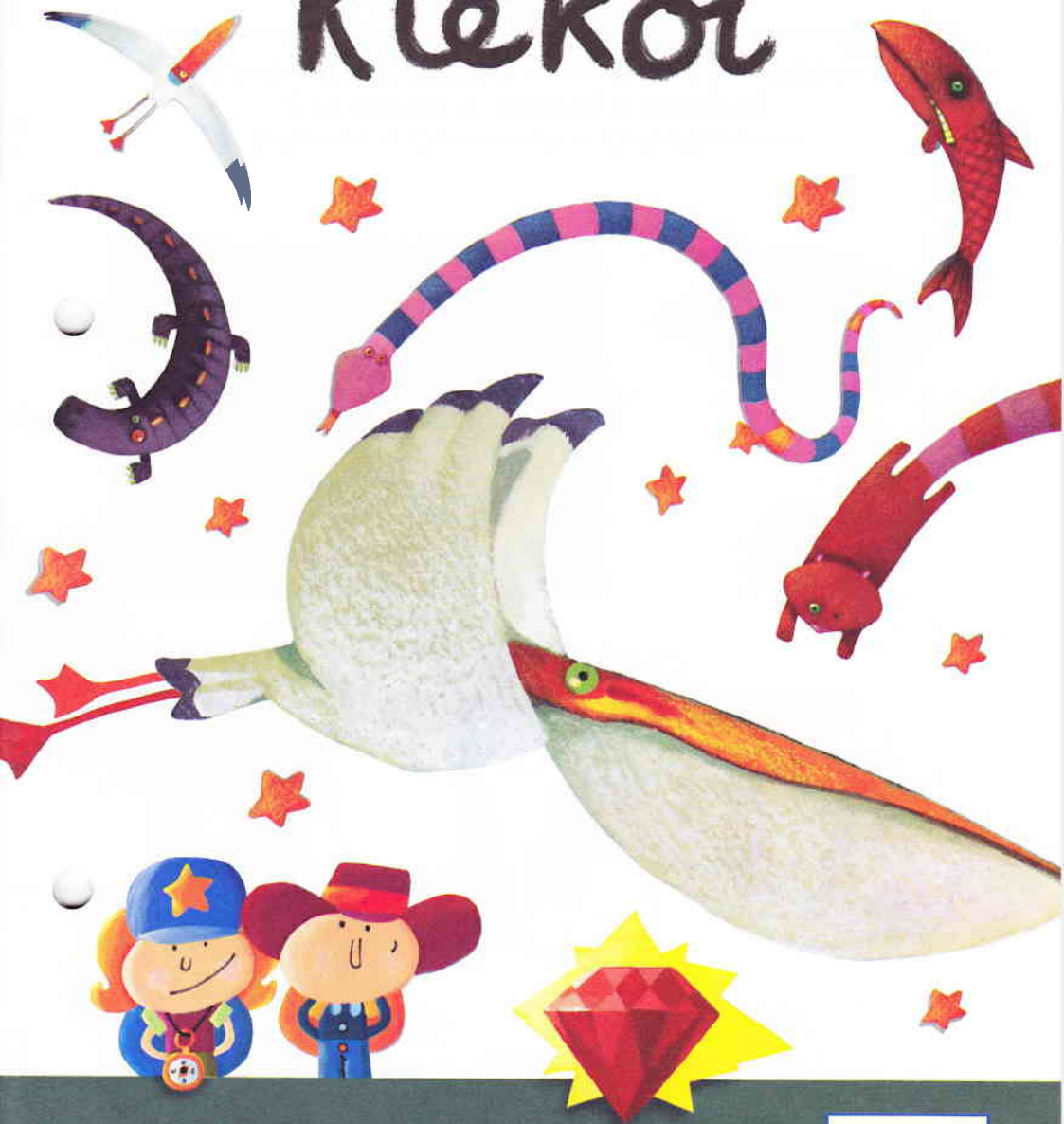


kiékoï



4-8 ans
years
años
jahre



kiakoi

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll
Indhold • Conteúdo • Содержание



kiékoï

Un jeu de parcours pour d'intrépides petits aventuriers.

Age : 4 - 8 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 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 sont cachés dans le sac qui correspond à leur couleur.



Le + de Kiékoï

Au début, on peut mettre seulement 5 animaux par sac pour rendre le jeu plus facile (et évidemment enlever les cartes correspondantes).

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 commence par lancer le dé et retourne la carte correspondant à la couleur obtenue au dé. Il prend le sac de la même couleur.

Il plonge la main dans le sac et par le toucher doit retrouver l'animal dessiné sur la carte. Il n'a le droit de sortir qu'un animal du sac.

- Si l'animal qu'il sort du sac est le même que celui dessiné sur la carte : il positionne son pion sur la première case de cette couleur sur le parcours, remet l'animal dans le sac et la carte sous le tas. Puis c'est au tour du joueur suivant.

- Si l'animal qu'il sort du sac n'est pas le même que celui dessiné sur la carte, son pion ne bouge pas et c'est au tour du joueur suivant. Et ainsi de suite.

Si la case est déjà occupée par un autre pion : ce n'est pas grave ! Plusieurs pions peuvent se poser sur la même case !

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 retrouver l'animal de la couleur indiquée par le dé. S'il trouve l'animal dans le sac, il gagne la partie.

Par contre s'il ne le trouve pas, au tour suivant il ne lancera pas le dé mais choisira la couleur de carte de son choix.



Die Spielregeln

Kiékoï

Ein Brettspiel für mutige kleine Abenteurer.

Alter : 4-8 Jahre
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Dauer : 10 bis 20 Minuten

Inhalt des Spiels:

1 Spielbrett, 30 Tierkarten, 30 Tierfiguren, 3 Beutel, 4 Spielfiguren, 1 Würfel.

Ziel des Spiels:

Um vorwärts zu kommen, müssen die Abenteurer das Tier im Beutel finden, das auf ihrer Karte dargestellt wird.
Berühre und rate! Es gewinnt derjenige, der zuerst den Diamanten erreicht.

Vorbereitung des Spiels:

Jedes Kind wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf den Kompass am Anfang der Runde.



Die Karten werden nach Farben sortiert (10 gelbe, 10 grüne und 10 blaue Karten) und auf die entsprechenden Felder gelegt, mit der Vorderseite nach unten.
Die Tiere befinden sich nach Farben sortiert in den entsprechenden Beuteln.



Das Plus von Kiékoï

Zu Anfang können sich nur 5 Tiere in jedem Beutel befinden, um das Spiel zu erleichtern (die dazugehörigen Karten ebenfalls entfernen).

Im blauen Beutel:



Die Spielregeln

Im gelben Beutel:



Im grünen Beutel:



Ablauf einer Partie:

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er wirft den Würfel und dreht die Karte um, die der vom Würfel gezeigten Farbe entspricht. Er wählt den Beutel mit derselben Farbe aus.

Er steckt die Hand in den Beutel und muss durch Tasten das Tier finden, das auf der Karte dargestellt ist.

Er darf nur ein Tier aus dem Beutel nehmen.

Wenn das Tier, das er dem Beutel entnimmt, dem Tier auf der Karte entspricht, setzt er seine Spielfigur auf das erste Feld der Runde mit dieser Farbe, legt das Tier in den Beutel zurück und die Karte unter den Stapel. Danach spielt der nächste Spieler.

- Wenn das Tier, das er dem Beutel entnimmt, nicht dem Tier auf der Karte entspricht, darf seine Spielfigur nicht vorrücken, und der nächste Spieler ist an der Reihe.
Usw. usf.

Wenn das Spielfeld bereits von einer anderen Spielfigur belegt ist, ist das unerheblich. Es können sich mehrere Spielfiguren auf demselben Feld befinden!

Wer gewinnt?

Am Ende der Runde geht der Spieler, der eine Farbe würfelt, die sich nicht mehr auf der Wegstrecke befindet, direkt zum Diamanten. Danach muss er das Tier der Farbe finden, die vom Würfel angezeigt wird. Wenn er das richtige Tier im Beutel findet, hat der die Partie gewonnen.

Findet er es jedoch nicht, würfelt er beim nächsten Mal nicht, sondern wählt eine Kartenfarbe frei aus.

