

LE GRAND KIWIZ



Le Grand Kiwiz se croit très savant, il adore poser des questions. Pour ménager l'orgueil de leur vaniteux souverain, ses sujets se voient obligés de ne jamais donner la bonne réponse.

Vous devrez faire de même !

À chaque manche, afin d'éviter le courroux du Grand Kiwiz, éliminez une à une les mauvaises réponses, en veillant à ne jamais révéler la bonne !



BUT DU JEU

Répartis en deux équipes, les joueurs s'affrontent en 6 manches. À chaque manche, ils découvrent 9 affirmations, dont 8 sont fausses. Chaque équipe marque des points en dévoilant les fausses affirmations, et en perd en dévoilant la réponse correcte. À l'issue des 6 manches, l'équipe ayant totalisé le plus de points remporte la partie.



MISE EN PLACE

Placez le plateau ① au centre de la table.

Répartissez les joueurs en 2 équipes (les bleus et les jaunes).

Placez le carnet de score ② à proximité du plateau. Inscrivez-y le nom des joueurs en haut dans la colonne de la couleur de leur équipe.



PRÉPARATION DE LA MANCHE

Placez les 9 cylindres de manière à recouvrir les trous du plateau ③.

Chaque équipe désigne un Champion pour la Manche.



Veillez à changer de Champion à chaque manche afin que tous les joueurs puissent l'être au moins une fois.

Sur la feuille de score, la couleur du numéro de la manche indique l'équipe qui jouera en premier lors de chaque manche (l'équipe bleue jouera en premier lors de la 1^{re} Manche, l'équipe jaune lors de la 2^e, etc.).

Désignez un joueur de l'équipe qui ne commence pas la manche, et qui n'est pas son Champion.

Il prend un set de 4 cartes (voir p. 3), les mélange hors de la vue des autres joueurs (par exemple sous la table), en tire 2 au hasard et les insère dans le plateau :

- la première à gauche du plateau ④, face **SUJETS** visible,
- la seconde à droite du plateau ⑤, face **PROPOSITIONS** visible.





DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

À son tour, un champion à le choix entre :
RETIRER UN CYLINDRE, DEMANDER DE L'AIDE ou PASSER.

RETIRER UN CYLINDRE



Si la case découverte est marron

La réponse est fausse... Donc tout va bien !
Posez le cylindre sur la prochaine case libre de la piste de score de votre équipe.



Si la case découverte est rouge

C'est malheureusement la bonne réponse ! Le grand Kiwiz est vexé ! La manche s'arrête immédiatement. Posez le cylindre sur la case  de la piste de score. Votre équipe marque  points tandis que l'équipe adverse marque la valeur du dernier cylindre posé sur sa piste.

DEMANDER DE L'AIDE



Chaque équipe dispose de 5 kiwis Jokers, visibles sur la fiche de score.

À son tour, un Champion peut cocher un *(et un seul)* des Jokers de son équipe pour demander à l'un de ses coéquipiers de l'aider à choisir quel cylindre retirer.



Le Champion est libre de demander si quelqu'un peut l'aider.
Les équipiers du Champion peuvent lui faire savoir s'ils pensent pouvoir l'aider, mais c'est le Champion qui choisit à qui il demande de l'aide.
On ne peut pas demander d'aide à celui qui a placé les cartes dans le plateau.

PASSER



Un Champion qui décide de passer ne joue plus jusqu'à la fin de la Manche. Le Champion adverse peut alors continuer à retirer des cylindres un à un, ou peut également passer.

Si les deux Champions ont passé, chaque équipe marque les points correspondants à la position du dernier cylindre posé sur sa piste.



FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dès que :

l'un des Champions dévoile la bonne réponse (aïe !)

le score atteint 11

les deux Champions passent

Chaque équipe reporte sur la feuille de score uniquement la valeur du dernier cylindre posé (sur sa piste ou sur la case ).

 si aucun des Champions ne passe ou ne découvre la bonne réponse, les équipes marquent respectivement 11 et 8 points.

À la fin de la 6^e Manche, la partie prend fin.

Sinon :

Rangez les 2 cartes de la Manche au sein de leur set.

Prenez un nouveau set de 4 cartes et procédez à la préparation de la Manche.



FIN DE PARTIE

À l'issue de la 6^e Manche, les équipes additionnent les points gagnés au fil de la partie.

 Elles marquent également 1 point pour chaque kiwi Joker non-utilisé.

L'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, les équipes jouent une dernière Manche pour se départager, en choisissant au hasard le Champion qui commence.



À PROPOS DES CARTES

Chaque carte présente une face **SUJETS** et une face **PROPOSITIONS**.



la face **PROPOSITIONS**
se distingue par
la couleur verte
du texte.

La face **SUJETS**
se distingue par
la couleur Marron
du texte.

Les cartes sont organisées en sets thématiques de 4 cartes.

Chaque set se distingue des autres par une couleur spécifique et un numéro unique.

Chaque Manche se joue avec 2 cartes tirées au hasard parmi les 4 d'un set.

Chaque paire de cartes génère 9 affirmations.

Une seule de ces 9 affirmations est vraie !

On la reconnaît à la superposition des deux trous dans les cartes, qui révèlent un point rouge lorsqu'elles sont insérées dans le plateau.



Ici, la vraie affirmation est :

La Suisse fait payer une taxe pour les chiens à ses habitants.

Attention : de manière générale, évitez de regarder les cartes lors de la mise en place, car vous pourriez voir la réponse par inadvertance.



PARTIES À DEUX JOUEURS

Si vous n'êtes que 2 joueurs, vous pouvez jouer avec les règles normales. Chaque joueur est le Champion de son « équipe ». Dans ce cas le joueur qui met les cartes en place ne doit vraiment pas regarder la bonne réponse. Cependant nous vous conseillons de jouer avec la variante suivante :

Chaque joueur joue une manche complète avant de passer la main à son adversaire (chacun jouera donc un total de 3 manches).

Le Champion qui joue retire les cylindres un à un, jusqu'à ce qu'il :

- décide de passer,
- révèle toutes les propositions fausses (il marque alors **11** points),
- ou révèle la vraie affirmation (auquel cas il marque **-1** points).



Note : dans les deux cas, les kiwis Jokers sont ignorés.

AUTEURS Franck Crittin,
Grégoire Largey,
Sébastien Pauchon.

ILLUSTRATEUR Mary Pumpkins.

DIR. ARTISTIQUE Benjamin Treillhou.

© 2022 Studio H - Tous droits réservés



crédits à updaten
potentiellement

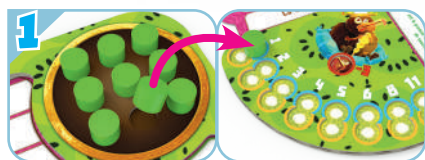


EXEMPLE

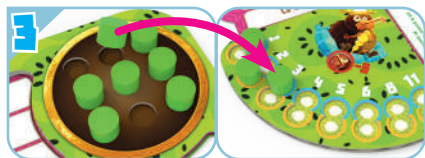


Une nouvelle Manche débute.

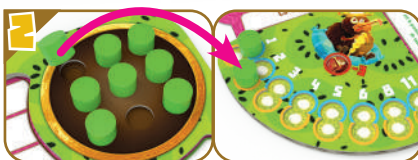
Un joueur a disposé 2 cartes sur le plateau. L'équipe bleue commence.



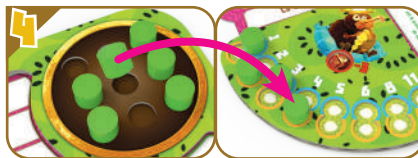
Le Champion bleu commence par retirer le cylindre correspondant à « La Suisse fait 1 104 051 Km2 ». C'est bon, la case révélée est marron ! Il pose le jeton sur la piste de score.



Le Champion bleu retire le cylindre de « Le Mexique fait payer une taxe pour les chiens à ses habitants ». C'est toujours marron.

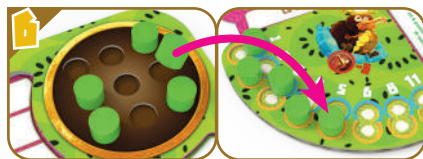


C'est au Champion jaune de jouer. Il retire le cylindre « Le Mexique est le 1^{er} exportateur mondial de saucisson ». Toujours pas de case rouge, tout va bien.



Le Champion jaune retire le cylindre « Le Togo fait 1 104 051 Km2 » et le pose sur la piste de score. La case révélée est encore marron.

Le Champion bleu hésite, il préfère finalement **PASSER** pour ne pas prendre de risques.

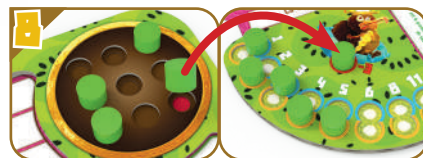


Le Champion jaune est confiant, il retire le cylindre « Le Togo fait payer une taxe pour les chiens à ses habitants. ».



Le Champion bleu a passé, c'est donc encore au Champion jaune de jouer. Il aimerait bien continuer mais il a un doute.

Il demande à ses équipiers si l'un d'eux peut l'aider. L'un d'eux déclare que oui. Le Champion le désigne et raye un de ses kiwis Joker sur la fiche de score.



Le joueur désigné retire alors le cylindre « La Suisse fait payer une taxe pour les chiens à ses habitants. ». Erreur, le case révélée est rouge ! C'est la bonne réponse !

Il s'est trompé en révélant la seule vraie affirmation, l'équipe jaune marque donc **3 points**.



L'équipe bleue marque quant à elle les points correspondants à la position du dernier cylindre posé sur sa piste, soit **3 points**. Les points sont reportés sur la fiche de score. La Manche est terminée, une nouvelle Manche peut commencer.