

KEZAO

ES

El Kezao es un ave rara de gran belleza con plumaje multicolor. Es uno de los cientos de especies silvestres que viven en el Amazonas.

IT

Il Kezao è un uccello raro e magnifico dalle penne multicolore. È una delle centinaia di specie selvatiche che vivono in Amazzonia.

Kezao es un juego de velocidad que necesita observar los colores que aparecen en un dibujo. Los jugadores deben encontrar en su juego una carta compatible con las indicaciones de colores, presentes o tachados, indicados en los dados.

El objetivo del juego es ser el primero en deshacerse de todas sus cartas.

Kezao è un gioco di velocità basato sull'osservazione di disegni colorati.

I giocatori devono capire velocemente quali carte soddisfano i requisiti (di presenza o assenza dei colori) indicati dai dadi. **Lo scopo del gioco è essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le carte.**

CONTENIDO DE LA CAJA

- 60 cartas
- 4 dados

CONTENUTO

- 60 carte
- 4 dadi

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- A partir de 6 años
- De 2 a 5 jugadores
- Duración de una ronda: 3 a 5 minutos
- Duración de una partida: 15 a 20 minutos

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

- dai 6 anni in su
- Da 2 a 5 giocatori
- Durata di ogni turno: da 3 a 5 minuti
- Durata del gioco: da 15 a 20 minuti

1. DESARROLLO DEL JUEGO

- **Repartir 7 cartas a cada jugador.** Colocar las demás cartas en una pila, boca abajo, para formar la pila de descarte. Los jugadores echan un vistazo a sus cartas sin mostrarlas a los demás.
- **El jugador que lleva más colores en su ropa empieza.** Elige 2 dados entre los 4 y los lanza.

1. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- **Distribuire 7 carte a ciascun giocatore.** Mettere le carte rimanenti in una pila a faccia in giù al centro del tavolo, a formare il mazzo di pesca. Ogni giocatore guarda le proprie carte senza farle vedere agli altri.
- **Il primo giocatore sarà quello che indossa vestiti con il maggior numero di colori.** Il primo giocatore sceglie 2 dei 4 dadi e li tira.

- **Simultáneamente, todos los jugadores intentan deshacerse lo más rápidamente posible de una o varias caras, cumpliendo con los criterios que aparecen en los dados.**
- **Siempre que sea bastante rápido, cada jugador puede colocar una o varias cartas.** En cambio, el número de cartas colocadas en la mesa no puede superar el número de jugadores:
- = **Si hay 2 jugadores, es posible colocar 2 cartas en total en la mesa, si hay 3 jugadores, es posible jugar 3 cartas en total, etc.**
- Así pues, si un jugador tarda en colocar una carta, o si no tiene cartas que correspondan a los criterios que aparecen en los dados, **otro jugador puede aprovechar la jugada.**
- Un jugador que coloque varias cartas, **siempre debe hacerlo una por una.**
- Cuando todos los jugadores hayan jugado cartas (o no), se apartan las mismas y **el jugador que está a la izquierda del jugador que empezó, tira dos dados de su elección entre los 4.**

- **Ora, in contemporanea, tutti i giocatori devono cercare di giocare il più velocemente possibile una o più carte dalla propria mano, rispettando le restrizioni indicate dai 2 dadi.**

ATTENZIONE

- **Il numero totale di carte presenti sul tavolo non può mai essere superiore al numero dei giocatori.**
- = **In una partita a 2 giocatori, sul tavolo possono essere presenti massimo 2 carte. In una partita a 3 giocatori, sul tavolo possono essere presenti massimo 3 carte, etc.**
- Un singolo giocatore può giocare più carte nello stesso turno, a patto che vengano giocate una alla volta dalla mano. Questo significa che un giocatore può rubare il posto a un altro che impiega troppo tempo o che non ha carte che soddisfino i requisiti indicati dai dadi.
- Quando tutti i giocatori hanno giocato (o meno) le carte, queste vengono scartate e **il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale inizia il proprio turno, tirando 2 dei 4 dadi.**

5 TIPOS DE COMBINACIONES DE DADOS

1. **Ambos dados llevan un color distinto:** debes colocar una carta que contenga al menos estos 2 colores.
2. **1 dado lleva un color y el segundo un color tachado:** debes colocar una carta que tenga el color del primer dado, pero no el del segundo



CI SONO 5 POSSIBILI COMBINAZIONI DI DADI

1. **I 2 dadi mostrano colori diversi:** i giocatori devono giocare una o più carte che contengano almeno entrambi i colori.
Esempio: le carte che giochi devono contenere rosso e viola.
2. **Un dado mostra un colore e l'altro un altro colore con una x:** i giocatori devono giocare una o più carte che contengano il primo colore, ma non il secondo.
Esempio: le carte che giochi devono contenere il rosso, ma non devono contenere l'arancione.

3. **Ambos dados llevan un color tachado:** debes colocar una carta que no tenga ninguno de ambos colores tachados



3. **I 2 dadi mostrano diversi colori con una x:** i giocatori devono giocare una o più carte che non contengano nessuno dei due colori.

Esempio: le carte che giochi non devono contenere né giallo né blu.

4. **El primer dado lleva un color y el segundo lleva el mismo color tachado:** en este caso, el jugador que lanzó los dados elige una de ambas opciones, con o sin el color, y lo anuncia en voz alta.



4. **Un dado mostra un colore e l'altro lo stesso colore con una x:** il giocatore che ha tirato i dadi sceglie se la carta dovrà contenere o meno il colore e lo comunica ad alta voce.

Esempio: il giocatore che ha tirato i dadi decide se le carte dovranno contenere o meno il rosso.

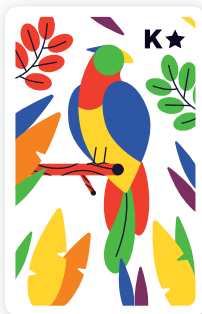
5. **Ambos dados muestran el mismo color (tachado o no):** es como si hubiera un solo dado.



5. **Entrambi i dadi mostrano lo stesso colore (con o senza la x):** i giocatori procedono come se ci fosse in gioco un solo dado.

LAS 2 CARTAS KEZAO

- Estas 2 cartas son comodines. Se pueden jugar en cualquier momento, independientemente de la combinación solicitada.



LE 2 CARTE KEZAO

- Queste carte sono dei jolly. Possono essere giocate in qualsiasi momento, a prescindere dalla combinazione di colori mostrata dai dadi.



PILA DE DESCARTE

- Cuando un jugador comete un error al jugar una carta que no corresponde a las indicaciones dadas por los dados, **recoge su carta y debe coger 3 más en la pila.**
- Al recoger su carta, libera un sitio en el área de juego: otro jugador puede jugar una carta, aprovechando el sitio que se acaba de liberar.

2. FIN DE LA PARTIDA

- La ronda termina cuando un jugador se haya desecho con éxito de todas sus cartas. Este jugador gana 1 punto.
- Si dos jugadores colocan su última carta al mismo tiempo, marcan cada uno 1 punto.
- En la ronda siguiente, le toca al jugador que está a la izquierda del que empezó la partida. Y así sucesivamente.
- El primer jugador en alcanzar 3 puntos gana la partida.

3. VARIANTES

- **Niños pequeños**
Para que el juego sea accesible para los más jóvenes, es posible lanzar solo un dado en vez de dos.
- **Cartas en la mesa**
En esta variante, los jugadores colocan sus cartas delante de sí. Colocan cartas en la mesa, pero todos los jugadores pueden ver el juego de los demás.

IL MAZZO DI PESCA

- Se un giocatore gioca una carta che non soddisfa i requisiti indicati dai dadi, quel giocatore deve riprendere in mano la propria carta e pescare 3 carte aggiuntive dal mazzo di pesca.
- Quel giocatore non può giocare altre carte durante il turno in corso
Riprendendo in mano la carta, inoltre, si libera un posto per un'altra carta sul tavolo: un altro giocatore può giocarne una.

2. FINE DELLA PARTITA

- Il turno finisce quando un giocatore gioca la sua ultima carta. Questo giocatore ottiene 1 punto.
- Se 2 giocatori giocano l'ultima carta nello stesso momento, ottengono entrambi 1 punto.
- Nel turno successivo, il primo giocatore sarà quello alla sinistra di quello attuale.
- Il gioco termina quando un giocatore ottiene 3 punti, vincendo così la partita.

3. VARIANTI

- **Bambini**
Per rendere il gioco più facile e adatto ai bambini, si può scegliere di tirare 1 dado invece di 2.
- **Carte sul tavolo**
In questa variante, i giocatori devono giocare le carte di fronte a sé. Durante il gioco, bisogna tenere d'occhio gli altri giocatori per controllare che non commettano errori.

KEZAO

FR

Le Kezao est un oiseau rare de toute beauté au plumage multicolore. Il fait partie des centaines d'espèces sauvages vivant en Amazonie.

« Avec du bleu ! Mais sans jaune... » : soyez le plus rapide à poser une carte qui respecte la combinaison de couleurs affichée par les deux dés. Mais attention à ne pas vous emmêler les pinceaux !

Kezao est un jeu de rapidité qui fait appel au **sens de l'observation des couleurs** figurant sur un dessin. Les joueurs doivent **trouver rapidement une carte compatible avec les indications de couleurs**, présente ou absente, indiquées sur les dés. **Le but du jeu est d'être le premier à se défausser de toutes ses cartes.**

CONTENU DE LA BOÎTE

- 60 cartes comportant 1 à 6 couleurs
- 4 dés

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

- À partir de 6 ans, de 2 à 5 joueurs
- Durée d'une manche : de 3 à 5 minutes
- Durée d'une partie : de 15 à 20 minutes

1. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- **Distribuer 7 cartes à chaque joueur.** Poser les autres cartes face cachée pour la pioche. Les joueurs prennent connaissance de leurs cartes sans les montrer aux autres.
- **Le joueur qui porte le plus de couleurs sur ses habits commence la partie.** Il choisit 2 dés parmi les 4 et les lance.
- **Simultanément, tous les joueurs tentent de se défausser le plus vite possible d'une ou plusieurs cartes**, en respectant les critères affichés sur les 2 dés.

IMPORTANT

- **Le nombre total de cartes posées sur la table ne doit pas dépasser le nombre de joueurs.**
- = **S'il y a 2 joueurs, il est possible de poser jusqu'à 2 cartes en tout sur la table. S'il y a 3 joueurs, il est possible de poser jusqu'à 3 cartes en tout sur la table, etc.**
- Un joueur peut poser une ou plusieurs cartes au même tour, à condition de les poser une par une. Ainsi, un joueur qui prend son temps avant de poser une carte ou qui ne peut pas poser de carte, peut se faire prendre sa place par un autre joueur.
- Lorsque tous les joueurs ont posé (ou pas) des cartes, celles-ci sont mises de côté et **le joueur placé à la gauche du premier joueur lance à son tour 2 dés au choix parmi les 4.**

5 COMBINAISONS DE DÉS SONT POSSIBLES

1. **Les 2 dés affichent chacun 1 couleur :**
il faut poser une carte (ou plus) contenant ces 2 couleurs au moins.

Les cartes posées
doivent contenir
du rouge et du violet.



2. **1 dé affiche une couleur, l'autre dé affiche une couleur barrée :** il faut poser une carte qui possède la couleur du premier dé mais qui ne contient pas celle du second.

Les cartes doivent
contenir du rouge
mais pas d'orange.



3. **Les 2 dés affichent 1 couleur barrée :**
il faut poser une carte qui ne possède aucune des deux couleurs barrées.

Les cartes
ne doivent contenir
ni jaune ni bleu.



4. **Le premier dé affiche une couleur, l'autre dé affiche la même couleur barrée :**
le joueur qui a lancé les dés choisit l'une des deux options, soit avec, soit sans la couleur, et l'annonce à voix haute.



Le lanceur décide si les cartes doivent ou ne doivent pas contenir de rouge.

Les cartes doivent contenir du rouge.



5. **Les deux dés affichent la même couleur (barrée ou non) :** c'est comme s'il n'y avait qu'un seul dé.

LES 2 CARTES KEZAO

- Ces 2 cartes sont des jokers. Elles peuvent être posées à tout moment, quelle que soit la combinaison demandée.

RÔLE DE LA PIOCHE

- Lorsqu'un joueur se trompe en posant une carte qui ne correspond pas aux indications données par les dés, il reprend sa carte et doit en piocher 3 autres. Il ne peut plus poser de cartes durant ce tour.
- En reprenant sa carte, il libère une place sur l'aire de jeu : un autre joueur peut alors poser une carte, en utilisant l'emplacement qui vient d'être libéré.



2. FIN DE LA PARTIE

- La manche se termine lorsqu'un joueur a pu se défausser de toutes ses cartes. Ce joueur gagne 1 point.
- Si deux joueurs posent en même temps leur dernière carte, ils marquent chacun 1 point.
- Au tour suivant, c'est le joueur placé à la gauche de celui qui avait démarré la partie qui commence. Et ainsi de suite.
- Le premier joueur à atteindre 3 points gagne la partie.

3. VARIANTES

- **Jeunesse**
Pour rendre le jeu accessible aux plus jeunes, il est possible de lancer un seul dé au lieu de deux.
- **Cartes sur table**
Dans cette variante, les joueurs posent leurs cartes devant eux. Ils jouent cartes sur table, chaque joueur pouvant voir le jeu des autres.

KEZAO

EN

Kezao is an exquisite rare bird species with multi-coloured plumage. It is one of the hundreds species living in the Amazon rainforest.

D

Kezao ist ein seltener Vogel mit einem wunderschönen farbenfrohen Federkleid. Er gehört zu einer der Hunderten Wildtierarten, die in Amazonien ihr Zuhause haben.

Kezao Kezao is a game of speed that requires you to observe colored drawings. Players must quickly recognize cards that are compatible with the (included or excluded) colors of the dice. **The goal of the game is to be the first to get rid of all your cards.**

Kezao ist ein Schnelligkeitsspiel, das an den Beobachtungssinn von Farben appelliert, die auf einer Zeichnung zu sehen sind. Die Spieler müssen schnell eine Karte finden, die den Farbangaben auf den Würfeln (vorhanden oder nicht vorhanden) entspricht. **Das Ziel des Spiels ist es, alle seine Karten abzuwerfen.**

CONTENTS

- 60 cards
- 4 dice

INHALT DES KARTONS

- 60 Karten
- 4 Würfel

GAME SPECIFICS

- ages 6 and up
- For 2 to 5 players
- Duration of a round: 3 to 5 minutes
- Duration of a game: 15 to 20 minutes

EIGENSCHAFTEN DES SPIELS

- Ab 6 Jahren
- 2 bis 5 Spieler
- Dauer einer Runde: 3 bis 5 Minuten
- Dauer einer Partie: 15 bis 20 Minuten

1. HOW TO PLAY THE GAME

- **Deal 7 cards to each player.** Place the other cards in a face-down draw pile in the middle of the table. Examine your cards without showing them to the other players.
- **The player wearing the largest amount of colors starts the game.** The starting player chooses 2 of the 4 dice and rolls them.

1. ABLAUF DER PARTIE

- **Jeder Spieler erhält 7 Karten.** Die anderen werden umgedreht und zum Ziehen auf den Kartenstock gelegt. Die Spieler sehen sich ihre Karten an, ohne sie den anderen zu zeigen.
- **Der Spieler, der die Kleidung mit den meisten Farben trägt, beginnt.** Er wählt 2 Würfel von 4 und würfelt.

- All players now simultaneously have to try to play one or more cards from their hand as quickly as possible, keeping in mind the restrictions indicated by the 2 dice.

IMPORTANT

- The total number of cards placed on the table can't exceed the number of players.
- = In a 2-player game, only a total of 2 cards can be placed on the table.
In a 3-player game, only a total of 3 cards can be placed on the table, etc.
- You're allowed to play several of your cards in the same round, but you have to play them one by one.
This means that if you take too long to play a card, or if you don't have any cards that match the criteria on the dice, another player could beat you to it.
- When all players have played a card (or not), the cards are discarded and the player to the left of the starting player takes their turn by rolling 2 of the 4 dice.

THERE ARE 5 POSSIBLE DICE COMBINATIONS

1. The 2 dice show different colors: you must play one or more cards that contain at least both of these colors.

Example: the cards you play must contain red and purple.



2. One die shows a color, and the other a crossed-out color: you must play one or more cards that contain the first color, but they can't contain the second color.

Example: the cards you play must contain red, but can't contain orange.



- Gleichzeitig versuchen alle Spieler so schnell wie möglich, eine oder mehrere Karten abzuwerfen, die den auf den 2 Würfeln angezeigten Kriterien entsprechen.
- Jeder Spieler, der schnell genug ist, kann eine oder mehrere Karten ablegen. Allerdings darf die Anzahl der abgelegten Karten die Spieleranzahl nicht überschreiten:
- = Wenn 2 Spieler spielen, können insgesamt 2 Karten abgelegt werden, bei 3 Spielern können insgesamt 3 Karten abgelegt werden, usw...
- Wenn ein Spieler bei der Wahl seiner Karte zögert oder wenn er keine Karte hat, die der Farbangabe auf den Würfeln entspricht, kommt ein anderer Spieler zum Zug.
- Ein Spieler, der mehrere Karten ablegt, muss diese immer einzeln ablegen.
- Wenn alle Spieler Karten abgelegt haben (oder nicht), werden diese zur Seite gelegt und der Spieler, der links neben dem ersten Spieler sitzt, wählt 2 der 4 Würfel aus und würfelt.

5 WÜRFELKOMBINATION MÖGLICH

1. Die 2 Würfeln geben jeweils 1 Farbe an: Eine (oder mehrere) Karten müssen abgelegt werden, die mindestens diese 2 Farben aufweisen.
2. 1 Würfel zeigt eine Farbe an, der andere Würfel zeigt eine durchgestrichene Farbe an: Es muss eine Karte abgelegt werden, die Farbe des ersten Würfels, aber nicht die des zweiten Würfels aufweist.

3. **The 2 dice show different crossed-out colors:** you must play one or more cards that don't contain either of these colors.

Example: the cards you play can't contain yellow or blue.



4. **One die shows a color and the other shows the same color, but crossed out:** the player who rolled the dice chooses one of the options – either with or without the color – and announces this out loud.

Example: the player who rolled the dice decides whether or not the cards you play can contain red.



5. **Both dice show the same color (crossed-out or not):** play as if there was only one die.



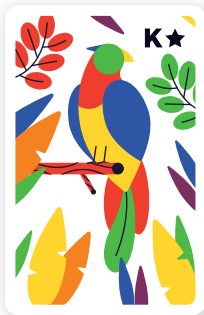
3. **Die 2 Würfel zeigen 1 durchgestrichene Farbe an:** Es muss eine Karte abgelegt werden, die keine der beiden durchgestrichenen Farben aufweist.

4. **Der erste Würfel zeigt eine Farbe an, der andere Würfel zeigt dieselbe Farbe durchgestrichen an:** Der Spieler, der gewürfelt hat, wählt eine der beiden Optionen aus: entweder mit oder ohne Farbe, und gibt seine Wahl laut bekannt.

5. **Die beiden Würfel zeigen dieselbe Farbe an (durchgestrichen oder nicht):** in diesem Fall ist es so, als hätte man nur mit einem Würfel gewürfelt.

THE 2 KEZAO CARDS

- **These 2 cards are jokers.** You can play them at any time, regardless of the combination that was rolled.



DIE 2 KEZAO-KARTEN

- **Diese 2 Karten sind Joker.** Sie können jederzeit abgelegt werden, egal welche Kombination gefragt ist.



THE DRAW PILE

- If you make a mistake and play a card that doesn't match the combination indicated by the dice, **you must take back your card and draw 3 new cards.**
- In that case, you can't play any more cards this turn. By taking back your card, you free a slot on the table: another player can now place a card there.

2. END OF THE GAME

- The round ends when one of the players manages to play their final card. This player receives 1 point.
- If two players put down their last card at the same time, they both win 1 point.
- If 2 players manage to play their final card at the same time, they each receive 1 point. In the next round, the player to the left of the starting player gets to start.
- The game continues like this until a player reaches 3 points and wins the game.

3. VARIANTS

- Kids
In order to make the game easier for children, consider rolling only 1 die instead of 2.
- Cards on the table
In this variant, players must play their cards in front of themselves. During the game, you have to try and keep an eye on the other players' mistakes.

KARTENSTOCKS

- Wenn ein Spieler sich täuscht, indem er eine Karte ablegt, die nicht den Angaben der Würfel entspricht, so nimmt er seine Karte wieder auf und **muss 3 weitere Karten ziehen.**
- Indem er seine Karte wieder aufnimmt, wird ein Platz auf dem Spielfeld frei: Ein anderer Spieler kann dann diesen freien Platz nutzen und eine Karte ablegen.

2. ENDE DER PARTIE

- Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler alle seine Karte abwerfen konnte. Dieser Spieler gewinnt 1 Punkt.
- Wenn zwei Spieler gleichzeitig ihre letzte Karte abwerfen, gewinnen beide 1 Punkt.
- In der nächsten Runde würfelt der Spieler links von dem Spieler, der das Spiel begonnen hat. Und so weiter.
- Der erste Spieler, der 3 Punkte erreicht, gewinnt die Partie.

3. VARIANTE

- Für die Jüngeren
Um das Spiel für die Jüngeren zu vereinfachen, ist es möglich, nicht mit zwei, sondern nur mit einem Würfel zu spielen.
- Karten auf dem Tisch
Bei dieser Variante legen die Spieler ihre Karten offen vor sich und jeder Spieler kann die Karten der anderen sehen.

FR

Merci à Pascal, Marion, Stéphanie,
les testeurs et mes trois kezachoux
Auteur : Pierre Bellet | Illustrations :
Aurélien Jeanney | Design : Cheeri
© Ludello, 2022. Tous droits réservés.
Reproduction interdite.

EN

Thanks to Pascal, Marion, Stéphanie,
the testers and my 3 kezadarlings
Author : Pierre Bellet | Illustrations :
Aurélien Jeanney | Design : Cheeri
© Ludello, 2022. All rights reserved.
Reproduction prohibited.

D

Danke an Pascal, Marion, Stéphanie,
die Tester und meine 3 Kezadarlings
Verfasser: Pierre Bellet | Illustrationen:
Aurélien Jeanney | Design : Cheeri
© Ludello, 2022. Alle Rechte vorbehalten.
Reproduktion verboten.

ES

Agradecimientos a Pascal, Marion,
Stéphanie, los numerosos probadores
y mis 3 pequeños kezachoux.
Autor : Pierre Bellet | Ilustrador :
Aurélien Jeanney | Diseño : Cheeri
© Ludello, 2022. Todos los derechos
reservados. Prohibida la reproducción.

IT

Grazie a Pascal, Marion, Stéphanie,
i playtester e i miei tre piccoli uccellini
Design del gioco: Pierre Bellet | Illustrazioni:
Aurélien Jeanney | Progetto grafico: Cheeri
© Ludello, 2022. Tutti i diritti riservati.
Riproduzione vietata.