

## PRESENTATION DE « KOD KIDAM »

→ 2 /3/4 joueurs

→ Age : 6 ans et +

→ Durée : 30 mn

### **KOD KIDAM :**

« KOD » pour le code de l'alphabet,

« KIDAM » pour l'évocation de la figure d'un quidam

Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de lettres en complétant les 26 cartes « kod » à l'aide des seize pièces placées sur la carte « kidam » représentant la forme symbolique d'un visage.

Chaque joueur dispose d'une carte « kidam » reconnaissable à la couleur du chapeau.

Le lancer des dés de couleur et de dessin apporte une part de hasard ;

le choix des lettres à compléter, une part de stratégie.

Kod Kidam permet d'aborder l'alphabet sous un angle ludique.

### **MATERIEL**

→ **Un plateau en carton**

→ **Deux types de cartes en bois :**

- **Un jeu de vingt-six cartes** « kod » avec empreinte de chaque lettre de l'alphabet.

- **Une carte de figure** « kidam » par joueur avec empreinte de cette représentation.

Il s'y s'emboîte des pièces de couleur en bois.

Ces cartes se distinguent par la couleur du chapeau, élément central du jeu.

→ **Seize pièces** de couleur en bois par joueur, à positionner sur la carte « kidam ».

→ **Deux types de dés :**

1) Les dés de couleur concernant uniquement le chapeau

Ils sont numérotés.

Si deux joueurs : un dé n°2

Si trois joueurs : un dé n° 3

Si quatre joueurs : deux dés n°4

2) Les dés de pièces dessinées représentant les six autres parties de la figure du « kidam »

Quel que soit le nombre de joueurs, il y en a deux.

Ils sont identiques.

## REGLES DU JEU

1

Chaque joueur pioche une lettre.

Celui qui obtient la lettre la plus proche du « a ».

Il choisit son « kidam », ce qui revient à choisir la couleur du chapeau.

L'ordre des joueurs suit l'ordre de l'alphabet.

Les cartes sont posées sur un plateau et leur nombre est porté à quatre à l'aide de la pioche.

Ce sera le cas tout au long de la partie, excepté en toute fin de jeu

2

Chacun complète son « kidam » à l'aide des seize pièces contenues dans sa boîte.

3

Le lancer des dés (de couleur et de dessin)

### Règles des dés de couleur

→ **Deux ou trois joueurs**

*Le lancer comprend trois dés :*

1) Un dé de couleur de chapeau portant le n°2 pour deux joueurs et le n°3 pour trois joueurs

2) Deux dés de pièces dessinées

Si la couleur du lancer est celle de son « kidam », le joueur peut utiliser les 3 pièces de son « chapeau » afin de compléter la ou les lettres choisies sur le plateau.

→ **Quatre joueurs**

*Le lancer comprend quatre dés :*

1) Deux dés de couleur de chapeau portant le n°4

2) Deux dés de pièces dessinées

Si, à minima, une face d'un dé de couleur correspond à celle du chapeau de sa carte figure, le joueur peut en utiliser les 3 pièces constitutives sur la ou les lettres choisies.

### Règles des dés de pièces dessinées

Chacune des faces des deux dés représente une des six autres parties du « kidam ».

Chaque partie est constituée d'une, deux ou trois pièces.

**Une face de dé donne la possibilité de choisir une seule pièce à jouer :**

- bouche ..... : deux pièces rouges identiques

- nez ..... : une pièce rose

- oeil à droite..... : deux pièces bleues

- oeil à gauche..... : trois pièces bleues

- sourcils..... : deux pièces noires identiques

- mèches..... : trois pièces jaunes ( deux petites identiques et une grande)

( de cheveux)

♣ **Obligation de jouer si présence des pièces sur sa carte « kidam »**

♣ **Le « k » est un cas particulier. Cette carte prioritaire est complétée avant ses voisines de plateau**

4

Suivant le résultat du lancer, chaque lettre peut être complétée en partie ou en totalité.

Dans ce dernier cas, elle est gagnée.

Le joueur conserve la carte et repositionne les pièces sur son « kidam ».

**Le chapeau :**

Ses trois pièces sont systématiquement replacées sur la carte « kidam » de sa couleur, qui peut donc être celle du joueur ou celle d'un autre participant !

Il faut donc bien choisir ses lettres pour reprendre le chapeau de son propre « kidam ».

5

Si le joueur récupère plus de pièces que nécessaire au remplissage de sa carte figure, il les donne à l'autre participant.

Dans le cas de trois ou quatre joueurs, il en fait de même dans l'ordre inverse du tour de jeu et en fonction de la place disponible sur les « kidam ».

6

Toute lettre gagnée est retirée du plateau.

Le joueur en récupère les pièces.

Il les utilise de nouveau pour gagner d'autres cartes « kod » **sans relancer les dés** ;

le maximum étant les quatre du plateau.

Toute pièce non placée sur une carte du plateau est repositionnée sur son « kidam ».

Il restitue celles qui sont de trop suivant le procédé du § 5.

Il pioche le nombre de lettres nécessaires pour compléter le plateau.

7

La partie se termine quand les vingt-six lettres sont gagnées.

Chacun compte ses cartes.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui détient la lettre la plus proche du « a ».

## VARIANTE

Kod Kidam peut être adapté aux plus petits.  
Il s'apparente alors à un puzzle.

## MATERIEL

- Un plateau (*facultatif*)
- Une carte de figure en bois « kidam »
- Un jeu de vingt-six cartes en bois « kod » pour les lettres de l'alphabet
- Seize pièces à placer sur l'empreinte de la figure

## REGLES

Les dimensions des pièces et des cartes sont augmentées.

L'ordre alphabétique est respecté.

Les cartes « lettres » sont complétées une à une avec les pièces initialement positionnées sur le « kidam ».

Ces dernières sont ensuite replacées sur la carte « kidam ».

Le mécanisme de boucle est reconduit pour toutes les lettres de « a » à « z ».

**→ Cette variante ne comprend qu'un seul chapeau.**

**Le tracé des pièces dans l'empreinte de la lettre « k » est donc modifié.**

**Les trois pièces du chapeau constituant la barre verticale sont ici remplacés par les suivantes : nez (rose), bouche (rouge) et haut du chapeau.**