

# KéBlo

JUS QU'À LA MORSURE



20 gemmes



20 cartes Nombre  
(numérotées de 1 à 20)



40 cartes Contrainte

## Principe du jeu

Les joueurs doivent compter de 1 à 20. Dans le sens horaire, chaque joueur donne un nombre, en respectant l'ordre croissant. À chaque tour, une nouvelle contrainte est mise en place, associée à un nombre précis. Fred la chauve-souris vous indique alors de quelle façon prononcer ce nombre, par quel geste, bruit ou position le remplacer.

## Mise en place

Constituez une réserve de Gemmes au centre de la table.  
Le nombre de Gemmes correspondant au nombre de joueurs.

- **2 à 3 joueurs** : 13 gemmes
- **4 à 6 joueurs** : 16 gemmes
- **7 joueurs ou plus** : 20 gemmes

Mélangez les cartes Nombre, puis placez-les en pile, face cachée.

Mélangez également les cartes Contrainte et formez une pile au centre de la table, face cachée. Le nombre de cartes Contrainte dans cette pile dépend du niveau de difficulté choisi :

- |  |  |
|--|--|
| <b>Niveau 1</b> : 6 cartes Contrainte  | <b>Niveau 2</b> : 10 cartes Contrainte |
| <b>Niveau 3</b> : 14 cartes Contrainte | <b>Niveau 4</b> : 18 cartes Contrainte |

Plus tard, vous pourrez commencer directement par un niveau plus élevé.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence le premier tour en disant : « **1** ». Puis, son voisin de gauche dit « **2** », et ainsi de suite dans l'ordre des aiguilles d'une montre, tout en respectant la première contrainte. Le tour se termine lorsque les joueurs ont atteint « **20** » ou lorsqu'une erreur est commise.



## La première contrainte

Le plus jeune joueur pioche deux cartes Numéro et les montre à tout le monde. Lors d'un tour de comptage, les joueurs devront inverser les deux nombres figurant sur ces cartes. Les deux cartes sont placées l'une sur l'autre, face visible, afin de former la défausse des cartes Nombre.

Exemple : Vous avez tiré le "3" et le "16". Vous devez compter de la manière suivante : 1 – 2

– 16 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 –  
11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 3 – 17 – 18  
– 19 – 20.



## Une nouvelle contrainte

Si les joueurs ont compté jusqu'à 20 sans faire d'erreur, ils ajoutent une nouvelle Contrainte au jeu. Ils piochent une carte Contrainte ainsi qu'une carte Nombre. Ces deux cartes sont placées respectivement sur les cartes Contrainte et Nombre précédentes, de manière à former deux piles de défausse distinctes. Les joueurs doivent désormais exécuter cette contrainte au lieu de citer le nombre concerné, et ce pour tous les tours à venir. Lorsque tous les joueurs ont bien compris la contrainte, un nouveau tour commence.

**Attention !** Les cartes Nombre et Contrainte étant toujours placées sur les cartes Nombre et Contrainte précédentes, seule la dernière combinaison Nombre/Contrainte est visible par les joueurs. Les contraintes antérieures, bien que recouvertes, restent valables jusqu'à la fin de la partie.



À la fin d'un tour de comptage, vous pouvez vérifier les combinaisons de tâches et de nombres dont vous vous ne souvenez plus.

**Exemple :** les joueurs piochent le chiffre « 7 » et la tâche « un signe de la main ». La première tâche (inverser les nombres 3 et 16) est toujours valable.

Les joueurs comptent donc de la manière suivante :

1 – 2 – 16 – 4 – 5 – 6 – Faire un signe de la main –  
8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 3 – 17 – 18 – 19 – 20.



**Important :** le joueur ayant terminé le tour précédent (en disant « vingt » ou en exécutant la contrainte associée) débute le nouveau tour de comptage.

## Une erreur

Lorsqu'un joueur met plus de 3 secondes à jouer, oublie une contrainte ou se trompe de nombre, cela est comptabilisé comme une erreur. Le tour de comptage s'achève immédiatement et une Gemme est prise de la réserve et placée dans la boîte.

Puis, le joueur ayant commis l'erreur débute un nouveau tour de comptage, en repartant de « 1 ».

**Important :** après une erreur, les joueurs n'introduisent pas de nouvelle contrainte.

## Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux manières :

### **1. Toutes les cartes de Contrainte sont retournées.**

Les joueurs ont remporté la partie ! Ils peuvent poursuivre en plaçant 4 nouvelles cartes Contrainte sur la table et entamer un nouveau tour de comptage.

**Niveau 1 :** Très bon début ! Vous êtes prêts pour le niveau 2.

**Niveau 2 :** Super ! Vous avez affecté des contraintes à plus de la moitié des nombres. Continuez comme ça !

**Niveau 3 :** Vous êtes vraiment très bons. Plus que 4 Contraintes à affecter...

**Niveau 4 :** Génial ! Vous avez affecté des contraintes à chaque nombre, impossible de faire mieux ! Essayez de garder plus de gemmes la prochaine fois.

### **2. Il n'y a plus de gemmes sur la table.**

Le jeu se termine au moment même où la dernière gemme est remise dans la boîte.

Il faut réessayer !



## Variante du jeu : chacun pour soi

*(Nous recommandons cette variante pour 2 à 6 joueurs)*

Les gemmes sont équitablement réparties entre les joueurs (les gemmes supplémentaires sont remises dans la boîte).

La partie se déroule comme d'habitude, tant qu'il n'y a pas d'erreur. Lorsqu'une erreur est commise, le joueur qui s'est trompé remet l'une de ses gemmes dans la boîte.

Le jeu se termine dès que l'un des joueurs n'a plus aucune gemme. Le ou les joueurs qui possèdent le plus de gemmes remportent la partie.

## Les contraintes

Les nombres indiqués sur les cartes Contrainte permettent uniquement de les identifier et de servir d'exemple. Une contrainte s'applique toujours à la carte Nombre piochée en même temps qu'elle, avec qui elle forme une combinaison.

Fred la chauve-souris représente toujours le joueur dont c'est le tour. Lorsque Frank le cafard est également présent sur l'image, il représente un autre joueur.

1. Indiquer le nombre avec les doigts. ( Exemple : pour le nombre « 12 », le joueur montre 10 doigts, puis 2.)
2. Dessiner le nombre sur la table avec le doigt, au lieu de le citer à haute voix.
3. Se lever.
4. Claquer des doigts.
5. Hurler le nombre.

- 6.** Dire tous ensemble « chauve-souris ».
- 7.** Former une trompe d'éléphant avec ses bras.
- 8.** Bâiller.
- 9.** S'incliner.
- 10.** Frapper une fois sur la table.
- 11.** Se boucher les oreilles.
- 12.** Fermer les yeux.
- 13.** Mettre les mains en l'air.
- 14.** Faire un signe de la main.
- 15.** Croiser les bras.
- 16.** Frotter son menton.
- 17.** Former un cœur avec ses doigts.
- 18.** Faire le signe « pouce vers le haut ».
- 19.** Chuchoter le nombre.
- 20.** Se gratter sous les aisselles.
- 21.** Taper une fois du pied.
- 22.** Garder le silence.
- 23.** Dire « jaune ».
- 24.** Frapper une fois dans ses mains.
- 25.** Changement de sens : le joueur dit le nombre

normalement, puis c'est son voisin de droite qui reprend dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre. Le prochain tour de comptage débute également en ordre inverse, jusqu'à ce que ce nombre soit cité de nouveau.

- 26.** Faire une grimace.
- 27.** Tirer la langue.
- 28.** Donner une petite bourrade à un autre joueur.
- 29.** Dire « bleu ».
- 30.** Dire « cocorico ».
- 31.** Dire « bloup ».
- 32.** Dire « meuh ».
- 33.** Chanter le nombre.
- 34.** Croiser les doigts.
- 35.** Prendre une pose inspirée.
- 36.** Frapper dans la main d'un autre joueur.
- 37.** Dire « rouge ».
- 38.** Se gratter la tête.
- 39.** Secouer la tête.
- 40.** Imiter des lunettes devant ses yeux avec les doigts.





Attention ! Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces pouvant être avalées.

Informations à conserver. 01-2022

Fabriqué en Europe pour  
DREI MAGIER SPIELE  
par Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

Adaptation et distribution  
françaises :



ZAL Les Garennes  
F 62930 Wimereux -  
France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

FRZ - 330009035