

# KIKÉ PALA



ans years  
años Jahre  
**5-99**

*Jeu d'observation et de rapidité  
A game of observation and speed  
Beobachtungs- und  
Geschwindigkeitsspiel  
Juego de observación y rapidez*

**F**

## Règle du jeu

# KIKÉ PALA



Age : 5-99 ans



Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs



15 min



Contenu : 27 cartes, 6 dés



*Une partie de cache-cache s'organise dans la cour...  
serez-vous retrouver tous vos camarades ?*

### Principe du jeu :

Les joueurs ont dans leurs mains les cartes représentant les camarades de leur équipe. Un joueur lance les dés qui indiquent les critères pour les retrouver : couleur de la peau, des cheveux et des yeux. Si une des cartes correspond à 3 critères, alors le camarade est retrouvé.



### But du jeu :

Être le premier à retrouver tous ses camarades.



### Mise en place du jeu :

Les cartes sont mélangées et distribuées entre les joueurs :

- À 2 et 3 joueurs, chacun reçoit 6 cartes,
- À 4 et 5 joueurs, chacun reçoit 5 cartes.

Le reste des cartes est posé en tas, face cachée à côté des joueurs.

Les 6 dés sont posés au centre des joueurs.

Chaque joueur prend connaissance de ses cartes.

### **Déroulement du jeu :**

À chaque tour de jeu, un joueur lance les dés, puis tous les joueurs jouent en même temps.

Le joueur le plus âgé lance les 6 dés de façon à ce qu'ils soient bien visibles par tous.

Les joueurs tentent de retrouver dans leur main une carte qui répond aux critères de 3 dés différents : 1 cheveux, 1 peau et 1 yeux.

Dès qu'un joueur trouve une carte correspondante, il la pose sur la table et y associe les 3 dés nécessaires.

- Si c'est correct : il vient de trouver un de ses camarades et défasse sa carte. Les 3 dés utilisés sont mis de côté jusqu'à la fin du tour et ne peuvent plus être pris par les autres joueurs.
- S'il s'est trompé, il reprend sa carte dans sa main et en pioche 1 supplémentaire. Il ne peut plus jouer lors de ce tour de jeu. Les dés sont remis au centre de la table, disponibles pour les autres joueurs.

Les joueurs peuvent continuer à chercher des correspondances tant qu'il reste des dés disponibles sur la table.

Lorsque les 6 dés ont été utilisés, ou que les joueurs ne trouvent plus de correspondances entre leurs cartes et les dés, le tour de jeu s'arrête. Un nouveau joueur lance les 6 dés et on recommence.

**NB :** Si un joueur a plus de cartes en main que tous les autres joueurs, il peut décider de conserver un des dés de la table et de ne pas le relancer.

### **Fin du jeu :**

Dès qu'un joueur n'a plus de carte en main !  
Bravo, il a trouvé tous ses camarades et il est déclaré vainqueur.





Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur avec des cartes en main.

**Un jeu de Christian Roullier**

GB

## Rules of the game

# KIKÉ PALA

-  **Ages:** 5-99 years old
-  **Number of players:** 2 to 5 players
-  **15 min**
-  **Contents:** 27 cards, 6 dice




*Your friends are playing hide and seek in the playground... Will you be able to find them all?*

### How the game works:

Each player has a hand of cards with images of their friends. One player rolls the dice, revealing the characteristics that will help find them: skin, hair and eye colour. If one of the cards matches all 3 characteristics, the friend has been found.

-  **Aim of the game:**  
Be the first to find all your friends.

-  **Game set-up:**  
Shuffle and deal the cards as follows, based on the number of players:
  - 6 cards per player in a 2 or 3-player game.
  - 5 cards per player in a 4 or 5-player game.Place the remaining cards in a face-down pile next to the players.  
The 6 dice are placed in the centre of the playing area.  
Each player looks at their cards.

### **How to play:**

Each round, one player rolls the dice and then all the players play simultaneously.

The oldest player rolls the 6 dice where everyone can see them.

All players try to find one card in their hand that matches the characteristics indicated by 3 different dice: 1 for hair, 1 for skin and 1 for eyes.

As soon as a player finds a matching card, they should place it on the table and pair it with the 3 corresponding dice.

- If the player is right, the friend on the card has been found and the player can discard the card. The 3 corresponding dice are then placed to the side until the end of the round and cannot be picked by the other players.
- If the player is wrong, they should take back their card and pick up 1 additional card. The player may not play again for the rest of the round. The dice are put back in the centre of the table, where they can be used by the other players.

Players can continue to look for matches as long as there are still dice in play on the table.

When all 6 dice have been used, or the players cannot find any new matches between their cards and the dice, the round comes to an end. A new player rolls the 6 dice to start a new round.

**Please note:** If one player has more cards in their hand than all the other players, they may decide to keep one of the dice on the table and not roll it again.

### **End of the game:**

The game ends when one player has no cards left in their hand. They have found all their friends and are declared the winner!

The other players continue to play until only one player has any cards left.

**A game by Christian Roullier**

**D**

## Spielregeln

# KIKÉ PALA



**Alter:** 5-99 Jahre

---



**Anzahl der Spieler:** 2 bis 5 Spieler

---



**15 min**

---



**Inhalt:** 27 Karten, 6 Würfel



*Auf dem Schulhof spielen die Kinder Verstecken ...  
Schaffst du es, alle deine Freunde zu finden?*

---

### **Spielidee:**

Die Spieler halten Karten in der Hand, auf denen ihre Freunde abgebildet sind. Ein Spieler würfelt, um die Suchkriterien zu bestimmen: Haut-, Haar- und Augenfarbe. Erfüllt eine der Karten 3 Kriterien, ist ein Freund gefunden.

---



### **Ziel des Spiels:**

Als Erster all seine Freunde finden.

---



### **Spielvorbereitung:**

Die Karten werden gemischt und unter den Spielern verteilt:

- Bei 2 und 3 Spielern erhält jeder Spieler 6 Karten.
- Bei 4 und 5 Spielern erhält jeder Spieler 5 Karten.

Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel neben den Spielern abgelegt.

Die 6 Würfel werden in die Mitte der Spieler gelegt.

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand und schaut sie sich an.

### **Spielablauf:**

In jeder Runde würfelt ein Spieler, dann spielen alle Spieler gleichzeitig.

Der älteste Spieler würfelt so, dass die 6 Würfel für alle sichtbar sind.

Die Spieler versuchen, auf ihrer Hand eine Karte zu finden, die die Kriterien von 3 verschiedenen Würfeln erfüllt: 1 Haare, 1 Haut und 1 Augen.

Sobald ein Spieler eine passende Karte findet, legt er sie auf den Tisch und legt die 3 entsprechenden Würfel daneben.

- Ist die Karte korrekt, hat er einen seiner Freunde gefunden und legt seine Karte vor sich ab. Die 3 verwendeten Würfel werden bis zum Ende der Runde beiseitegelegt. Sie können nicht mehr von anderen Spielern verwendet werden.
- Ist die Karte falsch, nimmt er sie zurück auf die Hand und zieht 1 weitere Karte vom Stapel. Er kann in dieser Runde nicht mehr spielen. Die Würfel werden wieder in die Mitte des Tisches gelegt und stehen den anderen Spielern zur Verfügung.

Die Spieler können so lange nach Übereinstimmungen suchen, wie noch Würfel auf dem Tisch liegen.

Wenn alle 6 Würfel verwendet wurden oder die Spieler ihre Karten nicht mehr den Würfeln zuordnen können, endet die Runde. Die 6 Würfel werden erneut gewürfelt und eine neue Runde beginnt.

**Hinweis:** Wenn ein Spieler mehr Karten auf der Hand hat als alle anderen Spieler, darf er einen passenden Würfel auf dem Tisch behalten, sodass er nicht noch einmal gewürfelt wird.

### **Ende des Spiels:**

Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat! Gut gemacht, er hat alle seine Freunde gefunden und somit gewonnen.

Die anderen Spieler spielen weiter, bis nur noch ein Spieler mit Karten auf der Hand übrig ist.

**Ein Spiel von Christian Roullier**

NL

## Spelregels

# KIKÉ PALA



**Leeftijd:** 5-99 jaar

---



**Aantal spelers:** 2 tot 5 spelers

---



**15 min.**

---



**Inhoud:** 27 kaarten, 6 dobbelstenen



*Op het speelplein wordt verstoppertje gespeeld.  
Lukt het jou om al je vrienden te vinden?*

---

### Spelprincipe:

Aan het begin van het spel krijgen de spelers 5 of 6 kaarten die hun teamgenoten voorstellen. Een speler gooit met de dobbelstenen die de criteria aangeven om hen te vinden: huidskleur, haarkleur en kleur van de ogen. Als één van de kaarten overeenkomt met 3 criteria, dan is de vriend gevonden.

---



### Doel van het spel:

Als eerste al zijn vrienden vinden.

---



### Vorbereiding van het spel:

De kaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld:

- Met 2 en 3 spelers krijgt ieder 6 kaarten,
- Met 4 en 5 spelers krijgt ieder 5 kaarten.

De overige kaarten worden met het plaatje naar beneden op een stapel naast de spelers gelegd.

De 6 dobbelstenen worden in het midden tussen de spelers in geplaatst.

Elke speler bekijkt zijn kaarten.



### **Spelverloop:**

Bij elke ronde gooit één speler de dobbelstenen, daarna spelen alle spelers tegelijk.

De oudste speler gooit de 6 dobbelstenen zo dat alle spelers ze kunnen zien.

De spelers proberen een kaart in hun hand te vinden die voldoet aan de criteria van 3 verschillende dobbelstenen: 1 haarkleur, 1 huidskleur en 1 oogkleur.

Zodra een speler een passende kaart vindt, legt hij deze op tafel en legt de 3 benodigde dobbelstenen bij elkaar.

- Als het klopt, heeft hij één van zijn vrienden gevonden en doet hij zijn kaart weg. De 3 gebruikte dobbelstenen worden opzijgelegd tot het einde van de ronde en kunnen niet meer door de andere spelers worden gepakt.
- Als hij zich vergist heeft, neemt hij de kaart terug in zijn hand en trekt nog 1 kaart. Hij mag niet meer aan deze ronde meedoen. De dobbelstenen worden in het midden van de tafel teruggelegd en mogen door de andere spelers worden gepakt.

Spelers kunnen blijven zoeken naar overeenkomsten zolang er nog dobbelstenen op tafel liggen.

Als alle 6 dobbelstenen gebruikt zijn of als de spelers hun kaarten niet meer aan de dobbelstenen kunnen koppelen, is de ronde afgelopen. Een nieuwe speler gooit de 6 dobbelstenen en het spel begint opnieuw.

**NB:** Als een speler meer kaarten in zijn hand heeft dan alle andere spelers, kan hij besluiten om één van de dobbelstenen op tafel te houden en niet opnieuw te gooien.

### **Einde van het spel:**

Zodra een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft! Gefeliciteerd, hij heeft al zijn vrienden gevonden en is de winnaar.





De andere spelers spelen door tot er nog maar één speler over is met kaarten in zijn hand.

**Een spel van Christian Roullier**

**E**

## Reglas del juego

# KIKÉ PALA

-  **Edad:** 5-99 años
-  **Número de jugadores:** de 2 a 5 jugadores
-  **15 min**
-  **Contenido:** 27 cartas, 6 dados



*Se está organizando una partida de escondite en el patio... ¿Serás capaz de encontrar a todos tus compañeros?*

### Bases del juego:

Los jugadores tienen en la mano las cartas que representan a sus compañeros de equipo. Un jugador tira los dados, que indican los criterios para poder encontrarlos: el color de la piel, el del pelo y el de los ojos. Si una de las cartas coincide con los 3 criterios, entonces el compañero ha sido encontrado.

### Objetivo del juego:

Ser el primero en encontrar a todos sus compañeros.

### Preparación del juego:

Las cartas se barajan y se reparten entre los jugadores:

- Si los jugadores son 2 o 3, cada uno recibe 6 cartas.
- Si los jugadores son 4 o 5, cada uno recibe 5 cartas.

El resto de las cartas se pone boca abajo en una pila a un lado.

Los 6 dados se ponen en el centro.

Cada jugador examina sus cartas.

### **Desarrollo del juego:**

En cada ronda, un jugador tira los dados. A continuación, todos los jugadores juegan al mismo tiempo.

El jugador más mayor tira los 6 dados de manera que los demás puedan verlos.

Los jugadores tratan de encontrar coincidencias entre alguna de sus cartas y los criterios de 3 dados distintos: 1 para el pelo, 1 para la piel y 1 para los ojos.

Cuando un jugador encuentra una carta que coincide con 3 dados, la pone encima de la mesa y la asocia con dichos dados.

- Si la asociación es correcta, ha encontrado a uno de sus compañeros y se deshace de la carta en cuestión. Los 3 dados utilizados se ponen a un lado hasta el final de la ronda para que los otros jugadores no los puedan utilizar.
- Si el jugador se ha equivocado, se queda con la carta y roba 1 suplementaria. Este jugador ya no podrá volver a participar en lo que queda de ronda. Los dados se vuelven a poner en el centro de la mesa a disposición de los otros jugadores.

Los jugadores pueden continuar buscando coincidencias mientras sigan quedando dados disponibles en la mesa.

Cuando ya se hayan utilizado los 6 dados o los jugadores no encuentren coincidencias entre sus cartas y los dados, se termina la ronda. A continuación, otro jugador tira los 6 dados para empezar otra ronda.

**Nota:** si un jugador tiene más cartas en la mano que los demás, puede quedarse uno de los dados de la mesa y no tirarlo.

### **Final del juego:**

Cuando un jugador se queda sin cartas significa que ha conseguido encontrar a todos sus compañeros y se proclama vencedor. ¡Enhorabuena!

Los otros jugadores continúan jugando hasta que solo queda un jugador con cartas.

**Un juego de Christian Roullier**

I

## Regolamento del gioco

# KIKÉ PALA



**Età:** 5-99 anni

---



**N° di giocatori:** da 2 a 5 giocatori

---



**15 min**

---



**Contenuto:** 27 carte, 6 dadi



*È tutto pronto per giocare a nascondino in cortile...  
Riuscirete a trovare i vostri compagni?*

---

### **Principio del gioco:**

i giocatori hanno in mano le carte che rappresentano i compagni della loro squadra. Un giocatore lancia i dadi che indicano i criteri per trovarli: colore della pelle, dei capelli e degli occhi. Quando una carta corrisponde a 3 criteri, il compagno è stato trovato.

---



### **Scopo del gioco:**

essere il primo a trovare tutti i propri compagni.

---



### **Preparazione del gioco:**

si mischiano e distribuiscono le carte tra i giocatori:

- a 2 e 3 giocatori, ognuno riceve 6 carte,
- a 4 e 5 giocatori, ognuno riceve 5 carte.

Le carte rimanenti sono messe in un mazzo a faccia in giù a fianco ai giocatori.

I 6 dadi sono posizionati al centro tra i giocatori.

Ogni giocatore guarda le sue carte.

### **Svolgimento del gioco:**

a ogni manche del gioco, un giocatore lancia i dadi, poi tutti i giocatori giocano contemporaneamente.

Il giocatore più grande lancia i 6 dadi in modo che siano ben visibili a tutti.

I giocatori tentano di trovare nella propria mano una carta che corrisponde ai criteri di 3 dadi diversi: 1 capelli, 1 pelle e 1 occhi.

Non appena un giocatore trova una carta corrispondente, la appoggia sul tavolo e ci associa i 3 dadi giusti.

- Se è corretto: ha trovato uno dei suoi compagni e scarta la carta. I 3 dadi utilizzati sono messi da parte fino alla fine della manche e non possono più essere presi da altri giocatori.
- Se è sbagliato, rimette la carta nella propria mano e ne pesca 1 extra. Non può più giocare in questa manche del gioco. I dadi sono riposizionati al centro del tavolo, disponibili per gli altri giocatori.

I giocatori possono continuare a cercare corrispondenze finché ci sono dadi disponibili sul tavolo.

Quando i 6 dadi sono stati utilizzati, o quando i giocatori non trovano più corrispondenze tra le proprie carte e i dadi, la manche del gioco termina. Un nuovo giocatore lancia i 6 dadi e si ricomincia.

**N.B.:** se un giocatore ha più carte in mano rispetto a tutti gli altri giocatori, può decidere di conservare un dado del tavolo e di non rilanciarlo.

### **Fine del gioco:**

quando un giocatore non ha più carte in mano! Complimenti! Ha trovato i suoi compagni ed è dichiarato vincitore.

Gli altri giocatori continuano a giocare finché non resta un solo giocatore con in mano delle carte.

**Un gioco di Christian Roullier**

**P**

## Regras do jogo

# KIKÉ PALA



**Idades:** 5-99 anos

---



**N.º de jogadores:** 2 a 5 jogadores

---



**15 min**

---



**Conteúdo da embalagem:** 27 cartas, 6 dados



*Um jogo de escondidas organizado no recreio...  
vais conseguir encontrar todos os teus colegas?*

---

### Princípio do jogo:

Os jogadores têm nas mãos cartas que representam os colegas da sua equipa. Um jogador lança os dados que indicam os critérios permitindo identificar os colegas: cor da pele, dos cabelos e dos olhos. Se uma das cartas satisfaz esses 3 critérios, o jogador que a detém encontrou um dos colegas.

---



### Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a encontrar todos os seus colegas.

---



### Preparação do jogo:

Baralhar as cartas e distribuí-las por todos os jogadores:

- Com 2 a 3 jogadores, distribuir 6 cartas a cada um.
- Com 4 a 5 jogadores, distribuir 5 cartas a cada um.

O resto das cartas é pousado em monte, voltado para baixo, ao lados dos jogadores.

Os 6 dados ficam no centro da mesa.

Cada jogador observa as cartas que recebeu.

### Como jogar:

A cada jogada, um dos jogadores lança os dados, em seguida todos os jogadores jogam ao mesmo tempo.

O jogador mais velho lança os 6 dados de modo a serem visíveis por todos.

Os jogadores tentam encontrar nas cartas que possuem uma correspondente aos critérios indicados em 3 dados diferentes: 1 para a cor do cabelo, 1 para a cor da pele e 1 para cor dos olhos.

Assim que um dos jogadores encontra uma carta correspondente, ele pousa essa carta em cima da mesa e associa os 3 dados requeridos a essa carta.

- Se estiver correto, ele acabou de encontrar um dos seus colegas e descarta essa carta. Os 3 dados utilizados são postos de lado até ao final da jogada e não podem ser utilizados pelos outros jogadores.
- Se estiver errado, o jogador recupera a sua carta e tira mais uma do baralho. Ele não pode voltar a jogar durante esta jogada. Os dados são reposicionados no centro da mesa à disposição dos outros jogadores.

Os jogadores podem continuar a procurar correspondências enquanto houver dados disponíveis sobre a mesa.

A partida termina depois dos 6 dados terem sido todos utilizados ou se os jogadores não encontram correspondências entre as respetivas cartas e os dados. O jogador seguinte lança os 6 dados e começa uma nova jogada.

**Nota:** Quando um jogador tem mais cartas nas mãos que os restantes jogadores, ele pode decidir guardar um dos dados e não voltar a lançá-lo.

### Fim do jogo:

O jogo termina quando um dos jogadores se desembaraçou de todas as cartas!

Parabéns! Ele encontrou todos os seus colegas e é declarado vencedor.





Os outros jogadores continuam a jogar até que apenas um deles ainda tenha cartas nas mãos.

**Um jogo de Christian Roullier**

S

## Spelregler

# KIKÉ PALA

-  **Ålder:** 5-99 år
-  **Antal spelare:** 2 till 5 spelare
-  **15 min**
-  **Innehåll:** 27 kort, 6 tärningar



*Ni leker kurragömma på skolgården ...  
Kan du hitta alla dina kompisar?*

### Spelprinciper:

Spelarnas kort på handen representerar deras kompisar. En spelare kastar tärningarna som anger kriterierna för att hitta dem: hudfärg, hårfärg och ögonfärg. Om ett av korten motsvarar 3 kriterier är denna kompis hittad.

### Spelets mål:

Att vara den första som lyckas hitta alla sina kompisar.

### Spelförberedelse:

Korten blandas och delas ut till spelarna:

- Vid 2 och 3 spelare får varje spelare 6 kort.
- Vid 4 och 5 spelare får varje spelare 5 kort.

De resterande korten läggs på hög bredvid spelarna, med framsidan nedåt.

De 6 tärningarna placeras i mitten, mellan spelarna.

Spelarna tittar på sina egna kort.



### **Spelets gång:**

Vid varje runda kastar en spelare tärningen, och sedan spelar alla spelarna samtidigt.

Den äldsta spelaren kaster de 6 tärningarna på ett sådant sätt att de är synliga för alla.

Spelarna försöker hitta ett kort på sin hand som överensstämmer med 3 olika tärningars kriterier: 1 hår, 1 hud och 1 ögon.

Så snart en spelare hittar ett kort som överensstämmer, lägger denna kortet på bordet och lägger de 3 tärningarna intill.

- Om det stämmer, har spelaren hittat en av sina kompisar och kan saka sitt kort. De 3 använda tärningarna läggs åt sidan till omgångens slut och kan inte längre användas av de andra spelarna.
- Om spelaren hade fel tar denna tillbaka kortet på handen och tar ytterligare 1 kort från högen. Spelaren får inte spela igen under denna omgång. Tärningarna läggs tillbaka i mitten på bordet och är tillgängliga för de andra spelarna.

Spelarna kan fortsätta att leta efter överensstämmelser så länge det finns tillgängliga tärningar på bordet.

När de 6 tärningarna har använts, eller när spelarna inte längre hittar överensstämmelser mellan tärningarna och sina kort är omgången klar. En annan spelare kastar de 6 tärningarna och man börjar om.

**OBS!** Om en spelare har fler kort på handen än alla andra, kan denna välja att behålla en av tärningarna från bordet och inte kasta den igen.

### **Spelets slut:**

Den spelare som inte längre har några kort kvar på handen har lyckats hitta alla sina kompisar och har vunnit. Bra jobbat!





De andra spelarna fortsätter att spela till dess att det bara är en spelare kvar som har kort på hand.

**Ett spel av Christian Roullier**

DK

## Spilleregler

# KIKÉ PALA

-  **Alder:** 5-99 år
-  **Antal spillere:** 2-5 spillere
-  **15 min**
-  **Indhold:** 27 kort, 6 terninger



*Der leges gemmeleg i skolegården...  
Kan du finde alle dine kammerater?*

### Spillets princip:

Spillerne har kort på hånden, som repræsenterer kammeraterne fra deres hold. En af spillerne kaster terningerne, der angiver kriterierne for at finde dem: hudfarve, hårfarve og øjenfarve. Hvis et af kortene har 3 kriterier, har man fundet kammeraten.

### Spillets formål:

At være den første til at finde alle sine kammerater.

### Forberedelse af spillet:

Kortene blandes og deles ud til spillerne:

- Hvis der er 2 eller 3 spillere, får hver spiller 6 kort
- Hvis der er 4 eller 5 spillere, får hver spiller 5 kort

Resten af kortene lægges i en bunke med forsiden nedad, ved siden af spillerne.

De 6 terninger lægges mellem spillerne.

Spillerne kigger på deres kort.

### Sådan foregår spillet:

Hver runde begynder med, at en af spillerne kaster terningerne, hvorefter alle spillere spiller på samme tid.

Den ældste spiller kaster terningerne, så de er synlige for alle.

Spillerne skal så prøve at finde et kort, som indeholder kriterier fra 3 forskellige terninger: 1 hårfarve, 1 hudfarve og 1 øjenfarve.

Når en spiller finder et kort, som passer, lægger han/hun det på bordet sammen med de 3 nødvendige terninger.

- Hvis det er korrekt, har han/hun fundet en af sine kammerater og lægger sit kort væk. De 3 brugte terninger lægges til side, indtil runden er slut og kan ikke bruges af de andre spillere.
- Hvis han/hun har taget fejl, tages kortet op på hånden igen, og man tager et kort mere fra bunken. Han/hun må ikke spille mere i denne runde. Terningerne lægges ud midt på bordet igen, så alle kan spille med dem.

Spillerne kan fortsætte med at lede efter sammenfald, så længe der er terninger på bordet.

Når de 6 terninger er brugt, eller spillerne ikke længere kan finde sammenfald mellem deres kort og terningerne, er runden slut. Næste spiller kaster de 6 terninger, og man begynder forfra.

**NB:** Hvis en spiller har flere kort på hånden end alle de andre spillere, kan han/hun vælge at beholde en af terningerne fra bordet og ikke kaste den igen.

### Spillets slutning:

Så snart en spiller ikke har flere kort på hånden! Flot! Han/hun har fundet alle sine kammerater og vinder spillet.




De andre spillere fortsætter, indtil der kun er en spiller tilbage med kort på hånden.

**Et spil af Christian Roullier**

RUS

## Правила игры

# KIKÉ PALA

-  **Возраст:** 5–99 лет
-  **Количество игроков:** 2–5 игроков
-  **15 мин.**
-  **Игровой комплект:** 27 карточек, 6 кубиков



*Во дворе начинается игра в прятки...  
Удастся ли вам найти всех своих товарищей?*

### Принцип игры:

В руках у игроков – карточки с портретами товарищей из их команды. Один из игроков бросает кубики для определения критериев, по которым осуществляется поиск: цвет кожи, волос и глаз. Если все 3 критерия соответствуют изображенному на карточке персонажу, тогда он найден.

### Цель игры:

первым найти всех своих товарищей.

### Подготовка к игре:

Карточки тасуются и раздаются игрокам:

- по 6 карточек 3–4 игрокам,
- по 5 карточек 4–5 игрокам.

Колода оставшихся карточек кладется на стол рубашкой вверх.

6 кубиков кладутся в центр.

Каждый участник знакомится со своими карточками.

### Ход игры:

В начале каждого хода один игрок бросает кубики, затем все участники играют одновременно.

Самый старший игрок бросает 6 кубиков таким образом, чтобы результат был хорошо виден всем.

Участники ищут среди своих карточек портрет с 3-мя из выпавших критериев: 1 цвет волос, 1 цвет кожи и 1 цвет глаз.

Как только игрок нашел подходящую карточку, он кладет ее на стол и сопоставляет с ней 3 соответствующих кубика.

- Если все верно, то один товарищ найден, и участник сбрасывает карточку. 3 использованных кубика откладываются в сторону до окончания хода и больше не могут быть использованы другими игроками.
- Если игрок ошибся, он забирает свою карточку и берет еще 1 карточку из колоды. До конца хода он не участвует в игре. Кубики возвращаются в центр стола и могут быть использованы остальными игроками.

Игроки продолжают искать своих товарищей, пока на столе есть кубики.

После использования всех 6 кубиков или при отсутствии совпадений между карточками игроков и выпавшими сторонами кубиков ход завершается. Следующий игрок бросает 6 кубиков, и игра продолжается.

**NB:** Игрок, у которого в руках больше карточек, чем у всех остальных, может принять решение оставить один из кубиков с интересующим его критерием и не кидать его с остальными кубиками.

### Конец игры:

У одного из игроков больше не осталось карточек. Bravo! Ему удалось найти всех своих товарищей, и он объявляется победителем.

Остальные участники продолжают играть до тех пор, пока не останется только один игрок с карточками в руке.

**Автор игры: Кристиан Руйе**



DJ08579

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.  
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.  
Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas  
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.  
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.  
Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France