

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 ★★☆☆ modulaire 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





2 à 6 joueurs
Dès 8 ans.

Contenu de la boîte :

(Toutes les cartes sont dans les 2 paquets à déballer)

- 1 plateau
- 6 pions
- 1 socle plastique pour le totem
- 1 dé 4 faces
- 1 dé 6 faces
- 1 bloc « Carte Équipe »
- 1 bloc de feuilles blanches
- 2 crayons à papier

- 1 sablier 30 secondes
- 220 cartes : 26 cartes ÉPREUVE 1^{re} Manche, 32 cartes CONNAISSANCE 1^{re} Manche, 20 cartes ÉVÈNEMENT, 24 cartes CONSEIL, 12 cartes ÉQUIPEMENT, 10 cartes ACCESSOIRE, 26 cartes ÉPREUVE 2^{me} Manche, 40 cartes CONNAISSANCE 2^{me} Manche, 20 cartes AVANCE RAPIDE, 10 cartes FINALE
- 1 planche prédécoupée : 2 totems, 24 statuettes, 36 vers blancs
- 1 règle du jeu

RÈGLE DU JEU

But du jeu : Atteindre la finale en premier et la remporter pour devenir le dernier survivant de Koh-Lanta !

Préparation de la partie :

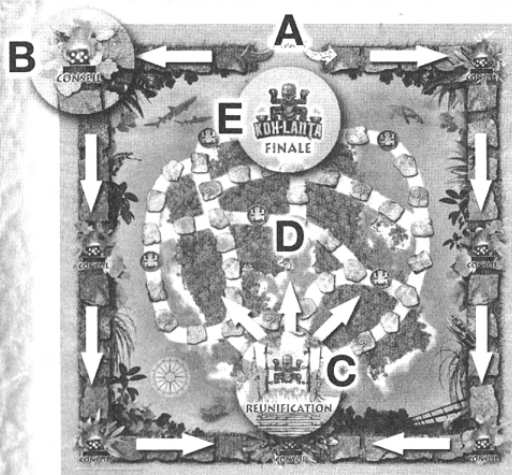
Une partie se joue à 2 joueurs minimum. La 1^{re} Manche du jeu voit s'affronter l'équipe rouge et l'équipe jaune.

Si vous êtes 2 joueurs, 1 joueur représente l'équipe rouge et l'autre l'équipe jaune. À plus de 2 joueurs, répartissez-vous de la manière de votre choix en 1 équipe rouge et 1 équipe jaune (1 équipe = 1 joueur minimum).

- Déplier le plateau de jeu
- Trier les cartes par catégorie et les placer dans les 6 compartiments prévus à cet effet dans la boîte de jeu :
 - Tas 1^{re} Manche : mélanger les cartes ÉPREUVE 1^{re} Manche, CONNAISSANCE 1^{re} Manche et ÉVÈNEMENT toutes ensemble et les placer dans 1 premier compartiment.
 - Tas 2^{me} Manche : mélanger les cartes ÉPREUVE 2^{me} Manche, CONNAISSANCE 2^{me} Manche et AVANCE RAPIDE toutes ensemble et les placer dans 1 autre compartiment.
 - Placer les cartes CONSEIL, ÉQUIPEMENT, ACCESSOIRE et FINALE dans 4 autres compartiments.
- Détacher un totem de la planche prédécoupée, le clipser sur le socle en plastique et le poser à côté du plateau.
Note : l'autre totem ne sert qu'en cas de perte du premier.
- Détacher les jetons statuettes de la planche et les placer dans le compartiment prévu à cet effet au centre de la boîte de jeu (ils serviront lors de la 2^{me} Manche uniquement).
- Détacher les jetons vers blanc de la planche et les poser dans l'autre compartiment.
- Poser le bloc de feuilles, les crayons, le dé 6 faces et le sablier à côté du plateau.
- Détacher 2 feuilles du bloc Carte Équipe. En placer une devant l'équipe rouge qui coche cette couleur et une autre devant l'équipe jaune qui coche sa couleur. Chaque équipe prend son pion (rouge ou jaune selon la couleur cochée) et le place sur le départ.
- Sur sa Carte Équipe, chaque équipe doit noter le nombre de points de PHYSIQUE et de MENTAL de départ. Chacune peut répartir au total 40 points entre les deux colonnes, qui évolueront au cours de la 1^{ère} Manche et détermineront la difficulté de la 2^{me} Manche pour tous les joueurs d'une même équipe.

Stratégie de répartition des points :

- Si votre équipe pense par exemple être plus forte pour les épreuves (rapidité, agilité, mémoire...) que pour les questions de connaissances, mieux vaut mettre plus de points dans la colonne « MENTAL » au départ. En effet, en répondant mal aux questions de connaissances vous perdrez des points de MENTAL et en réussissant les épreuves vous gagnerez des points de PHYSIQUE.
- Si votre équipe pense être aussi forte pour les épreuves et les questions, partez avec deux colonnes équilibrées : 20 points de PHYSIQUE et 20 points de MENTAL.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu est divisé en 2 parties :

• 1^{re} Manche (A à C)

Chaque équipe est représentée par 1 pion et doit avancer le plus rapidement possible de son côté du plateau jusqu'à la réunification. Pour cela remportez les épreuves et répondez correctement aux questions pour avoir un maximum de points PHYSIQUE et MENTAL, avoir un maximum de cartes ÉQUIPEMENT et arriver en premier aux conseils pour obtenir l'immunité.

• 2^{ème} Manche (C à E)

Après la réunification, chaque joueur est livré à lui-même et a un pion pour lui tout seul. Il doit collecter des statuettes le plus rapidement possible au centre de l'île et atteindre la finale en premier.

• Le bloc « Carte Équipe »

- Lors de la 1^{re} Manche, cette feuille permet à une équipe de suivre son niveau de points physique et mental, de cocher un flambeau si elle va au conseil, puis de faire le total des points lors de la réunification.
- Lors de la 2^{ème} Manche, elle permet aux joueurs de savoir s'ils ont une pénalité pour les épreuves et questions de connaissance.

• Début de la partie

Lorsque tout est prêt et que les pions rouge et jaune sont sur la case départ, le jeu peut commencer. L'équipe réalisant le plus grand score au dé 6 faces débute la partie. Puis les équipes jouent à tour de rôle.

1^{ère} MANCHE (A)

Dans la 1^{ère} Manche chaque équipe a intérêt à gagner tous les challenges qui lui sont proposés, pour atteindre les conseils en premier et gagner des points de MENTAL et de PHYSIQUE pour la 2^{ème} Manche. Les points de MENTAL et PHYSIQUE rendent plus faciles les épreuves de la 2^{ème} Manche.

Déroulement :

À son tour de jeu, l'équipe pioche une carte dans le tas 1^{ère} Manche et la tend à un joueur de l'équipe adverse qui la lit.

L'équipe dont c'est le tour suit alors les instructions ci-dessous en fonction du type de carte :

• Carte ÉPREUVE

Dans les épreuves 1^{ère} Manche, un joueur de l'équipe affronte un de ses adversaires. Une fois les joueurs désignés dans chaque équipe, suivez les instructions inscrites sur la carte. Le plus souvent un temps est imparti : 30 secondes équivalent au temps du sablier. Si l'épreuve est d'1 minute, retournez le sablier une fois que les 30 premières secondes sont écoulées.

Remarque : dans les épreuves nécessitant un dé, sauf indication contraire, il faut jouer avec le dé 6 faces.

A l'issu de l'épreuve :

- Si le joueur remporte l'épreuve, l'équipe gagne 2 points de PHYSIQUE, qu'elle ajoute au score inscrit sur sa Carte Équipe. Elle gagne aussi l'équipement dont le symbole est présent sur la carte (prendre la carte équipement correspondante si vous ne l'avez pas déjà) et lance le dé 4 faces pour avancer du nombre de points indiqués.
- Si le joueur perd, l'équipe perd 2 points de PHYSIQUE, son pion reste sur la même case et l'équipe adverse remporte l'équipement dont le symbole est présent sur la carte.
- Dans certaines épreuves, il y a un risque d'égalité : dans ce cas, l'équipe lance simplement le dé 4 faces pour avancer. Pas de point ni d'équipement gagné.

• Carte CONNAISSANCE :

L'équipe adverse pose la question inscrite sur la carte, donne les réponses au choix puis retourne le sablier : les joueurs de l'équipe dont c'est le tour ont alors 30 secondes pour se concerter et choisir une des 3 réponses.

- S'ils répondent correctement, l'équipe gagne 2 points de MENTAL, remporte l'équipement dont le symbole figure au bas de la carte et lance le dé 4 faces pour avancer.
- S'ils ne répondent pas correctement, l'équipe perd 2 points de MENTAL, ne gagne pas d'équipement et son pion reste sur place.

• Carte ÉVÈNEMENT

Lire et suivre les instructions données sur la carte. Un évènement est souvent lié à un équipement et peut concerner l'équipe qui joue ou les deux équipes.

• Les cartes ÉQUIPEMENT

Au début de la 1^{ère} Manche, le camp n'est pas équipé, mais son état évolue tout au long de cette manche. Une équipe peut posséder au maximum 6 équipements : le Feu, l'Eau, une Moustiquaire, une Trousse à pharmacie, un Kit de plongée, du Riz. Les équipements obtenus et conservés au moment de la réunification permettent d'augmenter le total de points de PHYSIQUE et de MENTAL. Le risque d'en perdre un est faible, mais cela peut arriver avec certaines cartes ÉVÈNEMENT.

Remarque : Si vous gagnez un équipement, glissez la carte avec le symbole de cet équipement sous le plateau, de votre côté, de façon à ce que le symbole soit visible par tous.

• LES CONSEILS (B)

La 1^{ère} Manche est en fait constituée de 4 étapes, dont le point d'arrivée est un conseil. La première des 2 équipes à atteindre un conseil arrête son pion sur la case et obtient l'immunité à ce conseil. L'équipe prend de son côté le Totem symbolisant cette immunité et obtient 1 point de MENTAL à ajouter sur sa Carte Équipe.

L'autre équipe place aussi son pion sur la case conseil (de son côté du plateau) mais, n'ayant pas obtenu l'immunité, elle doit

piocher une carte **CONSEIL**. La lire à haute voix et suivre les instructions. L'équipe doit dans tous les cas éteindre un flambeau (le cocher sur la Carte Équipe) et perd ou gagne des points de **PHYSIQUE** et/ou de **MENTAL**.
À la fin de la 1^{re} Manche, chaque flambeau restant (non coché) permettra à l'équipe d'obtenir 2 points supplémentaires de **PHYSIQUE** et **MENTAL**.

ATTENTION ! Lors de la 1^{re} Manche, si une équipe atteint 0 points de **MENTAL** ou de **PHYSIQUE** avant la réunification, elle inscrit directement 0 dans le total des points de cette colonne et aura donc forcément une pénalité dans cette colonne pour la 2^{me} Manche. Dans ce cas, si par la suite l'équipe remporte une épreuve ou répond correctement à une question dans la 1^{re} Manche alors que sa colonne est à 0, elle ne gagnera pas de points ni d'équipement et pourra seulement avancer.

• RÉUNIFICATION (C)

La 1^{re} Manche se termine lorsque le 4^{ème} et dernier conseil est passé. La réunification a lieu.
Chaque équipe doit d'abord faire le Total de ses points de **PHYSIQUE** et de **MENTAL** :

- Sous-Total = points de départs auxquels ont été rajouté et/ou enlevés des points pendant la 1^{re} Manche
- Équipements = nombre de cartes **ÉQUIPEMENT** obtenues
- Flambeaux = nombres de flambeaux non cochés x 2 points
- Total = Sous-Total + Équipements + Flambeaux

• PÉNALITES

En fonction des points obtenus dans chaque catégorie, chaque équipe risque d'avoir des pénalités pour la 2^{me} Manche :

- **PÉNALITE** colonne **PHYSIQUE** : si l'équipe a moins de 28 points de **PHYSIQUE**, elle doit cocher la case pénalité, et les joueurs de cette équipe auront une pénalité lors de chaque **ÉPREUVE** 2^{me} Manche.
- **PÉNALITE** colonne **MENTAL** : si l'équipe a moins de 28 points de **MENTAL**, elle doit cocher la case pénalité, et les joueurs de cette équipe auront une pénalité lors de chaque question **CONNAISSANCE** 2^{me} Manche.

À partir de la réunification, il n'y a plus d'équipes : chaque joueur prend le pion de la couleur de son choix et le pose sur « Réunification » sur le plateau de jeu. Pour une partie à 4 joueurs, par exemple, il y aura 4 pions au départ de la 2^{me} Manche, sur la case réunification.

Chaque joueur joue alors individuellement et les points ne servent plus lors de cette manche, mais ne jetez pas les Cartes Équipe, elles montrent qui doit avoir une pénalité ou non en 2^{me} Manche.

2^{ème} MANCHE (D)

Chaque joueur est maintenant livré à lui-même et doit remporter la 2^{me} manche pour participer à la finale de Koh Lanta !

La 2^{me} Manche est à mi-chemin entre une course d'orientation et une chasse au trésor puisqu'il faut ramener 3 statuettes de couleur différente éparpillées au centre de l'île et atteindre le plus rapidement possible la case Finale représentée par le logo de Koh-Lanta.

Astuce : À partir de 4 joueurs, vous pouvez décider de ne collecter que 2 statuettes, pour une partie moins longue...

Déroulement :

Une fois tous les pions sur la case Réunification, le plus jeune joueur commence puis chacun joue à tour de rôle (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre). La manière de jouer est ensuite similaire à la 1^{re} Manche : le joueur pioche une carte du tas 2^{me} Manche et la tend au joueur à sa gauche, qui la lit.

Il faut ensuite suivre les instructions en fonction du type de carte.

• Carte ÉPREUVE

Dans les épreuves 2^{ème} Manche, le joueur n'a bien souvent personne à affronter si ce n'est un temps imparti pour réussir l'épreuve. Si le joueur appartenait à une équipe ayant une pénalité PHYSIQUE à l'issu de la 1^{ère} Manche, il a une pénalité pour l'épreuve (indiquée sur la carte).

- Si le joueur remporte l'épreuve, il lance le dé 4 faces et peut avancer.
- Si le joueur perd, il reste sur place.

• Carte CONNAISSANCE

La question doit être lue au joueur dans tous les cas mais si le joueur appartenait à une équipe ayant une pénalité MENTAL, il ne faut pas lui lire les réponses au choix. La question devient une question ouverte, donc bien plus difficile.

- S'il répond correctement, il lance le dé 4 faces et peut avancer.
- S'il ne répond pas correctement, il reste sur place.

• Carte AVANCE RAPIDE

Le joueur suit les instructions de la carte, qui permet d'avancer rapidement dans la plupart des cas.

Déplacement :

Lorsqu'un joueur peut avancer, il va dans le sens qu'il veut et récupère une statuette de la couleur correspondant à la case dès qu'il passe ou s'arrête sur une case statuette.



Une fois les 3 statuettes de couleurs différentes récupérées, le joueur doit se rendre en case Finale.

Remarque : 2 joueurs ne peuvent pas être sur la même case, en cas de case déjà occupée un joueur doit s'arrêter sur la case d'avant.

• Les cases HASARD



- Si le joueur tombe sur une case Hasard (?) il pioche une nouvelle carte, regarde le symbole inscrit dessus (en bas) et suit les instructions indiquées sur la notice par rapport à ce symbole :



= Échangez la place de votre pion avec celui d'un autre joueur.



= Vous gagnez une statuette de la couleur de votre choix.



= Prenez une statuette à un autre joueur.



= Vous perdez une statuette (rien ne se passe si vous n'en possédiez pas)



= Le joueur de votre choix fait l'épreuve ou répond à la question de cette carte (sans pénalité). S'il perd lancez le dé et avancez, s'il gagne passez votre prochain tour. (Si la carte est une AVANCE RAPIDE, parcourez rapidement le tas jusqu'à la prochaine épreuve ou question.)



= Vous avez le choix de faire l'épreuve / répondre à la question ou non mais attention : vous gagnez 1 statuette de la couleur de votre choix si vous gagnez mais en perdez 1 dans le cas contraire. (Si la carte est une AVANCE RAPIDE, parcourez rapidement le tas jusqu'à la prochaine épreuve ou question.)

Le jeu touche à sa fin une fois qu'un joueur a atteint la case Finale : en effet, à ce moment tout le monde arrête de jouer et le joueur désigne l'adversaire de son choix, qui ira en finale avec lui !

2 joueurs seulement ont donc encore une chance de gagner !

FINALE (E)

Les deux candidats en finale s'affrontent dans une épreuve d'équilibre (piocher une carte FINALE).

Le gagnant est celui qui remporte l'épreuve finale et en cas de partie à 2 joueurs, le joueur qui a été désigné doit subir le handicap indiqué sur la carte !

SOLUTIONS DES ÉPREUVES AVEC UN CODE À DÉCHIFFRER OU UN RÉSULTAT À TROUVER (À ne consulter qu'une fois l'épreuve terminée !)

• 1^{ère} MANCHE •

A) 1-21 19-5-3-15-21-18-19 !

Au secours !

C) 1-9-4-5-26 13-15-9 !

Aidez-moi !

A) $9 + 24 + 67 + 19 - 47 = 72$

C) $85 + 50 + 28 + 2 + 10 = 175$

A) $11 + 18 + 11 + 32 - 7 = 65$

C) $599 + 8 + 17 + 106 = 730$

B) 10-5 19-21-9-19 14-1-21-6-18-1-7-5 !

Je suis naufragé !

D) 14-15-21-19 3-15-21-12-15-14-19 !

Nous coulons !

B) $530 - 247 = 283$

D) $725 - 476 = 249$

B) $80 - 3 - 12 + 69 = 134$

D) $444 - 59 - 31 - 80 = 274$

• 2^{ème} MANCHE •

A) 16-1-19 16-1-18 12-1 !

Pas par là !

A) 5-24-3-5-12-12-5-14-20 !

Excellent !

A) $112 + 9 + 94 - 77 - 13 = 125$

A) $672 - 93 + 7 + 4 = 590$

B) 3'5-19-20 7-1-7-14-5 !

C'est gagné !

B) 1- 20-20-5-14-20-9-15-14 !

Attention !

B) $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 21 - 9 = 40$

B) $49 - 2 - 3 - 4 + 18 + 16 = 74$



Lansay
www.lansay.com

112, quai de Bezons
95100 Argenteuil - France

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois en raison de petites pièces détachables susceptibles d'être avalées. Les couleurs et décorations peuvent varier. Informations à conserver.

ADVENTURE LINE

PRODUCTIONS

© 2007 Castaway Television Production Ltd.
Koh-Lanta is a registered trademark
of Castaway Television Production Ltd.

REF. 75015