

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



Kidiquoi

Règle du jeu

Le livret de règles propose cinq jeux.

Kidiquoi

Chaque joueur reçoit aléatoirement des cartes qu'il place devant lui. À chaque tour de jeu, tous les joueurs retournent simultanément la première carte de leur pile. Lorsqu'un animal est présent sur plusieurs cartes, le premier à imiter son cri les remporte. Les cartes gagnées rapportent 2 points, sauf celle du perroquet. Le joueur qui a le plus de points est déclaré « Grand Vainqueur ».

Kakofoly

Même règle que le Kidiquoi, mais à la fin de la partie, un système de comptage de points est appliqué. Par exemple, si plusieurs paires avec le même animal sont présentes dans la levée d'un joueur, il marquera moins de points. Le joueur qui a le plus d'animaux différents gagne un bonus de 2 points... Celui qui a le plus de points est déclaré « Grand Vainqueur ».

Kikrikoi

Chaque joueur va recevoir une carte animal. Cet animal sera son « identité ». Puis, comme précédemment, les joueurs retournent simultanément la première carte de leur pile. Si un même animal est présent sur plusieurs cartes, le premier joueur impliqué qui imite l'animal de son adversaire se débarrasse de ses cartes en les donnant au perdant. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes est déclaré « Grand Vainqueur ».

Kakoriko

Chaque joueur retourne une carte sur la table. On procède ainsi jusqu'à ce qu'il y ait des animaux en plusieurs exemplaires. Le premier à imiter correctement l'animal présent plusieurs fois ramasse toutes les cartes. À la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes est déclaré « Grand Vainqueur ».

Criamania

Chaque joueur recevra treize allumettes. Une pile de treize cartes est placée au milieu de la table. À tour de rôle chaque joueur va retourner la première carte de la pile et devra imiter l'animal. Ses adversaires tendront ensuite leur main au-dessus de la table avec une mise de 0 à 3 allumettes, en fonction de la qualité de l'imitation. À la fin de la pile, le joueur qui aura reçu le plus d'allumettes sera déclaré « Grand Vainqueur ».