

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 ★★☆☆ modifiable 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)



# KIBO

Kibo de la série Spiel-O-Thek est un stimulant jeu intellectuel pour jouer en famille ou entre amis. Des éléments qui se différencient par la forme et la couleur s'assemblent pour des constructions en 3 dimensions. La clarté de la règle du jeu, la possibilité de combinaisons toujours nouvelles et le plaisir esthétique font de « Kibo » un jeu agréable et de valeur pour petits et grands.

## Un jeu de réflexion en 3D

### Pour 2 à 4 joueurs.

Les 25 bâtonnets sont à installer dans les logements prévus sur le plateau de jeu.

Le but du jeu est de faire autant d'alignements de 4 pièces, de carrés, ou de tours que possible, d'une couleur ou d'une forme.

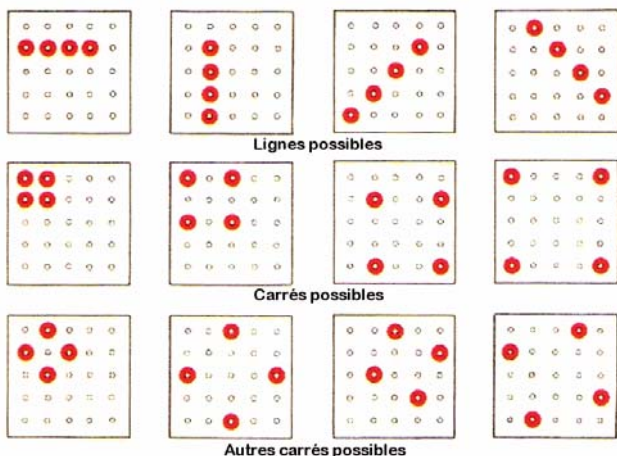
Les éléments sont des cubes, boules, cylindres et olives de quatre couleurs (noir, rouge, bleu, jaune). Chaque pièce existe en deux exemplaires.

Une figure toujours de 4 pièces doit être constituée de 4 formes identiques mais de n'importe quelle couleur, ou de 4 éléments de la même couleur mais de n'importe quelle forme, une figure peut-être un alignement ou un carré.

Un alignement peut être parallèle aux bords du plateau ou en diagonale (voir illustration).

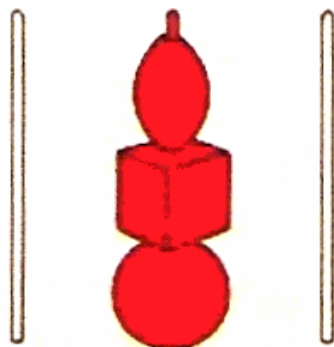
Les carrés peuvent être plus ou moins grands (voir illustration).

Les alignements et les carrés n'ont pas besoin d'être sur un seul plan. C'est l'élément le plus haut de la tour qui compte.



Une tour est constituée de 3 éléments superposés (voir illustration).

Tour  
(à la couleur)



On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A deux ou trois joueurs : chacun pour soi ; à 4 joueurs : on peut s'associer en équipe, les deux partenaires s'assoient face à face.

Le joueur le plus jeune commence le premier. Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est son tour, chaque joueur prend un élément de son choix et l'insère dans l'une des tours préfigurées par un bâtonnet. Celui qui **termine** un alignement de 4, un carré, ou une tour reçoit un point.

(Qui a déposé les premiers éléments est sans importance : les pièces n'appartiennent pas à un joueur déterminé.)

L'allongement d'un alignement de 4 en un alignement de 5 signifie qu'un nouvel alignement de 4 est créé et procure aussi un point.

Si on termine en même temps deux figurines en posant un élément, on reçoit deux points.

En théorie, on peut aussi arriver à terminer 3 figures à la fois (et recevoir 3 points)... mais les adversaires vont essayer d'empêcher cela.

La répétition d'une figure qui vient juste d'être honorée d'un point dans la phase de construction est autorisée, mais ne procure aucun point.

Quand les 32 éléments du jeu ont été insérés, on doit réorganiser l'assemblage des tours de la manière suivante : on enlève à chaque fois l'élément situé le plus haut et on le dépose sur une case vide ou sur une case qui ne contient qu'un élément.

Là les possibilités de gagner des points sont encore plus importantes, parce que ce n'est pas seulement la réorganisation mais aussi le retrait bien choisi d'un élément d'une tour qui peut amener à gagner des points.

Après chaque coup, c'est l'image de dessus, c'est à dire formée des éléments qu'on peut voir d'en haut, qui compte.

Dans la phase de démontage, on n'a pas le droit de reconstruire des tours (3 éléments superposés).

Le jeu se termine quand :

- 1) tous les éléments ont été utilisés ET
- 2) qu'il ne reste aucune tour,

Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui a marqué le plus de points.