

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



## 📌 Qamoki-rielle de façons de jouer !

- Variante **QAMOKID** : pour les enfants

Les figures Qamoki apparaissent sur certaines cartes. Dans cette variante, la partie se déroule uniquement avec ces cartes et les cartes jokers Surmoki dans leur version facile. Les jokers Pasmoki ne sont pas utilisés.

### - Variante **QAMOKI-PROKO**

Enlevez les Pasmoki et Surmoki. On ne joue qu'à partir des associations d'idées. Les joueurs jouent simultanément ! Il n'y a plus de tour de jeu, C'est la version la plus rapide et la plus folle.

Soyez observateur et vigilant car le nombre de cartes étalées va vite augmenter, et les Qamokis vont se déchaîner ! Vous pouvez également choisir d'écarter une (ou plusieurs) de vos cartes pendant le déroulement de la partie, en échange de quoi, vous devrez en reprendre deux (pour chaque carte écartée)

### - Variante **QAMOKI-VIV'**

Chaque joueur, en plus de ses 6 cartes de départ, dispose d'une réserve de 3 cartes, étalées devant lui, faces visibles. A son tour de jeu, il pourra se débarrasser de celles-ci, uniquement par associations de syllabes avec les cartes posées au milieu de la table ou celles des réserves des adversaires.

Vous pouvez également poser des cartes de votre main ou du plateau sur des cartes de réserve de vos adversaires, toujours par association de syllabes !  
Veillez donc à vous débarrasser rapidement de vos cartes de réserve !

Vous pouvez toujours poser des cartes de votre main à côté d'une carte du plateau, par une idée commune, en ouvrant ainsi un nouveau pli.

*Précautions d'utilisation : Ce jeu est destiné aux plus de 8 ans, pour les enfants plus jeunes, la manipulation de Qamoki nécessite la surveillance d'un adulte. Notice à conserver.*

**Envie de Jouer** - 18 bis, rue Desdevises du Dézert  
63400 Chamalières - [contact@enviedejouer.net](mailto:contact@enviedejouer.net)

*Un grand merci à David Bonifacy et à tous ceux qui ont contribué et encouragé la réalisation de Qamoki.*

Tous droits réservés.

[www.qamoki.com](http://www.qamoki.com)



## Règle du Jeu

### 📌 Qamoki-gagne ?

**Le gagnant est le premier joueur qui réussit à poser toutes ses cartes.**

### 📌 Qamoki-a-t'il dans la boîte ?

440 cartes mots (dont 160 mots adaptés aux juniors)  
40 cartes joker (dont 20 Surmokis et 20 Pasmokis)  
8 Qamokis en bois

### 📌 Qamoki fait quoi ?

A votre tour de jeu, vous allez poser une ou plusieurs cartes de votre main :

- Soit **sur une carte** qui présente **une syllabe commune**, quels que soient l'orthographe ou l'emplacement, seule la phonétique de la syllabe compte **CALUMET** sur **BARAKA**

- Soit **à côté d'une carte** qui présente **une idée commune** **BOGOTA** à côté de **COLOMBIE**

Vous pourrez poser autant de cartes que vous trouvez de syllabes ou d'idées communes.

A vous de jouer, de bien observer les syllabes, et d'imaginer les points communs !

### 📌 Qamoki commence ?

Toutes les cartes sont mélangées : noms communs, adjectifs, noms propres et jokers. Chaque joueur reçoit 6 cartes et dispose d'un Qamoki (pion en bois). 4 cartes de la pioche sont installées faces visibles.

Le premier joueur à trouver dans son jeu une carte présentant une syllabe commune avec une des 4 cartes étalées commence. Il la recouvre puis il pioche une carte.

S'il a d'autres cartes qui le lui permettent (syllabes ou idées communes), il les pose également.

Si aucun joueur n'a trouvé de carte commune, une nouvelle carte de la pioche est ajoutée face visible, et l'opération est renouvelée.

## 📌 C'est parti mon Qamoki-ki !

**Recouvrez avec une carte présentant une syllabe commune ou ouvrez une nouvelle pile de carte avec une association d'idée !**

Après que le premier joueur ait posé une (ou plusieurs) carte(s), le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, pioche une carte. C'est à son tour de chercher à poser des cartes.

Si vous ne trouvez pas de carte de votre jeu à poser, c'est au joueur suivant de piocher et de jouer.

## 📌 Qamoki n'est pas d'accord ?

Il peut arriver qu'un (ou plusieurs) joueur(s) conteste(nt) la validité d'une carte posée par analogie d'idée, parce qu'elle sera jugée trop éloignée ou fantaisiste.

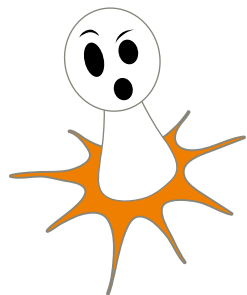
Le (ou les) joueur(s) qui conteste(nt) le manifeste(nt) alors en tapant (douceusement !) avec leur Qamoki sur la table. Dans ce cas, il faudra rassembler la majorité des joueurs pour décider que la carte n'est pas valable. Le coup est alors annulé, le joueur attaqué reprend sa carte, et s'il n'a pas d'autre possibilité, on passe au joueur suivant.

Cette règle, en partie subjective, donnera un piment supplémentaire aux parties ! Attention à la mauvaise foi ou au bluff !

L'association **SPAGHETTI** avec **PARMESAN** n'est pas contestable, de même que **KIMONO** avec **JUDOKA**. Mais les joueurs refuseront certainement une combinaison de **MELODIE** à côté de **CORMORAN** même si celui-ci émet un chant... Trop tiré par les cheveux.

Suivant les parties, les joueurs, et les intérêts de chacun, le degré d'acceptation variera !

## 📌 Qamoki tape !



- Si j'observe une erreur dans les associations de syllabes
- Si je juge qu'une association d'idée est trop tirée par les cheveux
- Si un joueur met trop de temps à se jouer (ne soyez pas trop dur car vos adversaires le seront tout autant à votre tour)

## 📌 Qamoki peut m'aider ?

Il existe 2 types de jokers :

### Le joker **SURMOKI** concerne les syllabes communes

*Version facile :* Le joker **Surmoki** est un joker universel qui permet de recouvrir n'importe quelle carte. Vous pouvez ensuite le recouvrir avec n'importe quelle carte de votre main. L'utilisation du **Surmoki** est donc très facile et vous ouvre de nombreuses possibilités.

*Version expert :* Le joueur annonce un mot (peu importe le nombre de syllabes) possédant une syllabe commune avec une des cartes présentes sur la table. Il pose sa carte **Surmoki** sur celle-ci. Puis il peut enchaîner et la couvrir, en posant une de ses cartes comportant une syllabe commune avec le mot énoncé.

Posez une carte **Surmoki** sur la carte **MACARON** en annonçant **CARIBOU**, puis recouvrez la carte **Surmoki** avec la carte **TABOULE**. Vous n'auriez pas pu poser directement **TABOULE** sur **MACARON** !

### Le joker **PASMOKI** concerne les associations d'idées

*Version facile :* Le joker **Pasmoki** est un joker universel que vous pouvez poser à côté de n'importe quelle carte afin d'ouvrir une nouvelle pile. Vous pouvez ensuite le recouvrir avec n'importe quelle carte de votre main.

*Version expert :* Le joueur annonce un mot (peu importe le nombre de syllabes) présentant une idée commune avec l'une des cartes présentes sur la table. Il pose sa carte **Pasmoki** à côté. Puis il la recouvre avec une de ses cartes comportant un thème commun avec celui énoncé.

Posez une carte **Pasmoki** à côté de **PERIGORD** en annonçant **NORMANDIE**, puis recouvrez le **Pasmoki** avec la carte **CAMEMBERT**. Vous n'auriez pas pu poser directement **CAMEMBERT** à côté de **PERIGORD** !

*Conseil : faites un bon usage de vos jokers ! Certaines fois, il vaut mieux ne pas les jouer trop tôt, mais les conserver pour enchaîner plusieurs cartes et s'assurer le gain d'une partie !*