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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Kuriosit est peuplée de 5 espèces d'Aliens, tous plus bizarres les uns que les autres, un seul point commun entre tous ces Aliens, ils sont tous très curieux, d'où le nom de leur cité et dès qu'il se passe quelque chose quelque part, ils ne peuvent s'empêcher d'aller y voir de plus près.

Depuis peu, Kuriosit est en proie au plus grand des désordres.
4 de ces espèces ont donc décidé de reprendre en main la planète, mais pour cela il leur faut, chacune, obtenir plus d'influence que les autres pour gagner le pouvoir.

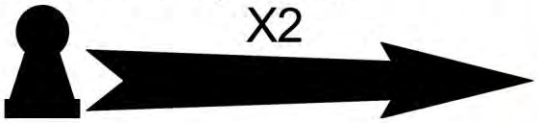
Auteur et illustrateur
RV RIGAL

Selon que l'on soit Suip'Lulla, Vakchet' Pouss, Grann'Guiboll ou Gafj' Rcull, certaines espèces sont plus difficiles à convaincre, elles rapportent donc plus de points si on obtient leur soutien. Mais on peut aussi utiliser leur particularité pour obtenir le soutien d'autres Aliens ayant plus d'influence ou tout simplement pour que ceux-ci n'aillent pas renforcer un adversaire...
Tout cela afin de devenir Alien Suprême.

LES ALIENS DE KURIOSÏT

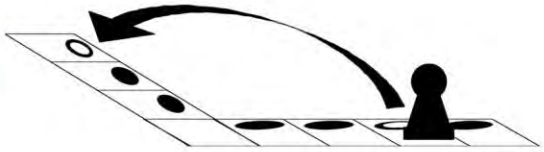
Les Ptet'Tunn sont les Aliens les plus riches et les plus influents, ils n'ont aucune action particulière mais rapportent 10 points à n'importe quel joueur.

Les Grann'guiboll sont les Aliens les plus rapides, utilisés, ils permettent de doubler la distance de déplacement.



Les Vakecht'Pouss sont les Aliens les plus costauds, utilisés, ils permettent de pousser les autres, au lieu de sauter par-dessus.

Les Suip'Lulla sont des Aliens téléporteurs, utilisés, ils permettent de se déplacer en diagonale, vers le bord suivant.



Les Gafj'rcull sont des Aliens capables, grâce à leurs yeux sortant de leur tête, de marcher en sens inverse, utilisés, ils permettent de reculer au lieu d'avancer sur la couronne de la cité.

À partir de 8 ans, pour 2 à 4 joueurs. Durée : 10 à 30 minutes

But du jeu

Faire plusieurs tours de la cité avec son pion pour récupérer les jetons Aliens qui rapportent le plus de points d'influence et devenir ainsi le Maître de Kuriosit.

Principes du jeu

Chaque joueur devra déplacer astucieusement son pion autour du plateau afin de récupérer les jetons Aliens lui rapportant le plus de points, sans toutefois négliger les autres, car ceux-ci pourraient bien lui permettre de réussir certains déplacements spéciaux (voir en première page, les actions spéciales liées à chaque Alien).
A chaque tour, les joueurs devront obligatoirement déplacer leurs pions d'au moins une case afin de pouvoir prétendre à récupérer un jeton Alien (facultatif) en effet, il n'est pas toujours intéressant de prendre le jeton à côté duquel on s'arrête car à chaque fois qu'un jeton est ramassé, un autre va pouvoir prendre sa place et si ce dernier est très intéressant c'est le joueur qui arrive derrière qui risque de le récupérer.

Matériel

- Un plateau de jeu

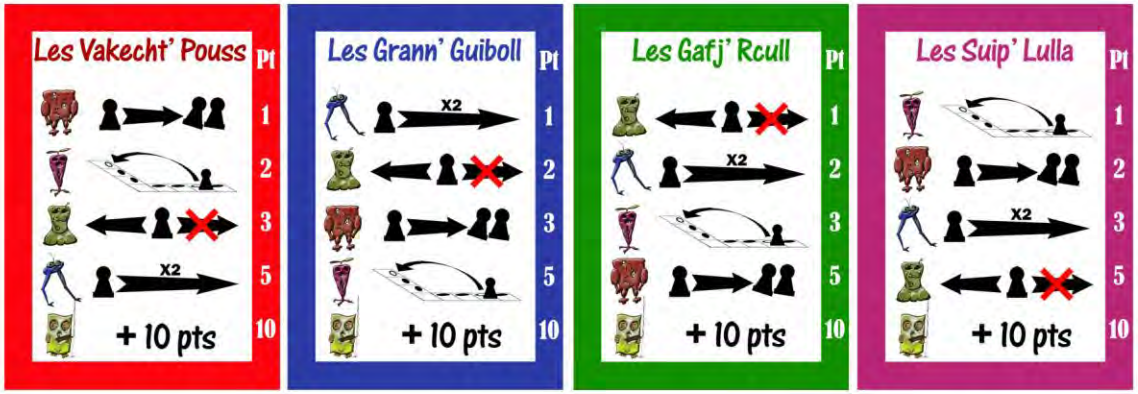
- 4 pions joueurs.

- 36 jetons Aliens.

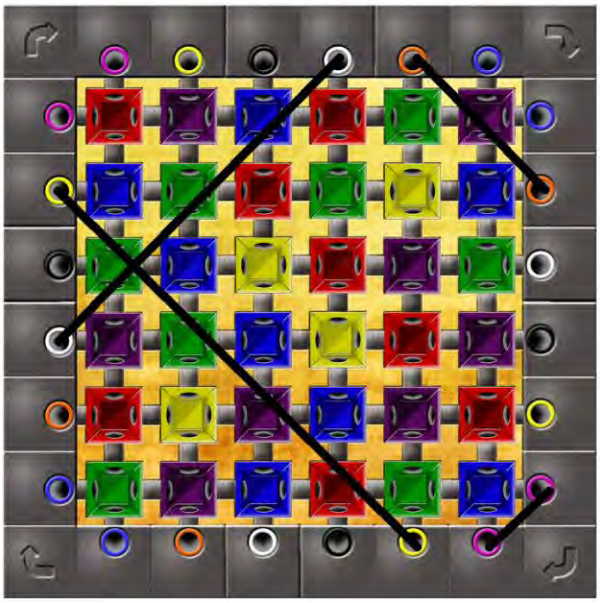
Il conviendra, tout au long de la lecture de cette règle de bien faire la différence entre les pions (joueurs) et les jetons (Aliens)

- 36 cartes déplacements de valeurs 2, 3, 4 et 5 pas.

- 4 cartes aides.



Description des éléments

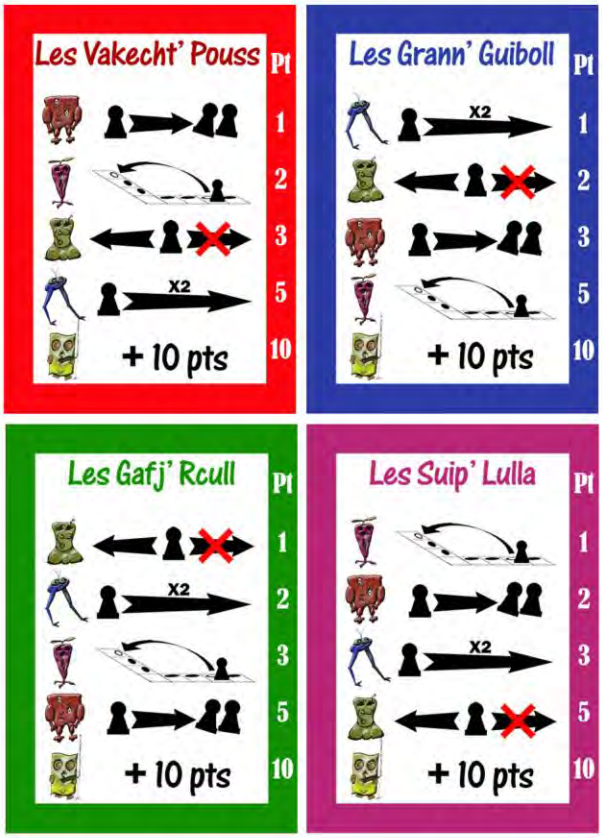


Le plateau de jeu est constitué de :
36 cases "cellules" de 5 couleurs différentes, en début de partie chaque cellule est occupée par un jeton Alien de la même couleur que la cellule.

30 cases périphériques de déplacement, hormis les cases d'angle, chaque case contient une embouchure de couleur qui sert de repère pour un accès direct en diagonale d'un bord à un autre, lorsque l'on utilise un Suip'Lulla (voir figure ci-contre).
Attention, si au moins une des 2 cases est occupée, la téléportation ne peut avoir lieu par ces embouchures.

Les cases d'angles seront toujours les cases de départ d'une partie, les flêches qui s'y trouvent, indiquent le sens normal de déplacement des pions.

Les cartes aides



Celles-ci indiquent la valeur en points que rapporte chaque Alien selon la couleur du joueur. En effet les Aliens de la couleur d'un joueur lui rapportent 1 pt, les jaunes 10 pts, alors que selon chaque joueur, les couleurs des adversaires peuvent rapporter 2, 3 ou 5 pts.

Exemples :

Pour le joueur bleu, les verts rapportent 2 pts, les rouges 3 pts et les violets 5 pts.

Pour le joueur rouge, les violets rapportent 2 pts, les verts 3 pts et les bleus 5 pts.
etc...
Voir figure ci-contre et comptage Fin de la partie.

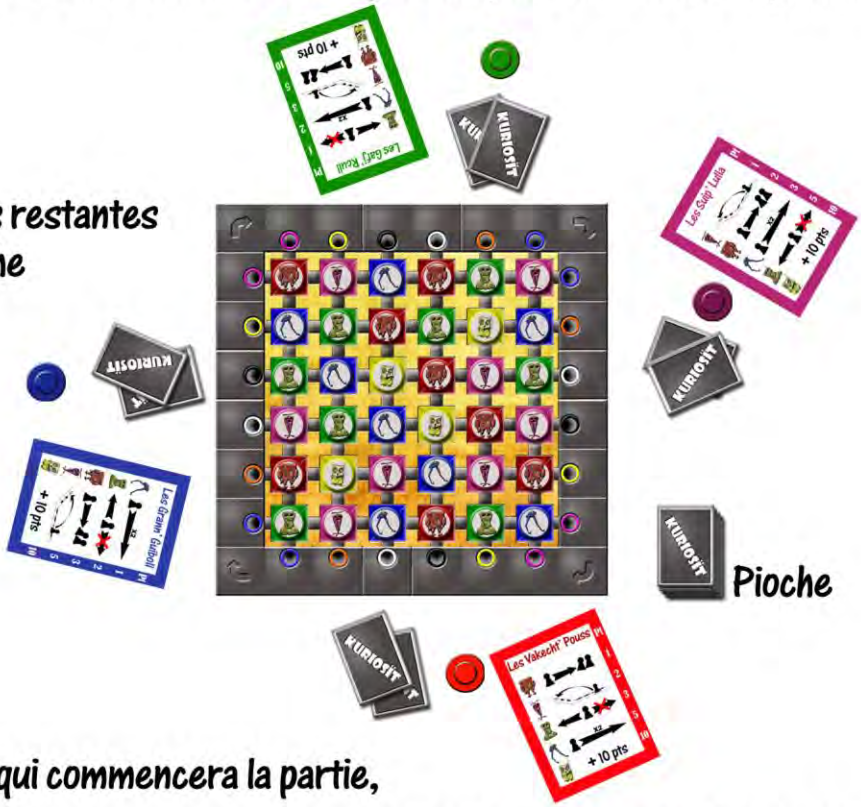
Les cartes déplacements

Celles-ci indiquent à chaque joueur, le nombre de cases dont il peut faire avancer son propre pion en les jouant.
Il existe 4 types de cartes en 9 exemplaires chacun soit 36 cartes.
La valeur de chaque carte est visible en chiffre et représentée par un nombre d'empreintes correspondant.

Préparation du jeu

Les jetons Aliens sont placés sur le plateau selon indication des couleurs.
Chaque joueur tire une carte aide au hasard et reçoit son pion et 2 cartes déplacement.

Les cartes déplacements restantes sont placées en une pioche à côté du plateau.



On tire au sort le joueur qui commencera la partie,

Puis en commençant par le dernier à jouer et dans le sens anti-horaire, chaque joueur place son pion sur l'une des 4 cases d'angles du plateau, ainsi le premier à jouer placera donc son pion, en dernier, sur la case restante.

A 4 joueurs, chaque joueur incarne une espèce, les 4 angles seront donc occupés.

A 3 joueurs idem mais il n'y aura que 3 angles occupés. On retire 4 cartes de la pioche.

A 2 joueurs ce sera rouge contre violet ou bleu contre vert, pour un équilibrage des actions spéciales ainsi que des points par espèces. Mais les joueurs peuvent décider de choisir l'espèce qu'ils souhaitent.
Le joueur jouant en 2ème, place alors son pion sur l'un des 4 angles, celui jouant en 1er doit placer le sien sur l'angle opposé dans la diagonale. On retire 8 cartes de la pioche.

Début de la partie.

Au 1er tour de jeu, chaque joueur devra, obligatoirement, jouer au moins une carte, en effet, avancer d'une seule case est interdit dans ce tour.

Tour de jeu. 1- Déplacer son pion (obligatoire) avec ou sans carte (voir "Les déplacements").
2- Ramasser un jeton Alien (facultatif).
3- Faire glisser un jeton vers l'emplacement libéré.
4- Piocher une seule carte(seulement si l'on en a pas déjà 2 en mains).
même si on joue 2 cartes pour se déplacer on ne pourra en piocher qu'une.

Si un joueur oublie de piocher à la fin de son tour, il ne pourra pas le faire plus tard.

Les déplacements

Ils s'effectuent exclusivement sur la couronne (cases grises) du plateau et dans le sens horaire, mais si un joueur utilise un Gafj'Rcull, son pion se déplace, à ce tour uniquement et intégralement, en sens inverse.
On est obligé d'avancer d'au moins une case à son tour, on peut alors jouer 0, 1 ou 2 cartes "déplacement" soit :

- 0 carte jouée on avance d'une case seulement (interdit au 1er tour)
- 1 carte jouée on avance de 2 à 5 cases
- 2 cartes jouées on avance de 4 à 10 cases

Le nombre de cases de déplacement peut être doublé si on utilise un Gran'Guiboll.
Une case ne pouvant être occupée par 2 pions à la fois, il convient de sauter la case occupée sans la compter. (sauf utilisation d'un Vakecht'Pouss, voir les actions spéciales).

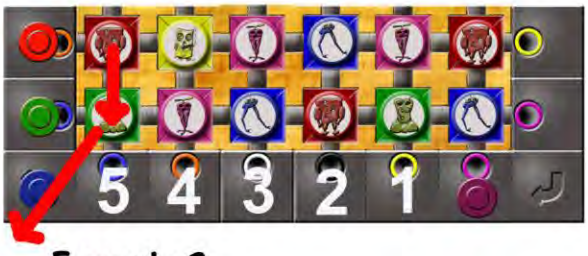
Exemple 1:
Le pion vert avance de 4 cases, il passe alors devant le bleu puisque les cases occupées ne sont pas comptées.

Exemple 2:
Au coup suivant, le pion violet avance de 5 cases, en utilisant un jeton rouge, il pousse alors les 3 autres pions devant lui.

Prise d'un jeton Alien

Au début de chaque tour, il convient de déplacer son pion, d'au moins une case, car ce n'est qu'à l'issue de ce déplacement que l'on peut récupérer un jeton Alien.
Dès qu'un jeton est retiré du plateau, un autre peut prendre sa place. Un jeton ne peut glisser vers une case libérée que s'il se trouve dans l'alignement du pion qui vient de libérer cette case.
Si il y a encore des jetons dans la colonne concernée, c'est le plus proche du pion, qui glisse vers le bord pour prendre la place de celui retiré.
Une case libérée par le déplacement d'un jeton n'entraîne pas de nouveau déplacement.

Exemple 1:
Le pion vert s'arrête en case 4 et ramasse un jeton bleu, le violet au-dessus glisse et prend la place du bleu.

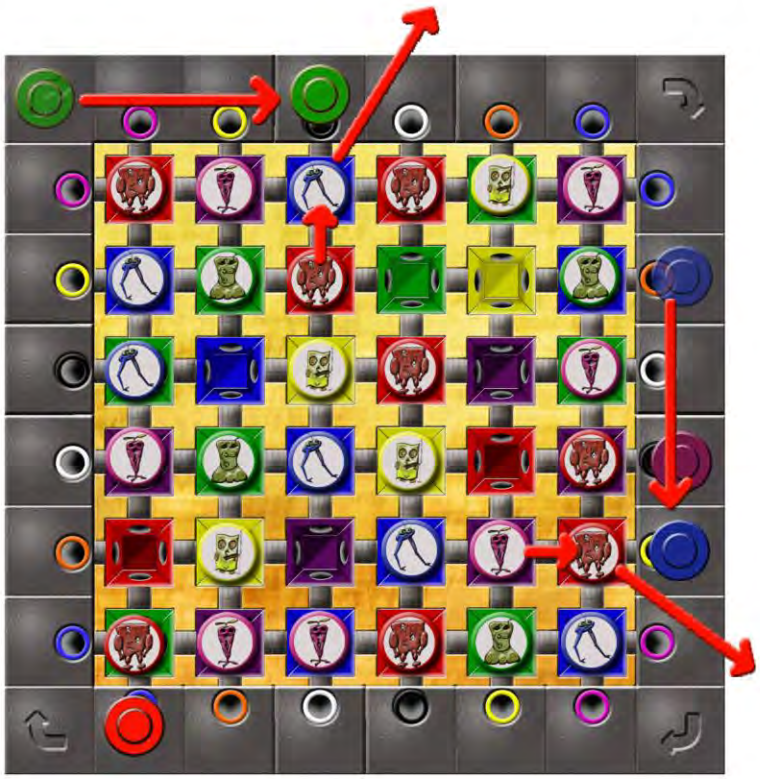


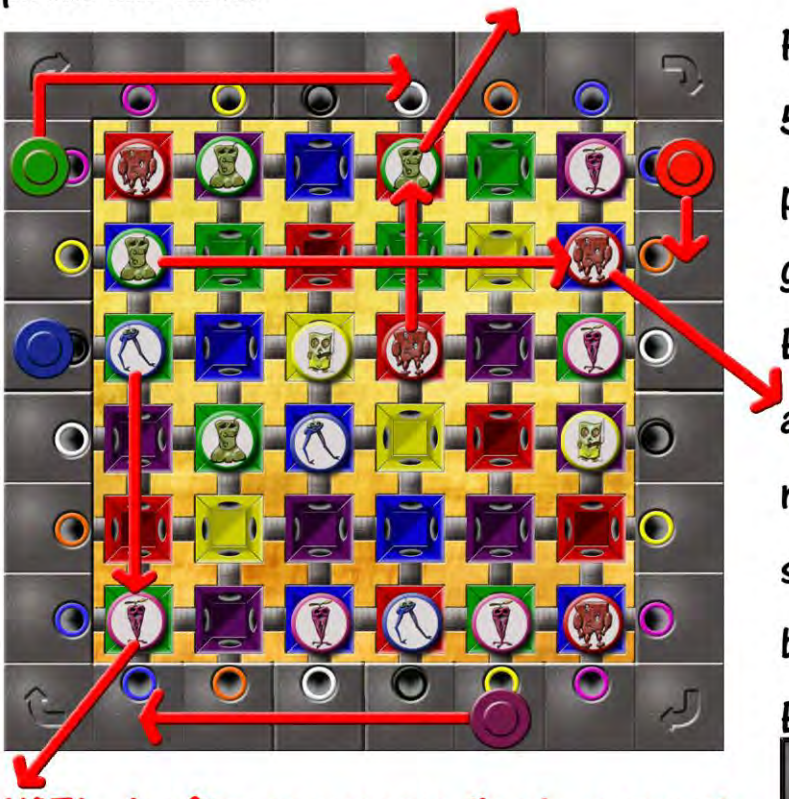
Exemple 2:
Au coup suivant, le pion violet s'arrête en case 5 et ramasse le jeton vert, le rouge au-dessus glisse et prend la place du vert.

Exemples supplémentaires :

Le joueur vert avance son pion de 3 cases en jouant une carte et ramasse le jeton bleu qui lui rapporte 2 pts, puis fait glisser le jeton rouge face à lui et pioche une carte.

Le joueur bleu avance de 3 cases en jouant une carte et en sautant par-dessus le pion violet (la case n'est pas comptée), il peut alors prendre le jeton rouge qui lui rapporte 3 pts, fait glisser le violet qui suit et pioche une carte.





NOTA: s'arrêter sur une case d'angle ne permet pas de récupérer de jeton.

Plus tard dans la partie, le joueur vert avance de 5 cases en jouant ses 2 cartes puis prend un jeton vert qui lui rapporte 1 pt, fait glisser le jeton rouge et pioche une carte.

Ensuite, le joueur rouge, sans jouer de carte avance d'une case, prend un jeton rouge qui lui rapporte 1 pt et fait glisser le jeton vert, même si celui-ci est sur l'autre bord, ce qui l'enlève au bleu qui arrive.

Enfin le joueur violet en jouant une carte 4 avance de 4 cases et prend le jeton violet avant de faire glisser le bleu et de piocher une carte.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée ou qu'il ne soit plus possible de prendre des jetons, dans tous les cas, dès qu'il ne reste plus qu'un seul jeton, la partie se termine immédiatement.

(voir Fin de la partie).

Actions spéciales

Au début de son tour, chaque joueur, pour effectuer une action spéciale, peut se défausser d'un ou plusieurs des jetons Aliens qu'il a obligatoirement récupérés précédemment, pour cela il doit annoncer le ou les Aliens choisis et la ou les actions qui leurs sont propres. L'action proprement dite est jouée avec ou sans association de carte déplacement, en effet, une téléportation avec un Suip'Lulla nécessite une seule case de déplacement, mais en jouant une ou deux cartes en plus, cela permet de rendre plus précise la téléportation (exemple 1), un pion peut alors se déplacer avant et après la téléportation, cela peut avoir son importance si un autre pion se trouve sur le chemin et que la case qu'il occupe ne sera alors pas comptée.

Plusieurs cas de figure selon le joueur dont c'est le tour de jouer...

1) le joueur vert en se défaussant de 2 jetons violets et d'une carte 3 s'envole pour récupérer un pion jaune cela vaut bien une perte de 6 pts.

2) le joueur violet en se défaussant d'un jeton bleu et 2 cartes 2 perd 3 pts mais double la distance et court pour récupérer un pion jaune qui rapporte 10 pts, à condition que le vert ne joue pas avant.

3) le joueur bleu en se défaussant d'un vert et d'une carte 2, recule pour prendre le pion jaune. Il perd 3 pts mais en gagne 10.

4) le joueur rouge en se défaussant d'un rouge et d'une carte 3, pousse le violet pour prendre le pion vert. Une perte de 1 pt mais un gain de 3 pts qui peut compter à la fin.

Il est évident qu'au fil des tours les situations changent et celles présentées ci-dessus ne pourront donc pas toutes se produire, car si le violet joue le premier, le bleu n'aura plus d'intérêt à reculer et inversement, si le bleu joue le premier, le violet n'aura pas à sacrifier 3 pts; si le vert joue avant le violet, il manquera une case à ce dernier pour atteindre son but, à moins que le rouge joue avant et ne lui fasse gagner cette case en le poussant.....

Il est également possible de combiner plusieurs actions spéciales en se défaussant de plusieurs jetons déjà acquis. Exemple : un vert et un rouge permettent de reculer en poussant; un violet et un vert de se téléporter en reculant; un rouge et un bleu de repousser des pions adverses 2 fois plus loin; 2 violets avec une carte minimum de 2 permettent de traverser le plateau et 2 bleus de quadrupler son déplacement.

Une téléportation compte pour une case de déplacement. Une case occupée ne peut être utilisée comme départ ou arrivée d'une téléportation sauf utilisation d'un jeton rouge Vakecht'Pouss.

Jouer un jeton vert implique que l'on recule à ce tour, il est interdit d'avancer et de reculer dans un même tour.

Jouer un jeton bleu implique que la totalité du déplacement prévu est doublé, en effet si un joueur joue ses 2 cartes c'est la somme des 2 qui est doublée, s'il ne joue aucune carte le pion avancera, dans ce cas,de 2 cases.

Fin de la partie

il existe 3 possibilités de fin de partie

La partie se termine soit :

1- Dés que la pioche est épuisée et qu'un joueur n'a plus de carte en main.

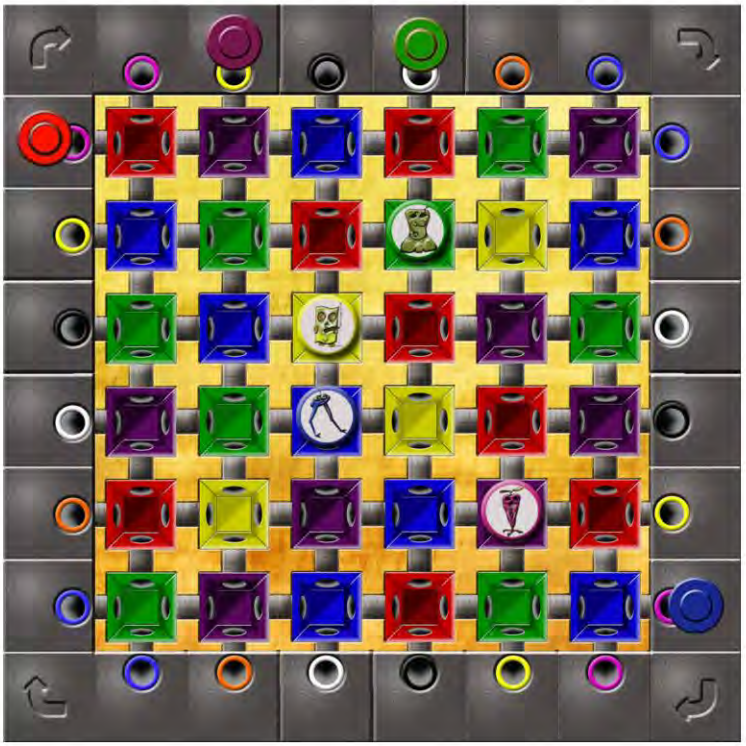
2- S'il ne reste plus de jetons en bordure, des Aliens peuvent rester coincés dans les 16 cases centrales, ils ne pourront jamais être rapprochés.

Voir figure ci-dessous.

Cela peut tout à fait arriver, car lorsqu'un jeton est pris dans une cellule d'angle c'est un jeton déjà au bord qui glisse vers celle-ci, de ce fait, certains jetons du centre ne pourront être déplacés vers le bord, (voir"prise d'un jeton" exemple 2).

3- Dés qu'il ne reste plus qu'un seul jeton à prendre, celui-ci ne sera pas récupéré même s'il est sur un bord.

La partie s'arrête alors immédiatement...



Chaque joueur fait alors le total, en points, des Aliens récupérés, le joueur ayant le plus de points gagne...

En cas d'égalité, les joueurs concernés sont éliminés, c'est donc le suivant qui gagne.

A 2 joueurs, c'est le joueur ayant le plus de jetons de sa couleur qui l'emporte, sinon celui qui a le plus de jetons en tout.

Exemple de comptage

Valeurs unitaires

10 pts	5 pts	3 pts	2 pts	1 pt
10	10	3	6	1

Le joueur rouge a donc récupéré 30 pts d'influence.

Mais qu'ont donc fait les autres? A vous d'essayer...