

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 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)



# LE KON-TIKI

« Si tous les gars du monde voulaient s'donner la main... » (Paul Fort).

## PRÉTEXTE

Le but de ce jeu est de revivre le voyage historique de Thor HEYERDAHL et de son équipage, du port de CALLAO au Pérou, à travers l'Océan Pacifique jusqu'aux lies de RAROIA, situées dans l'Archipel de Touamotou.

HEYERDAHL brava les flots sur une réplique fidèle des antiques radeaux Balsa qu'il baptisa « KON-TIKI », du nom du Dieu Soleil de l'époque mythique.

Il voulait démontrer que les îles des mers du sud pouvaient très bien avoir été peuplées par des immigrants venus, il y a plus de mille ans, du continent sud-américain, après avoir effectué la traversée de l'immense Pacifique sur des radeaux primitifs.

Il réussit admirablement dans sa démonstration, en faisant le meilleur usage des vents et des courants et grâce à l'excellent esprit de coopération des membres de l'équipage.

Ces deux qualités - navigation et travail en équipe - sont à la base même de ce jeu, qui met en valeur l'adresse et l'entraide plus que la chance et l'esprit de compétition.

En fait, les joueurs ne s'opposent pas tellement les uns aux autres. Ils s'efforcent plutôt d'aider leurs partenaires à atteindre le but commun. Celui qui manifeste l'esprit de coopération le plus développé, a les plus grandes chances de gagner la partie.

## ÉQUIPEMENT DU JEU

- 1 tableau de jeu représentant l'Océan Pacifique entre le Pérou et Raroia, muni de 8 disques rotatifs tenant lieu de tourbillons, et de 4 emplacements destinés à recevoir les 4 plaquettes évoquant chacune un « service » particulier.
- 72 jetons « KON-TIKI », 24 de chacune des couleurs rouge, jaune et vert.
- 4 plaquettes « Service », une pour la Pêche, la Radio, la Cuisine et l'Équipement.
- 8 certificats de navigation.
- 32 cartes « Service », chacune attestant l'accomplissement d'un « Service » rendu : 8 pour chacun des « Services » : Pêche, Radio, Cuisine et Équipement.
- 1 livre de bord à cinq compartiments.
- 1 radeau « KON-TIKI ».

Le Jeu du « KON-TIKI » peut être joué à 2, 3 ou 4 joueurs.

## MISE EN PLACE

Les joueurs désignent un Chef d'équipe (c'est-à-dire un meneur de jeu) qui tient le rôle de banquier, mais prend aussi une part active au jeu. Celui-ci distribue à chaque joueur 15 jetons « KON-TIKI » : 5 de chacune des couleurs : rouge, vert et jaune. Les jetons restant sont conservés dans la grande case à l'intérieur de la boîte tenant lieu de livre de bord.

Ensuite, les joueurs placent, **au hasard**, les plaquettes « service » sur les 4 emplacements rectangulaires du tableau de jeu. S'il y a contestation quant à la répartition des plaquettes « service » sur les différents emplacements, c'est le Chef d'équipe qui arbitre et prend la décision finale.

Les joueurs sont chacun désignés par un numéro, en partant du joueur situé à la gauche du Chef d'équipe, qui invariablement obtient le numéro le plus élevé. Sur le livre de bord, chaque joueur se voit allouer un compartiment correspondant à son numéro.

Enfin, le radeau « KON-TIKI » est placé sur le cercle évoquant le port de Callao, à la droite du tableau de jeu qui est, en somme, la case de départ. Le jeu peut maintenant commencer.

## DÉPART

Le joueur N° 1 déplace le radeau dans le sens du courant (indiqué par la direction des flèches) d'une, deux ou trois cases, au choix. Chaque case correspond à une flèche. Pour avoir le droit de se déplacer, le joueur prélève de son propre tas un nombre correspondant de jetons « KONTIKI », un par flèche parcourue et les dépose sur le livre de bord dans le compartiment portant son propre numéro.

Ensuite, le joueur N° 2 place à son tour un, deux ou trois jetons dans le compartiment N°2 du livre de bord et déplace son radeau dans le sens du courant, du nombre de flèches approprié.

Jusqu'au premier tourbillon, on peut payer ses déplacements avec des jetons de n'importe quelle couleur.

Un joueur ne peut, en sautant par dessus, éviter un tourbillon. Le joueur qui évolue dans sa direction doit nécessairement s'arrêter dessus, même s'il n'est séparé que d'une ou deux cases alors que, normalement, il peut effectuer un déplacement total de 3 cases.

## DANS LES TOURBILLONS

Le joueur qui atteint un tourbillon doit s'en dégager en manoeuvrant : il tourne alors le disque « tourbillon » de telle sorte qu'il relie les courants entre eux et dirige le radeau dans l'une des deux directions possibles.

Le joueur qui atteint le tourbillon impose la direction de son choix. Pour cette manoeuvre en mer, le joueur reçoit un certificat de navigation qui peut être échangé ultérieurement contre 3 jetons « KON-TIKI », soit d'une même couleur, soit de couleurs différentes, au choix du joueur.

UNE FOIS LE DISQUE « TOURBILLON » TOURNÉ, UNE COULEUR APPARAÎT DANS LE VOYANT CIRCULAIRE. À PARTIR DE CET INSTANT, ET JUSQU'AU TOURBILLON SUIVANT, TOUS LES DÉPLACEMENTS DOIVENT ÊTRE ACCOMPLIS MOYENNANT UNE REDEVANCE EFFECTUÉE AVEC DES JETONS DE CETTE COULEUR PARTICULIÈRE.

En cours de route, les joueurs rencontreront des flèches reliées par des pointillés avec l'un des emplacements sur lequel est située une des plaquettes « service ».

Un joueur qui s'arrête sur l'une de ces flèches, reçoit une carte « service » correspondante. **Ces cartes « service » décident du résultat du jeu. Par conséquent, chaque joueur doit en rassembler le plus possible.**

Le tourbillon suivant est approché de la même manière mais, dorénavant, le « navigateur » doit tenir compte de la direction des flèches : le disque « tourbillon » ne doit jamais être tourné de façon à ramener le radeau en arrière, c'est-à-dire dans la direction contraire au courant au cours d'un déplacement ultérieur.

L'on constatera que quelques routes sont constituées par des flèches pointant dans la même direction, alors que d'autres sont navigables dans les deux sens.

Quand le radeau se trouve sur un tourbillon, un ou plusieurs joueurs peuvent exiger que l'ensemble des plaquettes « service » soit remanié de façon différente sur le tableau de jeu.

Les plaquettes sont alors retirées et redistribuées sur le tableau de jeu conformément au désir de la majorité des joueurs. (En cas d'égalité de voix, le Chef d'équipe décide).

## ÉCHANGES

Lorsque le radeau est sur le tourbillon, tout joueur peut crier « échanges » et, par là même, interrompre le jeu pour un moment, au cours duquel les joueurs ont la possibilité de troquer leurs cartes « service », leurs certificats de navigation, et leurs jetons « KON-TIKI ».

En cours de partie, les joueurs manquant de jetons « KON-TIKI » peuvent en prélever dans le grand compartiment du livre de bord. Avec une carte « service », ils obtiendront 5 jetons « KON-TIKI »; avec un certificat de navigation, 3 jetons « KON-TIKI ».

Lorsque le compartiment d'un joueur sur le livre de bord contient tous les jetons « KON-TIKI », il peut les retourner au plus grand compartiment, ce qui lui permet de tirer une carte « service » de son choix.

Chaque joueur doit s'efforcer d'assembler le plus possible de cartes « service » de même activité - une série plus ou moins complète de poissons ou d'outils, etc., même au détriment d'autres cartes. Ceci fera de lui un « expert » dans cette branche particulière, et renforcera sa chance de gagner la partie, comme on le verra plus loin.

## ARRIVÉE

Quand le radeau atteint Vile de Raroia, le jeu est terminé. Il y a lieu, alors, de faire le compte des cartes « service » et des certificats de navigation de chacun.

Les jetons « KON-TIKI » que possèdent encore les joueurs n'ont plus aucune valeur.

Chaque certificat de navigation vaut : 3 points. Chaque carte simple de « service » marque : 1 point.

Une **série** de cartes « service » possède une valeur de beaucoup supérieure au total de chaque carte prise séparément. On le constate à l'examen du barème ci-dessous :

1	carte «service» d'une	série	1 point
2	–	même série	3 points
3	–	–	6 points
4	–	–	10 points
5	–	–	15 points
6	–	–	21 points
7	–	–	28 points

Un joueur qui parviendrait, c'est rare, à rassembler les 8 cartes « service » de la même série, marquerait 36 points.

## LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui à l'issue de la partie totalise le plus de points.