



PRINCIPE DU JEU

Plaisir d'offrir, joie de recevoir... ou pas !

Les **joueuses** distribuent, ouvrent et rangent leurs cadeaux. Tour après tour, elles vont constituer chacune un **tableau** de 12 cartes **KADO**, organisé en **3 lignes** et **4 colonnes**. Ces cartes vont leur rapporter des points en fonction de leur type et de la couleur de leur ruban.



MATÉRIEL

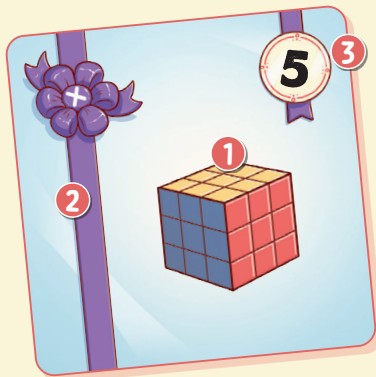
65 cartes et 4 aides de jeu
1 règle du jeu



STRUCTURE DES CARTES

Les cartes disposent de 3 informations :

- CADEAU** : il y a il y a 5 types de cadeaux (chaussettes, cube, peluche, fleurs, chocolats). Les cadeaux déterminent les points que rapporte chaque LIGNE.
- RUBAN** : il y a 5 couleurs de ruban (violet, orange, vert, bleu, rouge). Les rubans déterminent les points que rapporte chaque COLONNE.
- VALEUR** : le nombre de points que peut rapporter la carte (1 à 5).



SCORE

Pour comprendre comment jouer à **KADO**, il convient de savoir comment les points seront marqués à la fin de la partie :

- Pour chaque **LIGNE** : choisissez **un type de cadeau** (généralement celui qui est le plus représenté sur la ligne mais pas toujours) et additionnez les valeurs de toutes les cartes de ce type.
- Pour chaque **COLONNE** : marquez **uniquement** des points si les 3 cartes de la colonne ont des **rubans de la même couleur**, marquez les points de la plus haute valeur dans cette colonne.

Exemple de **tableau** en fin de partie.



MISE EN PLACE

- Mélangez l'ensemble des cartes **KADO** pour former une pioche, face cachée.
- Placez les aides de jeu entre les **joueuses**.
- Déterminez la **joueuse** qui débute la partie (la plus jeune est un bon choix).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

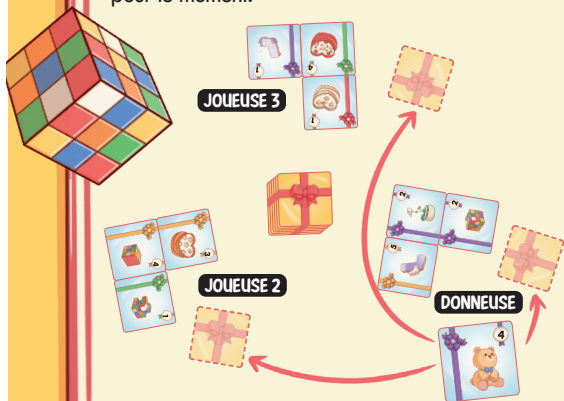
Une partie se joue en 12 tours. Lors de chaque tour, chaque **joueuse** va obtenir une carte **KADO** pour constituer progressivement son **tableau**.

Lors de chaque tour, une **joueuse** - la **donneuse** - doit distribuer les cartes. La **donneuse** change à chaque tour, dans le sens horaire.

1 DISTRIBUTION DES CARTES

La **donneuse** prend le paquet devant elle et prend connaissance de la première carte de la pioche, **sans la montrer** à ses adversaires. Puis, elle la donne, face cachée, à la **joueuse** de son choix (une adversaire ou elle-même).

Elle répète ensuite cette opération jusqu'à ce que chaque **joueuse** dispose d'une carte devant elle, elle-comprise. Ces cartes demeurent face cachée pour le moment.



2 DÉFI

Dans le sens horaire, en commençant par la **joueuse** située à la gauche de la **donneuse**, les **joueuses** ont l'opportunité ou non de défier la **donneuse**. Si personne ne souhaite défier la **donneuse**, ou ne réussit de défi, passez à l'étape suivante (3. Organisation du Tableau).

Quand un **Défi** est déclaré, la **joueuse** qui l'a lancé doit tenter de deviner la carte que la **donneuse** a conservée pour elle-même : elle annonce à haute-voix un **type de cadeau** et une **couleur de ruban**.

Si la carte **KADO** en possession de la **donneuse** correspond à l'**un** ou l'**autre** des deux critères, les deux **joueuses** révèlent leur carte et les **échantent (obligatoirement)**. Si le défi est réussi, le tour prend fin immédiatement et passez à l'étape suivante. Sinon, c'est à la **joueuse** suivante, dans l'ordre du tour, d'avoir la possibilité de défier la donneuse.



Notez qu'à la suite d'un **défi** raté, les **joueuses** suivantes bénéficient des informations précédemment proposées et ont donc plus de chance de deviner la carte de la **donneuse**.

PERFECT

Si une **joueuse** devine avec exactitude la carte de la **donneuse** (le type de cadeau ET la couleur du ruban), les deux procèdent à l'échange et la **joueuse** qui a deviné prend la première carte de la pioche **sans en prendre connaissance**. Elle la conserve, **face cachée**, à côté de son **tableau** : chaque carte gagnée ainsi vaut 2 points de victoires à la fin de partie.



+2 POINTS

3 ORGANISATION DU TABLEAU

Une fois que toutes les **joueuses** ont leur carte, elles placent leur carte **KADO** dans leur **tableau**, en respectant les règles qui suivent.

La première carte est simplement posée devant chaque **joueuse**. Les cartes suivantes doivent toujours être placées de manière à être adjacentes (orthogonalement) à au moins une autre carte.

L'ensemble des cartes doit tenir dans un **tableau** de 3 lignes par 4 colonnes !

Une carte posée ne pourra plus être déplacée.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin à l'issue du douzième tour de jeu. Chaque **joueuse** doit alors avoir devant elle un **tableau** composé de 3 lignes et 4 colonnes de cartes **KADO**. Chacune comptabilise ses points (lignes, colonnes, les cartes **KADO** reçues pour chaque perfect) et le meilleur score remporte la partie (voir Score au dos).

DUEL (POUR DEUX JOUEUSES)

Lors d'une partie à 2 **joueuses**, la **donneuse** va distribuer une carte à chaque **joueuse** mais elle a également la possibilité d'écarter une carte du jeu. Les cartes écartées restent face cachée jusqu'à la fin de la partie. Les **joueuses** sont **donneuses** à tour de rôle. Le reste des règles est inchangé.

Exemple : Albertine prend connaissance d'une première carte et choisit de la donner à son adversaire. Elle regarde ensuite la deuxième carte et, comme elle espère avoir mieux pour elle, l'écarte face cachée. Elle prend alors une troisième carte et doit la conserver pour elle.

Auteur : Antoine Bauza - Illustrateur : Gorobei
Mise en Page : Supacat Axel Mahé
Testeurs principaux : Albertine Ralenti, Esteban Bauza & toute la joueuse équipe de La Cafetière.