

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**

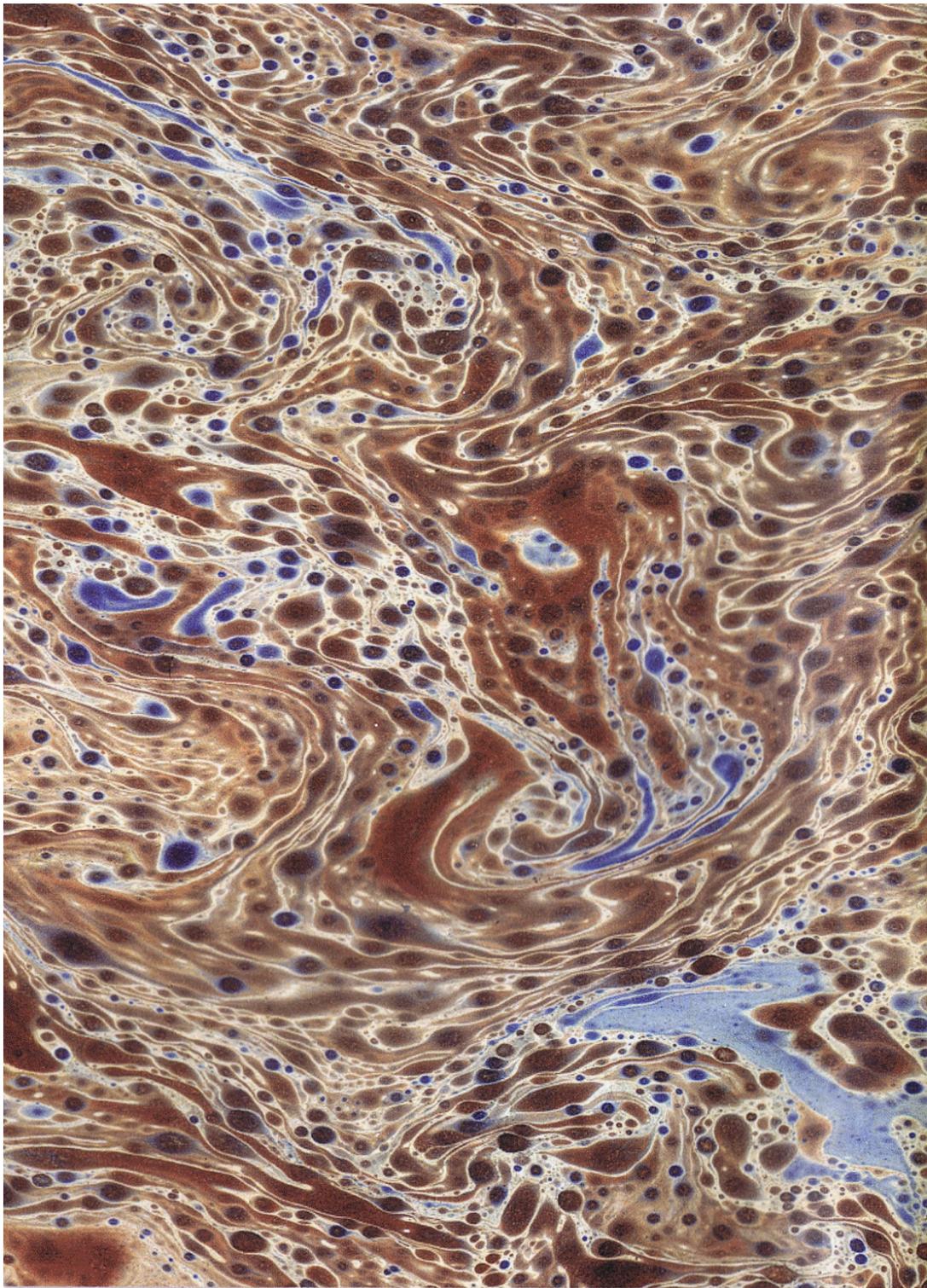
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Ami joueur, bonjour,

Le tour devient jeu

À l'origine, le cadran de Kaplan est un tour de cartes, imaginé par G. Kaplan, magicien de son état. Ce tour de carte, dont chaque exécution délivrait un mot différent et hautement symbolique, est devenu un jeu de lettres, de paris et d'alliances. Le but est de découvrir un mot caché :

"le Mot de Kaplan"

Le jeu écrit le mot

Le mot de Kaplan est inscrit sur les faces cachées de 12 cartes, disposées en cercle sur le plateau de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il commence par n'importe laquelle des 12 cartes.

Composé de 6 à 12 lettres, certaines cartes sont vides quand le mot a moins de 12 lettres.

Aucune carte vide ne sépare jamais les lettres du mot.

Dans chaque partie, 6 cartes supplémentaires donneront des indices sur *le Mot de Kaplan* :

- 3 indices de forme : 1^{re} lettre, nombre de lettres, genre & nombre.
- 3 indices de sens : analogie, synonyme, expression imagée.

Exemple : les indices du mot "*perche*" sont : P, 6, F.Sing (*feminin - singulier*), et "*saut*", "*poisson*", "*tendre*" (*tendre la perche*).

Le matériel

Le cadran • 32 pions-symbole
 120 cartes de jeu • 72 jetons-*pari*
 12 cartes-sarcophage • 3 sacs de rangement/*tirage*
 12 pions-couleur • 3 dés 12 faces.

Le cadran

le cadran est composé de 3 parties :

la Couronne, qui comporte 12 emplacements numérotés recevra les 12 lettres du mot de kaplan.

le Bouclier, qui comprend 3 emplacements (*or, cuivre, argent*) recevra les 6 cartes indices.

le Centre, recevra le pion-couleur et le pion-symbole (*voir mise en place de la partie*).



la **Couronne**
 les lettres du mot

le **Centre**
 le tirage du mot

le **Bouclier**
 indices du mot

Les cartes de jeu
 réparties en 3 familles
 de 40 cartes :
 or, argent, cuivre.



3 fenêtres colorées contenant
 24 symboles chacune.

Le recto/face de tirage

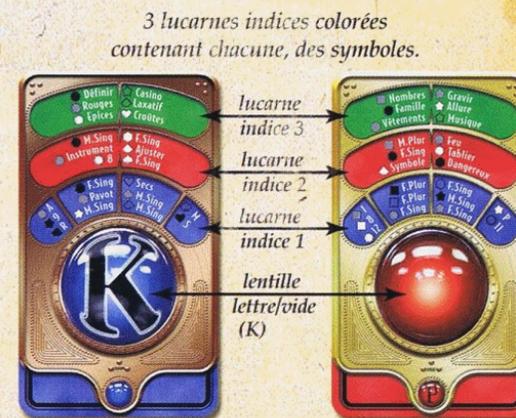
Cette face sert uniquement à la sélection et mise en place des cartes sur le cadran lors du tirage de la partie. Elle comporte 3 fenêtres colorées. Chaque fenêtre contient 24 symboles.

Le verso/face de lecture

Au cours d'une partie, une carte peut être utilisée comme lettre ou indice.

- Lorsqu'une carte est utilisée comme lettre, on prend en compte la lentille. Celle-ci peut comporter une lettre du mot de Kaplan, ou être vide.

- Lorsqu'une carte est utilisée en tant qu'indice, on consulte les lucarnes. Une seule des 3 lucarnes contient un indice sur le mot de Kaplan à découvrir.



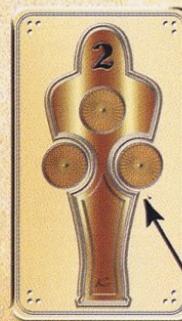
3 lucarnes indices colorées
 contenant chacune, des symboles.

Les cartes-sarcophages

numérotées de 1 à 12, elles correspondent aux emplacements de la couronne.
 1 carte or/cuivre - 3 cartes cuivre - 1 carte cuivre/argent - 3 cartes argent - 1 carte argent/or et 3 cartes or.

Recto/face K

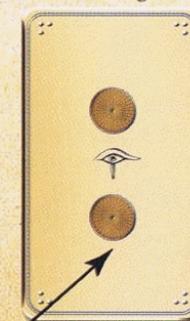
la carte comporte
 3 positions, sur lesquelles
 les joueurs pourront jouer
 leurs jetons-*pari*.



recto

Verso/face Oeil

la carte comporte
 2 emplacements de *pari*.



verso

position des jetons-*pari*

Les pions

Les pions-couleur et pions-symbole servent uniquement à la sélection et mise en place des cartes sur le cadran lors du tirage de la partie.

Les pions-couleur

Les 12 pions-couleur sont répartis en 4 couleurs et représentent la face de tirage des cartes. Ils comportent 3 fenêtres. Sur chaque pion, une seule fenêtre est mise en couleur : elle désigne la fenêtre des cartes à prendre en compte lors du tirage de la partie (*premier tri*).



fenêtre 2
colorée en vert

Les pions-symbole

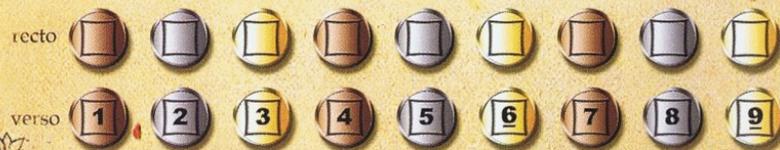
les 32 pions-symbole représentent 8 symboles différents, déclinés en 4 familles :



exemple :
hexagone
transparent.

Les jetons-pari

les 72 jetons-pari sont répartis en 8 familles de 9 jetons, caractérisées par un symbole au recto, et une valeur (de 1 à 9) au verso.



exemple : famille symbole carré.

Mise en place de la partie

Vous allez maintenant procéder au tirage de la partie, mettre en place toutes les cartes sur le plateau de jeu et former ainsi *le mot de Kaplan* accompagné de ses indices.

Les sacs inclus dans la boîte sont destinés à ranger vos cartes, mais aussi à servir au tirage du *pion-couleur* et du *pion-symbole* de la partie. Insérez tous les pions-couleurs dans un sac et tous les pions-symboles dans un second.

Premier tri

- Demandez à l'un des joueurs de tirer du sac, au hasard, un pion-couleur, et de le disposer à sa place au centre du cadran, couleur visible de tous : c'est la couleur de la partie (*voir exemple ci-dessous*).
- Maintenant, saisissez-vous de la totalité des cartes de jeu, face "tirage de la partie" visible (*en aucun cas, vous ne devez voir ni montrer la face de lecture des cartes !*)
- Tirez du paquet de cartes, toutes celles qui comportent une fenêtre de couleur identique à celle du pion-couleur, en respectant la position de la fenêtre indiquée par le pion-couleur (*vous obtenez 30 cartes*).
- Posez définitivement à l'écart du jeu toutes les autres cartes.



couleur
de la partie



paquet
de 30 cartes
sélectionnées

Deuxième tri

- Demandez à un autre joueur de tirer un pion-symbole, et de le disposer sur le pion-couleur, symbole visible par tous : c'est le symbole de la partie. (*voir exemple ci-dessous*)
- Prenez votre paquet de cartes : parmi les cartes qui contiennent le symbole de la partie dans la fenêtre de couleur de la partie, conservez uniquement celles dont le symbole contient, soit un numéro, soit la lettre K et écartez toutes les autres du jeu.

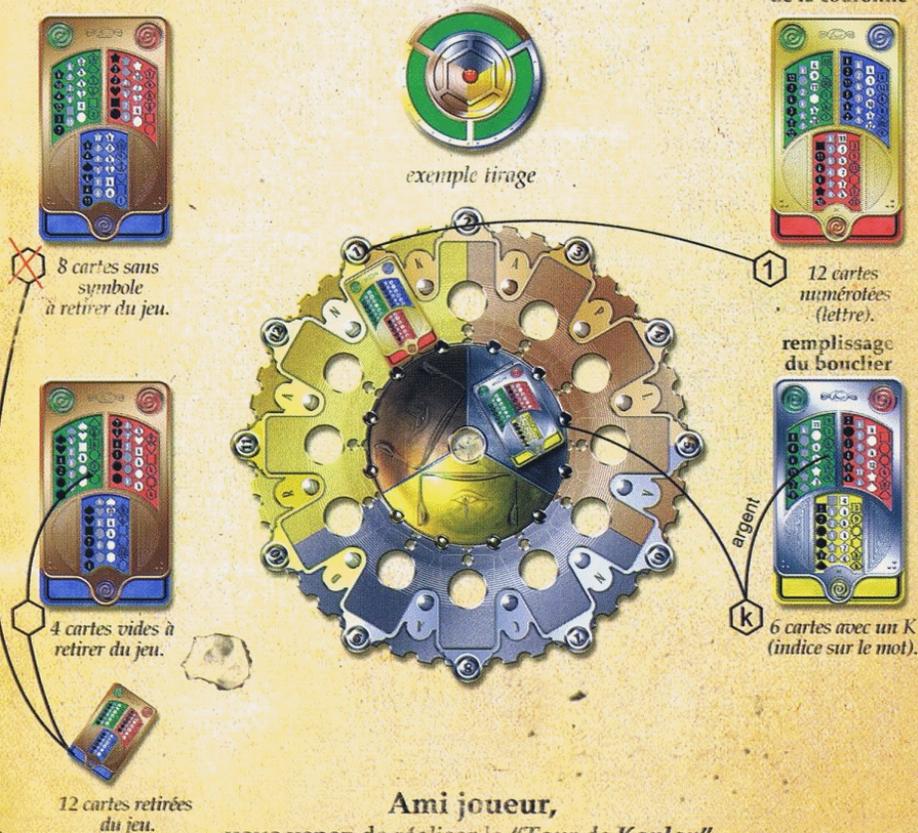
exemple
hexagone transparent
symbole de la partie



Il vous reste 18 cartes, que vous disposez à leurs emplacements sur le cadran :

- Les 12 cartes numérotées dans le symbole sont les lettres du mot de Kaplan. Disposez-les à leurs emplacements sur la couronne numérotée de 1 à 12.
- Les 6 cartes comportant la lettre K dans le symbole sont les cartes indice. Placez-les sur le bouclier, en respectant la correspondance de métal (*or, argent & cuivre*) des cartes et du bouclier.

Répartition des 18 cartes



Ami joueur,
vous venez de réaliser le "Tour de Kaplan".
Tout est en place, un mot se cache sous la couronne.
Entrons dans la partie...

Déroulement de la partie

Recouvrez chaque carte Lettre d'une carte-sarcophage, face K visible, sur son emplacement numéroté dans la couronne (voir fig1 p.12)

Chaque Joueur se munit de papier et stylo, et choisit à sa convenance une famille de jetons-pari (*caractérisée par un symbole*), qu'il conserve devant lui, face "valeur" cachée aux regards de tous.

Ce symbole n'a aucun rapport avec le symbole de la partie, ni d'autre fonction que de permettre à chaque joueur de reconnaître ses jetons.

Le 1^{er} joueur est tiré au sort, puis le tour de jeu s'accomplit dans le sens horaire.

Chaque tour de jeu se déroulera en 3 phases :

- jet des 3 dés,
- paris sur les cartes-sarcophages,
- résolution des paris et consultation des cartes.

Le jet des 3 dés

À son tour, chaque joueur effectue le jet des 3 dés simultanément. Chaque dé indique le numéro d'une carte-sarcophage sur laquelle il va pouvoir parier de 2 manières possibles :

- parier sur les cartes désignées par les dés (*exemple 1*)

OU

- faire la somme, ou la soustraction, de 2 des 3 dés, afin de pouvoir parier sur une carte différente.

Dans ce cas, on ne joue de paris que sur deux cartes (*exemple 2*).

exemple 1 : 3 emplacements joués.



10, 7, 3

exemple 2 : 2 emplacements joués.



10, 10 (7+3).

Exemple, le tirage donne 3, 7 et 10 :

Une fois le choix fait, placer les dés sur les chiffres correspondants aux emplacements de la couronne.

Les paris

Le joueur choisit parmi ses jetons-*pari*, ceux qu'il dépose sur les emplacements prévus sur les cartes-sarcophage. Tant que cela est possible, chaque joueur doit jouer au moins 2 jetons-*pari* par tour de jeu.

En effet, à mesure que la partie avance, les possibilités de pari vont se restreindre, il est possible qu'un ou plusieurs joueurs ne puissent plus jouer deux paris ; dans ce cas, le joueur concerné joue le seul pari possible, ou bien passe son tour s'il ne peut rien jouer.

Pari sur carte-sarcophage, face K (voir illustration ligne 1)

- **1^{er} pari** : lorsque aucun jeton-*pari* n'a encore été joué sur une carte par aucun joueur, le 1^{er} jeton-*pari* est joué face valeur cachée.
- **2^{ème} pari** : les jetons suivants sur cette même carte seront joués face valeur visible de tous.
- **3^{ème} pari** : lorsqu'un joueur pose un jeton-*pari* sur le dernier emplacement disponible, il retourne le 1^{er} jeton-*pari*, et procède à la résolution immédiate des paris.

Résolution des paris

(Dans tous les cas de résolution de paris, chaque joueur concerné récupère son/ses jeton-*pari*, et les conserve face valeur visible de tous. Il est interdit de les rejouer avant d'avoir totalement épuisé son capital de jeton-*pari* initial).

Le joueur qui a mise la plus forte valeur totale sur la carte (avec 1 ou 2 jetons-*pari*) consulte la lettre du Mot de Kaplan (voir plus loin : « consultation d'une lettre »).
En dernier lieu, il retourne la carte-sarcophage face Œil visible.

Pari sur carte-sarcophage, face Œil (voir illustration ligne 2)

- **1^{er} pari** : le 1^{er} jeton-*pari* est joué face Valeur cachée.
- **2^{ème} pari** : le 2^{ème} jeton-*pari* est joué, immédiatement suivi par la résolution des paris.

Résolution des paris

le joueur qui a mise la plus forte valeur totale sur une carte (avec 1 ou 2 jetons-*pari*) remporte le pari et consulte l'indice correspondant (voir plus loin : consultation d'un Indice). Il retire la carte-sarcophage, découvrant la carte de jeu placée dessous.

Retournement d'une Lettre (voir illustration Ligne 3)

Lorsque qu'un jet de dés désigne une carte de jeu découverte, le joueur concerné a la possibilité de la retourner, face lettre visible de tous, sans jouer de jeton-*pari*. Cela compte pour 1 pari du tour de jeu (et permet d'économiser ses jetons-*pari*).

Consultation d'une lettre (voir fig 2 P.12)

Chaque joueur gagnant consulte la face de lecture de la carte située sous la carte-sarcophage concernée.

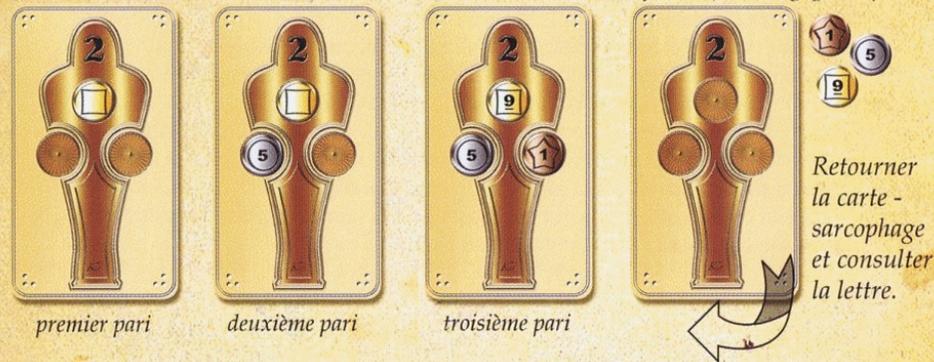
- Lentille contenant une lettre : il s'agit d'une lettre du Mot de Kaplan.
- Lentille vide : le mot comporte moins de 12 lettres.

Notez votre résultat à l'abri d'indiscrets regards ...

Ligne 1 : paris sur carte-sarcophage face K

(emplacement numéro 2)

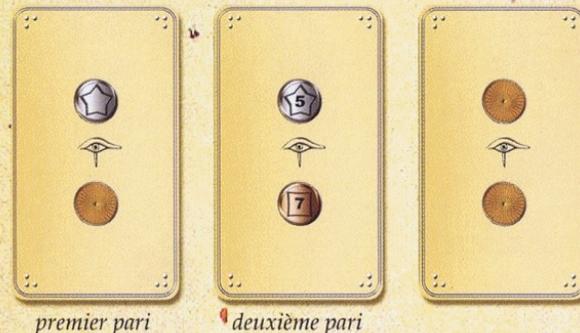
(la famille "carré" gagne le pari)



Retourner la carte-sarcophage et consulter la lettre.

Ligne 2 : paris sur carte-sarcophage face œil

(la famille "carré" gagne le pari)



Oter la carte-sarcophage et consulter l'indice.

Ligne 3 : retournement d'une lettre



retournement

Consultation d'un indice (fig 3 P.12)

Le joueur gagnant choisit une carte indice de même couleur (*or, cuivre, argent*) que la carte-sarcophage concernée. Lorsque cette dernière est bicolore, il y a deux choix possibles.

Chaque carte comporte, sur sa face de lecture, 3 lucarnes de couleur.

Dans la lucarne de couleur de la partie, le Joueur consulte l'information correspondante au symbole de la partie qui y est représenté.

Chaque carte indice gagnée est retirée du bouclier; et utilisée pour constituer une réserve: lorsqu'il n'y a plus de carte indice disponible sur le bouclier, le joueur gagnant prendra une carte indice dans la réserve, en respectant la correspondance de couleur avec la carte-sarcophage, et la remet dans la réserve après consultation; sinon, le Joueur passe son tour.



Le mot de kaplan, fin de partie (voir fig 5 P.12)

A tout moment, un joueur peut annoncer "Kaplan", et indique ainsi aux autres participants qu'il pense avoir deviné le mot de Kaplan.

A ce moment, il inscrit son mot sans le révéler, ainsi que son score en cas de succès.

Lorsqu'un joueur annonce "Kaplan", il continue de jouer jusqu'à la fin de partie.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur n'ayant pas annoncé "Kaplan", et/ou lorsque 8 cartes lettres sont retournées, face de lecture visible.

Toutes les cartes lettres restantes sont alors retournées face de lecture visible; le mot de Kaplan apparaît dans son intégralité, et chaque joueur ayant déclaré "Kaplan" montre aux autres le mot qu'il a inscrit à ce moment là. Chacun calcule son score.

Le score

Le joueur ayant obtenu le meilleur score est vainqueur de la partie.

Pour calculer votre score, il vous faut multiplier le nombre de joueurs qui n'ont pas annoncé "Kaplan" par le nombre de cartes lettres non encore révélées, au moment où vous annoncez Kaplan.

Sont considérées comme erreur, toute différence orthographique avec le mot délivré par le cadran, hormis le nombre du mot (*singulier ou pluriel*). Dans ce cas, le joueur concerné remporte la moitié de son score.

Toute autre erreur est sanctionnée par un score en points négatifs.

Les alliances (voir fig 4 P.12)

A partir de 5 joueurs dans la partie, les alliances sont autorisées.

Au moment où la dernière carte indice est retirée du bouclier, il est possible de s'allier à un seul autre joueur: l'alliance consiste à partager la totalité de ses informations (*lettres et indices*) avec son allié. Le score final sera partagé par moitié entre les alliés, y compris en cas de score négatif.

Un seul des deux joueurs alliés annoncera Kaplan.

Sitôt que le jeu reprend, il n'est plus possible de conclure d'alliance.

Jeu a deux

Chaque joueur utilise deux familles de jeton-*pari* (18 jetons chacun); les règles du jeu restent identiques.

Bluff

Le second *pari* joué sur les cartes-sarcophages face K, est joué face valeur cachée.

Variante sans dés

Chaque joueur joue, par tour de jeu, 2 à 3 *paris* sur cartes-sarcophages de son choix. (1 seul *pari* peut être joué sur une même carte sarcophage)

*Nous vous souhaitons,
Amis joueurs, une excellente partie
en compagnie du cadran!*

Déroulement de la partie

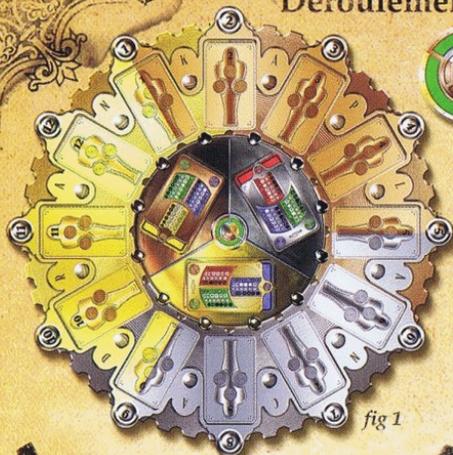


fig 1

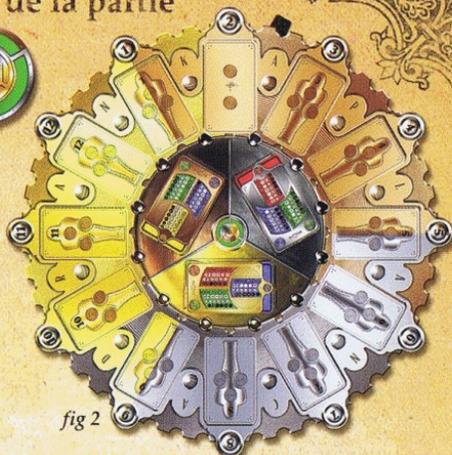


fig 2

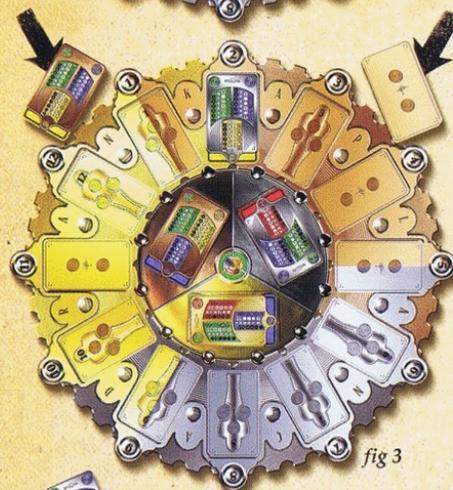


fig 3

fig 1 : Début de partie (mise en place des cartes sarcophages)

fig 2 : Consultation d'une lettre et retournement de la carte sarcophage

fig 3 : Consultation d'un indice cuivre et retrait de la carte sarcophage cuivre

fig 4 : Retournement d'une lettre, et alliances (à partir de 5 joueurs)

fig 5 : Fin de partie retournement des cartes, (plus de cartes indices sur le bouclier) calcul des scores

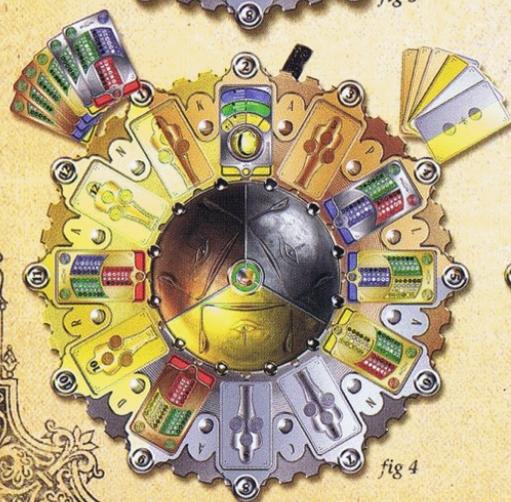


fig 4

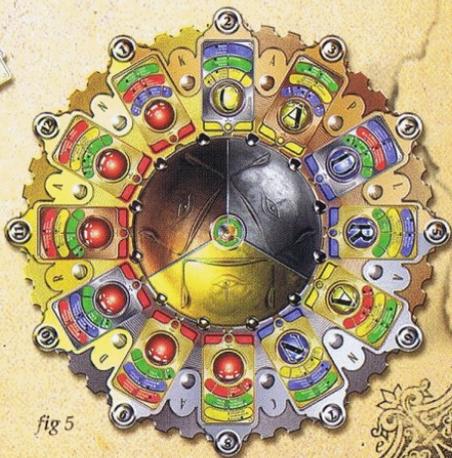


fig 5

Et les remerciements
tout particuliers
à mes parents
pour leur soutien...

P.Rolly

Contact :

Association "Le Plan K"
Tél : 06 72 14 39 29 - leplank@gmail.com
<http://www.leplank.com>
Adresse de correspondance :
14 rue Béraud 42100 St Etienne

Graphisme : Denis Chobelet
<http://www.dcslyon.com>
04 72 07 87 13 - Lyon 4

APPENDICE SALUTAIRE. A LA REGLE DU JEU ...

Jeu des Dés :

Lorsque votre jet de dés vous permet de parier 2 ou 3 fois sur la même carte sarcophage, vous en avez le droit en respectant la règle de tirage des dés, et si la carte dispose d'emplacements de pari disponibles ; vous ne jouerez qu'un seul jeton-pari par emplacement disponible. Chaque dé ne peut être utilisé qu'une fois par tour de jeu, pour effectuer une addition ou soustraction.

Jeu des Paris :

Lorsque plusieurs joueurs sont à égalité lors de la résolution des paris, chaque joueur concerné consulte la lettre ou l'indice en jeu. La carte-indice consultée est placée sur la réserve, conformément à la règle du jeu.

Lorsque vous gagnez la consultation d'une carte indice et qu'il reste des cartes disponibles sur le bouclier, mais pas de carte de la bonne couleur, vous voilà contraint de passer votre tour.

Lorsque vient votre tour de parier, et que vous ne disposez plus que de 1 ou 2 jetons paris, vous avez le droit de remettre en jeu votre capital de jetons en attente, et compléter vos paris. Toutefois, vous devez d'abord jouer le ou les jetons qui vous restent, et ensuite compléter vos paris. Lorsque vous jouez vos jetons-pari, soyez attentifs et mémorisez leur valeur ; il est formellement déconseillé de vérifier après coup !

Enfin, n'oubliez pas que le mot caché peut commencer par n'importe laquelle des douze cartes lettres.