

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 DU JEU

Vous pouvez jouer à KOH-LANTA en suivant cette règle de jeu de 3 à 6 joueurs.

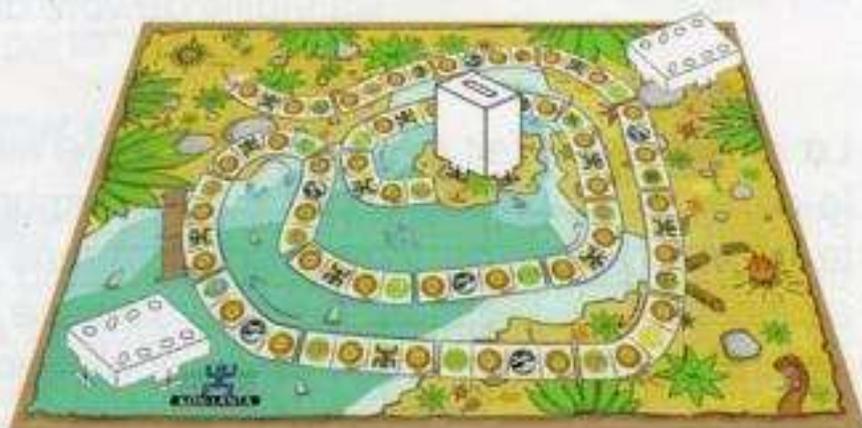
BUT DU JEU

Le parcours de l'aventure de KOH-LANTA sillonne un environnement naturel où se mêlent jungle, brousse, mer et plages désertes. C'est dans ce décor que les aventuriers doivent passer 40 jours, coupés du monde, sans aucune ressources autres que celles de la nature qui les entoure. Le but du jeu est d'être le dernier survivant de l'aventure. Pour gagner la partie, il faut être le premier à franchir la dernière case du parcours où bien être le seul et unique survivant encore en lice, tous les autres ayant été éliminés.

PRÉPARATION

La première fois que l'on utilise le jeu, il faut détacher les différents éléments en carton des deux grilles. L'une d'elles comprend 6 cartes «Forme», 6 feuilles de vote pour «Le Conseil», 6 flambeaux composés de 3 parties, 8 jetons «Noix de coco», 1 totem et 2 puzzles représentant le logo KOH-LANTA de 4 pièces chacun ; l'ensemble de ces éléments doit être rangé dans le socle de la boîte. La deuxième grille comprend 1 urne et 2 radeaux puis 10 mini-flambeaux à ranger dans le socle de la boîte.

Enlever l'excédent de carton afin de dégager la fente de l'urne et les 8 encoches de chaque radeau. Plier puis rabattre les 4 côtés de l'urne et des radeaux. Maintenir le tout et encastrent chaque élément sur le plateau, comme indiqué sur le schéma ci-contre.



PRINCIPE DU JEU

Le principe du jeu est d'aller le plus loin possible dans l'aventure sachant que chaque joueur aura fort à faire avec les aléas du parcours et les éliminations de chaque «Conseil».

Avant de débiter la partie, chaque joueur se munit d'un flambeau, d'une carte «Forme», d'une feuille de vote pour «Le Conseil» et d'un pion de la couleur de son choix.



Le flambeau se compose de 3 parties, le manche, la tige et la flamme. Lorsqu'un joueur est éliminé au conseil, il perd une partie de son flambeau à commencer par le manche. Lorsqu'il perd sa flamme, il est définitivement éliminé de la partie.

La carte «Forme» est un indicateur de la santé physique et du mental des aventuriers. Sur le parcours, les joueurs seront confrontés à des cases «pièges» ou «bonus» et c'est en fonction de cela qu'ils conserveront ou non leurs points «Santé» ou «Mental». Quand un joueur n'a plus du tout de point «Santé» ou de point «Mental», il doit quitter la partie.



La feuille de vote permet aux aventuriers de voter contre l'un d'entre eux en vue de l'éliminer. Avec le feutre effaçable à sec, chaque joueur inscrit tour à tour le prénom de la personne à éliminer et glisse sa feuille de vote dans l'urne au centre du plateau.

Le joueur ayant fait le plus grand score au dé, débute la partie. Il relance le dé et avance son pion du même nombre de case. Les joueurs lancent le dé tour à tour (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre) et avancent leur pion sur le parcours de l'aventure. Pour connaître la nature des cases sur lesquelles vous tombez, référez-vous au glossaire ci-après.

GLOSSAIRE DES CASES



Il y a 40 cases sur le parcours qui symbolisent les 40 jours de l'aventure, à commencer par la 1ère case qui correspond au 1er jour. Quand un joueur tombe sur une case «**Jour**», il ne se passe rien et le tour passe à un autre joueur.



Quand un joueur tombe sur une case «**Immunité**», il choisit une épreuve parmi la liste des 10 «Epreuves Immunité» (voir le paragraphe «Immunité»). Tous les joueurs passent l'épreuve et celui qui la remporte gagne l'immunité.



Quand un joueur tombe sur une case «**Confort**», on lui pose une «Question de Survie» (voir le paragraphe «Epreuve de Confort»). S'il ne parvient pas à répondre correctement à la question, il perd, au choix, un point «Santé» ou un point «Mental».



Quand un joueur tombe sur une case «**Chance**», il tire une carte du paquet et suit les consignes. Le paquet de cartes «Chance» est posé dans le coin en bas à droite du plateau. Chaque carte tirée est remise sous le paquet.



Les nuits dans Koh-Lanta sont difficiles, les bruits de la jungle ne sont pas rassurants. Quand un joueur tombe sur une case «**Nuit**», il perd un point «Mental». Il le raye sur sa carte «Forme», à l'aide du feutre.

Quand un joueur tombe sur l'une des cases ci-dessous, il perd un point «Santé» et le raye de sa carte «Forme».



Quand un joueur tombe sur l'une des cases ci-dessous, il récupère un point «Santé» et efface sur sa carte «Forme» le dernier qu'il avait rayé. S'il n'en avait pas encore perdu, il ne gagne rien et passe son tour.



L'ÉPREUVE D'IMMUNITÉ

L'épreuve d'immunité est réalisée par l'ensemble des joueurs et non pas uniquement par celui qui est tombé sur la case. Ce dernier, en revanche, choisit le thème de l'épreuve, que tout le monde va passer.

En fonction du type d'épreuve, les joueurs vont la passer deux par deux ou tous en même temps. Le but, à chaque fois, est d'être le premier à terminer l'épreuve (sauf pour l'épreuve du «Lancer de coco», voir dans la liste des épreuves d'immunité).

Pour les épreuves qui se passent deux par deux et selon le nombre de joueurs qui participent à l'épreuve, celles-ci se réalisent en plusieurs manches, comme indiqué ci dessous :

Si 3 joueurs participent à l'épreuve, il y a 3 manches.

Manche 1 : le joueur A est opposé au joueur B

Manche 2 : le joueur B est opposé au joueur C

Manche 3 : le joueur C est opposé au joueur A

Il faut remporter 2 manches pour gagner l'immunité ; si chaque joueur a remporté une manche, ils sont à égalité, l'épreuve est nulle et la partie reprend.

Si 4 joueurs participent à l'épreuve, il y a 2 manches et une finale.

Manche 1 : le joueur A est opposé au joueur B

Manche 2 : le joueur C est opposé au joueur D

Finale : les vainqueurs de chacune des manches sont opposés l'un à l'autre.

Le vainqueur de la finale, gagne l'immunité.

Si 5 joueurs participent à l'épreuve, il y a 5 manches et une finale éventuelle

Manche 1 : le joueur A est opposé au joueur B

Manche 2 : le joueur B est opposé au joueur C

Manche 3 : le joueur C est opposé au joueur D

Manche 4 : le joueur D est opposé au joueur E

Manche 5 : le joueur E est opposé au joueur A

- Le joueur qui remporte 2 manches gagne l'immunité
- Si 2 joueurs remportent 2 manches, ils font une finale entre eux
- En cas d'égalité entre les 5 joueurs, l'épreuve est nulle et la partie reprend.

Si 6 joueurs participent à l'épreuve, il y a 6 manches.

Manche 1 : le joueur A est opposé au joueur B

Manche 2 : le joueur C est opposé au joueur D

Manche 3 : le joueur E est opposé au joueur F

De ces 3 manches, 3 joueurs ressortiront vainqueurs. Ils se retrouvent dans le cas de figure «**Si 3 joueurs participent à l'épreuve**».

Il faut donc suivre la même démarche pour déterminer lequel gagne l'immunité.

Le joueur qui gagne l'immunité prend le totem. Personne ne pourra voter contre lui au «Conseil» qui suit.

LE CONSEIL

Après chaque épreuve d'immunité suit une séance du «Conseil». C'est le moment où les aventuriers se réunissent pour désigner le joueur qu'ils souhaitent éliminer. Seul le joueur ayant gagné l'immunité précédemment est protégé ; personne ne pourra inscrire son nom.

Tous les joueurs prennent leur feuille de vote et inscrivent les uns après les autres, à l'abri des regards, le nom de la personne de leur choix. Puis ils insèrent leur feuille dans l'urne. Quand tout le monde a voté, on procède au dépouillement. Le joueur qui a gagné l'immunité soulève l'urne de manière à récupérer l'ensemble des feuilles de vote et lit à voix haute le nom qui est inscrit sur chacune d'elles.

Le joueur, désigné par la majorité comme étant celui à éliminer, perd une partie de son flambeau, à commencer par le manche.

La partie reprend ; l'immunité est remise en jeu. Il faudra à nouveau se la disputer dans le cadre d'une prochaine épreuve en vue d'un prochain «Conseil».

Si plusieurs joueurs obtiennent le même nombre de voix, on procède à un 2ème tour mais les joueurs à égalité ne peuvent plus voter, seuls les autres peuvent le faire. Si à l'issue du 2ème tour, aucun joueur n'est désigné par une majorité, le vote est nul et la partie s'enchaîne.

ÉPREUVE DE CONFORT

Quand un joueur tombe sur case «Confort», un des autres aventuriers tire une carte du paquet «Questions de survie» et lui lit la question. Si le joueur ne répond pas correctement à la question, il perd un point «Santé» ou «Mental», à lui de choisir. Si le joueur répond correctement, la partie continue et le tour passe à un autre joueur.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, on arrête la partie, qui s'achève sur un dernier «Conseil». Pour départager les 2 finalistes, tous les joueurs, y compris ceux qui ont été éliminés, votent pour celui qu'ils souhaitent voir gagner. Le joueur qui recueille la majorité des votes, est le gagnant de Koh-Lanta.



KOH-LANTA © Castawaytelevision / Adventure Line Productions 2003
Jeu de société © Editions DRUON, 2003.

L'adaptation du jeu télévisé en jeu de société est :



LISTE DES ÉPREUVES D'IMMUNITÉ

Epreuve du «Lancer de coco». Se joue 1 par 1. On utilise les 8 jetons «Noix de coco» et le petit bol en plastique. Chaque joueur dispose de 8 jetons qu'il doit lancer et faire parvenir dans le bol situé face à lui, à 30 cm à peu près (c'est l'équivalent d'une cordelette bleue pliée en 2). Le joueur, qui a envoyé le plus de jetons dans le bol, gagne l'immunité. Si il y a égalité entre 2 joueurs, ils se départagent en lançant l'un après l'autre un jeton ; le 1er à mettre son jeton dans le bol, gagne.

Epreuve des «Flambeaux sur le radeau». Se joue 2 par 2. On utilise l'un des deux radeaux situés sur le plateau (le plus proche des 2 joueurs qui font l'épreuve) et 8 mini-flambeaux. Chaque joueur dispose de 4 mini-flambeaux qu'il faut positionner à la verticale, flamme vers le haut dans les encoches du radeau (voir schéma n° 3). Les joueurs prennent place autour du radeau, chacun a son côté avec 4 encoches. L'épreuve se réalise les yeux fermés. Le plus rapide à avoir positionné correctement les 4 mini-flambeaux, gagne l'épreuve. Un autre joueur donne le «Top départ».

Epreuve de «La Cible». Se joue 2 par 2. On utilise les jetons «Noix de coco» et la cible tracée sur le verso de cette page. Chaque joueur dispose d'un jeton «Noix de coco». Au départ, il faut placer le jeton dans un coin de la feuille, marqué «Départ Jeton». Les joueurs vont l'un après l'autre faire glisser le jeton «Noix de coco», en le poussant d'un coup sec, afin qu'il atteigne le centre de la cible. Le joueur dont le jeton est le plus proche du centre de la cible, gagne l'épreuve.

Epreuve du «Mot Koh-Lanta». Tous les joueurs réalisent l'épreuve en même temps. On utilise l'ensemble des cartes bleues (il y en a 55 au total). Placer les cartes en 2 paquets au centre des joueurs face des lettres cachée. Le joueur qui est tombé sur la case «Immunité» commence en retournant une carte du paquet de son choix. Il la pose devant lui pour commencer le mot «KOH LANTA» puis tour à tour, les autres joueurs font de même. C'est le premier qui a reconstitué le mot «KOH LANTA» qui gagne l'épreuve. Si vous tirez une carte que vous avez déjà, posez la par dessus celle déjà placée. Les cartes sur lesquelles le mot «KOH LANTA» est écrit plusieurs fois sont des jokers qui remplacent n'importe quelle lettre.

Epreuve de «La Noix de Coco et du Labyrinthe». Se joue 2 par 2. On utilise les 2 planches bleues en plastique et les 2 billes. Chaque joueur dispose d'une planche et d'une bille. Placer la bille du côté du D. Vous devez la faire rouler jusqu'à l'autre extrémité de la planche. Le premier qui y parvient gagne l'épreuve. Si la bille quitte le circuit, que ce soit en passant par dessus les méandres ou par les sorties, vous devez la replacer au début et tout recommencer. Un autre joueur donne le «Top départ».

L'épreuve de «La Corde à noeuds». Se joue 2 par 2. On utilise les 2 cordelettes bleues, une pour chaque joueur. Faire 5 noeuds le long de la corde (sans trop les serrer), tous les 5 cm environ. Le premier joueur qui parvient à défaire les 5 noeuds, gagne l'épreuve. Un autre joueur donne le «Top départ».

L'épreuve des «Rondins en équilibre». Tous les joueurs réalisent l'épreuve en même temps. On utilise les bâtonnets en bois. Chaque joueur dispose de 3 bâtonnets qu'il doit faire tenir debout, en équilibre, les uns sur les autres. Le premier qui y parvient, gagne l'épreuve. Un autre joueur donne le «Top départ».

L'épreuve du «Puzzle de Koh-Lanta». Se joue 2 par 2. On utilise les 2 puzzles. Toutes les pièces des 2 puzzles sont retournées, face cachée, mélangées et disposées devant les 2 joueurs. Le but est de reconstituer le dessin du logo Koh-Lanta. Le 1er qui y parvient gagne l'épreuve. Les 2 joueurs peuvent retourner jusqu'à 4 pièces à la fois. Les joueurs peuvent «piquer» les pièces déjà en place de leur adversaire pour compléter leur puzzle, à condition de leur en échanger une. C'est une question de rapidité. Un autre joueur donne le «Top départ».

L'épreuve du «Tipi». Tous les joueurs réalisent l'épreuve en même temps. On utilise les cartes bleues qui servent à l'épreuve du mot «KOH LANTA». Chaque joueur dispose de 5 cartes. Le premier qui parvient à les faire tenir en équilibre (voir schéma n°1), gagne l'épreuve. Un autre joueur donne le «Top départ».

L'épreuve du «Pont». Se joue 2 par 2. On utilise les pierres en mousse, 5 par joueur. Le 1er qui parvient à les faire tenir en équilibre (voir schéma n° 2), gagne l'épreuve. Un autre joueur donne le «Top départ».

Schéma n° 1

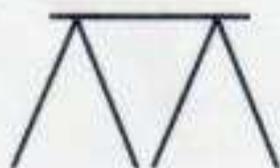


Schéma n° 2

ces 2 pierres ne doivent pas se toucher

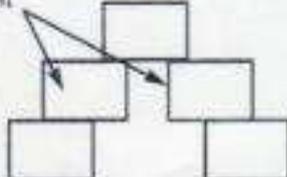


Schéma n° 3

