

Le premier
qui économise

5000 kWh

gagne...

mais prenez garde à

KITO

Kito, notre chien énergivore, passe ses journées à s'amuser, sans penser une seule seconde à l'énergie qu'il gaspille. Dans ce jeu, vous devez essayer d'être le premier joueur à économiser 5000 kilowattheures (kWh). Mais attention : vos adversaires peuvent utiliser Kito pour vous mettre des bâtons dans les roues.

Âge **6+** | 2 - 8 joueurs |  20'

CONTENU DU JEU

Ce jeu contient 110 cartes.



BUT DU JEU

Être le premier à économiser **exactement** 5000 kWh.

PRÉPARATION DU JEU

- Retirez du jeu les cartes aperçu ainsi que la carte aide au calcul.
- Mélangez les cartes et donnez 6 cartes à chaque joueur. Attention : les autres joueurs ne peuvent pas voir vos cartes.
- Placez toutes les autres cartes, faces cachées, au milieu de la table. Cette pile constitue la **pioche**.
- Le joueur à la gauche du donneur commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conseil : regardez d'abord l'aperçu des cartes au verso.

RÈGLES DU JEU

Lorsque c'est votre tour, piochez une carte. Vous avez maintenant 7 cartes. Vous ne pouvez commencer à jouer que si vous disposez d'une carte "Kito dort" ou de la carte atout "Expert en énergie". Lorsque vous ne pouvez placer aucune carte dans votre zone de jeu ou celle de vos adversaires, vous disposez l'une de vos cartes à côté de la pioche. Vous alimentez ainsi la défausse. Vous devez donc avoir toujours maximum 6 cartes en main. Voici les différentes cartes que vous pouvez jouer :

- Carte "Kito dort"** : vous avez besoin de cette carte pour commencer à économiser. Plus tard dans la partie, cette carte peut être utilisée comme carte modération.
- Carte économie** : c'est la carte qui vous permet d'économiser et d'atteindre 5000 kWh.
- Carte gaspillage (ou carte stop)** : remettez cette carte à un adversaire au choix pour lui faire obstacle. Ce n'est possible que si votre adversaire a une carte "Kito dort" sur sa pile de jeu ou est en possession de la carte atout "Expert en énergie". Vous pouvez donner une carte gaspillage à quelqu'un même si vous n'avez pas encore commencé à économiser. La carte "La famille s'agrandit" est la seule carte gaspillage que vous pouvez remettre à un adversaire qui ne possède pas la carte "Kito dort" ou la carte atout "Expert en énergie".
- Carte modération (ou carte go)** : vous avez été la cible d'une carte gaspillage lors du tour précédent ? Vous pouvez la neutraliser avec la carte modération correspondante.
- Carte atout** : cette carte sert d'immunité contre une carte gaspillage bien précise.
- Carte bonus** : avec cette carte, vous pouvez jouer deux fois d'affilée, ce qui vous permet d'économiser encore plus.

Le jeu prend fin lorsque l'un des participants a **exactement** 5000 kWh. Lorsqu'il n'y a plus de carte économie dans la pioche, le gagnant est celui qui s'approche le plus des 5000 kWh.

