

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



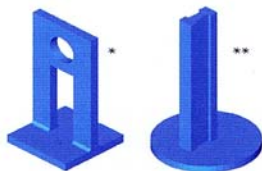


# iKNOW

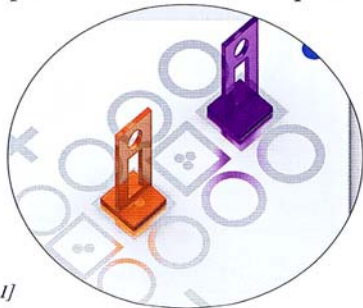
FRANCE

Collectez 20 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 de jeu 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*.

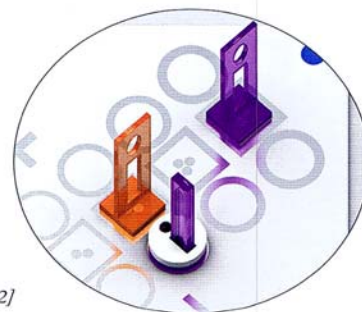


2. **Au premier tour de jeu :** Un des joueurs est choisi pour être le lecteur du premier tour. Il commence par indiquer la catégorie de son choix en plaçant le jeton catégorie transparent sur la couleur correspondante (les couleurs des catégories figurent sur les coins du plateau). Puis il lit une question de cette catégorie mais il ne donne pas les indices tout de suite. Lorsqu'il est lecteur, le joueur ne répond pas à la question et ne parie pas.
3. **Phase iKNOW :** Le joueur situé à la gauche du lecteur commence. Il place son pion *iKNOW* sur une case 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 à 1 ou 2 points. [Illustration 1]



[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. S'il pense que ce joueur 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 -en suivant l'ordre de positionnement des pions *iKNOW* sur le plateau, ordre dans lequel ils répondront- ils placent alors leur pion *iBET* sur un des cercles disponibles. Un joueur ne peut jamais parier sur lui-même. [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.



[Illustration 2]

**Les catégories:**

- **People :** Acteurs, comédiens, réalisateurs, stars, chanteurs, musiciens, animateurs, humoristes
- **Planète Terre :** Animaux, végétaux, géographie, géologie, astronomie, sciences
- **Société :** Produits, entreprises, marques, héros et mondes de fiction, divertissement
- **Héritage :** Personnalités, lieux, événements, dates de notre histoire

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 pour une mauvaise réponse donnée, mais vous perdez un jeton si vous avez mal misé sur un autre joueur (échoué dans votre pari). Un jeton blanc vaut un point et un jeton noir en vaut cinq. Au cours du jeu vous pouvez échanger cinq jetons blancs contre un jeton noir. À la fin du tour, le lecteur reçoit toujours 2 jetons blancs et chacun reprend ses pions *iKNOW* et *iBET*.



7. **Au tour suivant :** Le premier joueur qui a répondu correctement à la question du tour précédent choisit la catégorie pour le tour suivant, et place le jeton catégorie sur la couleur correspondante du plateau de jeu sur l'un des quatre coins. Le joueur situé à la gauche du lecteur du tour précédent prend le rôle de ce dernier pour le tour suivant ; il lit la nouvelle question. Si personne n'a répondu correctement à la question, le pion catégorie est déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre sur la catégorie suivante.

8. **Gagnant:** Le premier joueur qui totalise 20 points en jetons gagne la partie !

**Pour une partie à 2 joueurs :** Le lecteur répond aussi à la question. Tous les indices et réponses sont cachés par une autre carte, et sont dévoilés au moment voulu. Lorsque l'on joue à deux le lecteur ne reçoit pas deux jetons à la fin du tour.

#### CONSEILS

1. Lorsqu'une nouvelle question est posée, demandez-vous si vous connaissez la réponse avant de placer votre pion sur la case 3 points. Si la question vous semble difficile, placez votre pion sur une case valant moins de points mais qui vous permettra d'obtenir plus d'indices avant de répondre. Et n'oubliez-pas que rien ne vous empêche d'utiliser une réponse donnée par un autre joueur avant vous !
2. Vous pouvez également gagner des jetons en pariant correctement sur les réponses données par les autres joueurs. Si vous êtes certain qu'un joueur connaît la réponse, placez votre pion *iBET* sur le côté (+) du pion de ce joueur. Et si vous pensez qu'un joueur peut se tromper en répondant à la question, placez votre pion *iBET* sur le côté (-) du pion de ce joueur. Si vous pensez connaître la bonne réponse et que vous avez placé votre pion sur une case 3 points, les autres joueurs pourront utiliser votre réponse, ce qui leur permettra de gagner un jeton pour une réponse correcte. Dans ce cas ils choisiront de placer leur pion *iBET* sur le côté (+) de ce joueur.



1 point



5 points



*Somebody once said:  
"Knowing is not everything."  
I bet he is right.*

MARKKU HELJAKKA  
CEO  
TACTIC GAMES