

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Le culte des KATCHINAS

Chez les Indiens d'Amérique du Nord, les Katchinas sont des représentations masquées de toute une variété de dieux et d'esprits. Les Indiens leur attribuent le pouvoir d'envoyer la pluie, d'assurer les récoltes.

Très tôt les enfants apprennent à reconnaître les esprits en jouant avec des poupées Katchinas dont le prénom *Nataska* ou *Tawa*, ou encore *Talavai* symbolise chacun une valeur telle que la loyauté, le courage, l'obéissance...

Chaque année les Katchinas reviennent sur terre pour quelques mois. C'est alors que les jeunes enfants sont initiés à un rite de passage pour devenir membres de la tribu. Les Katchinas les impressionnent et leur inculquent le respect au cours de cérémonies. Ce n'est que plus tard qu'on révèle aux enfants qu'il s'agissait d'hommes du village déguisés.

## "Sur la piste des KATCHINAS"

Règle du Jeu



Bonjour, je m'appelle TANKA ... pour gagner à ce jeu, observe bien les cartes à jouer. Les lunes, les tentes et les feux, se distinguent par leur couleur et leur remplissage... Tu pourras les placer à différents endroits sur ton plateau. Trouve l'emplacement le plus judicieux ! Mais évite de rencontrer les terribles Katchinas.

A toi de jouer petit rusé !

### DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Les 54 cartes, les 4 Jokers-indiens et les 6 Esprits-Katchinas sont mélangés et empilés pour former une pioche. Chaque joueur choisit un plateau au hasard. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

⇒ Si la carte tirée correspond à une case de ton plateau, place la dessus. C'est au joueur suivant de piocher.

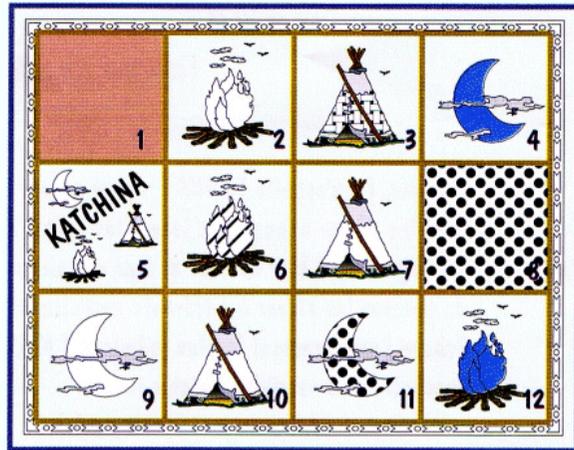
⇒ la carte tirée ne peut-être placée sur ton plateau, rejette la à côté de la pioche, c'est au joueur suivant de piocher.

Lorsque la pioche est vide, bats les cartes rejetées pour en constituer une nouvelle.

### **LE VAINQUEUR**

**La partie se termine dès qu'un joueur a fini de remplir son plateau**

# Utilisation du plateau **KATCHINAS**



- 1 - Peut recevoir n'importe quelle carte rose ( lune, tente, feu / rayée, cannelée, à pois ).
- 2 - Peut recevoir n'importe quel feu ( rose, vert, bleu / rayée, cannelée, à pois ).
- 3 - Peut recevoir n'importe quelle tente cannelée ( rose, verte, bleue ).
- 4 - Peut recevoir n'importe quelle lune bleue ( rayée, cannelée, à pois )  
etc ....
- 5 - Attention : seule la case "**KATCHINA**" peut recevoir n'importe quelle carte.

## Exemple

la carte " lune rose à pois "



peut donc être placée sur les cases n° 1, 5, 8, 9, ou 11 au choix.



Wonka

## LES JOKERS



Tanka

Se placent sur n'importe quelle case. Le joueur les change de place à sa convenance sur son plateau, tout au long de la partie. Seul les jokers peuvent se déplacer !



## L'EPREUVE "KATCHINAS"

Tu viens de tirer un des 6 Katchinas



⇒ Exemple : un **KATCHINA rayé**, ton adversaire de droite te retire :

- soit un joker
- soit n'importe quelle carte rayée qu'il replace sur sa grille ou qu'il rejette dans la pioche .

⇒ Exemple : un **KATCHINA bleu**, ton adversaire de droite te retire :

- soit un joker
- soit n'importe quelle carte bleue qu'il replace sur sa grille ou qu'il rejette dans la Pioche.

**Attention, le KATCHINA que tu viens de piocher reste, face visible, à côté de ton plateau jusqu'à la fin de la partie !**

Moi, je m'appelle **WONKA**.  
Je peux peut-être t'aider,  
retrouve moi vite sur ton  
plateau !

