

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



Règle n° 2

Krokisolo : chacun pour soi
(pour 3 joueurs ou plus)

Les règles de dessin sont les mêmes mais chaque joueur joue individuellement.

Deux dessinateurs (positionnés à côté autour de la table) **dessinent à tour de rôle sur le dessin commun**. Après chaque ajout au dessin, tous les autres joueurs essayent de deviner le mot recherché (une seule réponse par joueur à chaque tour). **Le joueur le plus rapide à deviner le mot marque un point, tout comme le dessinateur qui a fait deviner**. Puis, 2 nouveaux dessinateurs (dans le sens des aiguilles d'une montre) commencent à dessiner un nouveau mot, et ainsi de suite. A 3 joueurs, l'un des 2 dessinateurs recommence à dessiner un nouveau mot avec la personne qui devinait au tour précédent et ainsi de suite.

Le premier joueur qui atteint 5 points remporte la partie.

Nb : les remarques de la règle n°1 sont également valables pour celle-ci.

Règle n° 3

Krok'enspeed : jeu en simultané

Les formes sont positionnées au centre de la table. Les joueurs se répartissent en équipes de 2 et décident s'ils jouent avec des mots faciles ou difficiles.

Dans chaque équipe de 2, un dessinateur est désigné. Ceux-ci se munissent d'une feuille et d'un crayon. Ils piochent chacun une carte mot, choisissent un mot, puis ils commencent au même moment à dessiner leur mot sur leur feuille respective, en utilisant les formes. **Toutes les équipes dessinent donc toutes en même temps, sur des feuilles différentes.**

Les coéquipiers ont droit à autant de réponses qu'ils le souhaitent au mot dessiné par leur équipe. Dès qu'un mot est deviné, on inverse le dessinateur et le coéquipier au sein de l'équipe et on tire une nouvelle carte.

La première équipe à deviner 5 mots remporte la partie.

Remarques :

- un joueur ne peut pas deviner le mot d'une autre équipe que la sienne.
- chaque équipe a la possibilité de passer un mot 2 fois pendant la partie. Le dessinateur pioche alors un nouveau mot.
- si deux dessinateurs souhaitent utiliser la même forme au même moment, le premier à s'en saisir l'utilisera d'abord. L'autre dessinateur attendra que celle-ci soit de nouveau disponible ou utilisera une autre forme.

Règle n° 4

Krokipari : les paris

Cette règle est conseillée pour les joueurs confirmés.

Les joueurs sont répartis en équipes de 2 avec un dessinateur et un coéquipier.

Un dessinateur pioche une carte et désigne secrètement un mot aux autres dessinateurs. Le premier dessinateur annonce en combien de formes il pense pouvoir le faire deviner à son coéquipier, puis passe la parole au dessinateur situé à sa gauche. Celui-ci annonce en combien de formes il pense pouvoir le faire deviner. **Un dessinateur ne peut pas dire le même nombre de formes** que celui annoncé par une équipe précédente. Lorsque tout le monde a parlé, on refait un tour pour savoir si un dessinateur souhaite annoncer un nombre de formes plus bas. Si plus personne ne souhaite descendre, **le dessinateur qui a fait le pari le plus bas dessine le mot.**

S'il réussit à faire deviner le mot à son coéquipier dans le nombre de formes annoncé (ou moins), **il marque le même nombre de points que d'équipes encore en jeu** (y compris la sienne).

Dans le cas contraire, son équipe est « hors-jeu » pour ce tour et le dessinateur qui a fait le deuxième pari le plus élevé complète le dessin du nombre de formes supplémentaires parié et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot soit trouvé ou que toutes les équipes aient joué.

Exemple à 3 équipes :

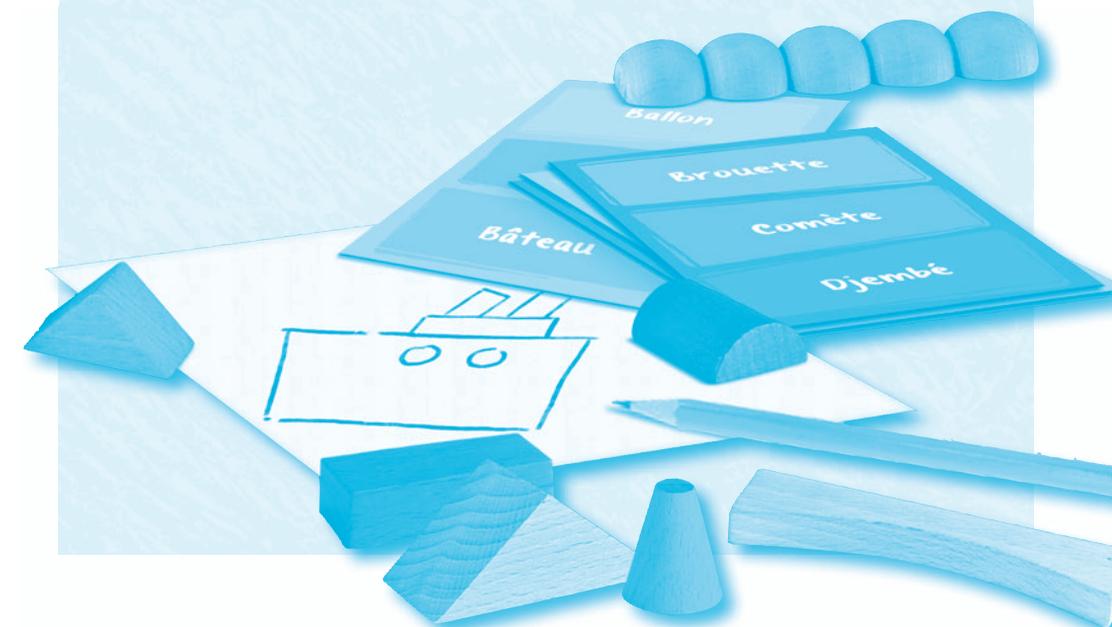
Un dessinateur pioche une carte et désigne un mot aux autres dessinateurs. L'équipe 1 pense pouvoir le faire deviner en 2 formes, l'équipe 2 en 4 et l'équipe 3 en 7. C'est donc le dessinateur de l'équipe 1 qui commence, il dessine ses 2 formes. Si son coéquipier trouve la bonne réponse, l'équipe marque 3 points. Sinon, le dessinateur de l'équipe 2 complète le dessin en ajoutant 2 formes (puisque'elle avait parié sur 4). Si son coéquipier trouve le mot, l'équipe marque 2 points. Si ce n'est pas le cas, c'est l'équipe 3 qui tente sa chance en ajoutant 3 formes (elle avait parié 7 coups, $2+2+3 = 7$). Si son coéquipier trouve la réponse, l'équipe marque 1 point, sinon elle ne marque pas de points.

Les équipes n'ayant pas réussi à faire deviner le mot ne marquent pas de points.

Dès que 8 mots ont été joués, l'équipe qui a le plus de points l'emporte.

Kroki

Règles du jeu



Chers joueurs,
Avec Kroki, pas besoin de savoir dessiner pour gagner. Il vous faudra plutôt vous montrer malin et perspicace. Et parce qu'on est sympa et qu'on vous aime bien, voici plusieurs règles afin de renouveler le plaisir de jeu. Commencez par jouer avec la règle n° 1 puis essayez les autres règles. Si d'autres règles vous viennent à l'esprit, venez les partager sur notre page facebook :

www.facebook.com/biovivaeditions



Contenu

- 10 formes en bois.
- 64 cartes mots (face verte : facile, face orange : difficile).
- 2 crayons.
- Des feuilles de papier.



Règle n° 1

Krokitour : le dessin alterné

But du jeu

Les joueurs doivent deviner **des mots, dessinés en commun** pour gagner des points. La première équipe à totaliser 5 points remporte la partie.

Préparation du jeu

Les joueurs se répartissent en équipes de 2 personnes. Chaque équipe choisit un dessinateur pour le premier tour. Durant ce tour, son coéquipier devinera le mot dessiné.

Nb : Si vous êtes un nombre impair de joueurs, l'une de vos équipes comportera 3 personnes (un dessinateur + 2 coéquipiers), sans que cela ne modifie les autres règles du jeu.

Puis les joueurs se mettent d'accord sur la difficulté des mots dessinés tout au long de la partie : facile (face verte) ou difficile (face orange). Les cartes du niveau de difficulté choisi sont positionnées en tas, face cachée.

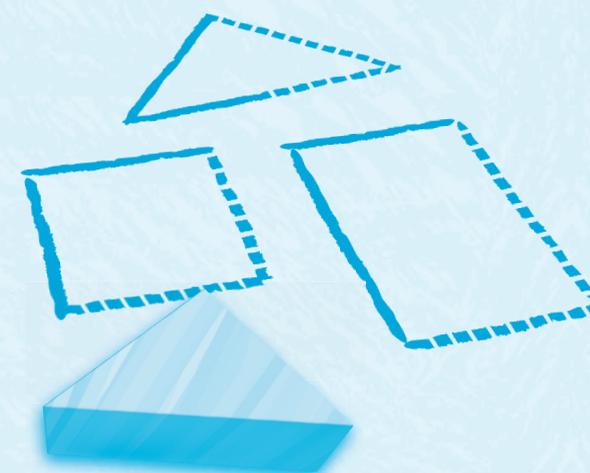
Démarrage du jeu

L'équipe comportant le joueur le plus âgé commence la partie.

1 • Son dessinateur pioche une carte, choisit l'un des 3 mots indiqués et montre ce mot secrètement au(x) dessinateur(s) de(s) l'autre(s) équipe(s).

2 • Puis, il choisit une des formes en bois et trace **le contour** de l'une de ses faces, sur une feuille. Il est également possible de choisir de ne dessiner **que la moitié du contour** de la face.

Exemple : Le triangle permet de dessiner un triangle, un carré, un rectangle ou la moitié de ces figures.



3 • Son coéquipier dit à quel mot le dessin lui fait penser. Il ne peut donner **qu'une seule réponse**. Si le mot n'est pas trouvé, le dessinateur passe la main au dessinateur de l'équipe suivante (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).

4 • Celui-ci choisit également une forme (il est possible de reprendre la même) et continue **le dessin de l'équipe précédente**, en dessinant le contour (ou la moitié du contour) d'une face de la forme, **sur la même feuille**. Son coéquipier donne une réponse. Si celle-ci n'est pas la bonne, le dessin est continué par l'équipe suivante et ainsi de suite.

5 • La première équipe qui trouve **le mot dessiné en commun** remporte un point.

6 • Les rôles sont alors inversés dans chaque équipe (le dessinateur devient coéquipier, et inversement). Puis, l'équipe qui a trouvé le mot précédent recommence un tour de jeu avec un nouveau mot.

La première équipe qui atteint 5 points remporte la partie.

Remarques :

- il est interdit au dessinateur d'effectuer un geste ou d'émettre un bruit en rapport avec le dessin.
- les dessinateurs peuvent décider de passer un mot à n'importe quel moment, mais à l'unanimité seulement.
- Pour les plus jeunes, il est possible de donner un indice au bout de 10 coups.
- il peut être décidé en début de partie de ne pas fixer de contrainte de dessin. Ainsi, le dessinateur pourra utiliser la longueur exacte du contour de la forme qu'il désire (par exemple une toute petite partie ou les $\frac{3}{4}$ du tour de la forme). Cela rend le jeu plus facile en donnant plus de possibilités de dessin.

Le « coup du Kroki »

Si un dessinateur est persuadé que son prochain ajout au dessin commun va faire deviner son coéquipier, il peut dire « Kroki », juste avant de dessiner. Si son coéquipier trouve le mot, son équipe remporte 2 points au lieu d'un ! Mais si celui-ci ne devine pas le mot, toutes les autres équipes gagnent 1 point et on continue à jouer sur ce mot avec un autre dessinateur.