



FR

Pierre Bellet Ryan Chapman

## Un peu d'histoire

*Kaoki nature* s'inspire du jeu de Kim décrit par Rudyard Kipling dans son roman *Kim* de 1901. Dans ce dernier, Kim est un orphelin des rues, vif, rusé et doué d'une grande mémoire, qui deviendra espion pour le roi d'Angleterre... Il y a beaucoup de versions du jeu de Kim, où il faut trouver quel objet a été ajouté, enlevé ou déplacé parmi d'autres. Dans cette version, vous allez devoir observer la nature pour retrouver ce qui a changé !

- À partir de 5 ans
  - De 2 à 4 joueurs
  - Durée d'une partie : 5 minutes
- Contenu de la boîte**  
La boîte de jeu contient 50 cartes carrées.

Chaque carte de *Kaoki Nature* présente 5 dessins sur chaque face.

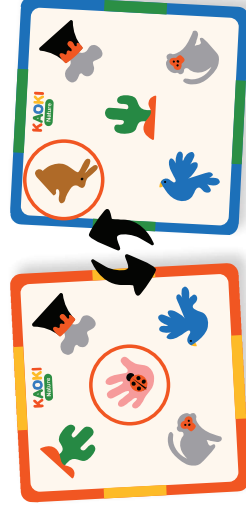
Chaque face a 4 dessins en commun avec l'autre : **seul 1 dessin diffère !**

**Votre but est d'être le premier à trouver lequel.**

La coccinelle n'est présente que du côté rouge et le lapin n'est présent que du côté bleu. Les autres dessins sont présents des 2 côtés.

### Aperçu du jeu

Soyez le plus rapide à identifier quel dessin a changé lorsqu'une carte est retournée. Mais attention, les dessins changent de place !



### Mise en place

Placez les 50 cartes en une seule pile au centre de la table, face rouge visible. Le dernier joueur à avoir cueilli une fleur est le premier "meneur" et sera chargé de retourner la première carte.

### Déroulement de la partie

Tous les joueurs observent la carte placée au sommet de la pile. Pendant ce temps, le meneur décompte 5 secondes à voix haute puis il retourne la carte et la repose au même endroit, au sommet de la pile.

Dès que la carte est retournée, tous les joueurs cherchent en même temps le dessin qui est nouveau sur cette face. Dès qu'un joueur le trouve, il nomme ce nouveau dessin à voix haute. Le tour s'arrête alors et les autres joueurs vérifient sa réponse. Si la réponse est correcte, le joueur qui a nommé le dessin en premier remporte la carte.

S'il se trompe, la carte est remise sous le tas.

Une fois la carte récupérée ou remise sous le paquet, la partie se poursuit. Le joueur placé à gauche de l'ancien meneur devient le nouveau meneur et lance un nouveau décompte de 5 secondes.

### Fin de partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 5 cartes : il remporte la partie !

### VARIANTES

#### Dessin Fixe

Pour remporter une carte, vous devez retrouver et nommer le dessin qui n'a pas changé de place entre les deux faces ! Il y en a toujours un et un seul. Pour le trouver, repérez-vous au logo Kaoki Nature placé en haut de la carte.

Exemple :



#### Dessin Manquant

Pour remporter une carte, vous devez nommer le dessin qui était présent sur l'autre face et qui n'est plus présent lorsque vous retournez la carte.

Exemple :

