

Objectif

- Avoir le maximum de jetons en fin de partie

Mise en place

- Pioche de cartes « Kiproko »
- Sablier, jetons, baguettes et perles à proximité
- Distribuer 1 carte n° joueur à chacun face visible
- Mise en évidence carte des équipes / tour

Déroulement d'un tour

Début

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Chaque joueur prend un set : 5 grandes baguettes + 3 petites baguettes + 1 grosse perle bleue + 1 petite perle rouge 2. Un adversaire annonce un nombre de 1 à 6 pour déterminer le mot à deviner | <ol style="list-style-type: none"> 3. L'équipe tire une carte, prend connaissance du mot : la carte est placée face cachée 4. L'équipe indique le sens de lecture 5. L'équipe n'a pas le droit de communiquer 6. L'équipe a quelques secondes de réflexion |
|---|--|

Dessin

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Un des équipiers retourne le sablier 2. A tour de rôle, les équipiers posent 1 pièce | <ol style="list-style-type: none"> 3. Lorsqu'un joueur pense que c'est fini, il dit STOP 4. L'équipier peut encore poser une dernière pièce |
|--|---|

Propositions

- Les joueurs font autant de propositions qu'ils le souhaitent (y compris pendant que les joueurs dessinent).
- Si le mot est trouvé :
 - Sablier à l'horizontal
 - Équipe + découvreur marquent un point
 - Les coéquipiers prennent une nouvelle carte « **Kiproko** », utilisation du chiffre précédent : on recommence jusqu'à la fin du sablier.

Fin de partie

Conditions

- Lorsque les défis de toutes les équipes sont réalisées (cartes d'équipe)

Décompte

- Vainqueur = celui qui a le + de points

Égalité

- Vainqueur = joueur le + jeune

Variantes

Évolution

- Les cartes « Kiproko » sont séparées par niveau de difficulté : jaune → orange → rouge

Superbonus

- Cartes jaunes et oranges mélangées, rouges à part
- 1 carte rouge mélangée à chaque tour de jeu
- 1 carte rouge devinée = 2 points

