

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 10 000 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



Règles du jeu



Mise en place du jeu :

Il y a 3 paquets de cartes sur la table :

- 1 paquet de cartes « CéKiKiKoMence ? »
- 1 paquet de cartes « TuKroiZ »
- 1 paquet de cartes « TuFéKoi »

N'importe qui choisit une carte « CéKiKiKoMence ? ». Le joueur qui commence est désigné selon les indications de cette carte et se nomme le « KroizEuR ».

Déroulement d'une partie :

Chaque joueur reçoit 10 cartes « TuFéKoi ».

Le « KroizEuR » choisit au hasard une carte « TuKroiZ », puis la lit à haute voix avant de la poser sur la table face visible. Les autres joueurs choisissent une carte « TuFéKoi » afin de former la fin de la phrase, puis la pose face retournée, sur la table.

Le but est de former la phrase la plus drôle possible. Une fois la carte de chaque joueur posée sur la table, les cartes sont mélangées pour que le « KroizEuR » ne devine pas quelle carte correspond à quel joueur. Le « KroizEuR » relit ensuite à haute voix sa carte « TuKroiZ », puis enchaîne la lecture de chaque carte « TuFéKoi ». Il désigne alors, selon ses propres critères, la plus drôle.

Le joueur qui a posé la carte désignée la plus drôle se manifeste et récupère la carte « TuKroiZ » qui lui offre 1 point, et il devient à son tour le « KroizEuR ».

Tous les joueurs, hormis le « KroizEuR » précédent, tirent une nouvelle carte « TuFéKoi » pour en avoir à nouveau 10 en main. Et ainsi de suite.

Comment gagner :

Le 1^{er} joueur à obtenir le nombre de cartes « TuKroiZ » défini ci-dessous gagne la partie.

De 3 à 4 joueurs : 5 cartes « TuKroiZ ».

De 5 à 6 joueurs : 4 cartes « TuKroiZ ».

De 7 à 9 joueurs : 3 cartes « TuKroiZ ».

Rappel à tous les joueurs :

Aucune carte du jeu, en l'état, ne pose de problème moral, éthique ou religieux. C'est uniquement l'association de cartes qui donne des résultats incongrus, drôles ou politiquement incorrects.

Le 1 000^e degré est d'ailleurs de rigueur pour apprécier pleinement les combinaisons de cartes.

Création originale de Fabien DELETTRES et KEUSMY

