

Tous les jeux de Bambus Spieleverlag

So ein Zirkus – Quel Cirque

Jouez au clown avec chance, mémoire et tactique. Un jeu de Volker Schäfer, illustré par Christof Tisch, pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus, d'une durée d'environ 15 minutes.

Autoscooter

Un jeu de bluff et de tactique, par Günter Cornett, illustré par Christof Tisch, pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 ans et plus, d'une durée d'environ 1 heure

Nanuuk !

Jeu de plateau familial et tactique par Günter Cornett, illustré par Christof Tisch, pour 2 à 4 joueurs âgés de 6 ans et plus, d'une durée d'environ 30 minutes

Twilight (épuisé)

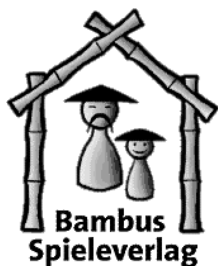
Un jeu de cartes et de levées par Wolfgang Werner, illustré par Robert Korchofski, pour 3 ou 4 joueurs âgés de 10 ans et plus, d'une durée d'environ 1 heure

Flaschenteufel – Le Diable dans la Bouteille (épuisé)

Un jeu de cartes et de levées par Günter Cornett, illustré par Günter Cornett, pour 3 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus, d'une durée d'environ 30 minutes

Schlangennest – Le Nid de Serpents (épuisé)

Un jeu tactique de pose de tuiles par Günter Cornett, illustré par Hans Demand, pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus, d'une durée d'environ 20 minutes



Bambus Spieleverlag GbR

Albertstraße 28

30451 Hannover

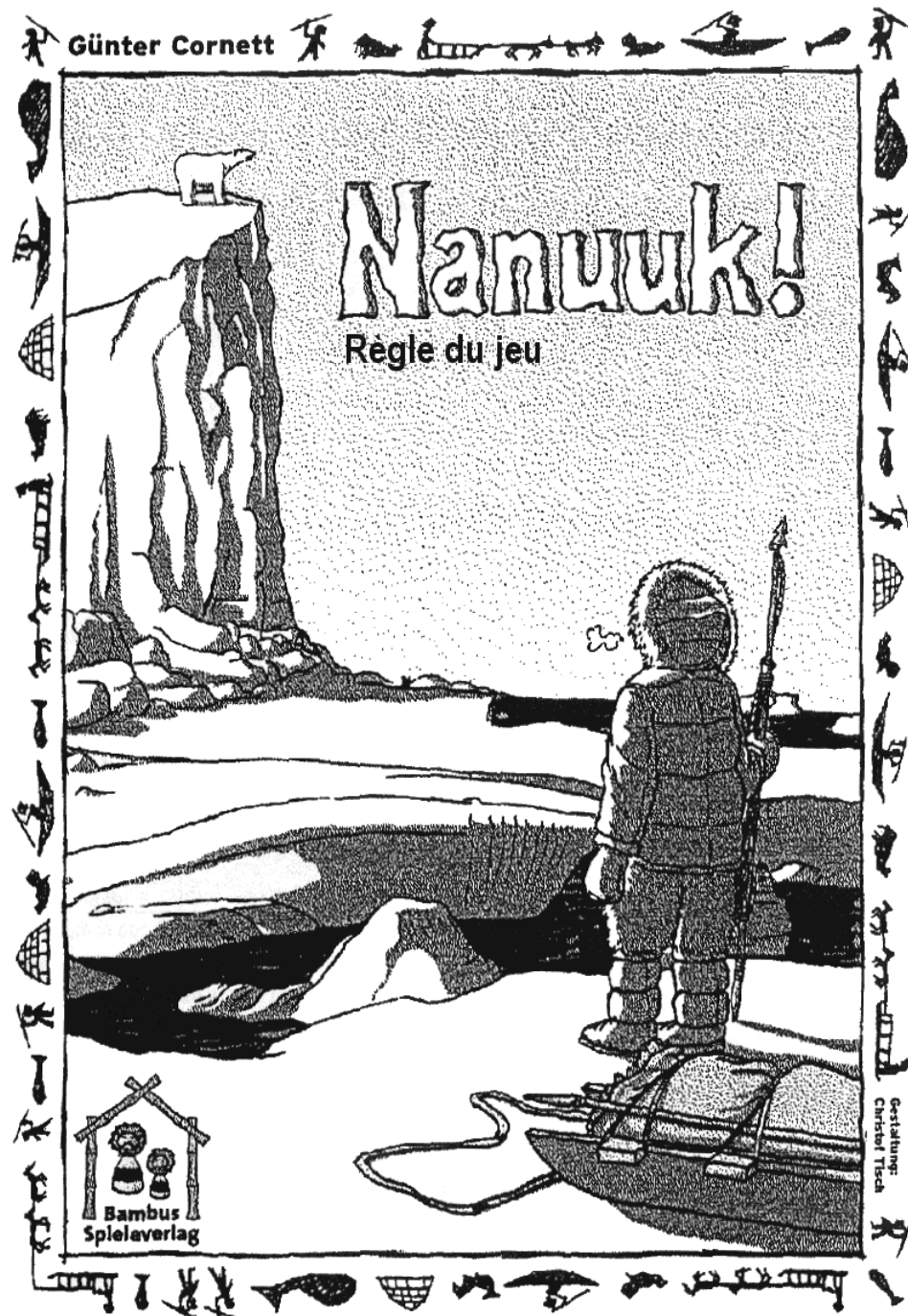
Allemagne

Téléphone : 00 + 49 + 511 2151106

Fax : 00 + 49 + 511 2151188

www.bambusspiele.de

info@bambusspiele.de



Contenu

1 plateau de jeu, représentant la surface d'une banquise.

70 bâtonnets en bois (environ) pour marquer les fissures dans la banquise

4 pions chasseurs

(un blanc, un jaune, un rouge et un bleu)

3 ours blancs en bois

16 pions foncés d'équipement

(4 de chaque sorte : harpons, huskies, kayaks et traîneaux)

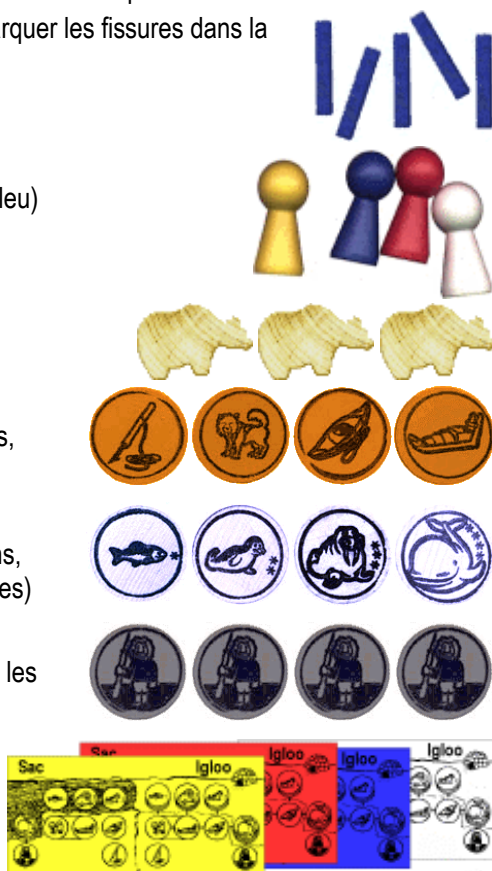
21 pions clairs d'animaux

(6 de chacune des espèces : poissons, phoques et morse, ainsi que 3 baleines)

4 pions foncés « Inuit »

dont vous aurez besoin pour chasser les baleines

4 tableaux de bords individuels, aux couleurs des joueurs, avec toutes les informations sur le sac, les équipements et le score



La présente règle

Vous trouverez également avec le jeu **un livret** présentant des informations sur la vie des Inuits (Inuit est le mot employé par les habitants de l'arctique pour se désigner eux-mêmes dans leur langue, l'inuktitut).

Merci ...

... aux nombreux testeurs : Getraude, Monika, Gabi, Rupert, Jana, Stefan, Christof, Martina, Wolfgang et tous les autres que j'ai pu oublier de citer.

... à Alf et à tous les autres gens de KSK ainsi qu'à Gertraude et Benni pour le travail de timbrage des pions d'animaux et d'équipement à la foire d'Essen "Spiel ' 98".

... enfin, merci particulièrement à Gertraude, à Wolfgang l'auteur de Twilight, à Michaela et à Benni pour les longues journées d'explications sans beaucoup de repos sur notre stand.

L'auteur

Günter Cornett : né en 1960 à Flensburg, il vit, joue et travaille à Berlin ; il conçoit des sites web et des articles pour des journaux ; il aime jouer à Tichu, au jeu de base des Colons de Katäne, à 1830, ...

L'illustrateur

Christof Tisch : originaire d'Achern/Baden, il vit à Wiesbaden, joue depuis presque aussi longtemps, dessine depuis un peu moins longtemps (entre autres pour la revue « Pöppel » ; il travaille dans la communication. Il aime jouer à Ursuppe, Acquire, Tyranno Ex, Tichu, Kreml, ...

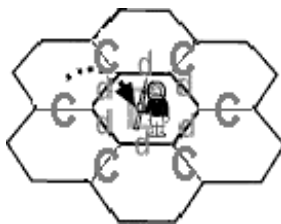
Le traducteur

François Haffner a traduit la règle française à partir de la traduction anglaise de **Michael Siedentopf**, qu'il remercie au passage...

Variantes pour Nanuuk !

1. Lorsqu'il utilise le husky et le traîneau, le joueur peut choisir s'il veut créer **une ou deux fissures** (soit une fissure à la fin du double déplacement, soit une fissure à chaque étape du déplacement).

2. Si vous voulez **éviter qu'un joueur ne puisse plus bouger**, vous pouvez convenir de la règle suivante : il est interdit de poser un bâtonnet qui empêcherait le chasseur de rejoindre au moins un igloo, lorsqu'un choix existe.



En pratique, cela signifie que la priorité définie à la page 3 et expliquée dans l'exemple de la page 4 des règles devient :

- a) Poser le bâtonnet sur une ligne « C » libre, qui ne bloque aucun joueur ;
- b) Poser le bâtonnet sur une ligne « C » libre, qui bloque un joueur ;
- c) Poser le bâtonnet sur une ligne « d » libre, qui ne bloque aucun joueur ;
- d) Poser le bâtonnet sur une ligne « d » libre, qui bloque un joueur.

L'application de cette règle donne un jeu un peu plus compliqué, peut-être moins agressif mais aussi beaucoup plus social !

3. Si vous voulez une partie avec **plus de difficultés de déplacement**, vous pouvez placer des fissures sur le plateau avant même de commencer à jouer, pendant la préparation.

Jeu d'apprentissage

Information

Les mouvements des chasseurs provoquent des fissures sur la banquise. Pour vous familiariser avec ces règles, je recommande de pratiquer d'abord le jeu d'apprentissage, sans les animaux, l'Inuit, et également sans les tableaux de bord (la durée approximative est de 10 minutes). Le jeu est tactiquement intéressant et présente en lui-même un intérêt qui ne se limite pas à l'apprentissage des règles.

Préparatifs

Les bâtonnets sont placés à côté du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit un chasseur. Dans un jeu à deux joueurs, chacun reçoit deux chasseurs.

Dans un jeu à trois joueurs, seule une partie du plateau de jeu est utilisée : toutes les cases marquées de trois petits points ne sont pas employées. Il peut être utile de les signaler en les recouvrant de pions d'animaux face cachée, par exemple.

Début du jeu

Chacun à leur tour, les joueurs placent leur chasseur sur une case libre du plateau.

Dans un jeu à deux joueurs, le premier joueur place l'un de ses chasseurs sur une case libre. Puis l'autre joueur place ses deux chasseurs sur des cases libres. Enfin, le premier joueur place son deuxième chasseur.

Déplacements

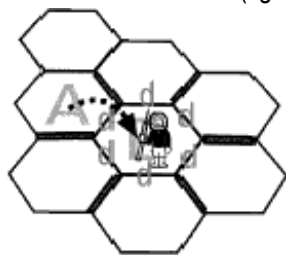
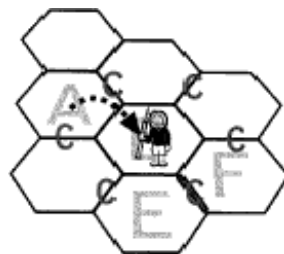
Le premier joueur déplace son chasseur (ou un de ses chasseurs) vers une case libre adjacente. Lorsqu'il entre sur la nouvelle case, une fissure apparaît sur la banquise. Les fissures se forment toujours entre deux cases. Une fissure commence toujours dans un coin de la case où le chasseur vient d'entrer et se termine à un coin qui n'appartient pas à cette case. Les fissures s'étendent en forme d'étoile dans n'importe quelle direction qui s'éloigne de la case visitée.

Les principes de base du déplacement sont : un chasseur ne peut jamais passer au dessus d'une fissure ! Il ne peut y avoir qu'un chasseur sur chaque case !

Chaque fissure est marquée d'un bâtonnet. Bien sûr, une fissure ne peut apparaître qu'à un endroit où aucune autre fissure n'existe encore, où aucun bâtonnet ne se trouve donc. Naturellement, aucune fissure ne peut apparaître sur les bords de la banquise. Si toutes les lignes partant de la case où pénètre un chasseur sont déjà marquées d'une fissure, la nouvelle fissure se forme alors entre des coins de la case visitée.

Exemple : Le chasseur se déplace de A vers B.
(Note : un chasseur se trouvant en E ne pourrait pas aller en F à cause de la fissure entre E et F) (fig. 1).

Fissures : tant qu'au moins une ligne marquée « C » dans la figure d'exemple n'est pas couverte par un bâtonnet, le joueur doit poser un bâtonnet sur une ligne « C » encore libres (fig. 1).



Si toutes les lignes « C » sont occupées, il place la fissure sur une ligne « d » libre (fig. 2).

Le joueur qui vient de déplacer son chasseur décide où la fissure apparaît, dans le respect de ces règles. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Un chasseur qui se trouve sur une case dont tous les cotés sont occupés par des fissures, le bord de la banquise ou d'autres pièces ne peut pas se déplacer.

Dans le jeu à trois ou quatre joueurs, ce chasseur est retiré du plateau de jeu. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur qui est le gagnant.

Dans un jeu à deux joueurs, les joueurs perdent si, au début de leur mouvement, aucun de leurs deux chasseurs ne peut se déplacer ou si l'un de leurs chasseurs ne peut se déplacer du seul fait des fissures ou du bord de la banquise.

À la fin de ces règles, vous pouvez trouver quelques variantes pour le jeu d'apprentissage.

Deux Inuits chassent un ours blanc (pour trois joueurs)

Le jeu se joue sur 24 cases (le terrain pour 3 joueurs, sans les cases marquées de trois points). Deux joueurs reçoivent un Inuit, tandis que le troisième reçoit un ours blanc. L'ours blanc peut se déplacer d'une ou deux cases à chacun de ses tours. Une fissure n'apparaît qu'à la fin de son déplacement simple ou double. L'ours blanc gagne si un Inuit se retrouve enfermé. Les Inuits gagnent solidairement si l'ours blanc est enfermé.

Variantes :

- Quand l'ours blanc effectue deux déplacements, une fissure apparaît après chaque étape.
- L'ours blanc doit toujours se déplacer deux fois.
- L'ours blanc peut soit se déplacer soit rester où il est. S'il reste sur place, une fissure apparaît à un coin de la case où il stationne.
- Si les Inuits capturent l'ours blanc, ils se battent ensuite pour la fourrure, c'est à dire qu'ils essayent maintenant d'isoler le partenaire de chasse.

Deux Inuits chassent un ours blanc (pour deux joueurs)

Cette variante se joue comme la variante précédente à trois joueurs. Un joueur reçoit les deux Inuits.

Variantes :

- b) et c) comme ci-dessus
- Le joueur Inuit déplace à son tour un seul de ses pions. L'autre reste sur sa case sans créer de nouvelle fissure. (Il peut être intéressant de combiner les variantes b) et e), en les utilisant toutes les deux ou au contraire en ne jouant aucune des deux. Le jeu est ainsi plus équilibré.)

Deux Inuits fuient devant un ours blanc (pour deux joueurs)

Chaque joueur reçoit un Inuit. Un ours blanc (voir même deux ou trois) est placé sur le jeu et est déplacé par chaque joueur (provoquant une fissure) avant de déplacer son propre Inuit.

est en pension d'abord est déplacé chaque rond par chaque joueur (et crée une fente avec chaque mouvement).

Variantes :

- b) et c) comme ci-dessus

Variantes de Jeu d'apprentissage (voir pages 3 et 4)

Jeu du « partenaire » (pour quatre joueurs)

Les joueurs assis l'un en face de sont associé. Chacun a pour but d'isoler son associé sans se faire prendre lui-même.

Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base mais chaque chasseur peut commencer sur n'importe quelle case libre.

Dès qu'un joueur ne peut plus bouger, son « partenaire » gagne. Il n'y a qu'un seul vainqueur et tous les autres joueurs perdent.

Tactiquement, les deux joueurs associés essayeront généralement de se déplacer l'un vers l'autre pour être capables de prendre au piège le « partenaire ». Dans le même temps, ils essayeront d'éloigner les deux autres associés et leur donneront autant d'espace que possible pour qu'ils ne parviennent pas à s'isoler.

Jeu du voisin (pour quatre joueurs)

Les règles sont identiques à celles du jeu du « partenaire ». Mais le but est d'isoler le joueur à sa droite. Une variante consiste à isoler le joueur de gauche.

Variante d'aide (pour deux joueurs)

Chaque joueur reçoit un ours blanc et un pion Inuit. Le but est d'enfermer l'ours de l'adversaire. Si l'Inuit se retrouve enfermé, il est plus dur de gagner pour le joueur concerné, mais il n'a toutefois pas perdu. L'Inuit n'a qu'un rôle d'aide pour entourer l'ours adverse.

(Pour distinguer les ours, l'un des joueurs peut utiliser deux figurines collées l'une contre l'autre, comme s'il s'agissait d'un très gros ours)

Note du traducteur : il n'est pas précisé si le joueur peut déplacer l'Inuit, ni la méthode de placement initial des pions.

On pourrait décider :

- qu'à son tour le joueur peut déplacer soit le chasseur, soit l'Inuit ;
- que les joueurs placent au départ et à tour de rôle leur propre ours, puis le chasseur et l'Inuit de l'adversaire.

Nanuuk !

Un jeu familial et tactique pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus

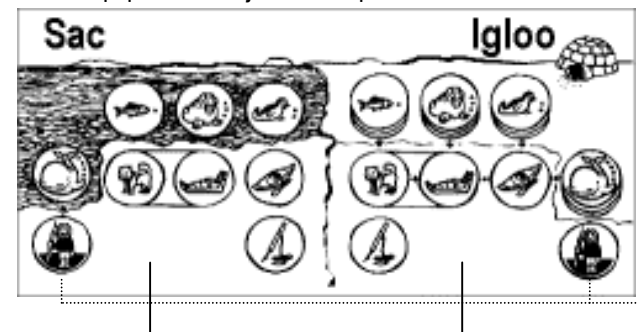
Auteur : Günter Cornett Illustrations : Christof Tisch

Préparation

Les bâtonnets sont placés à côté du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit :

- Un tableau de bord
- Le chasseur de la même couleur
- Les pions suivants : 1 harpon, 1 husky, 1 traîneau, 1 kayak.

Tout l'équipement du joueur est placé sur son tableau de bord.



Sur la partie gauche :
l'équipement que le
chasseur prend avec lui et
le sac des animaux
chassés.

Sur la partie droite :
l'équipement dans l'igloo et
tous les sacs d'animaux
chassés et ramenés à l'igloo
pendant la partie.

Il y a aussi deux cases
d'Inuit sur la tableau.
Comme pour
l'équipement et les
animaux, la case de la
partie gauche est pour
l'Inuit accompagnant le
chasseur, tandis que la
case se trouvant sur la
partie droite est pour
l'Inuit restant dans
l'igloo après une
chasse à la baleine
couronnée de succès.

Par principe, sur la partie gauche du tableau, il ne peut y avoir à la fois qu'un seul animal et un seul équipement de chaque type, ainsi qu'un seul Inuit. Sur la partie droite, il peut y avoir un nombre illimité d'animaux et d'Inuits.

Au début de la partie, le chasseur n'a qu'un harpon. Cet équipement est donc placé sur sa case dans la partie gauche du tableau. Le husky, le traîneau et le kayak sont placés dans la partie droite du tableau de bord.

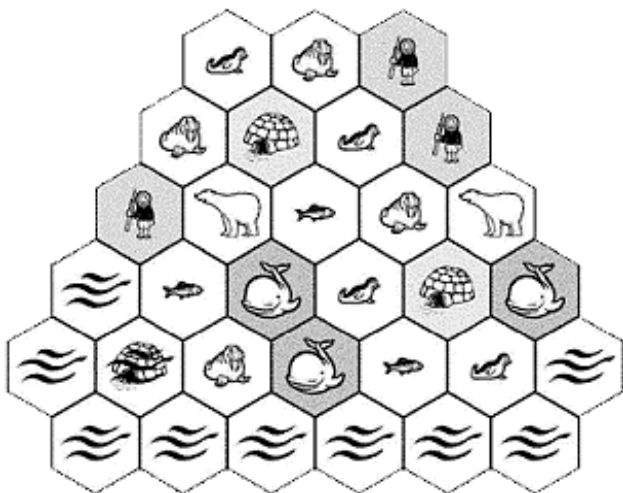
Les ours blancs et les animaux (poisson, phoque, morse et baleine) ainsi que les Inuits sont disposés sur le plateau comme indiqué ci-dessous :

Jeu à deux joueurs

Disposer 2 ours blancs, 3 poissons, 4 phoques, 4 morses, 3 baleines et 3 Inuits comme indiqué.

Les cases marquées d'un vague « ≡ » ne font pas partie du jeu et sont considérées comme de l'eau.

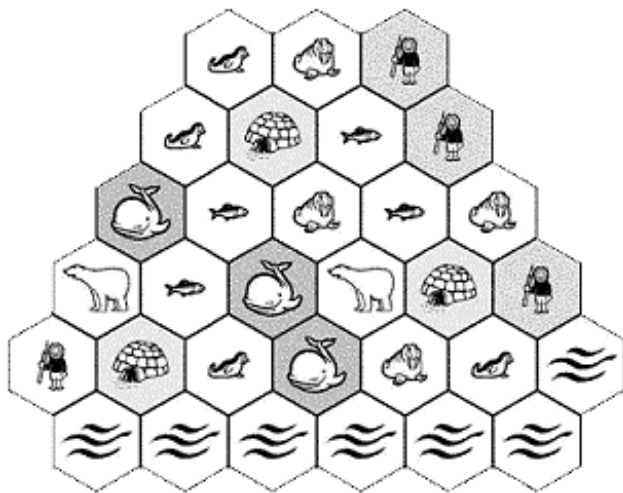
Le jeu à deux joueurs peut aussi se jouer avec deux chasseurs par joueur. On utilise alors le même matériel que dans le jeu à quatre joueurs.



Jeu à trois joueurs

Disposer 2 ours blancs, 4 poissons, 4 phoques, 4 morses, 3 baleines et 4 Inuits comme indiqué.

Les cases marquées d'un vague « ≡ » ne font pas partie du jeu et sont considérées comme de l'eau.



Utilisation du husky et du traîneau

Le husky et le traîneau ne peuvent être utilisés qu'ensemble. Ils permettent au chasseur de se déplacer deux fois : avant son double déplacement, le joueur remet le husky et le traîneau sur sa partie droite de son tableau de jeu.



Après chacun des deux déplacements du coup double, une fissure apparaît.

Important : les actions « utilisation du kayak » et « utilisation du husky et du traîneau » peuvent être combinées.

Théoriquement un triple mouvement est possible : si la première étape d'un mouvement double arrive à un igloo et que le joueur regagne le husky et le traîneau par un échange d'animaux, ils peuvent être immédiatement utilisés pour doubler le second mouvement du coup double, qui devient ainsi un coup triple.

Cette règle est aussi valable pour le kayak. (Note du traducteur : On peut utiliser deux kayaks dans un coup double, si on passe dans l'igloo et qu'on y récupère le kayak qu'on vient d'utiliser au premier déplacement.

Fin du jeu

Le jeu se termine s'il n'y a plus d'animaux à chasser et que tous les chasseurs qui le peuvent sont revenus à un igloo.

Les joueurs comptent alors les points rapportés par les animaux chassés:

Chaque poisson rapporte	1 point	★
Chaque phoque rapporte	2 points	★★
Chaque morse rapporte	3 points	★★★
Chaque baleine rapporte	4 points	★★★★

Les animaux sont comptés, qu'ils soient sur la partie gauche ou droite du tableau de jeu, sans que cela ait d'importance.

Chaque joueur dont le **chasseur** est **dans un igloo** à la fin de la partie gagne un bonus de 2 points ★★

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus d'équipements sur la partie gauche de son sac.

Dans l'Igloo : échangez des animaux contre de l'équipement



Chaque fois qu'un joueur entre dans une case d'igloo avec son chasseur, il peut échanger les animaux de son sac personnel contre l'équipement se trouvant dans l'igloo (voir le tableau de jeu individuel) :

- un poisson contre un Husky
- un morse contre un traîneau et
- un phoque contre un kayak
- une baleine contre un équipement complet : husky, traîneau et kayak
- si le chasseur a perdu son harpon, en faisant fuir un ours blanc, il en obtient un nouveau gratuitement.

Les animaux échangés sont déplacés de la partie gauche vers la partie droite du tableau, tandis que l'équipement échangé est déplacé de droite à gauche de ce même tableau.

Un échange n'est naturellement possible que si le chasseur n'a pas déjà l'équipement correspondant à l'animal chassé. S'il a déjà l'équipement correspondant, il peut néanmoins déplacer le ou les animaux dans l'igloo.

Un Inuit qui a aidé à chasser une baleine ne rentre dans l'igloo que si la baleine y est également introduite. Cela signifie que le pion Inuit n'est déplacé vers la partie droite du tableau que si le pion baleine y est également déplacé. Dans tous les autres cas, l'Inuit continue à suivre le chasseur. Logiquement un chasseur ne peut tuer qu'une seule baleine avec le même Inuit.

Utilisation du kayak

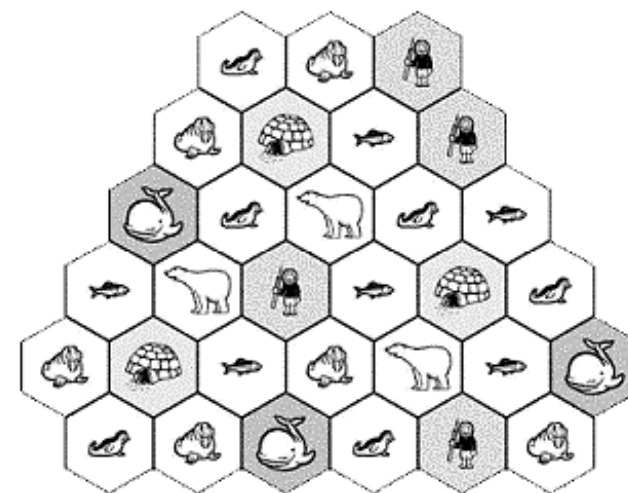


Normalement une fissure dans la glace est infranchissable pour un chasseur. Cependant, s'il a un kayak (sur la partie gauche de son tableau), il peut franchir une fissure. Le kayak est alors replacé sur la partie droite du tableau de jeu.

Pour franchir à nouveau une fissure, il faudra d'abord procéder à un autre échange d'un phoque contre un kayak.

Jeu à quatre joueurs

Disposer 3 ours blancs, 6 poissons, 6 phoques, 6 morses, 3 baleines et 4 Inuits (tous les pions) comme indiqué.



Règles de mise en place des pions au début de la partie

Bien sûr, vous pouvez placer les pièces du jeu d'une autre façon au début de la partie. Vous devez toutefois respecter les règles suivantes :

1. Placez d'abord les baleines et les Inuits. Les baleines et les Inuits ne doivent pas être placés côte à côte ni à côté d'un igloo. Si ce n'est pas possible à cause des pions en jeu (dans une partie où toutes les pièces sont utilisées), on autorise exceptionnellement que deux des baleines ou deux des Inuits soient placés côte à côte, mais vous ne devez pas placer une baleine à côté d'un Inuit. Pourquoi cette règle ? Chasser une baleine rapporte beaucoup de points, ainsi qu'un équipement complet, mais cette chasse n'est possible que si vous êtes accompagné d'un Inuit (sur la partie gauche de votre tableau). Si un joueur pouvait se déplacer directement d'un igloo vers un Inuit, puis vers une baleine et enfin revenir à l'igloo, il pourrait en tirer un avantage trop important en seulement trois mouvements.
2. Après avoir placé les baleines et les Inuits, placer tous les autres animaux et les ours blancs sur le plateau de jeu.

Début du jeu

Les joueurs placent chacun à leur tour leur chasseur sur une case igloo de leur choix. Les cases igloo sont les seules cases du jeu où peuvent se trouver simultanément plusieurs chasseurs. Tous les igloos appartiennent collectivement à tous les chasseurs.

Dans le jeu à quatre joueurs, deux chasseurs au moins doivent commencer dans le même igloo. Le joueur qui place son chasseur en second dans un igloo doit vérifier soigneusement qu'il choisisse un igloo qui donne une bonne position de départ pour les deux chasseurs. Dans le jeu à deux joueurs il est préférable d'imposer que les deux chasseurs d'un même joueur partent d'igloos différents.

La Chasse

Le joueur dont c'est le tour de jouer déplace son chasseur vers une case adjacente. Les règles de mouvement qui s'appliquent sont celle du jeu d'apprentissage : le déplacement n'est possible que vers une case où ne se trouve aucun autre chasseur, sans passer au dessus d'une fissure (exception : voir la règle du kayak), et en provoquant à l'arrivée et marquant d'un bâtonnet une nouvelle fissure.

Si un chasseur ne peut pas se déplacer parce que son chemin est bloqué, il reste sur sa case (il ne place dans ce cas aucune nouvelle fissure).

Selon ce qui se trouve sur la case atteinte par le chasseur, il peut effectuer différentes actions :



Inuit

Si le chasseur n'est encore accompagné d'aucun chasseur (c'est à dire que la case Inuit à gauche de son tableau est toujours libre), l'Inuit le suit désormais : le pion Inuit est pris du plateau de jeu et déposé sur la case de gauche du tableau de bord du joueur.

Poisson, cachet, morse

Si le chasseur possède son harpon et qu'il y a une place libre dans son sac pour cet animal, le joueur peut prendre le pion de l'animal et le placer dans son sac personnel (la partie gauche de son tableau).



Baleine

La prise d'une baleine répond aux mêmes règles que celle du poisson, du phoque ou du morse, sauf que le chasseur doit être accompagné par un Inuit, qui l'aide à chasser la baleine (c'est-à-dire que la case d'Inuit sur la partie gauche du tableau doit comporter un pion Inuit).



Règle générale :

un chasseur peut se déplacer vers une case même si le joueur ne peut pas ou ne veut pas y prendre le pion animal.

Ours blanc

Le chasseur fait fuir l'ours blanc d'un jet de son harpon. Cela signifie que le joueur envoie l'ours blanc vers n'importe quelle case libre de son choix sur le plateau de jeu. La case ne doit contenir ni chasseur, ni animal, ni igloo.



En faisant fuir l'ours, le chasseur perd son harpon : le joueur déplace le pion harpon de la partie gauche à la partie droite de son tableau. Le chasseur ne peut plus chasser tant qu'il n'est pas retourné à un igloo. Sans harpon, un chasseur ne peut pas non plus aller sur une case avec un ours, puisqu'il ne pourrait pas le faire fuir.



Dès qu'il entre dans un igloo, le chasseur obtient un nouveau harpon : le joueur déplace le pion harpon du côté droit au côté gauche de son tableau.

Au premier tour, il est impossible de se déplacer vers une case avec un ours, puisque cet ours ne pourrait pas être déplacé vers une case vide.