

Papua

Courez au bateau ou finissez dans la marmite !

Un jeu de Thilo Hutzlewr

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 24 pions Indigène (4 de chaque couleur)
- 1 dé
- 1 règle de jeu

But du Jeu

Chaque joueur doit sauver ses indigènes de la marmite des cannibales. La seule solution est de coopérer avec les autres joueurs pour s'échapper de l'île. Le premier qui parvient à amener l'un de ses indigènes jusqu'au canoë remporte la partie.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et place les 4 pions Indigène correspondant sur les cases de départ de cette même couleur, dans la marmite des cannibales !

Le joueur qui obtient le meilleur résultat au dé commence. Les autres joueront dans le sens horaire.

Déroulement

À son tour, chaque joueur lance un dé et **doit** déplacer ses indigènes en direction du canoë (même si cela ne l'arrange pas). Il est donc intéressant de toujours avoir plusieurs indigènes en jeu.

Un indigène sur une case carrée peut se déplacer seul, tandis qu'il ne peut quitter une case ronde qu'en faisant partie d'un groupe, c'est-à-dire en compagnie d'au moins un indigène d'une autre couleur. Si un indigène arrive sur une case occupée, l'occupant est renvoyé dans la marmite et repart du début. Le jeu se déroule dans le sens horaire.

Se déplacer sur les cases carrées

Un indigène se trouvant sur une case carrée peut se déplacer tout seul à ce tour. Aucun groupe ne peut être déplacé sur les cases carrées.

Se déplacer sur les cases rondes

Un indigène se trouvant seul sur une case ronde ne peut pas se déplacer et doit attendre de rejoindre un groupe pour pouvoir quitter cette case. Les indigènes sur des cases rondes ne peuvent bouger qu'en groupe, avec leurs voisins.

Tous les indigènes se trouvant sur des cases voisines (sans case vide entre eux) forment un groupe. Un groupe doit être constitué d'au moins 2 indigènes de couleurs différentes. Plusieurs indigènes de la même couleur sur des cases voisines ne sont pas considérés comme un groupe. Il n'y a pas de limite maximale d'indigènes dans un même groupe.

Exemple : 6 indigènes sur 6 cases voisines forment un groupe de 6.

Le moyen le plus simple de déplacer un groupe est de faire avancer le premier indigène du nombre de cases indiqué par le dé et de faire suivre les autres du même nombre de cases.

Déplacer un groupe

Un joueur ne peut déplacer un groupe que s'il contient au moins un indigène d'une autre couleur.

Il peut :

- a) faire avancer le groupe entier. Tous les membres du groupe sont déplacés du nombre de cases indiqué par le dé, en respectant l'ordre initial (voir les exemples de la règle originale).
- b) choisir de déplacer une partie du groupe. Les membres de ce sous-groupe doivent être voisins. Les autres pions restent sur place.

c) déplacer uniquement son pion, à condition qu'il ne quitte pas le groupe (par exemple en amenant un pion du milieu du groupe sur la première case). Ainsi, le premier groupe se scinde.

d) déplacer son indigène vers un nouveau groupe plus avancé, à condition que le dé le lui permette. Dans ce cas, il peut déplacer son indigène seul, mais aussi un sous-groupe.

Important : Un indigène ne peut jamais abandonner un groupe en terminant son déplacement sur une case ronde isolée (sans voisin).

Arriver sur une case occupée

Un indigène terminant son déplacement sur une case occupée renvoie l'occupant sur sa case de départ. En déplaçant un groupe ou un sous-groupe, un joueur peut renvoyer plusieurs indigènes. Ceux-ci doivent tous retourner sur leur case de départ. Un joueur peut renvoyer dans la marmite un de ses propres pions.

Cases Cannibales

Lors du déplacement d'un groupe, un indigène atterrissant sur une case Cannibales (même si ce n'est pas le tour du joueur) est fait prisonnier et replacé dans la marmite. Ces cases séparent souvent les groupes, mais n'empêchent aucunement le déplacement.

Cases Dieux

Les groupes ne peuvent pas passer une case Dieux sans s'y arrêter. Un membre du groupe doit y atterrir et implorer l'aide des Dieux pour fuir l'île. Toutefois, un indigène souhaitant rejoindre un autre groupe (*déplacement d*) peut franchir seul cette case sans s'y arrêter.

Fin du Jeu

Les indigènes doivent atteindre le canoë en se déplaçant du nombre exact de cases. Le premier à atteindre l'embarcation avec un de ses indigènes gagne la partie et sauve sa peau ! Souvenez-vous que sur les cases carrées, les pions ne peuvent être déplacés qu'individuellement. Dès qu'un indigène arrive sur une case carrée, il peut se déplacer seul.

Variante familiale

Pour un jeu plus calme et pacifique, appliquez la règle suivante :

Déplacer des sous-groupes (*déplacement b*) est interdit. Si un groupe est déplacé, il doit l'être entièrement, des indigènes ne peuvent pas être abandonnés à leur sort. Les groupes peuvent toutefois être séparés par des cases spéciales et des déplacements individuels.