

JONATHAN FAVRE-GODAL
CORENTIN LEBRAT

2 à 6 joueurs
10 minutes
5 ans et +

KIKICRI?

 **PAULINE BERDAL**

LA PETITE HISTOIRE

La cour de la ferme est très animée !
Pour ramener un peu de calme, vous devez surveiller la grange et trouver l'animal qui fait le plus de raffut. (Ou celui qui en a profité pour se cacher...) Le joueur le plus attentif remportera la partie.



BUT DU JEU

Chacun à leur tour, les joueurs prennent une carte et doivent **mimer** les animaux, **imiter** leurs cris ou les **nommer**.

Les autres joueurs doivent alors trouver l'animal **présent le plus de fois** sur la carte ou celui qui est **absent** pour marquer des points.

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points remporte la victoire.

MATÉRIEL

- Une grange (tiroir de la boîte de jeu)
- 36 cartes (12 de chaque type : *Cri*, *Nom* et *Mime*)
- 4 tuiles *Animal* : *Chat*, *Chèvre*, *Cochon* et *Grenouille*
- 63 jetons *Points* de valeurs 1, 2 et 3



MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les cartes, puis piochez-en le nombre indiqué :

- À 2, 3, 4 ou 6 joueurs : 12 cartes.
- À 5 joueurs : 10 cartes.

Puis placez les cartes piochées en une pile face cachée. Les cartes restantes ne serviront pas pour cette partie.

- 2 Disposez les 4 tuiles *Animal* au centre de la table, à portée de main de tous les fermiers.

- 3 Placez les jetons *Points* à proximité.

Celle ou celui qui imite le mieux le chat commence la partie en tant que **fermier**.



Note de Cocow : Dans les règles, les termes « fermier » et « joueur » désignent indifféremment les joueuses et les joueurs. N'hésitez pas à les adapter selon les circonstances.



COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

© 2025, Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :  



FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ ÉLÉMENTS PAPIER



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU



OU



OU



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1 ÉCOUTER, OBSERVER

Le fermier place la grange devant lui, verticalement, avec l'ouverture de son côté.

Puis il pioche une carte de la pile et la place dans la grange, sans la montrer aux autres joueurs.

Quand tout le monde est prêt, le fermier annonce **Kikieri ?**, **Kikibouge ?** ou **Kikélà ?** en fonction de la contrainte indiquée sur la carte. Puis il entame sa lecture en appliquant cette contrainte :

KIKICRI ?

Imiter le cri des animaux (miaou, bêeh, groin ou crôa).



KIKIBOUGE ?

Mimer les animaux.



KIKÉLÀ ?

Nommer les animaux (chat, chèvre, cochon ou grenouille).



Une fois la lecture de la carte terminée, le fermier dit « **STOP !** ».

EXEMPLE



Inès a été la plus attentive (ou la plus rapide !), elle a désigné la chèvre, et remporte **3 points**. Elle prend dans la réserve un jeton de valeur 3.

Léa et **Vincent** ont quand même réussi à désigner la grenouille et le chat, ils remportent chacun **2 points** en prenant des jetons de valeur 2.

2 TROUVER

Quand le fermier annonce « **STOP !** », les joueurs doivent trouver **le plus rapidement possible** l'animal qui **n'a pas été mentionné**, ou celui qui est **présent le plus de fois s'ils ont tous été cités**.

Chaque joueur (sauf le fermier) désigne alors aussi vite que possible un animal, en plaçant une seule main sur la tuile correspondante.

Remarque de Cocow : Attention ! Un seul joueur peut placer la main sur chaque tuile. Si l'animal que vous vouliez désigner est déjà pris, choisissez-en un autre. Et si aucun animal n'est disponible, vous n'en sélectionnez pas durant cette manche.



3 COMPTER LES POINTS

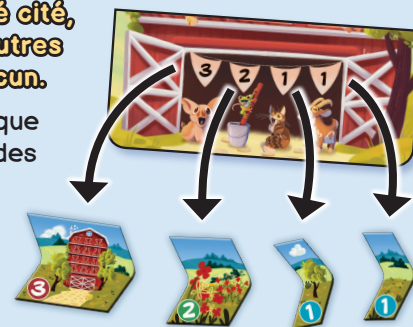
Quand tous les joueurs ont désigné un animal (ou quand tous les animaux ont déjà été choisis), le fermier montre la carte à tout le monde.

Si tous les animaux ont été cités, l'animal mentionné le plus de fois rapporte 3 points, le deuxième 2 points et le troisième 1 point.

Mais si un animal n'a pas été cité, il rapporte 3 points, et les autres animaux n'en rapportent aucun.

Les points rapportés par chaque animal sont rappelés au bas des cartes.

Chaque joueur prend dans la réserve un jeton correspondant au nombre de points qu'il remporte.



4 FIN DE LA MANCHE

S'il reste encore des cartes dans la pile, le joueur à gauche du fermier place la grange devant lui. Il devient le fermier pour la manche suivante.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête quand la pile de cartes est épuisée.

À la fin de la partie, le gagnant est le joueur ayant accumulé le plus de points.

Chaque joueur compte ses points en alignant ses jetons *Points* pour former un paysage. Celui qui a formé le plus long paysage est le vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs ayant formé le plus long paysage se partagent la victoire.

