

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



FR Règle du jeu

Contenu :

1 plateau de jeu - 6 pions - 144 cartes « Koassa » - 12 grandes cartes « Tribu » - 1 toupie - 1 boîte de cailloux - 1 dé « mimes » - 21 pièces en carton.

But du jeu :

Au fur et à mesure de l'évolution de votre tribu, mimez, formez, parlez et construisez avec créativité pour être le 1^{er} à atteindre la fin de la préhistoire.

Démarrage rapide :

Chaque joueur choisit un pion, le positionne sur la case Départ  et tire au hasard une carte « Tribu » (grande carte illustrée). Chacun prend connaissance des caractéristiques de sa tribu et les énonce à voix haute. Les joueurs posent ensuite la carte devant eux.

Le joueur ou la joueuse le/la plus poilu(e) commence et effectue successivement les actions suivantes :

1. Exécuter l'attitude « Toifair » indiquée sur sa carte tribu.
 2. Lancer le dé (épreuve du 1^{er} âge).
 3. Lancer la toupie.
 4. Piocher une carte « Koassa » puis mimer, à la manière indiquée par le dé, le premier mot de la carte (à côté du symbole qui représente l'âge où se trouve son pion).
 5. Tous les autres joueurs essaient de deviner ce mot. Le premier à le trouver avance immédiatement son pion d'une case. Le joueur qui mime tire vite une nouvelle carte afin de faire deviner le maximum de mots durant le temps de la toupie.
 6. A l'arrêt de la toupie, le joueur ayant fait deviner les mots avance son pion d'autant de cases que de mots devinés (5 cases au maximum).
 7. Les cartes utilisées sont remises sous le tas et c'est ensuite au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de faire deviner des mots.
- NB :** - Chaque joueur à la possibilité de passer une carte « Koassa » par tour de jeu si le mot ne lui convient pas.
- Le joueur qui fait deviner un mot peut aider les autres joueurs en leur disant « **Naga !** » lorsqu'ils sont sur une mauvaise piste, « **Ouaga !** » lorsqu'ils sont proches de la bonne réponse, et « **Bounga !** » lorsqu'ils ont trouvé la bonne réponse.
- Le temps moyen de rotation de la toupie est de 45 sec. Si elle est mal lancée, un joueur peut bénéficier d'une seconde chance.

Les cartes tribu :

Chaque joueur dispose d'une carte « Tribu » décrivant une attitude « Toifair » particulière. Cette attitude doit obligatoirement être exécutée juste avant de lancer la toupie par le joueur qui fait deviner.

Si ce joueur oublie d'exécuter l'attitude « Toifair » de sa tribu, un autre joueur peut s'écrier « **Toipa !** » afin de le pénaliser : il recule alors d'une case.

Les 4 étapes d'évolution :

Le plateau est divisé en 4 zones, symbolisant chacune une étape d'évolution majeure (ou âge) de l'homme préhistorique. Lorsque le pion d'un joueur atteint une nouvelle zone, celui-ci doit faire deviner les mots en utilisant le mode de communication correspondant à son nouveau stade d'évolution.



Au 1^{er} âge (cases bleues) : lancez le dé et mimez suivant les indications du dé pour faire deviner le 1^{er} mot des cartes « Koassa ». Il n'est pas possible d'émettre des sons.



Sans contraintes



Avec les coudes collés au corps



Avec les yeux fermés



En utilisant un autre joueur comme « marionnette »



Avec un seul bras



Avec un caillou sur la tête

Cet âge correspond à la période « Australopithèque », durant laquelle nos ancêtres développent les toutes premières formes de communication. C'est aussi durant cette période qu'apparaît la bipédie.



Au 2^{ème} âge (cases beige) : réalisez des formes avec les cailloux afin de faire deviner le 2^{ème} mot des cartes « Koassa ». Il n'est pas permis de faire des bruits, ni de mimer.

Cet âge correspond à la période « Homo habilis », durant laquelle nos ancêtres inventent les premiers outils, souvent réalisés avec des pierres.



Au 3^{ème} âge (cases vertes) : tout d'abord, assemblez le feu avec les deux pièces en carton prévues à cet usage. Puis faites deviner les mots en parlant. Utilisez **uniquement** des mots **ne contenant pas** la lettre figurant au verso de votre carte « Tribu » pour faire deviner le 3^{ème} mot des cartes « Koassa ».

Exemple : pour faire deviner « poisson » sans la lettre « R », vous pouvez dire : « Animal nage, bon pané aussi » !
Si le joueur cite un mot avec la « lettre interdite », il tire une nouvelle carte « Koassa ».

A cette étape, dès qu'un joueur trouve un mot, il prend le feu. A l'arrêt total de la toupie, le joueur en possession du feu avance de deux cases supplémentaires.

Cet âge correspond à la période « Homo erectus », durant laquelle les hommes découvrent le feu et où les premières formes de langage articulé commencent à apparaître.



Au 4^{ème} âge (cases orange) : utilisez les pièces en carton pour faire deviner le 4^{ème} mot des cartes « Koassa ». Pour chaque mot, il faut utiliser un minimum de 3 pièces en carton. Les bruits et mimes ne sont pas autorisés.

En revanche, vous pouvez animer les objets créés.

Cet âge correspond à la période « Homo sapiens », durant laquelle apparaissent les premières formes d'art et de représentations abstraites, notamment sous forme de statues.

Fin de la Partie :

Le vainqueur est le 1^{er} joueur à atteindre la case Arrivée.  En hommage au vainqueur, toutes les tribus peuvent réaliser l'attitude « Toifair » de la tribu gagnante !

Option jeu en équipes (nécessaire pour jouer à plus de 6) :

Il est possible de jouer à Cro-Magnon Rrévolution par équipes de 2. Le déroulement du jeu reste le même, les 2 joueurs de l'équipe pouvant faire deviner les mots en même temps ou à tour de rôle.

Exemple : Au 1^{er} âge, les mimes peuvent être effectués côte à côte ou à tour de rôle. Au 2^{ème} âge, le tas de cailloux peut être partagé. Au 3^{ème} âge, un joueur peut prendre le relais de son coéquipier en manque d'inspiration. Au 4^{ème} âge, vous avez la possibilité de poser une pièce à tour de rôle ou de monter 2 structures en parallèle.

Toi kiffer « Cro-magnon Rrévolution » ? Alors toi devoir vite rencontrer tribus Homo-Kéké, Groovydertal et Kestatoa ! Toi trouver eux dans jeu original « Cro-magnon » ! Ça glorieux ancêtre, toujours disponible dans bonnes cavernes marchandes ou chez amis poilus !

Que faire en fin de vie de ce jeu ? Pensez à la planète, rendez-vous sur www.bioviva.com/recyclage !