

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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



iKNOW®

TACTIC



RÈGLE

Collectez 10 points en jetons en répondant correctement aux questions et en devinant si les réponses qui seront données par vos adversaires seront justes ou non !

- 1. Préparation du jeu :** posez le plateau sur la table et distribuez à chaque joueur un pion iKNOW* et un pion iBET** de couleur identique ainsi qu'un jeton blanc que chacun place sur son pion iBET.

- 2. Au premier tour de jeu :** un des joueurs est choisi pour être le lecteur du premier tour et lit juste la question sans lire les indices qui suivent. Lorsqu'il est lecteur, le joueur ne répond pas à la question et ne parie pas.



iKNOW



iBET



Pion

3. Phase iKnow : le joueur situé à la gauche du lecteur commence. Il place son pion iKnow sur une case points (1, 2 ou 3 points) libre du plateau de jeu. S'il pense qu'il peut répondre correctement à la question après le tout premier indice donné, il place son pion sur une des cases sur lesquelles figurent 3 points. S'il souhaite obtenir plus d'indices, il place son pion sur une case 1 ou 2 points (illustration 1).

4. Phase iBET : le joueur qui a placé son pion iKNOW sur la case avec le

plus de points en amont du plateau doit deviner le premier si les autres joueurs vont donner une bonne ou mauvaise réponse. Il place son pion iBET sur un cercle vide, à côté du pion iKNOW du joueur sur lequel il parie (illustration 2). S'il pense qu'il va répondre correctement, il place son pion iBET du côté (+), alors que s'il pense que ce joueur va donner une mauvaise réponse, il place son pion iBET du côté (-). Puis c'est au tour des autres joueurs de parier de la même manière, en suivant l'ordre de positionnement des pions iKNOW sur le plateau.

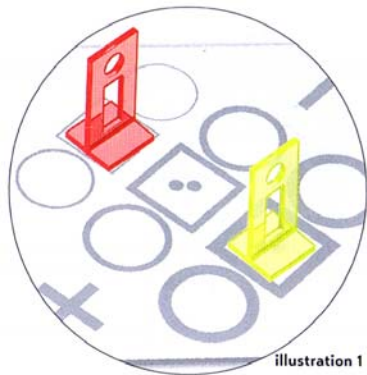


illustration 1

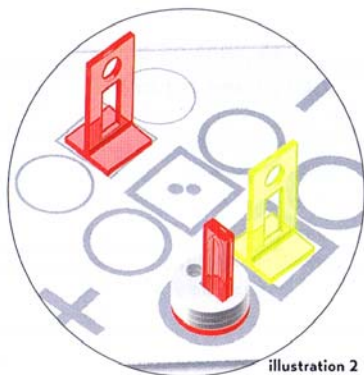


illustration 2

5. Indices : quand tous les pions iKNOW et iBET ont été placés sur le plateau de jeu, le lecteur lit l'indice 3 points. Les joueurs ayant placé leur pion iKNOW sur la case 3 points donnent leurs réponses en respectant toujours l'ordre dans lequel ils se situent sur le plateau. Puis le lecteur lit les indices 2 points et 1 point afin que tous les joueurs puissent répondre à la question. Et pour finir, le lecteur donne la bonne réponse.

6. Vérification des résultats : en commençant par les joueurs situés sur les cases 3 points, le lecteur vérifie qui a donné une bonne ou une mauvaise réponse, et qui a misé correctement ou non sur les réponses des joueurs.

Qui gagne, qui perd :

si vous avez donné la bonne réponse, vous recevez autant de jetons blancs que de points figurant sur la case où vous vous trouvez. Et si

vous avez misé correctement sur la réponse donnée par un joueur adverse, vous gagnez un jeton blanc supplémentaire. Vous ne perdez pas de jeton blanc pour une mauvaise réponse donnée, mais vous perdrez un jeton si vous avez mal parié. À la fin du tour, le lecteur reçoit toujours 2 jetons blancs et chacun reprend ses pions iKNOW et iBET.

Quelle spécialité culinaire popula

- Elle a été inventée à Naples, en Italie.
- Elle est proposée par des restaurants mais aussi des chaînes de restauration rapide.
- Elle peut être margherita, quatre saisons, marinara, quatre fromages...

*** La pizza**

7. **Au tour suivant :** le joueur situé à la gauche du lecteur du tour précédent prend le rôle de lecteur et lit la nouvelle question.
8. **Gagnant :** le premier joueur qui totalise 10 points en jetons gagne la partie.

réponses sont cachés par une autre carte que l'on fait coulisser. Les indices sont dévoilés au moment voulu. Dans cette version, le lecteur ne reçoit pas les deux jetons à la fin du tour.

Pour une partie à 2 joueurs :

le lecteur répond aussi à la question. Tous les indices et



Vous pouvez utiliser ces toutes nouvelles questions comme une extension pour votre jeu original iKNOW ou pour jouer indépendamment !