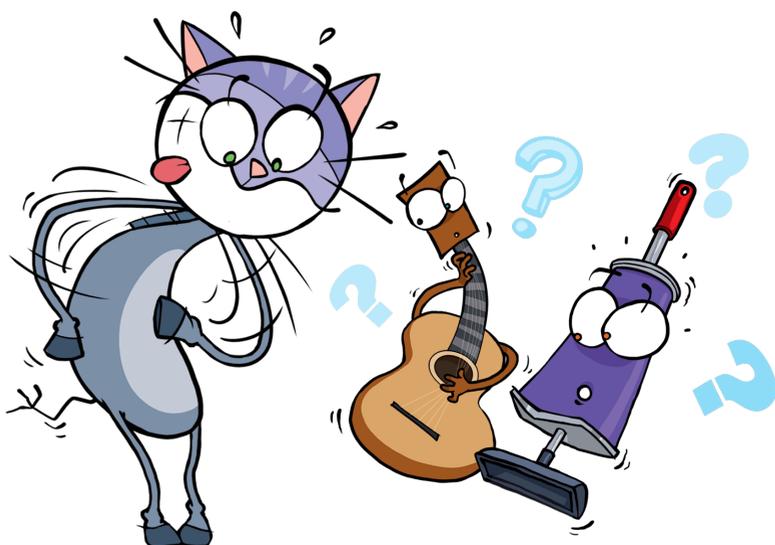


## Fin de la partie

- Le premier joueur qui retrouve l'animal et l'action qu'il a sur son serre-tête, gagne la partie !
- Après avoir trouvé les deux cartes, le joueur doit annoncer l'animal et l'action de son serre-tête sous la forme de « Je suis un (animal) qui (action) ».
- Pour finir en s'amusant, le gagnant devra mimer son animal et son action en même temps !



Retrouvez nos autres jeux sur [www.jeuxdujardin.fr](http://www.jeuxdujardin.fr)

Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises.

Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Visuels non contractuels.

Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

Fabriqué en Chine. © 2012 Dujardin. Tous droits réservés.

Importé et distribué par DUJARDIN – Z.A. du Pot au Pin – Entrepôt A4 – 33610 Cestas – France

Siret 320 660 970 00049 - SAV : savdujardin@tf1.fr



# Koaki Fê Lui



## Contenu du jeu

- 4 serre-têtes
- 36 cartes (18 cartes Animal et 18 cartes Action)
- 1 roue illustrée
- 4 jetons de couleurs
- 1 règle du jeu

## But du jeu

Être le premier joueur à trouver quel **ANIMAL** il est et quelle **ACTION** il fait !

## Préparation du jeu

- Mettre la roue au centre de la table.
- Chaque joueur choisit un jeton de couleur et le place devant lui.
- Chaque joueur met un serre-tête.
- Regrouper et mélanger les cartes par catégorie afin de former deux tas sur la table (cartes ANIMAL et cartes ACTION).
- Chaque joueur tire une carte ANIMAL et une carte ACTION et les insère, face visible sur le serre-tête de son voisin de gauche **sans les lui montrer**. La carte ANIMAL doit être à gauche sur le serre tête, la carte ACTION, à droite.

## Déroulement de la partie

- Le plus jeune joueur commence la partie ! Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre
- Le joueur tourne la roue. Celle-ci désigne une couleur qui identifie le joueur devant entrer en jeu. Il suit alors les instructions données par la roue.



Les instructions de la roue sont les suivantes :

**Mime mon animal :** la personne désignée par la roue doit mimer l'animal que le joueur a sur la tête, sans parler ni faire de bruit.

**Mime mon action :** la personne désignée par la roue doit mimer l'action que le joueur a sur la tête, sans parler ni faire de bruit.

**Pose une question :** le joueur pose une question fermée à la personne désignée par la roue. La personne choisie ne pourra répondre que par **OUI** ou par **NON**.

Exemple : Ai-je 4 pattes ? / Suis-je un sport ?

**Passes ton tour :** le joueur ne joue pas et jouera au prochain tour.

**Imite le cri de mon animal :** la personne désignée par la roue doit faire le cri ou le bruit de l'animal.

**Choisis la case que tu veux :** le joueur choisit la case de son choix parmi les cases de la roue.

### À savoir :

si un joueur a déjà trouvé l'animal qu'il a sur la tête et qu'il tombe sur la case « Mime mon animal » ou « Imite le cri de mon animal », il devra passer son tour.

De même, si un joueur a déjà trouvé l'action ou l'animal qu'il a sur la tête et qu'il tombe sur la case « Mime mon action » ou « Mime mon animal », il devra passer son tour.

- Si le joueur désigné par la roue réussit le mime et donc à faire deviner la carte à l'autre joueur, il prend la main, ce qui fera sauter le tour de certains !
- À chaque bonne carte trouvée, le joueur la retire du serre-tête et la pose devant lui.

### Partie à 3 joueurs :

si le joueur tombe sur la couleur non attribuée, le joueur devra tourner la roue une seconde fois !