

REGLE DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS : 3 à 8 • AGE : 7+ • DUREE : 30 mn



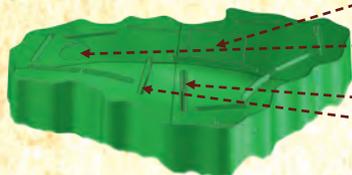
Chers aventuriers,

Bienvenue dans l'aventure Koh-Lanta ! Dans cette version jeu de société de l'émission TV, vous allez pouvoir à votre tour jouer comme un aventurier.

Le but du jeu est simple : vous allez réaliser des épreuves en équipe de façon à monter votre campement et remporter des épreuves individuelles pour accumuler les fameux éléments de confort. Ce sont ces jetons de confort qui vous donneront ensuite accès à la finale et à sa célèbre épreuve des poteaux !

ELEMENTS DU JEU

1 ILE



1 AUTOCOLLANT KOH-LANTA
(à coller ici)

1 AUTOCOLLANT BOUSSELE
(à coller ici)

2 DRAPEAUX
(à positionner dans les 2 fentes ci-contre)

165 CARTES :

- 8 cartes « AVENTURIER »
- 8 cartes « COLLIER »
- 10 cartes « CONSEIL »
- 10 cartes « FINALE »
- 30 cartes MANCHE 1 : EPREUVES EN EQUIPE
- 41 cartes MANCHE 2 : EPREUVES INDIVIDUELLES
- 28 cartes MANCHE 2 : EVENEMENTS
- 30 cartes MANCHE 2 : EPREUVES D'IMMUNITE



100 JETONS DE JEU :

- 10 éléments de **CAMPEMENT**

Ils représentent les éléments indispensables à la bonne installation des aventuriers sur l'île. Une fois gagnés, ils doivent être placés sur l'île.

- 72 jetons de **CONFORT**

- 16 jetons **DEFIS**

Ces jetons peuvent être utilisés lors de différentes épreuves. Ils sont illustrés par des symboles colorés qui ont plus ou moins d'importance en fonction des épreuves.

- 2 jetons **HASARD**

Ils sont rouge au recto et jaune au verso, et ils sont utilisés pour des épreuves de hasard.



1 BLOC FEUILLES DE VOTE + 1 CRAYON

A utiliser lors du **CONSEIL** : chaque joueur doit voter contre un joueur et expliquer son vote en une phrase. Le vote devra être glissé dans l'urne qui se situe **AU CENTRE DE L'ILE**.



1 TOTEM + 2 PIEDS (EN CARTON)

Remis au vainqueur de l'épreuve d'immunité, le Totem est le symbole qui permet à son propriétaire de ne pas être victime du vote de ses adversaires lors du **CONSEIL**.



2 PLOTS EN PLASTIQUE : « LES POTEAUX »

Utilisés lors de la finale des Poteaux, ils peuvent aussi servir lors des épreuves individuelles et en équipe : ils peuvent par exemple être retournés pour être utilisés comme récipient lors de certaines épreuves.



LA REGLE DU JEU EN 10 ETAPES

PREPARATION DU JEU

- 1 Distribuez 1 Carte Aventurier et 1 Carte Collier à chaque joueur.
- 2 Placez l'île au centre de l'espace de jeu.
- 3 Formez 2 équipes et donnez-vous un nom d'équipe.

(à ne pas dévoiler)



MANCHE 1 : L'INSTALLATION DU CAMPEMENT - ROUGES CONTRE JAUNES

- 4 **Epreuve d'orientation :**
En orientant vos coéquipiers faites-les retrouver, à l'aide de la boussole, les éléments de campement cachés par l'équipe adverse.



- 5 Dès que vos 2 équipes ont rassemblé leurs éléments de campement respectifs, établissez vos camps sur l'île :



- 6 Jouez aux Epreuves en équipes pour récupérer les éléments de campement restants.

+ 2 JETONS DE CAMPEMENT

Chaque victoire = **+1 JETON DE CONFORT**

(si les éléments de campement ont déjà été rassemblés)



MANCHE 2 : LA RÉUNIFICATION - CHACUN POUR SOI

- 7 Jouez avec les cartes **Manche 2** et tentez de remporter les épreuves individuelles.



Chaque victoire = **+ 2 JETONS DE CONFORT**



- 9 Une **épreuve d'immunité** appelle automatiquement un **CONSEIL**.
Le **JOUEUR DÉSIGNÉ** à la majorité lors des votes = **- 3 JETONS DE CONFORT**



LA FINALE : L'ÉPREUVE DES POTEAUX

- 10 Le premier joueur à rassembler 9 jetons de confort et le deuxième ayant le plus de jetons accèdent à la Finale des Poteaux.



IL N'EN RESTERA QU'UN !

PARTIE DETAILLEE

MANCHE 1 : L'INSTALLATION DU CAMPEMENT - ROUGES CONTRE JAUNES

PREPARATION

Pour la 1^{ère} utilisation : détachez les jetons de la planche et collez les autocollants **BOUSSOLE** + **LOGO KOH-LANTA** sur **L'ILE**. Placez les jetons de confort à côté de l'île, face cachée.

- 1** Chaque joueur prend 1 carte Aventurier et 1 carte Collier qu'il garde cachées. Les cartes « Aventurier », représentent chacune un personnage et son objet fétiche. Ces 8 objets sont également présents sur les jetons de confort. Ces cartes seront très importantes pour la suite... (cf. page 7)

- 2** Placez l'île de Koh-Lanta au centre de la table. Placez les drapeaux **ROUGE** ET **JAUNE** dans les fentes indiquées ci-contre :



- 3** **FORMEZ 2 EQUIPES** : les **ROUGES** et les **JAUNES**, puis donnez respectivement un nom à votre équipe.

OBJECTIF : chacune des équipes doit rassembler 5 éléments de campement pour s'installer sur l'île. Pour cela, elle a 2 moyens :

- **1ERE ETAPE : L'EPREUVE D'ORIENTATION**
- **2 EME ETAPE : LES EPREUVES EN EQUIPE**

4 L'EPREUVE D'ORIENTATION

- Tous les joueurs **JAUNES**, sauf 1, sortent de la salle. Les **ROUGES** cachent les 5 éléments de campement **JAUNES** dans la pièce en laissant bien dépasser un bout de chaque jeton, tandis que le joueur **JAUNE** présent observe où les éléments sont cachés.
- Une fois ces éléments cachés, les **JAUNES** reviennent et ont le temps de 2 sabliers pour trouver le maximum d'éléments grâce aux indications du joueur **JAUNE** resté pour observer.

Les indications doivent se limiter à un nombre de pas à réaliser et à la direction à emprunter. **A L'AIDE DE LA BOUSSOLE SITUÉE SUR L'ILE.**
Exemple : 2 PAS VERS LE NORD ET 1 PAS VERS L'EST.



- Puis c'est au tour des **JAUNES** de cacher les 5 éléments de campement **ROUGES** et aux **ROUGES** de retrouver leurs éléments.

Dans le cas d'une partie à 3 joueurs : 1 **ROUGE** et 1 **JAUNE** s'affrontent.

Le 3^{ème} joueur est neutre pour le moment, et il donne à chacun les consignes d'orientation. Une fois l'épreuve terminée, il lance le **JETON HASARD**, qui le désigne à pile ou face membre de telle ou telle équipe.

5 ETABLISSEZ VOTRE CAMPEMENT

Dès qu'une équipe gagne des éléments de campement, elle les place sur l'île comme indiqué ci-dessous



Si chaque équipe a trouvé ses 5 éléments de campement, les joueurs passent directement à la **Manche 2 : La Réunionification**.

6 LES EPREUVES EN EQUIPE

Les épreuves en équipe permettent aux 2 équipes de récupérer les éléments de campement qu'elles n'ont pas gagnés lors de l'épreuve d'orientation.

PREPARATION

- Mélangez les cartes « **MANCHE 1 : INSTALLATION DU CAMPEMENT** » et placez-les en pile à côté de l'île. Placez tous les jetons de confort en tas, face cachée, à côté de l'île également.
- L'équipe qui a parmi elle le joueur le plus jeune commence. Ce joueur pioche 1 carte « **MANCHE 1 : INSTALLATION DU CAMPEMENT** » et la lit à voix haute.
- Les 2 équipes jouent alors l'épreuve selon les indications de la carte.
- Puis c'est à l'équipe adverse de piocher, et ainsi de suite.
- Dès qu'une équipe remporte une épreuve, elle gagne **2 ELEMENTS CAMPEMENT**, parmi ceux qui lui manquent – et ainsi de suite jusqu'à ce que les 5 soient réunis.



- Dès que l'une des 2 équipes obtient ses 5 éléments de campement, chacun de ses membres reçoit automatiquement 5 jetons de confort (piochés de façon aléatoire). Les membres de l'autre équipe reçoivent quant à eux autant de jetons de confort qu'ils ont d'éléments de campement à ce stade de la partie.

Exemple :

ROUGES : 5 éléments de campement → **5 JETONS DE CONFORT** par joueur

JAUNES : 3 éléments de campement → **3 JETONS DE CONFORT** par joueur



- Si une équipe a déjà ses 5 éléments de campement lorsqu'elle remporte l'épreuve, chacun de ses membres gagne cette fois 1 jeton de confort, qu'ils piochent chacun sans les choisir.

LA 1ERE MANCHE S'ARRETE LORSQUE LES 2 EQUIPES ONT RASSEMBLE LEURS 5 ELEMENTS DE CAMPEMENT.

PLACE MAINTENANT A LA REUNIFICATION...

MANCHE 2 : LA REUNIFICATION

PREPARATION

Mélangez les cartes « **MANCHE 2 : REUNIFICATION** » (Epreuves Individuelles, Epreuves d'Immunité et Evénement) en **UNE SEULE PILE**, puis placez cette pile à côté de l'île.

Faites une **AUTRE PILE** avec les cartes **CONSEIL**.

Gardez la pioche de jetons de confort accessible sur la table.



7 LES EPREUVES INDIVIDUELLES

Le joueur le plus jeune commence : il **pioche une carte** face cachée de la pile **Manche 2** et la lit à voix haute. Puis, il effectue l'épreuve écrite sur la carte.

Une fois cette épreuve terminée, il remet la carte sous la pile ; c'est alors à son voisin de gauche de piocher une carte. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la Manche.

8



LES CARTES « EPREUVES INDIVIDUELLES »

Tout le monde joue contre tout le monde.

Le vainqueur gagne **2 JETONS DE CONFORT**.



LES CARTES « EVENEMENT »



• Elles sont des imprévus positifs ou négatifs qui font perdre ou gagner des jetons de confort aux joueurs qui les tirent, ou à leurs adversaires.

• Elles permettent aussi d'être un fin stratège, lorsque les joueurs les utilisent pour récolter des jetons de confort correspondant à leur carte Aventurier – cf. partie « POUR LES JOUEURS AGUERRIS », page ci-contre.

9



LES CARTES « EPREUVES D'IMMUNITE »

Le vainqueur qui gagne LE TOTEM est immunisé contre les votes du Conseil qui va suivre. Aussitôt après avoir joué à une épreuve d'immunité, le joueur qui a remporté le TOTEM pioche une carte **CONSEIL**.

LE CONSEIL

Comme dans l'émission, les joueurs se réunissent pour le Conseil. Il se déroule en 4 étapes :

1. LES CARTES « CONSEIL »



C'est le vainqueur de l'épreuve d'immunité qui la pioche et la lit à voix haute. Place alors aux votes.

2. LES VOTES

Chaque joueur doit écrire en secret le nom d'un joueur sur son papier et **expliquer son vote en une phrase**, avant de glisser le papier dans l'urne au centre de l'île.

3. LA CARTE « COLLIER »



Après les votes mais avant le dépouillement, un joueur peut décider de jouer sa carte collier (s'il en a une), pour être ainsi immunisé contre les votes. Précision : une fois qu'un joueur a joué sa carte collier, il ne peut plus l'utiliser au cours de la partie.

4. LE DÉPOUILLEMENT

Puis un joueur soulève l'île pour procéder au dépouillement. Le joueur désigné à la majorité par les votes perd **3 JETONS DE CONFORT**. En cas d'égalité des votes lors du Conseil, c'est le vainqueur de l'épreuve d'immunité qui a le dernier mot.



PAS DE COLLIER !!

LA MANCHE 2 S'ARRETE LORSQUE L'UN DES JOUEURS A REUNI 9 JETONS DE CONFORT.

6

MANCHE 3 : LA FINALE

PREPARATION

Prenez les 2 Poteaux et placez-les par terre, à 2 pas d'écart l'un de l'autre.

Mélangez les cartes Finale et placez-les en pile sur la table.



10

Le joueur arrivé en premier à 9 jetons de confort va affronter le deuxième joueur ayant le plus de jetons. (Si égalité entre les joueurs, tirer une épreuve individuelle pour les départager.)

Le troisième joueur, lui, joue le rôle de l'animateur en lisant à voix haute les consignes de la carte Finale.

LA CARTE FINALE



L'animateur donne une consigne toutes les 30 secondes (1 sablier).

Les finalistes doivent respecter cette consigne pendant 1 sablier.

C'est à l'animateur de décider s'il souhaite laisser du repos aux finalistes entre 2 consignes.

IMPORTANT : Si un finaliste met un pied à terre, il perd la finale, SAUF s'il possède UN (ou PLUSIEURS) jetons de confort qui correspond(ent) à sa carte AVENTURIER. Cela équivaut à une « vie », une chance en plus de continuer l'aventure.



Le joueur qui réussit à tenir le plus longtemps en équilibre sur son poteau est déclaré vainqueur de Koh-Lanta : c'est lui le vrai aventurier !

POUR LES JOUEURS AGUERRIS

POUR REMPORTE L'AVENTURE AYEZ EN TÊTE 2 ENJEUX

1. REMPORTE UN MAXIMUM D'EPREUVES

**MANCHE 1 :
L'INSTALLATION DU CAMPEMENT
ROUGES CONTRE JAUNES**



**MANCHE 2 :
LA REUNIFICATION
CHACUN POUR SOI**



**LA FINALE :
L'EPREUVE DES POTEAUX**



2. METTRE EN PLACE UNE STRATEGIE

Pour optimiser ses chances de gagner la partie, un joueur a intérêt à **RASSEMBLER UN MAXIMUM DE JETONS DE CONFORT DE SON PERSONNAGE** (exemple : jetons de confort « Corbeille de Fruits » pour le joueur qui a la carte Aventurier « Le Meilleur Ami »), car ces jetons seront autant de « Vies » qui lui permettront de continuer la Finale des poteaux, même s'il pose un pied à terre.



Les joueurs ne doivent pas dévoiler leur personnage avant d'arriver en Finale.

7



Retrouvez toute la gamme des jeux TV TF1 Games – Dujardin sur : www.tf1games.fr !

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Conserver cet emballage pour toute référence ultérieure.

Distribué par : DUJARDIN SAS - Parcolog - Zone d'activités du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33 610 Cestas. SAV : sav.dujardin@tf1.fr

Un jeu de société développé et édité par TF1 Games.

TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages.

© 2012 TF1 Entreprises – © 2012 - Castaway Television Production Ltd.

Photo Denis Brogniart : © Alain Issock – Illustrations : © Alain Issock - Illustrations : © TF1 Games.



0-3



**Fabriqué
en France**

