

# RÈGLES DU JEU

8+

2 à 4  
JOUEURS

# C'KOI ? LE RAPPORT



## CONTENU :

100 cartes Indice C'Koi le Rapport ? • 1 boîtier • 1 sablier • 4 ardoises • 4 feutres avec effaceur • 1 règle du jeu

# BUT DU JEU

Découvrez le Rapport entre les 4 dessins et soyez le premier à obtenir 10 points.

# MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit son ardoise de couleur et se munit d'un feutre.

Mélangez la totalité des cartes et insérez-les dans le boîtier en choisissant le côté ayant le niveau de difficulté souhaité (côté bleu : Fastoche ou côté noir : Expert).

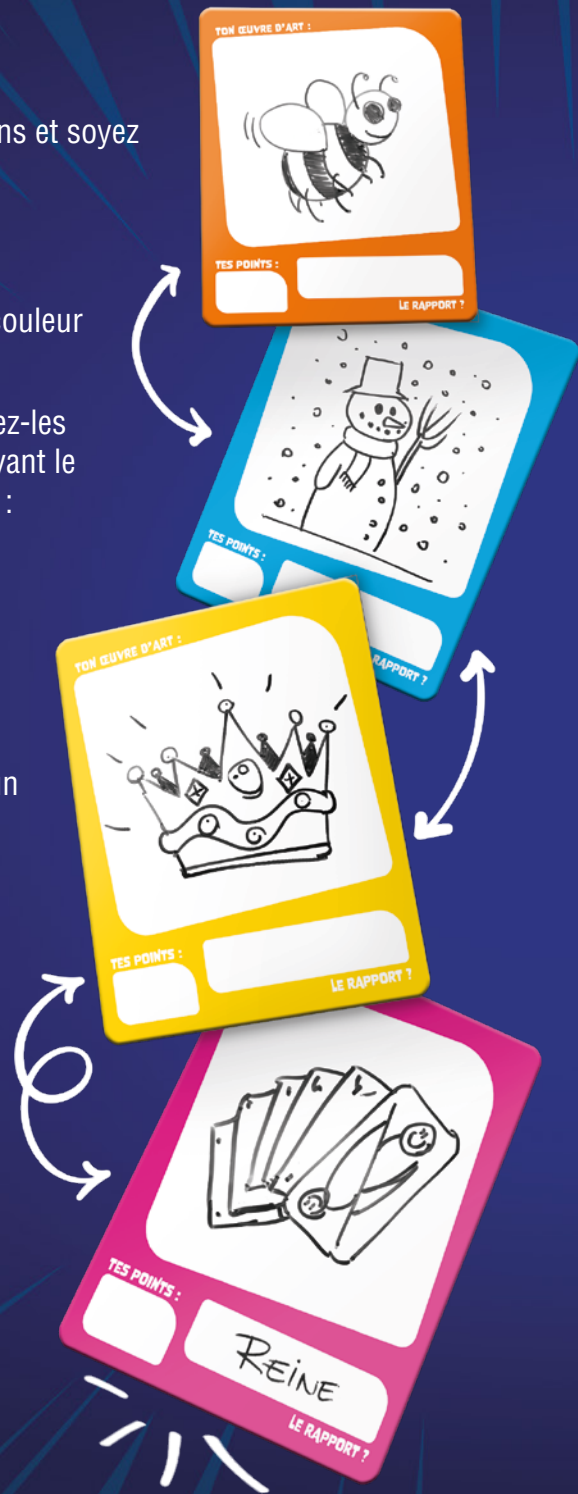
**Attention, il ne faut pas ouvrir les trappes du boîtier pour ne pas révéler les mots cachés.**

Prêtez bien attention au thème, visible en haut de la carte, qui vous donnera un indice supplémentaire sur le Rapport à trouver.

# DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune (Joueur 1) découvre le mot qu'il devra dessiner en ouvrant la trappe correspondant à la couleur de son ardoise.

Le Joueur 1 passe ensuite le boîtier au Joueur 2, qui découvrira son mot à dessiner en ouvrant la trappe correspondant à la couleur de son ardoise.



Les joueurs 3 et 4 font de même.

**Attention, il ne faut pas ouvrir la trappe du bas avant la fin de la manche.**

Lorsque tous les joueurs ont pris connaissance de leur mot, activez le sablier de 30 secondes.

**ÉTAPE 1 :** Dessinez, en secret, le mot qui vous a été attribué en 30 secondes.

- Pas le droit de dessiner des lettres
- Pas le droit de dessiner des chiffres

*N'hésite pas à contextualiser tes dessins pour que tes adversaires les comprennent mieux : par exemple, si on te demande de dessiner une porte, dessine une maison avec une porte dedans et ajoute une flèche pour désigner la porte.*

**ÉTAPE 2 :** Tous les joueurs dévoilent leur dessin en plaçant leur ardoise au centre de la table.

**ÉTAPE 3 :** Observez-bien les 4 dessins.

**ÉTAPE 4 :** Tentez de déchiffrer, tous ensemble, les dessins de chaque joueur.

**ÉTAPE 5 :** Individuellement et le temps du sablier, tentez de trouver le rapport entre les 4 dessins puis écrivez-le en secret sur votre ardoise.

**ÉTAPE 6 :** Partagez le Rapport trouvé en plaçant vos ardoises au centre de la table.

**ÉTAPE 7 :** Vérifiez si vous avez raison en ouvrant la trappe du bas  
*Note : les mots de la même famille sont acceptés (ex : riche / richesse)*

Les joueurs ayant donné la bonne réponse gagnent 1 point chacun.

Notez vos points sur votre ardoise.

Si aucun joueur n'a trouvé le Rapport, personne n'a gagné et on recommence avec une nouvelle carte.

**Dès 5 points obtenus**, chaque joueur devra, avant chaque nouvelle manche, **tourner la flèche de la roue** pour découvrir **l'action** supplémentaire qu'il devra accomplir.



**Le premier joueur arrivé à 10 points gagne la partie.**

Une fois la manche terminée, remettez la carte utilisée derrière les autres cartes au fond du boîtier.

Pour les Super Experts, n'hésitez pas à supprimer l'étape 4 de la mécanique de jeu : tentez individuellement de déchiffrer les dessins de vos adversaires et de trouver le Rapport.

Si vous jouez à :

- 2 joueurs = Choisissez deux couleurs et dessinez 2 dessins chacun !
- 3 joueurs = Omettez un dessin et trouvez le rapport entre les 3 dessins

---

**Attention ! Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.**

**Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.**

**Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.**



CE

Ref. 75141

Fabriqué en Chine

**Lansay**

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
[www.lansay.fr](http://www.lansay.fr)