

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

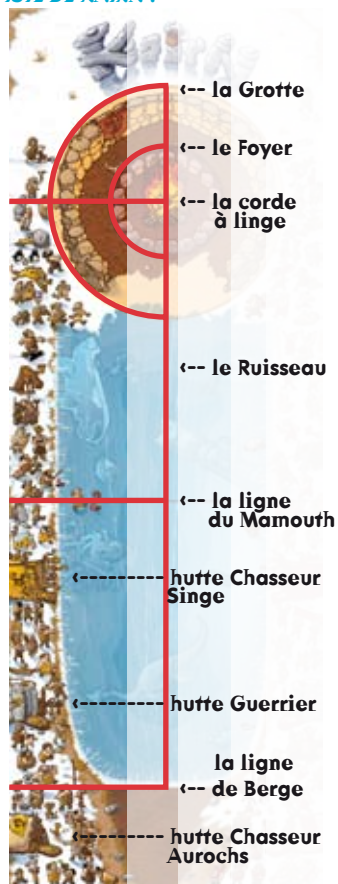
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



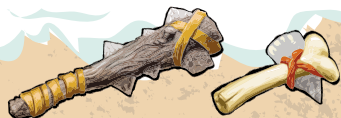
Sur un lac gelé, deux tribus d'hommes préhistoriques s'affrontent dans un match de KAIRN (ça se prononce «KHÈERN»), le paléo-sport.

LA PISTE DE KAIRN :



LES JETONS :

La petite massue ou la grande massue



Le lanceur pose un petit coté de son jeton massue contre la pierre lancée. Il prend ensuite la pierre et la pose contre l'autre petit coté du jeton massue. Il défasse ensuite son jeton massue. Attention ! Le coup de massue ne doit pas provoquer le déplacement d'une autre pierre.



Les totems



Le lanceur pose un totem sur la pierre lancée, bien au milieu. Si, à un moment, le jeton totem touche la piste, parce que la pierre a été heurtée, le propriétaire du totem peut récupérer la pierre concernée pour la rejouer plus tard dans la partie. Il peut aussi choisir de laisser la pierre où elle s'est arrêtée. Dans tous les cas, le propriétaire du totem doit retirer le totem de la piste et le défasser. Il doit utiliser le pouvoir du totem AVANT que le lanceur qui a provoqué la chute du totem joue un de ses jetons. Remarque : le totem singe et le totem aurochs fonctionnent de la même façon.



Un jeu de pichenette pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans. - Durée 20 minutes.

MATERIEL DE JEU

1 piste, 12 pions pierres (2 jeux de 6 pierres), 12 jetons (2 jeux de 6 jetons : 1 totem singe, 1 totem aurochs, 2 petites massues, 2 grandes massues), 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

Placer le plus grand nombre de ses propres pierres le plus près du centre du foyer, et empêcher l'adversaire d'y parvenir. Seules les pierres qui touchent la grotte comptent. Chaque pierre d'une même équipe, si aucune pierre du clan adverse n'est plus près du but, compte alors pour un point (comme à la Pétanque).

Un match de Kairn se dispute en plusieurs parties. Le premier clan à totaliser 6 points remporte le match.

DEROULEMENT D'UN DUEL (Match à 1 contre 1)

Posez la piste sur la table, la berge contre le bord de table. Chaque joueur prend les 6 pierres et 6 jetons d'une couleur. Le joueur qui remporte un Pierre / Peau / Silex (le chi-fou-mi préhistorique) décide qui commence, lui ou son adversaire. Dans une partie, chaque joueur, l'un après l'autre, effectue deux actions :

1) **Lancer un pierre** : Le joueur dont c'est le tour lance une pierre à partir de la berge en la propulsant avec le doigt.

2) **Améliorer sa pierre** : Quand sa pierre est immobilisée, le lanceur peut choisir d'utiliser UN équipement au choix : une petite massue, une grande massue ou un totem. (voir "les jetons" dans la colonne de gauche).

Quand les joueurs ont joué toutes leurs pierres, on regarde qui remporte le (ou les) point(s) de la partie. Les joueurs récupèrent tout leur équipement pour la partie suivante.



REGLES SPECIALES

La Règle du Mammouth : Si, après un lancer et une amélioration, la pierre s'immobilise avant la ligne du Mammouth, elle est retirée du jeu. Ça s'appelle « Lancer comme un Mammouth »...

La Règle de la Pierre Brisée : Si, au cours d'un lancer, n'importe quelle pierre se retourne, elle est brisée. Retirez-la immédiatement du jeu. Les tailleurs de pierre fourniront une nouvelle pierre au joueur au début de la partie suivante.

LA GUERRE DES CLANS

Le Kairn peut se jouer en « clans » de 2 ou 3 joueurs. Les joueurs du clan se partagent l'équipement.

Dans un clan de 2 joueurs il y a :

- › un **Chasseur Aurochs**, qui possède 3 pierres, 1 petite massue, 1 grande massue et le totem aurochs
- › un **Chasseur Singe**, qui possède 3 pierres, 1 petite massue, 1 grande massue et le totem singe

Dans un clan de 3 joueurs il y a :

- › un **Chasseur Aurochs**, qui possède 2 pierres, 1 grande massue et le totem aurochs
- › un **Chasseur Singe**, qui possède 2 pierres, 1 petite massue et le totem singe
- › un **Guerrier**, qui possède 2 pierres, 1 petite massue et 1 grande massue.



Les joueurs posent leur matériel à côté de la piste, en face de leurs huttes respectives. A chaque fois que c'est son tour, le clan décide lequel de ses membres effectue le tour de lancer. Le joueur désigné lance sa pierre puis peut l'améliorer à l'aide d'un de ses jetons restants.

Remarque : les pierres et les jetons ne peuvent pas être transmis d'un coéquipier à un autre pendant le match. Chaque joueur utilise seulement l'équipement qui lui a été attribué au début du match.



Un jeu de
Daniel Quodbach
Illustré par
Bony le ludonaute

