

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)



### Décompte pour un joueur « largué » :

1. Pour une partie avec un joueur « largué » (4,5,6 joueurs) : Il remporte la moitié des cartes du pot commun (arrondi à l'inférieur) et conserve sa carte.
2. Pour une partie avec deux joueurs « largués » (7 et 8 joueurs) : Le « largué » le plus reconnu donne sa carte à l'autre « largué » (en cas d'égalité, les deux joueurs conservent leur carte). Les deux « largués » se répartissent équitablement les cartes du pot commun (arrondi à l'inférieur, en cas de nombre impair, la carte restante est retirée de la partie).

### Nouvelle manche

Le premier joueur de la manche précédente choisit le premier joueur de la manche suivante parmi ceux qui ne l'ont pas été\*. Celui-ci prend un nouveau paquet de cartes et retourne deux nouvelles cartes numérotées (si les six cartes ont été utilisées, mélanger pour en tirer deux nouvelles). La nouvelle manche peut alors débuter.

\*Dans le cas où tous auraient été premier joueur, vous devez choisir un joueur de votre choix.

### Fin de la Partie

La partie se termine au bout de la 6ème manche. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes « largué » remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, les joueurs ex æquo se partagent la victoire... et miment ensemble leur joie !

### Règles pour 9 joueurs et plus : Jeu en équipe.

Composer de 4 à 8 équipes de 2 joueurs. En cas de nombre impair, un joueur jouera seul (exemple : A 9 joueurs, composés 4 équipes de 2 et un joueur seul).

Les équipiers se placent côte à côte.

Chaque équipe reçoit une carte.

Toutes les règles qui s'appliquaient à chaque joueur en version solo s'appliquent désormais à l'équipe.

Remerciements de l'auteur : L'auteur tient à remercier sa femme et ses enfants, Corinne Foulard, Mathilde Saire et tous les enfants de l'école de Cadouin.

UN JEU DE JULIEN SENTIS

# KESKIFÉ?

## REGLES



### BUT DU JEU

Réaliser une action que tous les joueurs connaissent sauf un...  
A lui de ne pas se faire démasquer par ses adversaires.





**MATERIEL : 48 cartes actions -  
6 cartes numérotées - 1 règle de jeu**

### Mise en Place

Trier les cartes en fonction de leur couleur (6 paquets). Conserver par paquet, un nombre de cartes égal au nombre de joueurs. Chaque paquet comprend obligatoirement 1 carte « Tu es largué » pour 4 à 6 joueurs, et 2 cartes « Tu es largué » pour 7 et 8 joueurs. Placer dans la boîte les cartes non utilisées.

Exemple à 6 joueurs : conserver 5 cartes « Actions » et la carte « tu es largué ». Les 6 paquets obtenus sont disposés au centre de la table.

Donnez les 6 cartes numérotées au plus malin d'entre vous qui devient le premier joueur.



### Déroulement du jeu

Par commodité, un joueur possédant une carte « Tu es largué » sera nommé le « largué » et les autres les « non-largués ».

KESKIFE se joue en 6 manches.

Le premier joueur prend un paquet de cartes au choix et dispose de 3 secondes pour choisir une carte « largué » ou une carte « non-largué ».

Il mélange ensuite les cartes et distribue une carte face cachée à chacun.

Puis, il retourne deux cartes numérotées. La première représente les dizaines, la seconde les unités.

Le chiffre ainsi obtenu détermine l'action que les joueurs devront réaliser lors de cette manche.

Chaque joueur prend alors connaissance de l'action, puis, le premier joueur procède à un décompte de 3 à 0.

A 0, tous les joueurs effectuent instantanément l'action (mime, chant, paroles...). Chaque joueur « largué » doit copier les autres le plus vite possible pour ne pas se faire repérer.

Le premier joueur détermine la fin de l'action (30 secondes maximum). Une fois l'action terminée, les joueurs lèvent la main, le premier joueur procède de nouveau à un décompte de 3 à 0.

A 0, chacun pointe du doigt immédiatement un joueur qu'il juge « largué ». Chaque joueur « largué » agit de même pour ne pas se faire repérer.

Enfin, chaque joueur « largué » dévoile son identité et l'on procède au décompte des points.

### Décompte des points

Chaque carte équivaut à un point.

**Décompte pour un joueur « non-largué » :**

- > Il marque un point s'il a trouvé le ou les « largués » et conserve sa carte ;
- > Il ne marque aucun point s'il ne trouve pas un joueur « largué ». Sa carte est placée au centre de la table dans un pot commun.

