EXPLICATION DES CARTES

Chaque thème se distingue par une couleur et une icône :

- KÉZAKOI (rose + étoile) : dans ce thème, chaque question propose 1 mot et plusieurs définitions. Le joueur doit retrouver la bonne.
- KOIDJA (bleu clair + rond) : dans ce thème, chaque question évoque une référence en tout genre. Le joueur doit identifier de quoi il s'agit.
- PREM'S (jaune + hexagone) : dans ce thème, chaque question présente 2 références. Le joueur doit indiquer laquelle est apparue en premier.
- CÉFOU (bleu foncé + triangle) : dans ce thème, chaque question présente 2 affirmations. Le joueur doit trouver laquelle est vraie.
- KIALEPLUS (orange + losange) : dans ce thème, chaque question présente 2 éléments. Le joueur doit choisir celui qui possède, selon lui, la valeur la plus élevée.

Lansay
112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr
sav@lansay.fr

CE
REF 75116
MADE IN CHINA



RÈGLES DU JEU

QU'EST-CE TU VEUX QU'J'TE DISE ?

MISE EN PLACE

Pour démarrer la partie, adaptez-vous au nombre de joueurs : si vous êtes 2 ou 3, chaque joueur est interrogé à tour de rôle par celui placé à sa droite. À partir de 4 joueurs, répartissez-vous en 2 à 4 équipes composées de joueurs honnêtes ou de mauvaise foi.

Avant de démarrer une partie, tous les joueurs choisissent ensemble :

- Une lettre (A, B, C ou D) : elle détermine la question à lire sur chaque carte.
- Un mot : assumez-le, vous allez devoir le crier !

Attention : ces choix sont faits une seule fois en début de partie et s'appliquent à tous les joueurs/toutes les équipes et durant toute la partie.

BUT DU JEU

L'objectif est d'être le premier joueur/la première équipe à remporter le bon nombre de cartes. Les conditions de victoire varient selon le nombre de joueurs/d'équipes :

- 2 à 3 joueurs ou 2 équipes : 10 cartes minimum, avec au moins 5 thèmes différents
- 3 équipes : 7 cartes minimum, avec au moins 3 thèmes différents
- 4 équipes : 5 cartes minimum, avec au moins 3 thèmes différents

COMMENT JOUER ?

Le joueur ou l'équipe dont un membre a fait usage de bâtonnets ouatés (cotons-tiges pour les ignares) le plus récemment commence la partie.

Le joueur actif/l'équipe active fait tourner la flèche de la roue, qui peut s'arrêter sur :

- L'une des 5 cases de couleur : la couleur indique la catégorie de la carte sur lequel le joueur/l'équipe sera interrogé (voir « Explication des cartes »).
- L'une des 2 cases Joker : tous les joueurs participent ! Le premier joueur/la première équipe à crier le mot défini en début de partie (oui, c'est maintenant qu'il faut l'assumer) prend immédiatement la main, choisit le thème de son choix puis joue.

Dans tous les cas, un adversaire lit la question correspondant à la lettre choisie en début de partie.

Le joueur/l'équipe a 30 secondes pour donner sa réponse.

- Bonne réponse : le joueur/l'équipe remporte et conserve la carte.
- Mauvaise réponse : la carte est défaussée.

Attention : Si personne ne répond dans le temps imparti, on passe à l'équipe suivante. En cas de désaccord, c'est le lecteur de la question qui tranche (oui, il devient arbitre officiel, jury, et potentiellement cible de vengeance future).