comique
- **Carte KOI** : il faut donner un nom de chose : une fleur, un oiseau, un fruit, un arbre, un animal sauvage
- **Carte KAN** : il faut donner une date connue du grand public : le printemps (21 mars) l'été (21 juin) l'automne (21 septembre) l'hiver (21 décembre) l'euro (1er janvier 2002). Ces dates sont fixes et peuvent être répétées au cours de la partie.

Une date connue peut être « 1515 : Marignan » ou une date précise : « 1er janvier 2000 » passage au 3ième millénaire, etc.

*Par exemple : si sur sa carte **KOI**, il y a écrit « Une Fleur » : le joueur peut annoncer « une marguerite », et c'est au tour du joueur suivant. S'il ne peut pas annoncer de nom de fleurs, il pioche une nouvelle carte et passe son tour. S'il annonce un nom de fleur déjà donnée par un autre joueur : il pioche. Les cartes demandent toutes les mêmes indications : il ne faut jamais donner la même réponse dans la même partie. Cela oblige à se souvenir des réponses des autres joueurs, et trouver des idées différentes...*

8. Dernière carte : lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte, il doit dire « **KIKANKOI** » suffisamment fort pour que tous les joueurs l'entendent. S'il ne le fait pas et qu'un autre joueur s'en aperçoit, il doit tirer deux cartes.

9. FIN DE LA PARTIE : la partie prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main.

RÈGLE DU JEU

Des cartes spéciales offrent d'autres solutions et peuvent être jouées même si le joueur n'a pas de carte dans la catégorie demandée.

■ a. CARTE KIKANKOI

Cette carte peut être placée sur tout type de carte, sauf les cartes **ATTAK** et **MULTIATTAK**. Après avoir posé une carte **KIKANKOI**, le joueur annonce quel type de carte doit être joué ensuite : **KI**, **KAN** ou **KOI**.

■ b. CARTE KIFF

Cette carte est une carte chance : elle peut se placer sur n'importe quelle carte sauf **ATTAK** et **MULTIATTAK**, et permet de rejouer immédiatement une deuxième carte de son choix.

■ c. CARTE ATTACK

Cette carte permet d'attaquer les autres joueurs... Elle peut se placer sur n'importe quelle carte, et le joueur suivant doit piocher 2 cartes... à moins qu'il ne place par-dessus une autre carte **ATTAK**. Dans ce cas, le joueur d'après pioche 4 cartes... et ainsi de suite : si le troisième joueur place aussi une carte **ATTAK**, le suivant pioche 6 cartes, etc.

■ d. CARTE MULTI ATTACK

Cette carte peut être placée sur n'importe quelle carte et tous les autres joueurs piochent 2 cartes ! On ne peut pas poser d'autre carte **MULTI ATTACK** sur cette carte, les « pénalités » ne s'additionnent pas comme pour les cartes **ATTAK**.

■ e. CARTE KONTRE ATTACK

Le joueur qui possède cette carte peut la placer sur une carte **ATTAK** uniquement. Elle permet d'annuler les effets de la carte. Si elle posée sur une succession de cartes **ATTAK**, elle en annule également tous les effets.

■ f. CARTE BRONKA

Cette carte se place sur n'importe quelle carte (sauf **ATTAK** et **MULTIATTAK**) et fait sauter le tour du joueur suivant. Pour les parties à deux joueurs, elle permet donc de jouer deux fois de suite.

■ g. CARTE KOIKANKI

Cette carte se place sur n'importe quelle carte (sauf **ATTAK** et **MULTIATTAK**) et a pour effet d'inverser le sens du jeu. Comme avec une carte **KIKANKOI**, le joueur qui la pose peut demander une catégorie de son choix : **KI**, **KAN** ou **KOI**.

PARTIES SUCCESSIVES : à la fin d'une partie, si les mêmes joueurs décident de recommencer une partie, alors ils doivent absolument trouver d'autres informations pour les cartes **KI** et **KOI** et **KAN**.

■ VARIANTE « MEMORY »

Cette variante peut se jouer à partir de quatre joueurs. Chaque joueur écrit sur une feuille UNE réponse unique pour chaque catégorie : **KI** : un personnage célèbre • **KAN** : une date célèbre • **KOI** : un objet de son choix.

Les joueurs lisent à haute voix les informations, puis retournent la feuille et ne s'en servent plus jusqu'à la fin de la partie. Chacun doit se souvenir des informations !

Ensuite, toute la partie se fait avec uniquement ces informations.

Il n'est pas possible de dire la même information dans le même tour.

Vous verrez qu'il n'est pas si facile de tout retenir !

Bonne partie !