

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





Cranium, c'est toute une gamme de jeux délectants pour tous les goûts et tous les talents !



Le jeu Cranium® permet, à partir de 12 ans, de faire des tonnes d'activités telles que mimer, imiter, sculpter, dessiner, jouer avec les mots... autour de 600 questions originales !



Cranium Cadoo® : c'est le Cranium des 7 à 12 ans où les enfants vont adorer déchiffrer des messages secrets grâce à des lunettes magiques !



Le jeu Hullahaloo® : les enfants de 4 à 8 ans vont se tortiller, se taper dans les mains, faire la toupie et danser au rythme des drôles de sons de la console de jeu !

© 2005, 2007 CRANIUM, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. ILLUSTRATIONS DES PERSONNAGES CRANIUM ET DU JEU © 2005 HASBRO®. LES ÉLÉMENTS SUIVANTS SONT DES MARQUES DE COMMERCE OU DES MARQUES DÉPOSÉES PAR CRANIUM, INC. AUX ÉTATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS : CHAT D'OSUVERE, CRANIUM, ÉTOILE MONTANTE, KILUCRU®, LE JEU DÉPOSÉS QUI NE SONT PAS LA PROPRIÉTÉ DE CRANIUM, INC. ET QUI APPARAISSENT DANS LE JEU POUR ÊTRE TOUTES AUTRES CARTES QUI APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. L'ILLUSTRATION QUI FAIT CRANIUM D'UN LOGO OU D'UNE MARQUE DÉPOSÉE, COMME CELLE DU NOM OU DE L'IMAGE D'UN INDIVIDU, N'IMPLIQUE EN RIEN UNE APPROXIMATION, UNE DÉMARCHE PROMOTIONNELLE OU UN PARARRAISONNEMENT DE CEUX-CI. LES JEUX CRANIUM SONT SUPER CONCENTRÉS EN ACTIVITÉS INCROYABLEMENT AMUSANTES. À VOUS DE LES UTILISER AVEC DISCRERNEMENT, DE JOUER INTELLIGEMMENT ET DE VOUS AMUSER FOLLEMENT.

Kilucru?

Le jeu farfelu des préférences inattendues !

Bienvenue dans le jeu Kilucru? de Cranium, où il faut deviner les préférences des autres joueurs pour gagner. Chacun leur tour, les joueurs prennent le rôle du *Kisuije*, et tout le monde s'étonne et rigole quand les *Kisuije* révèlent leurs trucs favoris. Alors, qui en saura le plus sur vous ?

BUT DU JEU

Gagner le plus de points en devinant correctement les trucs favoris des autres joueurs.

AVANT DE JOUER

- Dans *Kilucru?*, les points sont comptabilisés avec des jetons. Regardez ci-dessous le nombre de jetons dont vous aurez besoin.
- Donnez l'enveloppe *Kilucru?* au joueur dont la date anniversaire est la plus proche dans l'avenir. Ce joueur est le premier *Kisuije*.
- Distribuez à tout le monde, sauf au *Kisuije*, quatre cartes et posez les autres cartes en pile, face cachée. Regardez vos cartes sans les montrer à personne.

3 joueurs
Utilisez les jetons 1 à 4, en piles de 3.

4 joueurs
Utilisez les jetons 1 à 6, en piles de 4.

5 joueurs
Utilisez les jetons 1 à 4, en piles de 5.

6 joueurs
Utilisez les jetons 1 à 5, en piles de 6.

suite →

POUR JOUER UN TOUR

- À chaque tour, vous devrez deviner les trucs favoris du *Kisuije*. Choisissez ce que vous pensez être la chose préférée du *Kisuije* parmi les quatre cartes que vous avez en main. Faites attention à ne pas montrer les cartes qu'il vous reste — vous les passerez à un autre joueur au tour suivant. Regardez ci-dessous pour voir combien de cartes il faut mettre dans l'enveloppe *Kilucru?*.

3 ou 4 joueurs
Chaque joueur met **deux** cartes dans l'enveloppe.

5 ou 6 joueurs
Chaque joueur met **une** carte dans l'enveloppe.

- Le *Kisuije* sort les cartes de l'enveloppe et les classe secrètement par ordre de préférence.
- Puis il pose une par une ses cartes, **face cachée**, chacune en face d'une pile de jetons. Ce qu'il **aime le moins** vaut 1 point : la carte correspondante est donc placée à côté de la **pile des jetons 1**.



POUR ATTRIBUER LES POINTS

- Une fois que le *Kisuije* a posé toutes ses cartes, il **retourne d'abord la carte qu'il aime le moins et l'annonce** à voix haute. Le joueur qui a joué cette carte prend alors un jeton 1 de la pile.
- Le *Kisuije* continue de retourner les cartes jusqu'à ce qu'elles soient toutes révélées et que chaque joueur ait reçu son jeton de points.



AVANT LE TOUR SUIVANT

- C'est au tour d'un autre joueur d'être le nouveau *Kisuije*. Tous les joueurs passent alors leurs cartes au joueur assis à leur gauche. Le joueur qui n'a pas de carte prend l'enveloppe *Kilucru?* et devient le nouveau *Kisuije*.
- Laissez de côté les cartes déjà utilisées.
- Tout le monde, sauf le *Kisuije*, tire d'autres cartes pour avoir un total de quatre cartes dans la main.
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait été le *Kisuije* et que tous les jetons de points aient été distribués.

POUR GAGNER

Quand tous les joueurs ont été *Kisuije*, additionnez tous vos points. Le joueur qui a le **score le plus élevé** est le gagnant !