



MATÉRIEAUX  
100% RECYCLABLES



# KOH-LANTA



## RÈGLE DU JEU

### CONTENU DU JEU

- 1 flambeau en carton et sa flamme
- 1 base pour le flambeau en carton
- 3 anneaux et 3 supports en carton
- 2 grappins en carton et 1 corde
- 1 sablier
- 5 cartes totem représentant les 5 catégories d'épreuves
- 5 jetons totem représentant les 5 catégories d'épreuves
- 5 jetons de riz
- 24 cartes « Défis » de 5 catégories
- 5 cartes « Actions » jaunes
- 3 cartes « Épreuve des poteaux » bleues
- 1 carte « Flèche » violette
- 1 boule noire et 1 boule blanche
- 1 bandana jaune
- 1 bandana rouge
- 1 totem de la victoire



### MODES DE JEU

- **Mode Naufragés** pour 2 à 3 joueurs : chacun joue individuellement.
- **Mode Tribus** pour 4 joueurs ou plus : les joueurs se répartissent en 2 tribus. Chaque tribu reçoit un bandana.

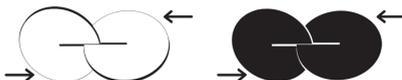
### PRINCIPE DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs phases :

- 1/ **Épreuves de Confort** : les épreuves de confort se succèdent et permettent de gagner des jetons de riz.
- 2/ **Épreuve d'immunité** : la tribu ou le naufragé qui perd aux épreuves d'immunité se rend au Conseil.
- 3/ **Le Conseil** : la tribu ou le naufragé qui se rend au Conseil risque de perdre un jeton de riz.
- 4/ **Épreuve des Poteaux** : l'aventurier qui tient le plus longtemps sur les poteaux gagne ou fait gagner sa tribu.

### MISE EN PLACE

- **LES BOULES** (1 noire et 1 blanche)



- **LE TOTEM DE LA VICTOIRE**

Insérer les deux languettes sur la partie inférieure du totem pour qu'il tienne à la verticale.

- **LE FLAMBEAU**

Le flambeau est composé de cinq pièces : le support, le manche, la coupelle, la base de la coupelle et la flamme.



- ❶ D'abord, assembler le support (pièce grise) en pliant la partie carrée la plus grande afin qu'elle se retrouve dans la partie inférieure. Insérer les languettes sur les côtés et enfoncer la partie supérieure pour ouvrir le trou où placer le flambeau.
- ❷ Ensuite, assembler le manche du flambeau en pliant la pièce dans le sens de la longueur et en insérant les deux languettes latérales. Ensuite, plier et insérer la pièce inférieure.
- ❸ Une fois le manche monté, assembler la coupelle du flambeau en insérant les languettes latérales.
- ❹ Ensuite, passer l'extrémité finale du manche par l'ouverture supérieure de la coupelle et glisser jusqu'à ce que les languettes intérieures soient au-dessus de l'extrémité du manche.
- ❺ Fixer l'ensemble en plaçant la base de la coupelle (pièce triangulaire rouge) à l'intérieur.
- ❻ Pour assembler la flamme, plier ses côtés et emboîter les languettes de façon à former une pyramide dont la base termine en pointe.
- ❼ Finalement, placer le flambeau assemblé sur son support de manière qu'il tienne droit



## • LES DÉFIS

Il y a cinq catégories de défis dans le jeu. Les cartes de chaque catégorie sont identifiées par une couleur différente. Le matériel nécessaire à la réalisation de chaque épreuve est précisé sur la carte « défi » correspondante.

### 1) LES ANNEAUX INFÉRNAUX (cartes rouges)

Chaque anneau infernal est composé d'un anneau, d'une languette de support et d'une base en forme de boîte en bois. Pour les assembler, plier et emboîter d'abord les différentes parties de la boîte, puis placer la languette à la base de l'anneau. Enfin, encasturer la croix située au bas de l'anneau dans l'ouverture supérieure de la boîte et vérifier qu'elle tienne bien.

### 2) LA CORDE RAIDE (cartes bleues)

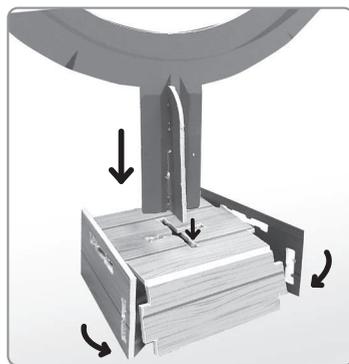
Assemblez les grappins en emboîtant perpendiculairement les deux parties. Ensuite, attachez une extrémité de la corde à chaque grappin, en la faisant passer dans le trou situé dans la partie inférieure.

### 3) PÉRILLEUX PASSAGE (cartes violette)

Positionner la flèche violette sur un obstacle (table, chaise, tabouret...).

### 4) LE MAÎTRE DU FEU (cartes vertes)

Suivre les indications de la carte pour réaliser l'épreuve.



## 5) ÉQUILIBRE EN PÉRIL (cartes jaunes)

Disposer sur le sol autant de cartes rondes jaunes que précisé sur la carte Défi.  
Aller d'une carte à l'autre en réalisant l'action indiquée sur chaque carte au sol.



### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

#### 1) Épreuves de Confort

Dans cette première phase, les tribus ou les naufragés s'affrontent à travers différentes épreuves de confort pour gagner des jetons de riz. Ces jetons de riz offrent à leurs possesseurs un avantage significatif dans l'épreuve finale des Poteaux.

Poser le flambeau sur son support au centre de la pièce et poser autour une carte « défi » de chaque catégorie d'épreuves, face cachée. Placer le sablier à côté. Disposer ensuite dans la salle les 5 cartes totem avec le matériel correspondant à chaque catégorie d'épreuves.

Le joueur le plus jeune joue en premier. Il retourne le sablier et choisit une des cartes « défi ». Après avoir regardé la carte, il court jusqu'à l'emplacement de la carte totem de la même couleur que la carte « défi » afin de préparer le matériel et de réaliser l'épreuve. S'il y arrive avant la fin du temps imparti et sans faire tomber la flamme du flambeau, il retourne la carte totem de l'épreuve et revient au centre de la pièce pour révéler une nouvelle carte. Chaque joueur peut retourner le sablier deux fois avant que son tour ne s'arrête.

S'il fait tomber la flamme du flambeau lors d'une épreuve, il doit s'arrêter aussitôt et, s'il lui reste du temps, choisir une nouvelle carte et remettre la flamme en place pour continuer à jouer.

Lorsque le temps est écoulé, le joueur compte combien de cartes totem il a réussi à retourner dans le temps imparti. Les cartes « défi » utilisées sont remplacées et le tour passe à l'adversaire qui joue de la même façon. Lorsque les deux naufragés ou les deux tribus ont joué un tour, celui ou celle qui a réussi à terminer le plus d'épreuves remporte un jeton de riz, et si quelqu'un a réussi les 5 épreuves lors de son tour, il remporte un jeton de riz supplémentaire.

En cas d'égalité, chaque joueur remporte un jeton de riz.

Les épreuves de confort se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jetons de riz disponibles.

Mode naufragé (1 contre 1) : c'est le même naufragé qui joue à chaque tour.

Mode tribus (en équipe) : les joueurs de chaque équipe effectuent les épreuves à tour de rôle, chaque fois que l'un d'entre eux parvient à retourner une carte totem ou fait tomber la flamme, il passe le flambeau à un partenaire qui prend le relai.

**COMBAT DES AVENTURIERS** - S'ils préfèrent, les joueurs peuvent jouer plus vite en essayant de réaliser une épreuve par tour dans le temps d'un sablier.

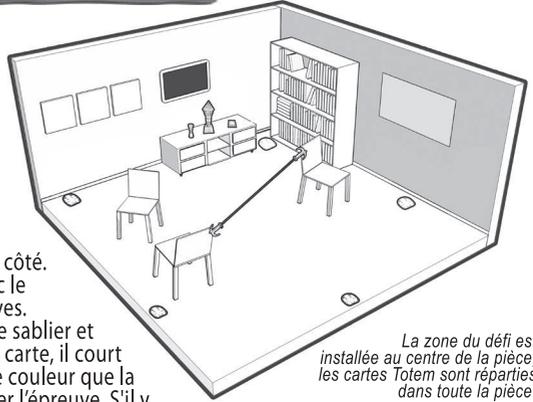
#### 2) Épreuve d'Immunité

Les tribus ou les naufragés s'affrontent à travers 5 épreuves pour déterminer qui devra se rendre au Conseil.

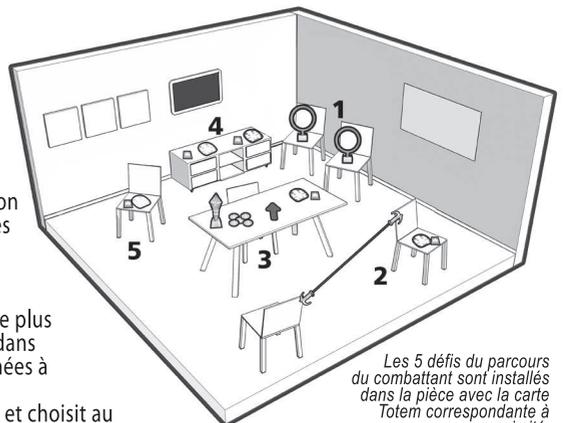
Placer sur la table le flambeau, le sablier et les 5 jetons de catégorie d'épreuve face cachée afin qu'on ne les connaisse pas à l'avance. Disposer ensuite les 5 cartes totem dans la salle avec une carte « défi » de la même couleur au-dessus et le matériel correspondant à côté.

Le naufragé ou l'un des membres de la tribu avec le plus de jetons de riz cache les boules blanche et noire dans chacune de ses mains et présente ses 2 mains fermées à l'adversaire qui doit en choisir une.

Celui qui obtient la boule blanche joue en premier et choisit au hasard un des jetons de catégorie d'épreuve de la table. Il retourne ensuite le sablier, prend le flambeau et se rend là où se trouve l'épreuve qu'il a révélée pour essayer de la réaliser avant que le temps ne s'écoule et sans que la flamme ne tombe.



La zone du défi est installée au centre de la pièce, les cartes Totem sont réparties dans toute la pièce.



Les 5 défis du parcours du combattant sont installés dans la pièce avec la carte Totem correspondante à proximité.

S'il réussit, il remporte la carte totem, retire le jeton de la catégorie d'épreuve qu'il vient de remporter, et c'est au tour de l'autre joueur. Dans le cas contraire, il laisse tout tel quel et le tour passe à l'adversaire.

Les épreuves remportées ne sont PAS remplacées. Le joueur dont c'est le tour doit choisir l'un des jetons de catégorie d'épreuve disponibles. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce qu'une des tribus ou un des naufragés parvienne à remporter 3 cartes totem.

- En mode naufragé, le joueur joue à chaque tour.

- En mode tribu, on change d'équipier à chaque épreuve.

Celui qui parvient à récupérer 3 cartes totem est immunisé et passe directement à l'épreuve des Poteaux tandis que le naufragé ou la tribu qui a perdu doit se rendre au Conseil.

### 3] Le Conseil

La tribu perdante ou le naufragé qui a réalisé le plus mauvais temps à l'épreuve d'immunité passe devant le Conseil.

Un membre de la tribu immunisée ou le naufragé qui a réalisé le meilleur temps à l'épreuve d'immunité prend la boule blanche dans une main et la boule noire dans l'autre et mélange les boules derrière son dos. Il place une boule dans chaque main, présente ses 2 mains fermées à la tribu ou au naufragé perdant qui doit choisir une main :

- Si la boule blanche est révélée, la tribu ou le naufragé ne perd rien.

- Si la boule noire est révélée, la tribu ou le naufragé perd un jeton de riz. Celui-ci est retiré du jeu.

### 4] Épreuve des Poteaux

Suite au conseil, l'épreuve des poteaux va déterminer quelle tribu ou quel naufragé sera le grand vainqueur de Koh-Lanta.

Une des 3 cartes « épreuve des poteaux » est tirée au hasard :

• **Épreuve 1** : tenir sur une jambe

• **Épreuve 2** : tenir sur la pointe des 2 pieds

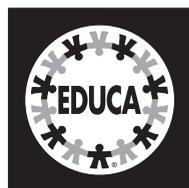
• **Épreuve 3** : tenir sur la pointe d'un seul pied

Les jetons de riz gagnés sont importants pour cette épreuve, ils servent de joker car plus on a de riz, plus on est fort. Tous les aventuriers se mettent en place. Au TOP de l'un d'entre eux, tous les aventuriers commencent l'épreuve en essayant de tenir le plus longtemps possible. S'ils perdent l'équilibre, et posent un pied (ou un talon), ils peuvent dépenser un jeton de riz (joker) pour éviter d'être éliminés et se remettre en position.

Exemple : Si une équipe a 2 jetons de riz, ses membres peuvent poser 2 fois les pieds au sol (2 fois au total, et non 2 fois par membre).

Quand tous les grains de riz ont été utilisés, si un aventurier pose un pied (ou un talon), il est éliminé.

L'aventurier qui tient le plus longtemps sur cette épreuve remporte le Totem de la Victoire et sa tribu, ou lui seul en tant que naufragé, est déclaré vainqueur.



19352



ATTENTION !  
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS. PETITS ELEMENTS.  
DANGER D'ETOUFFEMENT. LONGUE CORDE. DANGER D'ESTRANGULATION.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona,1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • ESPAGNE • [www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



EP899/00/19352