

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



## 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.



Pendant la partie, disposez les cartes dans la zone de jeu de la façon suivante.

## Cartes “gaspillage et modération” (cartes stop et go)

La première carte sur cette pile doit être “Kito dort”. Vos adversaires placent des cartes gaspillage sur votre pile et vous devez placer la carte modération correspondante pour pouvoir reprendre le jeu.



## Cartes “Frein à l'économie”

C'est sur cette pile que vos adversaires posent leur(s) carte(s) “La famille s'agrandit”. Placez une carte “Les chiots quittent la maison” sur la pile pour pouvoir recommencer à placer des cartes économie de plus de 250 kWh.

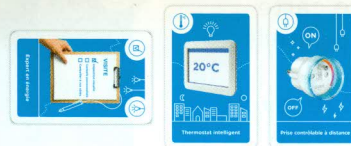


## Cartes “économie”

Triez les cartes économie par kWh pour faciliter le calcul. Utilisez pour cela la carte “aide au calcul”.

## Cartes “atout”

Les cartes atout ne se disposent pas en pile, mais côte-à-côte, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir de quelles cartes gaspillage vous êtes protégé. Disposez votre carte atout à l'horizontale si vous l'avez jouée en réalisant un super atout (voir plus loin).



## VARIANTES

### • Pour les plus jeunes

Donnez à chaque joueur une carte “Kito dort” dès le départ. Chacun peut ainsi directement commencer à économiser.

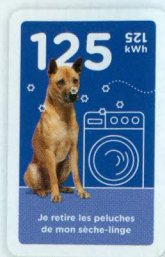
### • Pour les plus audacieux

Après chaque carte gaspillage, vous avez besoin non seulement de la carte modération correspondante, mais aussi d'une carte “Kito dort” pour pouvoir recommencer à économiser !

Vous utilisez ces cartes pour économiser des kWh. Le chiffre sur la carte représente le nombre de kWh que vous économisez. Vous pouvez placer maximum 2 cartes de 1000 kWh devant vous.



Conseil : essayez également les tuyaux chez vous. Peut-être réussirez-vous à économiser réellement 5000 kWh. Sauf si vous avez à la maison un chien énergivore, bien sûr.



## CARTES GASPILLAGE ET MODÉRATION (CARTES STOP ET GO)

### Kito joue

Lorsque Kito joue, il est très difficile d'économiser. En remettant cette carte à un adversaire, il ne peut plus déposer de cartes économie tant qu'il n'a pas une carte "Kito dort".



### Kito dort

Lorsque Kito dort, le calme revient dans la maison. Vous avez besoin de cette carte pour commencer à économiser. Vous en avez également besoin pour annuler une carte "Kito joue". Vous pourrez ainsi recommencer à économiser.

### Kito fait un barbecue

Kito a faim et fait griller quelques saucisses. Votre consommation énergétique grimpe en flèche et vous ne pouvez donc plus économiser tant que vous n'avez pas une carte "Le barbecue de Kito est terminé".



### Le barbecue de Kito est terminé

Kito a assez mangé. Cette carte vous permet donc de recommencer à économiser après une carte "Kito fait un barbecue".

### Kito fait la fête

La sono de Kito fait un boucan d'enfer ! Votre adversaire ne peut recommencer à économiser que lorsqu'il dispose d'une carte "La fête de Kito est arrêtée".



### La fête de Kito est arrêtée

La police de l'économie vient interrompre la fête de Kito pour cause de gaspillage excessif. Avec cette carte, vous pouvez recommencer à économiser après une carte "Kito fait la fête".



## Kito est dans les courants d'air

La niche de Kito est pleine de courants d'air. Votre adversaire ne peut recommencer à économiser que s'il dispose d'une carte "Le boudin de porte arrête les courants d'air".



## Le boudin de porte arrête les courants d'air

Avec un boudin de porte, la chaleur reste à l'intérieur et le froid à l'extérieur. Après une carte "Kito est dans les courants d'air", vous ne pouvez recommencer à économiser que si vous avez cette carte.

## Frein à l'économie

### La famille s'agrandit

Avec cette carte, vous offrez des chiots, ce qui augmente sensiblement la consommation d'énergie. En remettant cette carte à un adversaire, il peut économiser maximum 250 kWh par tour.



### Les chiots quittent la maison

Les chiots sont devenus des adultes et cèdent la place à un chien à piles. Vous pouvez à nouveau utiliser toutes les cartes économie.



Les cartes atout vous protègent contre certaines cartes gaspillage pendant toute la durée de la partie. Lorsque vous placez une carte atout sur la table, vous pouvez rejouer immédiatement.

## Expert en énergie

Avec un expert en énergie, le gaspillage est impossible. Vous ne pouvez pas recevoir de carte gaspillage "La famille s'agrandit" ou "Kito joue".



## Thermostat intelligent

Avec un thermostat intelligent, vous avez la certitude que la température ne grimpe jamais exagérément. Vous ne pouvez donc pas recevoir de carte gaspillage "Kito fait un barbecue".

## Prise contrôlable à distance

Comme son nom l'indique, cette carte vous permet de contrôler vos appareils à distance. Faire une fête est donc impossible. Vous ne pouvez pas recevoir de carte gaspillage "Kito fait une fête".



## Maison isolée

Lorsque votre maison est bien isolée, les courants d'air n'ont aucune chance. Vous ne pouvez donc pas recevoir de carte gaspillage "Kito est dans les courants d'air".

## Atout devient super atout

Vous pouvez également dissimuler votre ou vos carte(s) atout et, quand un adversaire vous donne une carte gaspillage, jouer super atout en lui présentant la carte atout correspondante. Vous pouvez le faire même lorsque ce n'est pas à votre tour de jouer. Disposez-la à l'horizontale devant votre jeu. Placez la carte gaspillage qui vient d'être jouée sur la défausse et prenez une nouvelle carte dans la pioche de manière à avoir à nouveau 6 cartes et jouez immédiatement une fois encore. Ensuite, c'est au tour du joueur à votre gauche.

## CARTE BONUS



Lorsque Kito part en vacances, vous en profitez pour économiser ! Vos adversaires doivent passer un tour lorsque vous avez cette carte et que vous la placez devant vous. Vous pouvez donc jouer deux fois d'affilée.

