

Règles du Kikafé

Comment jouer au Kikafé

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Innocenter ses 6 animaux en se débarrassant de toutes ses cartes avant les autres.
- **Mécanique principale** : Rapidité et mémoire, on accuse un animal et le premier à poser la bonne carte se défausse.
- **Condition de victoire** : Avoir le moins de **jetons crotte** quand un joueur en accumule 3.

Une jolie crotte a été retrouvée au beau milieu du salon, et personne ne veut endosser la responsabilité. C'est exactement le point de départ de Kikafé, un petit jeu d'ambiance hilarant où vos animaux de compagnie sont tous suspects. Votre mission ? Innocenter les vôtres au plus vite en accusant ceux des autres, le tout à grande vitesse. Préparez vos réflexes et votre mémoire, on vous explique tout.

Le matériel et la mise en place

Avant de démarrer, sortez tout ce qui se trouve dans la boîte. Rien de bien compliqué, c'est un jeu volontairement épuré pour aller droit au but.

- **36 cartes** représentant 6 animaux différents en 6 couleurs (chat, chien, lapin, hamster, tortue, poisson, perroquet... bref, votre petite ménagerie)
- **13 jetons crotte** qui serviront de malus tout au long de la partie

Chaque joueur prend les **6 animaux d'une même couleur** et les garde en éventail dans sa main, bien cachés des autres. Si vous êtes moins de 6, mettez simplement les couleurs en trop de côté dans la boîte. Posez les **jetons crotte** au centre de la table, à portée de tous. C'est

parti, l'enquête peut commencer.

Déroulement d'une manche

Le joueur le plus jeune ouvre les hostilités (oui, la jeunesse a ses privilèges). Il pose une de ses cartes au centre de la table en déclarant à voix haute, par exemple : « Ce n'est pas ma tortue qui a fait caca, mais je pense que c'est un hamster ! »

L'accusation en chaîne

À partir de là, tous les joueurs qui possèdent un **hamster** doivent foncer pour poser leur carte par-dessus la tortue. Le premier à la défausser est sauvé... mais il doit immédiatement enchaîner avec une nouvelle accusation : « Ce n'est pas mon hamster, mais je crois que c'est un poisson ! » Et ainsi de suite, dans un grand chaos joyeux. La formule magique à retenir, c'est toujours : « Ce n'est pas mon... mais je pense que c'est... »

La règle d'or à ne pas oublier

Le joueur qui vient juste de faire une nouvelle accusation n'a **pas le droit** de poser de carte sur sa propre déclaration. Logique, sinon ce serait trop facile ! Petite astuce : essayez de mémoriser quels animaux ont déjà été innocentés (les cartes posées sur la table), car accuser un animal qui n'existe plus dans le jeu, c'est l'erreur fatale qui mène droit à la crotte.

Bon à savoir aussi : quand vous tentez d'innocenter votre propre animal, vous avez parfaitement le droit d'accuser ce même animal chez les autres. Du genre « Ce n'est pas mon chat qui a fait caca, mais c'est le chat d'un autre ! » Sournois, mais autorisé.

[IMAGE_MATERIEL]

Comment se termine une manche

Une manche s'arrête dès qu'un coupable est démasqué. Et il y a deux façons bien distinctes de se retrouver avec une crotte sur les bras.

Scénario 1, l'accusation impossible

Un joueur accuse un animal, mais personne ne dégaine de carte. Pourquoi ? Parce que cet animal a déjà été innocenté par tout le monde. Conclusion : c'est l'accusateur qui devient coupable, et il récupère un **jeton crotte**. Aïe.

Scénario 2, le dernier suspect

Quand il ne reste plus qu'un seul joueur avec des cartes en main (tous les autres ayant innocenté leurs animaux), ce joueur devient automatiquement le coupable. Il prend lui aussi un **jeton crotte**. Moralité : il faut vider sa main vite, très vite.

Le bon élève

Si vous posez votre dernière carte ET que vous réussissez à enchaîner une nouvelle accusation sans erreur, vous sortez de la manche en triomphe. Tous vos animaux restants (en l'occurrence, aucun) sont déclarés innocents. La manche continue sans vous, vous pouvez siroter votre café en regardant les autres galérer. Quel bon maître.

La fin de la partie et la victoire

On enchaîne les manches jusqu'à ce qu'un joueur accumule **3 jetons crotte**. La partie s'arrête net à ce moment-là. Le grand perdant ? Celui qui a 3 crottes, évidemment, le pire maître du voisinage. Le gagnant, c'est celui qui en a le moins. En cas d'égalité, on partage l'honneur (ou on rejoue une manche décisive, à vous de voir).

Situation	Conséquence
Accuser un animal que personne n'a en main	1 jeton crotte
Rester seul avec des cartes en main	1 jeton crotte
Poser sa dernière carte + nouvelle accusation réussie	Sortie victorieuse de la manche
Accumuler 3 jetons crotte	Fin de la partie, vous perdez

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour briller à Kikafé

Kikafé, c'est un jeu de rapidité, mais aussi de mémoire. Voici quelques réflexes à adopter dès votre première partie pour ne pas finir avec une montagne de crottes devant vous.

Gardez l'œil sur la défausse

Chaque carte posée au centre est un animal innocenté. Si vous voyez que les 6 chats sont déjà sur la table, surtout n'accusez pas un chat, ce serait du suicide. C'est la base, mais en pleine action, on l'oublie vite.

Anticipez votre prochaine accusation

Quand c'est à vous de poser, ne réfléchissez pas après avoir défaussé, anticipez avant.

Regardez votre main, repérez votre prochaine carte à jouer et préparez mentalement votre phrase. Vous gagnerez de précieuses secondes.

Si vous aimez ce genre de jeux de rapidité où il faut dégainer plus vite que son ombre, vous adorerez aussi [Halli Galli](#) ou la mythique [bataille corse](#). Pour changer de registre et passer à un jeu de bluff plus posé, jetez un œil aux [règles de Sea Salt & Paper](#). De quoi prolonger la soirée jeux sans temps mort.