

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Illico

Règles du jeu

Un jeu de **Julien Sentis**
illustré par **Stéphane Gantiez**
De 2 à 8 joueurs – A partir de 14 ans

Matériel

- 47 cartes « Illico »
- 6 cartes « Joker »
- 1 carte « Cache »
- 1 sablier
- 1 règle du jeu



But du jeu

Gagner 3 manches de jeu.

Préparation

- Constituez 2 équipes. Les équipes doivent s'installer l'une en face de l'autre.
- Donnez 3 cartes « Joker » à chaque équipe.
- Mélangez la pile de cartes « Illico » et posez-la au milieu de la table, face ? vers le haut. Ajoutez la carte « Cache » par dessus.
- Déterminez avec quel numéro vous allez jouer pendant toute la partie : choisissez entre 1 et 12.

Le jeu

L'équipe la plus âgée (ou la plus nombreuse) commence la première manche :

- 1 Elle répartit le sable du sablier équitablement entre les 2 côtés du sablier (moitié du temps) et le pose en position couchée.
- 2 Elle tire la première carte sous la carte « Cache » et lit, face ?, la ligne correspondant au numéro choisi pour la partie.

3

Le sablier est immédiatement redressé et l'équipe peut faire autant de propositions que nécessaire pour trouver le point commun entre les mots qui ont été lus.

L'équipe en train de chercher doit tenir sa carte verticalement pour que l'équipe adverse puisse voir la solution au dos de la carte (face !) et l'approuver si elle est trouvée.

Exemple

Par exemple, le point commun entre les photos et le chanteur, c'est l'album !



Si la première équipe trouve le bon point commun, la carte est défaussée près de la pioche et les rôles sont inversés sans attendre :

- L'équipe adverse prend la carte suivante (sous la carte « Cache ») et cherche à son tour un point commun.

ET

- Le sablier est retourné tel quel (il n'est pas remis à la moitié du temps, ni à zéro).

Les équipes jouent de cette manière jusqu'à ce que l'une d'entre elles ne trouve pas la solution avant l'épuisement du sablier. L'équipe face à la solution peut alors la donner tout fort, puis prendre la carte « Illico » et la placer devant elle. Elle symbolise ainsi qu'elle a remporté la manche.

► Cartes « Joker » :

À chaque manche, chaque équipe dispose de 3 cartes « Joker » qui les aideront lorsqu'elles se sentiront en difficulté. Chaque carte peut être utilisée :

- Soit pour demander l'initiale de la solution. L'équipe adverse donne alors la première lettre de la solution (sans compter l'article).
- Soit pour passer une carte « Illico ». L'équipe tire alors la carte suivante. On ne touche pas au sablier et les rôles des équipes ne sont pas inversés.

NB : Une équipe peut tout à fait utiliser 2 cartes « Joker » d'affilée, en demandant l'initiale puis en passant si elle ne trouve pas la solution.

► Nouvelle manche :

Les équipes reprennent 3 cartes « Joker », puis la nouvelle manche est entamée par l'équipe ayant gagné la précédente. Elle procède comme indiqué précédemment, sans oublier de préparer le sablier (moitié du temps).

Fin du jeu

La partie s'arrête quand une équipe remporte 3 manches.

Retrouvez toutes les infos sur la gamme de jeux COCKTAILGAMES sur :

www.cocktailgames.com

