

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLE DU JEU

Les Incollables sur l'île déserte

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 6 pions
- 192 cartes questions-réponses divisées en 4 zones
- 1 règle du jeu

Nombre de joueurs

De 2 à 6 joueurs individuels.
Il est aussi possible de jouer en équipe.
À partir de 7 ans et pour toute la famille.

But du jeu

Au terme d'un parcours sur une île déserte, atteindre le premier la case Arrivée en répondant à des questions-réponses.

Principe

Vous avez échoué sur une île déserte... Pour la quitter, il vous faudra traverser 4 zones.

Vous vous perdrez d'abord dans la JUNGLE. Puis, vous devrez gravir la MONTAGNE. Il faudra ensuite trouver votre chemin dans le DÉSERT. Enfin, avec un bon dromadaire, vous pourrez peut-être atteindre la MER.

Pour avoir une chance de sortir de chaque zone, il vous faudra être capable de répondre à des questions dans 3 catégories : ANIMAUX, NATURE et SURVIE.

Il vous faudra être un fin stratège car, suivant le niveau de force (1, 2 ou 3) inscrit sur les cartes que vous choisirez, vous en sortirez plus vite ou vous reviendrez en arrière.

Le premier joueur à atteindre la case Arrivée a gagné.

Composition du jeu

Les cases

Les cases vertes correspondent à la zone JUNGLE, les cases violettes à la zone MONTAGNE, les cases orange à la zone DÉSERT et les cases bleues à la zone MER.

Les cases  correspondent au thème Animaux.

Les cases  correspondent au thème Nature.

Les cases  correspondent au thème Survie.

relancez les dés !

Si vous arrivez sur cette case, vous relancez immédiatement les dés, mais vous ne répondez pas à une nouvelle question.

passez 1 tour !

Si vous arrivez sur cette case, vous passez le tour suivant.



Si vous arrivez sur cette case après avoir lancé les dés, vous répondez d'abord à la question correspondant à la couleur et au symbole. Si vous répondez correctement, vous avancez d'un nombre de case correspondant à la force que vous avez choisie multipliée par 2.

Si vous ne répondez pas correctement, vous reculez d'un nombre de case normal.

Par exemple, avec une question de force 2, vous avancez de 4 cases si vous répondez correctement, sinon vous reculez de 2 cases.

Si vous arrivez sur cette case sans avoir lancé les dés mais parce que vous avez bien répondu, aucune autre question ne doit vous être posée.

Les cartes

Sur chaque carte, imprimée recto-verso, sont répertoriés : le nom de la zone (Jungle, Montagne, Désert ou Mer), les 3 thèmes (Animaux, Nature et Survie) et, pour chacun d'entre eux, les 3 niveaux de force par ordre de difficulté croissante (1, 2 ou 3).

Préparation du jeu

Pour bien distinguer les zones, faites un paquet de cartes pour chaque zone et posez-les les uns à côté des autres.

Choisissez le joueur qui posera les questions. Après chaque réponse, il replacera la carte sous le paquet et en prendra une autre pour lire la question suivante.

Quand ce sera son tour de jouer, le joueur assis à sa droite lui posera les questions.

Chaque naufragé choisit un pion de couleur et lance le dé. Celui qui obtient le plus grand score commence à jouer.

Consignes de route

Le premier joueur lance les dés et avance son pion sur le plateau d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés. Puis il répond à la question correspondant à la zone sur laquelle il se trouve et au symbole de la case sur laquelle il se trouve. Pour cela, il choisit son niveau de difficulté (force 1, 2 ou 3).

S'il répond correctement à la force 1, il avance de 1 case. Sinon, il recule de 1 case.

S'il répond correctement à la force 2, il avance de 2 cases. Sinon, il recule de 2 cases.

S'il répond correctement à la force 3, il avance de 3 cases. Sinon, il recule de 3 cases.

On ne répond qu'à une seule question par tour joué.

Arrivée

Vous êtes arrivé au bout de l'aventure ? Pas tout à fait.

Pour que le radeau puisse partir, il vous faudra répondre aux 3 dernières questions d'une carte de la zone Mer :

- si vous êtes un adulte, ce sera 3 questions (force 1, 2 et 3) du thème de votre choix (Animaux, Nature ou Survie)

- si vous êtes un enfant, ce sera 3 questions force 1 de la carte (1 par thème).

Si vous avez répondu aux 3 questions correctement, vous êtes sauvé !

Sinon, vous devez revenir sur la case sur laquelle vous étiez avant de lancer les dés et recommencer le tour suivant.