

2 à 4 joueurs

Pour 2 à 4 joueurs  
(ou 2 à 4 groupes)

à partir de 6 ans

Durée : 10 minutes

## JOUEURS OU GROUPES DE JOUEURS

Kantiko est conçu pour jouer en équipe, que vous soyez 2 ou 50, voire plus !

Pour faciliter la lecture, les règles du jeu sont écrites pour 2 à 4 joueurs..

Si vous jouez en groupes, suivez tout simplement les règles du jeu comme si chaque groupe était un joueur seul.

# KANTIKO

DU GRAND N'IMPORTE QUOI !

## RÈGLES DU JEU

Piégés dans une grotte mystérieuse, avec votre équipe d'archéologues, vous êtes à l'aube d'une découverte incroyable ! ...

Activez avec la voix les **symboles lumineux** et coopérez pour dégager les **blocs de pierre** et traverser les **éboulements** jusqu'à atteindre l'**issue**. Mais soyez bien à l'écoute car les symboles peuvent aussi vous égarer et vous épuiser : vous risquez alors de ne pas avoir assez d'eau pour survivre !

Arriverez-vous à déjouer le piège et percer le mystère de cette grotte ?...

## MATÉRIEL

1 dépliant de règles, 40 Cartes, 7 jetons :

24 Symboles

1 Issue



8 Long

8 Boucle

8 Aléatoire

9 cartes Eau

2 Éboulements



8 Eaux

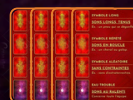
1 Trouble

1 Long

1 Boucle

4 Mémos

7 Jetons



6 Blocs de pierre



1 Éclaireur

## MISE EN PLACE

Si besoin, distribuez les cartes mémo.

### L'Issue

Placez la carte Issue au centre et posez les 6 jetons Bloc de pierre par dessus.

### La pioche

Mélangée et étalée face cachée en cercle tout autour, la pioche est constituée d'une quantité de cartes Symbole selon la taille de l'équipe :

2 joueurs / 12 cartes / 4 de chaque symbole ;  
3 joueurs / 18 cartes / 6 de chaque symbole ;  
4 joueurs / 24 cartes / 8 de chaque symbole ;

... en y ajoutant, au choix, des cartes Éboulement pour adapter à votre Niveau d'Expérience (voir ci-dessous).

## La Réserve d'eau

Constituez-la sur un côté de l'Issue avec la carte Eau Trouble + un nombre de cartes Eau par joueur adapté à votre Niveau d'Expérience (voir ci-dessous).

### La défausse

Laissez un espace vide de l'autre côté de l'Issue pour la défausse.

Donnez le jeton Éclaireur à la personne ayant visité le plus récemment une grotte ou un temple.

## NIVEAUX D'EXPÉRIENCE

Vous pouvez régler le niveau de difficulté d'une partie :

Ajoutez dans la pioche 1 ou 2 cartes Éboulement (faites la première partie sans !) ;

Ajoutez dans la Réserve d'Eau 1 ou 2 cartes Eau par joueur (+1/j) ou (+2/j) par dessus l'Eau Trouble.



|                                          |   |      |
|------------------------------------------|---|------|
| Étudiants                                | 0 | +2/j |
| Première expédition                      | 1 | +2/j |
| Archéologues experts                     | 2 | +2/j |
| Légendes vivantes                        | 1 | +1/j |
| Natifs du peuple à l'origine du mystère* | 2 | +1/j |

\*Pour en savoir plus sur cette grotte mystérieuse, rendez-vous sur [www.kantiko.org/univers](http://www.kantiko.org/univers)

## TOUR DE JEU



Le joueur avec le  
jeton Éclaireur  
commence le tour.

### 1. PIOCHER et ACTIVER

Lors d'un tour, chaque joueur pioche une  
carte sans la dévoiler, active son  
symbole avec la voix (voir ci-contre) et  
la garde en main jusqu'à la défausse.

Seule l'écoute permet de repérer les  
symboles piochés : écoutez le symbole  
activé par le dernier joueur avant de  
piocher votre carte ; activez-les cartes  
piochées jusqu'à la défausse.

### 2. LES DÉFAUSSES



**LES SYMBOLES VOUS ÉGARENT.**

*Vous revenez épuisés au  
même endroit.*



Si au moins une des  
cartes en main est  
différente des autres :

reposez-les toutes  
faces cachées là où  
elles étaient et  
défaussez 1 carte Eau.

S'il ne reste que la carte Eau  
Trouble, vous êtes au bord de  
l'épuisement et **vous activez  
vos symboles au ralenti !**



Commencez un nouveau tour.

## SYMBOLES

Chaque carte de la pioche contient un  
symbole que vous devez activer avec le  
son de votre voix.

Il y a 3 symboles, chacun  
indique un mode différent pour  
émettre des sons :



#### BOUCLE

Activez-le en  
émettant un son,  
ou série de sons,  
**répétés en boucle.**



#### LONG

Activez-le en émettant un son  
**long en continu.**

Émettez des sons spontanément :  
**tous les sons sont permis**  
(onomatopées, bruits d'objets,  
d'animaux, yaourt,, chant,...)  
tant que vous en respectez le  
mode : Long, Boucle ou Aléatoire.

#### ALÉATOIRE

Activez-le en  
émettant des sons  
**sans contraintes**  
(ni boucle ni long).



## FIN DE PARTIE

### VOUS AVEZ PERDU...

Vous n'avez pas défaussé toute la  
pioche et vous n'avez plus d'eau.

*...Vous êtes épuisés et restez coincés  
dans la grotte à jamais.*

### VOUS AVEZ GAGNÉ !

Vous avez réussi à défausser toute la  
pioche, à dégager les blocs de pierre  
de l'Issue et vous avez de l'eau pour  
l'atteindre (l'eau trouble compte) !



**LES SYMBOLES VOUS GUIDENT.**

*Vous avancez vers l'issue*



Si toutes les  
cartes piochées  
lors d'un tour  
sont identiques :

Défaussez-les  
faces visibles  
simultanément  
et retirez 1 jeton  
Bloc de pierre.

Commencez un nouveau tour.

### 3. FIN DE TOUR

Après une défausse, le jeton Éclaireur  
passe au joueur à sa gauche et un  
nouveau tour commence tout de suite.

UN ÉBOULEMENT VOUS DÉSORIENTE

*Péripétie pour archéologues avertis*



L'effet d'une carte Éboulement,  
est soudain ! : défaussez-la face visible ;  
le tour s'arrête immédiatement.

Reposez les autres cartes faces cachées  
(sans défausser de carte Eau). Avec  
toute l'équipe, activez le symbole de la  
carte Éboulement pendant que vous  
mélangez à plat et étalez à nouveau la  
pioche en cercle.



Commencez un nouveau tour.

Enfin soulagés et hors de danger  
à l'extérieur de la grotte, vous  
réalisez que vous venez de faire  
une découverte incroyable !...\*

\*[www.kantiko.org/univers](http://www.kantiko.org/univers)

Idée originale  
Simon 'Sirco' Reina

Auteurs  
Simon Reina, Aldric Chimier

Graphisme & illustrations  
Aldric Chimier

©2025, Kantiko®  
Tous droits réservés.  
[kantiko.org](http://kantiko.org) / [@kantiko.jeu](https://twitter.com/kantiko.jeu)