

KiPOURKoi™



RÈGLES

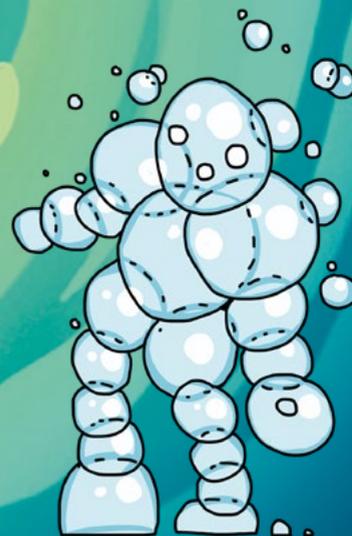
BIENVENUE DANS LE MONDE DES ZIGOTOS : DES CRÉATURES UNIQUES ET LOUFOQUES PRÊTES À FAIRE N'IMPORTE QUOI POUR RÉPONDRE À TOUTES LES QUESTIONS QUE VOUS N'AURIEZ JAMAIS OSÉ VOUS POSER !

POUR CHAQUE QUESTION POSÉE, VOTEZ SECRÈTEMENT POUR LE ZIGOTO QUI VOUS SEMBLE CORRESPONDRE LE MIEUX À LA QUESTION. SI LA MAJORITÉ ABSOLUE SE CONCENTRE SUR UN ZIGOTO, ALORS IL SERA ÉLU ET CONCOURRA POUR L'ÉLECTION FINALE DU ZUPER-ZIGOTO.

PARVIENDREZ-VOUS À RESTER ASSEZ CONNECTÉS POUR ÉLIRE LE ZUPER-ZIGOTO ?

MATÉRIEL DE JEU

- 70 cartes Zigoto
- 46 cartes Question
- 48 jetons Vote numérotés de 1 à 6 répartis en 8 couleurs (bleu turquoise, bleu foncé, rose, violet, vert, noir, jaune et orange)
- 6 jetons Emplacement à Zigoto numérotés de 1 à 6
- 8 jetons Connexion 



BUT DU JEU

Analysez les caractéristiques des Zigotos en jeu pour désigner à la majorité absolue celui qui correspond le mieux à la question posée. Puis, désignez le Zuper-Zigoto à l'unanimité avant d'épuiser vos jetons Connexion.

MISE EN PLACE

- A** Disposez les 6 jetons Emplacement à Zigoto sur 2 lignes de 3 jetons chacune.
- B** Formez une pile avec les cartes Zigoto. Formez une pile de cartes Question. Placez les 2 piles légèrement éloignées des emplacements à Zigoto.
- C** Placez 1 carte Zigoto sous chaque emplacement à Zigoto.
- D** Distribuez à chaque joueur 6 jetons Vote d'une même couleur.
- E** Prenez des jetons Connexion dans la boîte de jeu en fonction du nombre de joueurs et de la difficulté voulue :

NOMBRE DE JOUEURS :	3	4 ET 5	6 ET 7	8
MODE FACILE	3 JETONS	4 JETONS	5 JETONS	6 JETONS
MODE NORMAL	2 JETONS	3 JETONS	4 JETONS	5 JETONS
MODE EXPERT	1 JETON	2 JETONS	3 JETONS	4 JETONS

Exemple de mise en place à 4 joueurs en MODE FACILE



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une succession de manches pour sélectionner les meilleurs Zigotos, puis se termine par la manche finale dans le but d'élire unanimement le Zuper-Zigoto.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE : LA NOMINATION DES CANDIDATS

1. Lisez à voix haute la question figurant sur la carte située en haut de la pile de cartes Question.
2. Tous les joueurs repèrent **secrètement et sans se concerter** parmi les 6 Zigotos, celui qui selon eux, correspond le mieux à la question posée.

Chaque joueur utilise alors un de ses jetons Vote pour indiquer le numéro de l'emplacement du Zigoto qu'il a secrètement choisi. Puis, tous les joueurs placent leur jeton Vote, face cachée, devant eux.

Durant cette phase, vous ne devez pas donner d'indice sur votre vote. Tout au plus, vous pouvez commenter l'ensemble du groupe de Zigotos. Si par inadvertance, un joueur indique vers quel Zigoto son vote va se diriger, retirez la carte Question du jeu et lisez la nouvelle carte visible du dessus de la pile.

3. Révélez simultanément votre jeton Vote.

- **Si la majorité absolue des joueurs a voté pour le même Zigoto :** félicitations, vous gagnez la manche !
- **Si vous avez tous voté unanimement pour le même Zigoto :** félicitations, vous gagnez la manche !

Grâce à cette connexion parfaite vous obtenez une récompense ! Ajoutez un jeton Connexion à votre réserve.

Note : vous ne pouvez pas avoir plus de 8 jetons Connexion.

Remettez la question ainsi résolue dans la boîte de jeu. Placez le Zigoto élu en ligne au-dessus des emplacements à Zigoto.

Puis, piochez un Zigoto de la pile et posez-le pour remplir l'emplacement devenu vide.



- **Si vous n'avez pas obtenu de majorité absolue sur un Zigoto :** quel dommage, vous perdez la manche ! Remettez un jeton Connexion et la carte Question dans la boîte de jeu. Lancez une nouvelle manche en lisant la carte Question du dessus de la pile.

Attention ! Si vous n'avez plus de jeton Connexion en réserve, tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

Exemple d'une manche à 6 joueurs : il y a 3 votes sur le zigoto 3 et 3 votes différents sur les zigotos 1, 2 et 4. La manche est perdue car il n'y a pas de majorité absolue de votes sur un zigoto.

Pour conclure chaque manche, n'hésitez pas à argumenter vos choix pour que tout le monde les comprenne.

Dès que 6 Zigotos ont été élus, remettez dans la boîte de jeu les 5 cartes Zigotos encore présentes sous les emplacements numérotés puis, passez à la manche finale.



DÉROULEMENT DE LA MANCHE FINALE : L'ÉLECTION DU ZUPER-ZIGOTO

Les 6 Zigotos que vous avez nommés vont maintenant être départagés pour élire le Zuper-Zigoto ! Pour faire ce choix crucial, vous devrez cette fois être tous unanimes.

1. Placez un Zigoto nommé sous chaque jeton Emplacement à Zigoto.
2. Lisez à voix haute la nouvelle question figurant sur la carte située en haut de la pile de cartes Question.
3. Votez puis révélez vos votes comme pour les manches précédentes.

● **Si TOUS les joueurs ont voté pour le même Zigoto** : félicitations, vous avez élu le Zuper-Zigoto à l'unanimité et vous gagnez la partie !

● **Si vous avez voté pour des Zigotos différents** : remettez alors dans la boîte de jeu les Zigotos qui n'ont reçu aucun vote accompagnés de leur jeton Emplacement à zigoto respectif, la carte Question et un jeton Connexion.

Avant de relancer un vote, recentrez sur la table les Zigotos restants et conservez leur jeton Emplacement à Zigoto au dessus de chacun d'eux.



Relancez un vote avec la nouvelle question figurant sur la carte située au-dessus de la pile de cartes Question.

Partie Perdue : si à l'issue d'un vote, vous n'avez plus de jeton Connexion en réserve, vous perdez tous la partie sans connaître le Zuper-Zigoto de la manche finale. Retentez alors votre chance en jouant une nouvelle partie !