

# LES RÈGLES DU JEU PARTY / JEU

À LA FIN IL N'EN RESTERA QU'UN !

De 2 à 12 joueurs, de 6 à 106 ans.

Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens de l'aiguille d'une montre.

Le joueur avance son pion d'autant de cases que son dé indique.

La case sur laquelle le joueur tombe indique l'action à mener ou la carte à tirer.

Pour gagner le jeu il faut arriver pile sur la case 54 et remporter l'épreuve du poteau.

**KEKEYAKE, CASE 1 :** case départ (on y passe tous) : invente un nom pour ton équipe ou toi-même.

**DUEL EASY :** pioche une carte duel easy. Les autres joueurs piochent une boule à l'aveugle, celui qui a la boule blanche sera ton adversaire. Celui qui gagne le duel avance d'une case, celui qui perd recule d'une case.

**DUEL HARD :** pioche une carte duel hard. Les autres joueurs piochent une boule à l'aveugle, celui qui a la boule blanche sera ton adversaire. Celui qui gagne le duel avance de trois cases, celui qui perd recule de trois cases.

**CONFORT :** pioche une carte confort ; il y a un gain ou une perte

**IMMUNITÉ :** si tu tombes sur cette case, tu gagnes un collier d'immunité. Tu peux choisir de l'utiliser quand tu veux une fois (ex : tu ne recules pas si tu perds) ou tu la gardes pour le conseil.

**Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT :** pioche une carte pas de fatigue : tu gagnes, tu rejoues tout de suite (Et sara sera fière de toi !). Tu perds, tu bouges pas, au suivant.

**ABANDON MÉDICAL :** tu te fais éliminer ! Perdu, fini, bye.

**CONSEIL :** case 19 tu retournes à la case 2, case 44 tu retournes à la case 32.

**DÉCOUVERTE DE L'EAU :** Bravo : tu rejoues.

**LE FEU :** Super Bravo : tu rejoues.

# LES RÈGLES DU JEU PARTY 2

À LA FIN IL N'EN RESTERA QU'UN !

**DENTS :** tu t'habilles en Denis en 5 minutes : chemise en lin, indigo, jean ou kaki, pantalon utilitaire et bronzage de l'équateur (poudre soleil au max !) Si tu réussis, tu peux rejouer. Si t'es pas Denis compatible, tu restes où tu es.

**BRONZETTE :** Bronzer sur Koh Lanta c'est naze : tu passes un tour.

**KIT DE PÊCHE :** dommage, t'as joué t'as perdu, tu prépares un repas avec au moins 4 ingrédients ou une thoïonade.

**CERVEAU :** Que l'on peut aussi appeler cade Claude (année 2012) ou case Ahmad ! Moment stratégique puisque tu as le droit de voler un collier d'immunité ! Si personne n'en a, tu gagnes un collier (moins drôle).

**RÉUNIFICATION :** C'est une case cruciale tu peux bloquer le joueur de ton choix pendant 2 tours et s'il n'y a que deux joueurs, tu relances ton dé et tu joues 3 fois.

**ORIENTATION :** Un objet a été caché par chaque joueur au début du jeu. Chaque joueur note son prénom, le nom de l'objet et un indice de la cachette sur un bout de papier qui est ensuite plié en 4. Quand tu tombes sur cette case tu tires un petit papier au sort et tu as 10mn minutées pour trouver l'objet. Si tu gagnes, tu vas aux poteaux (case 54). Si tu perds, tu attends le prochain tour pour jouer et bouger.

**POTEAUX :** dernière case ! Il faut tomber dessus en obtenant le chiffre exact avec le dé (si le chiffre indiqué est supérieur au nombre de cases le séparant des Poteaux, il recule d'autant de cases supplémentaires). Tous les autres joueurs participent à l'épreuve du poteau, tous contre toi, car leur objectif est de te faire perdre. Il s'agit de tenir debout le plus longtemps sur un seul pied sur une boîte de conserve. Si tu gagnes les poteaux tu es le vainqueur de Koh Lanta ! Si tu perds tu repars à la réunification.

**PS : DANS LA VERSION ADULTE**, vous pouvez modifier les règles et ajouter des difficultés ou récompenses. On vous laisse juge.