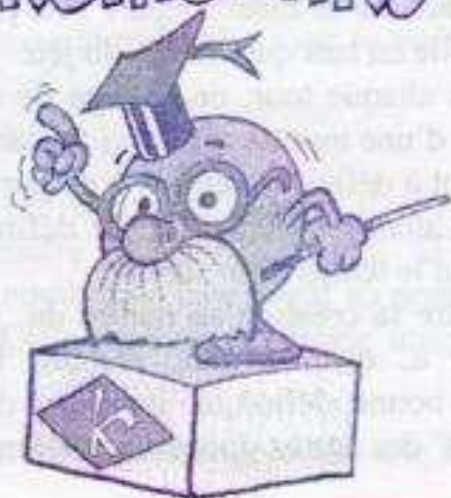


# Kemozako



*Marque et modèles déposés*

## Règle du jeu

### **BUT DU JEU :**

**Il s'agit à la fois d'inventer la définition d'un mot**

**dans le but de « bluffer » les autres joueurs, et aussi de  
retrouver la vraie définition.**

**Vous parcourrez ainsi le plateau tout en rencontrant des  
cases "culturelles" et des cases "chance / malchance".**

## DEBUT DE LA PARTIE :



Positionnez les cartes sur le plateau. Chaque joueur choisit un pion et se place sur la case "Départ". Le plus jeune des joueurs commence la partie en tant que maître du jeu.

Après chaque tour, on change de maître du jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci tire une carte "KEMOZAKO" et énonce le mot à définir (attention à ne pas préciser son orthographe).

Chaque joueur doit alors rédiger sa propre définition sur sa feuille; il peut laisser aller son imagination le temps d'un sablier.

Enfin, il doit remettre sa création au maître du jeu, sans oublier d'inscrire son prénom. Ce dernier a, quant à lui, recopié la définition de la carte "KEMOZAKO" (c'est la bonne définition issue du dictionnaire) sur une autre feuille, ramassé les "copies" des autres joueurs et mélangé le tout pour en dissimuler l'ordre.

Le but est d'inventer une définition, même simple, plausible afin de « bluffer » ses amis.

## SUTTE DE LA PARTIE :

KEL' D'ÊTRE



Le maître du jeu doit lire chaque définition, en lui donnant un numéro de passage, sans éveiller les soupçons des autres joueurs en écorchant un mot.

Puis chaque joueur doit écrire le numéro de la définition qu'il pense être la bonne sur sa feuille de vote.

Attention, les joueurs ne peuvent en aucun cas voter pour eux-mêmes et doivent dévoiler leur choix tous en même temps.

Lorsqu'un joueur vote pour la vraie définition il avance d'1 case, lorsqu'il récolte pour sa définition un vote d'un autre joueur il avance de 2 cases. Les gains peuvent être cumulés.

*Par exemple : si un joueur récolte le vote de 2 autres participants et vote pour la vraie définition "KEMOZAKO", il peut alors avancer de 2 x 2 cases (votes récoltés) + 1 case (définition juste trouvée) soit un total de 5 cases.*

## APRES LE VOTE :

Lorsque les joueurs ont voté, on examine les votes un par un, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du maître du jeu et on attribue les cases au fur et à mesure aux joueurs concernés.

Une fois que les joueurs ont avancé grâce aux votes, ils arrivent sur différentes catégories de cases et doivent s'y soumettre, une seule fois ! (on joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du maître du jeu).

Cela permet aux joueurs concernés de pouvoir être confrontés à la culture, à la chance ou à la malchance et par conséquent d'avancer ou de reculer ! Mais attention, même si un joueur grâce à cette deuxième étape arrive sur une nouvelle case de couleur, il ne peut rejouer à nouveau ! A ce moment de la partie tous les joueurs repartent pour une nouvelle définition avec le maître du jeu suivant.

## LES DIFFERENTES CASES :



- Lorsqu'un joueur arrive sur une case **jaune**, il tire une carte "**Kultur'G**" et laisse le maître du jeu l'interroger. Si sa réponse est correcte, il avance du nombre de cases égal au nombre d'étoiles indiqué sur la carte. Cette épreuve s'adresse uniquement au joueur tombé sur la case.
- Lorsqu'un joueur arrive sur une case **rouge**, il tire une carte "**Koud'pouss**" et en suit les instructions.
- Lorsqu'un joueur arrive sur une case **verte**, il tire une carte "**Kel'Défi**" et laisse le maître du jeu animer un défi auquel tous les joueurs doivent participer. Le maître du jeu lit les indices de manière espacée pour que les joueurs fassent des propositions. Si, à la fin des indices, aucun joueur n'a trouvé la réponse, le maître du jeu peut alors les aider. Le joueur qui trouve le premier la réponse avance de 4 cases.
- Les cases "**Triple K**" laissent la possibilité au joueur arrivé sur une de ces cases de choisir entre "**Koud'pouss**", "**Kultur'G**" et "**Kel'Défi**".
- On retrouve également des cases "**Reculez**".

## LE GAGNANT :

Grâce aux 2 arrivées vous pouvez choisir, à l'avance, la durée de la partie. Le gagnant est celui qui parvient le premier à l'arrivée. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a dépassé la case "arrivée" du plus grand nombre de cases qui est le gagnant.

## PARTIES A 2 JOUEURS :



Le maître du jeu doit inventer lui aussi 1 à 2 définitions, tout en continuant à inscrire la bonne sur une autre feuille. Les gains des cartes "**Koud'pouss**" et "**Kultur'G**" sont doublés. Les cases "**Reculez**" deviennent inactives. Le gain pour les cartes "**Kel'Défi**" est de 4 cases si le joueur répond au 1er indice, de 3 cases au 2ème indice, de 2 cases au 3ème indice et d'une case au 4ème indice.

La partie se finit impérativement à l'"arrivée 1".

Et enfin, lorsque le joueur vote pour la bonne définition, les gains passent de 1 à 3 cases.

**N.B. :**

- Le maître du jeu ne peut pas participer au vote.
- Pour augmenter le nombre de joueurs, il est conseillé de former des équipes.
- Un joueur qui arrive sur une case de couleur grâce aux votes devra obligatoirement effectuer l'épreuve correspondante, même si entre temps l'épreuve d'un autre joueur l'a fait se déplacer sur le plateau.
- Pour rendre la partie plus vivante, n'hésitez pas à venir en aide aux enfants. Un adulte peut par exemple jouer en duo avec un enfant (il lui apportera son savoir et recevra en échange beaucoup d'imagination). Une autre possibilité est de doubler tous les gains obtenus par les enfants.
- Sachant que les cartes sont imprimées recto/verso, le maître du jeu doit toujours lire la face cachée de la carte !
- Si un joueur donne la vraie définition, il ne peut tout de même pas voter pour lui, il ne peut avancer que grâce aux votes des autres ou s'il vote pour la bonne définition (celle écrite par le maître du jeu).
- Le plus grand bloc de papier sert à inscrire les définitions et le plus petit permet de voter à bulletin secret.

Retrouvez l'ensemble de notre gamme de produits sur le :

[www.kemozako.fr](http://www.kemozako.fr).

Vous pourrez profiter des recharges de nouvelles cartes et des kits "joueurs supplémentaires" !