

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



REGLE DU JEU

Contenu du jeu : 1 boîte / plateau (61 cases), 200 cartes "VOCABULAIRE", 50 cartes "ESPOIR", 6 pions, 1 dé, 1 sablier

RÈGLES DE BASE :

IDIKOI est conseillé au plus de 15 ans. De 2 à 6 personnes.
Chaque participant joue individuellement.

• Pour démarrer:

- Mettre le paquet de cartes "ESPOIR" à l'endroit prévu à cet effet, entre les 2 tours sur le plateau et le recouvrir de son cache.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "départ"
- La personne qui fera le plus gros score avec 1 lancé de dé sera celle à qui on posera la première question (on l'appellera l'acteur).



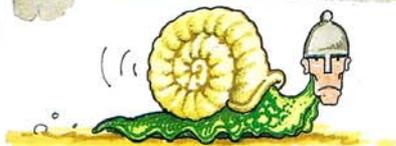
• But du jeu :

Le gagnant est celui qui atteint le premier l'une des deux cases d'arrivée : l'or ou la couronne.



• Durée des réponses :

L'acteur dispose de la durée du sablier pour répondre, sauf si la question précise une autre durée.



• Qui joue:

Chaque "main" est composée de l'acteur et du correcteur. A chaque nouvelle main, l'acteur choisit son correcteur. Exception: à la 5ème question des cartes "ESPOIR", chaque participant, hormis l'acteur bien sûr, compose un jury d'appréciation.

• Mouvement des joueurs:

Les acteurs participent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A partir de la case "DEPART", 3 trajets sont possibles:

- 2 trajets de 20 cases pour gagner et remporter l'or ou la couronne, au choix de l'acteur.
- 1 trajet de 20 cases qui aboutit à des oubliettes.

Lorsque l'acteur répond:

- . incorrectement, il dirige son pion vers les oubliettes.
- . correctement, il dirige son pion vers le sommet de l'une des 2 tours.

Dans les 2 cas, la main passe s'il atterrit sur une case vierge (sans soleil). S'il rejoint une case "ESPOIR" (avec soleil), il rejouera suivant les règles précisées dans la rubrique "déroulement de la partie".



DÉROULEMENT DE LA PARTIE (RÔLE DE L'ACTEUR ET DU CORRECTEUR) :

- 1) L'acteur désigné pour commencer relance le dé pendant que le correcteur tire une carte "VOCABULAIRE". Le chiffre du dé indique le numéro du mot ou du mot composé à expliquer. Précision : à chaque nouvelle main, le nouveau correcteur commence toujours par poser une question de "VOCABULAIRE".



- 2) Le correcteur énonce le mot ou le mot composé, la couleur de la lettrine qui le précède et se tait. Il regarde la réponse au dos qui lui servira de base de réflexion pour son jugement.

- 3) L'acteur évoque la définition qui lui semble la plus juste, limité par le temps du sablier.

Bien entendu, il n'est pas nécessaire de citer mot à mot la réponse au verso pour gagner. Parfois, 2 sens très voisins sont donnés dans la réponse. Une définition de l'acteur qui correspond à l'un de ces 2 sens sera considérée comme bonne.

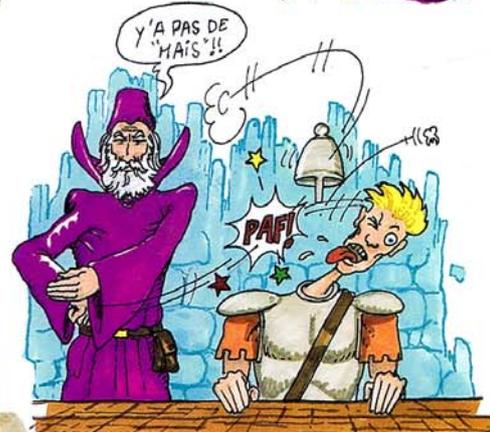


- 4) Le correcteur peut alors :
 - Accepter la réponse ⇒ Bonne réponse.
 - Refuser la réponse ⇒ Mauvaise réponse.
 - Demander de préciser si la réponse lui paraît insatisfaisante
 - ⇒ Une seule nouvelle explication est possible s'il est satisfait de la précision, ⇒ Bonne réponse.
 - s'il ne l'est pas ⇒ Mauvaise réponse.

La décision du correcteur est sans appel. Elle est prise selon la réponse inscrite au dos de la question et non par rapport à ses convictions. Ensuite, le correcteur énonce cette réponse.

L'ACTEUR REULE OU AVANCE SUIVANT LA COULEUR DE LA LETTRINE

COULEUR	Bonne Réponse Avancez	Mauvaise Réponse Reculez	Pas de Réponse Reculez
ROUGE	1	3	4
VERT	2	2	3
BLEU	3	1	2





- 5) L'acteur, après avoir avancé ou reculé, rejoint une case vierge ou une case "ESPOIR" (soleil)
Sur une case vierge : l'acteur passe la main à son voisin de gauche.
Sur une case "ESPOIR" : l'acteur relance alors le dé pendant que le même correcteur tire une carte "ESPOIR".
 Le chiffre du dé indique le numéro du défi qui va lui être proposé.

Le rôle de l'acteur et les règles de notation pour le correcteur sont précisés au bas de cette page.

L'acteur doit rejouer si, à la suite d'un nouveau déplacement, il rejoint une autre case "ESPOIR".

La case départ : elle devient une case "ESPOIR" pour le joueur, après son premier déplacement.

CONTENU DES CARTES :

1) Cartes "VOCABULAIRE"

Recto :



- Chaque carte contient 6 mots ou mots composés qui peuvent être des verbes, des adjectifs ou des noms communs. Il n'y figure aucun nom propre.
 - Chaque nom et adjectif est inscrit sous sa forme masculine et au singulier.
 - On distingue 6 letrines réunies en 3 groupes de couleurs différentes: 2 rouges, 2 vertes, 2 bleues.
- Chaque couleur correspond à un degré de difficulté: rouge (facile) verte (moyennement difficile) Bleue (difficile).

Verso :



- 6 Définitions sont placées dans l'ordre respectif des mots ou mots composés, situés au recto.
- Il n'y figure aucun sens familier, populaire, vulgaire ou révolu.

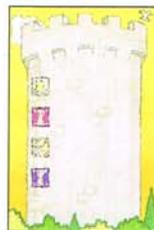
Recto :



- Chaque question propose un défi différent, et est placée selon un ordre précis et respecté suivant le tableau ci-dessous.
- La couleur des letrines, rose, jaune ou violette, indique l'un des trois principes de notation différents.

Cartes "ESPOIR"

Verso :



- 4 réponses qui correspondent aux questions 2, 3, 4 et 6.

DEFIS

ROLE DU JOUEUR

NOTATION DU (OU DES) CORRECTEUR(S)

GAGE



1)

Un gage vous est attribué.
A vous d'être performant et de le réussir au mieux.

Le correcteur juge de l'efficacité et des performances du joueur:
- pour le faire avancer ou reculer d'une case ou de 2 cases.
- ou le laisser sur place, il relance le dé et répond à un autre défi

RACINE



2)

Traduisez la racine grecque en français, par un mot unique

Une seule réponse est possible, indiquée au verso.
- Correcte, avancez d'une case (+1).
- Incorrecte, reculez d'une case (-1).

DIVERS



3)

Essayez de résoudre le problème ou de répondre le plus complètement possible.

Le correcteur juge du rapport entre les bonnes réponses données par le joueur et celles indiquées au verso de la carte.
- Notation rose, idem gage

GENRE



4)

Exprimez clairement le genre: Masculin ou Féminin.

Une seule réponse est possible, indiquée au verso.
- Notation jaune, idem racine grecque

THÈME



5)

Donnez votre avis à chacun des thèmes proposés, suivi d'une explication plus ou moins longue.

Le joueur sera jugé par décision délibérée de tous les participants, suivant la qualité de son raisonnement, de son élocution, de sa franchise et de son humour.
- Notation rose, idem gage.

DOUBLE



6)

Chaque mot proposé est employé de deux façons différentes. A vous de les exprimer.

- Aucune réponse: reculez d'une case (-1).
- 1 ou 2 mauvaises réponses: restez à votre place et rejouez.
- 1 bonne réponse: le chiffre inscrit à la fin de la réponse vous indique de combien de cases vous devez avancer (maximum +3).
- 2 bonnes réponses: cumulez les 2 chiffres inscrits à la fin de chaque réponse et avancez d'autant de cases (maximum +6)

Tous nos jeux subissent un contrôle qualité rigoureux.
Cependant, si celui que vous venez d'acquérir contient un défaut, écrivez-nous.

Vous pouvez vous procurer ce jeu en nous contactant à cette adresse:

Conçu, produit et distribué par
ETAMINE DISTRIBUTION (EDI)
1050, route de la mer
06410 BIOT (France)



© ETAMINE DISTRIBUTION.
Tous droits réservés

Ne pas laisser ce jeu à la portée des enfants

ILLUSTRATIONS : EDOUARD COLLADO
TEL. : 93 60 13 44