

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



**BUT DU JEU :** Il s'agit à la fois d'inventer la définition d'un mot dans le but de bluffer les autres joueurs, et aussi de retrouver la vraie définition. Vous parcourrez ainsi le plateau tout en rencontrant des cases "culturelles" et des cases "chance".

**DEBUT DE LA PARTIE :** Positionnez les cartes sur le tapis prévu à cet effet. Chaque joueur choisit un pion et se place sur la case "**Départ**". Le plus jeune des joueurs commence la partie en tant que maître du jeu. Après chaque tour, le maître du jeu change. Celui-ci tire une carte "**KEMOZAKO**" et énonce le mot à définir (attention à ne pas préciser son orthographe). Chaque joueur doit alors rédiger sa propre définition sur sa feuille : il peut laisser aller son imagination le temps d'un sablier. Enfin, il doit remettre sa création au maître du jeu, sans oublier d'inscrire son prénom. Ce dernier a, quant à lui, recopié la définition "**KEMOZAKO**" sur une autre feuille, ramassé les "copies" des autres joueurs et mélangé le tout pour en dissimuler l'ordre.

**SUITE DE LA PARTIE :** Le maître du jeu doit lire chaque définition, en leur donnant un numéro de passage, sans éveiller les soupçons des autres joueurs en écorchant un mot. Puis chaque joueur doit écrire le numéro de la définition qu'il pense être la bonne sur sa feuille de vote. Attention, les joueurs ne peuvent en aucun cas voter pour eux et doivent dévoiler leur choix tous en même temps. Lorsqu'un joueur vote pour la vraie définition ou lorsqu'il récolte pour sa définition un vote, il avance de 2 cases. Les gains peuvent être cumulés. Par exemple : si un joueur récolte le vote de 2 autres participants et vote pour la vraie définition "**KEMOZAKO**", il peut alors avancer de 2 x 2 cases (votes récoltés) + 2 cases (définition juste trouvée) soit un total de 6 cases.

**APRES LE VOTE :** Une fois que les joueurs ont avancé, ils arrivent sur différentes catégories de cases et peuvent s'y soumettre, une seule fois, avant de repartir pour une nouvelle définition avec le maître du jeu suivant.

**KEMOZAKO VOUS AIDE :** Lorsqu'un joueur arrive sur une case jaune, il tire une carte "**Kultur'G**" et laisse le maître du jeu l'interroger. Si sa réponse est correcte il avance du nombre de cases égal au nombre d'étoiles indiqué sur la carte. Cette épreuve s'adresse uniquement au joueur tombé sur la case.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case rouge, il tire une carte "**Koud'pouss**" et en suit les instructions.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case verte, il tire une carte "**Kel'Défi**" et laisse le maître du jeu animer un défi auquel tous les joueurs doivent participer. Le maître du jeu lit les indices en laissant suffisamment de temps entre eux pour que les joueurs fassent des propositions. Si, à la fin des indices, aucun joueur n'a trouvé la réponse, le maître du jeu peut alors les aider. Le joueur qui trouve le premier la réponse avance de 4 cases.

Les cases "**Triple K**" laissent la possibilité au joueur arrivé sur une de ces cases de choisir entre "**Koud'pouss**", "**Kultur'G**" et "**Kel'Défi**". On retrouve également des cases "**Reculez d'1 case**" et "**Reculez de 2 cases**".

**PARTIES A 2 JOUEURS :** Le maître du jeu doit inventer lui aussi une définition, tout en continuant à inscrire la bonne sur une autre feuille. Les gains des cartes "**Koud'pouss**" et "**Kultur'G**" sont doublés. Les cases "**Reculez d'1 case**" et "**Reculez de 2 cases**" deviennent inactives. La partie se finit impérativement à l'"**arrivée 1**". Et enfin, lorsqu'on trouve la bonne définition ou que l'on reçoit un vote, les gains passent de 2 à 3 cases.

**LE GAGNANT :** Le gagnant est celui qui parvient le premier à la case "**arrivée 1**" ou "**arrivée 2**". Grâce au "**KEMOZAKO**", vous pouvez choisir à l'avance de faire une partie courte (arrivée 1), ou une partie plus longue (arrivée 2). En cas d'égalité c'est le joueur qui a dépassé la case "arrivée" du plus grand nombre de cases qui est le gagnant.

**N.B. :**

- Le maître du jeu ne peut pas participer au vote.
- Il est possible d'avoir un nombre de joueurs supérieur à 4. Il suffit alors de former des équipes de 2 personnes.
- Attention ! Lorsqu'un joueur arrive sur une case "Koud'pouss" ou "Kultur'G" a bien répondu à la carte correspondante, il arrive sur de nouvelles cases à thèmes, mais en aucun cas il ne peut recommencer cette opération.
- Si 2 joueurs arrivent sur des cases "Kel'Défi" à la fin du même tour, ils déclencheront tous les deux un défi différent, et cela même si un des joueurs a remporté le défi de son partenaire et s'est par la même déplacé sur le plateau.
- Pour rendre la partie plus vivante, n'hésitez pas à venir en aide aux enfants. Un adulte peut par exemple jouer en duo avec un enfant (il lui apportera son savoir et recevra en échange beaucoup d'imagination). Une autre possibilité est de doubler tous les gains obtenus par les enfants.
- Sachant que les cartes sont imprimées recto/verso, le maître du jeu doit toujours lire la face cachée de la carte !
- Le plus grand bloc de papier sert à inscrire les définitions et le plus petit permet de voter à bulletin secret.