ULURU

TUMULTE À AYERS ROCK

Un jeu de Lauge Luchau

Joueurs : 1-5
Âge : 8 ans et +
Durée : 30 minutes

Idée du jeu

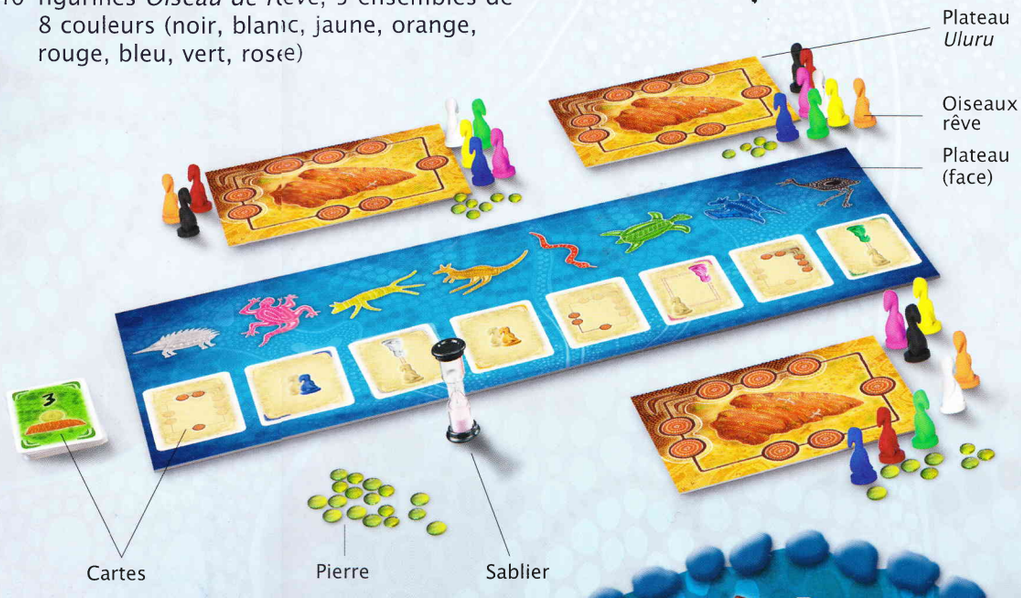
Une légende australienne veut que, la nuit, les animaux se transforment en oiseaux de rêve. Ceux-ci virevoltent dans une danse primale autour de la montagne sacrée Uluru. Votre objectif est de répondre à leur désir : les faire atterrir à l'endroit et aux côtés des animaux qu'ils souhaitent. Si les oiseaux de rêve ne voient pas leurs désirs exaucés, ils vous puniront de quelques pierres. Dès l'aurore, le vainqueur sera celui qui possède le moins de pierres !

Matériel

- 5 plateau *Uluru*
- 1 sablier
- 40 pierres (en verre)
- 1 plateau réversible (selon la règle employée)
- 80 cartes de différents niveaux de difficulté, de 1 (facile) à 5 (très difficile)
- 40 figurines *Oiseau de rêve*, 5 ensembles de 8 couleurs (noir, blanc, jaune, orange, rouge, bleu, vert, rose)

Mise en place

Pour votre première partie, placez au milieu de la table le **plateau de jeu** du côté ayant 8 espaces pour les cartes. Chaque joueur reçoit un **plateau *Uluru*** et **8 figurines *Oiseau de rêve***, à raison de 1 par couleur. Les plateaux devraient tous être orientés de façon à ce qu'ils soient dans le même sens pour tous les joueurs. Il y a, sous chaque animal sur le plateau, un espace pour une carte. Vous placerez à chaque tour une carte sur ces espaces qui représentent les désirs des oiseaux. Le **sablier** et les **pierres** sont placés près du plateau. Replacez les cartes numérotées 4 et 5 dans la boite. Elles seront uniquement utilisées dans vos parties futures. Les **autres cartes** sont mélangées et forment une pile, face cachée. Après vous être familiarisé avec le jeu, vous pourrez l'ajuster selon vos préférences en jouant à la variante de votre choix (voir les variantes aux pages 3 et 4).



Déroulement du jeu

1. **Placer les cartes de désir**
2. **Poser les oiseaux de rêve**
3. **Évaluation**
4. **Manche suivante**

1. Placer les cartes de désir

Le joueur le plus fébrile est le premier joueur. Il pioche 8 cartes et il les place, face visible, sur les espaces situés sous les animaux de couleur. Chaque carte indique où l'oiseau de rêve désire se poser cette manche-ci.

Pour cette manche, l'oiseau rose veut être adjacent à l'oiseau bleu et l'oiseau jaune souhaite être en face de l'oiseau blanc.

2. Poser les oiseaux de rêve

Le premier joueur tourne le sablier. À partir de ce moment, tous les joueurs essaient de placer les oiseaux de rêve sur leur propre plateau conformément aux cartes de désir. Ils arrêtent une fois le sablier écoulé.

Attention :

- Il est interdit de parler avec les autres joueurs ! Mais ceci n'est pas important, car vous n'aurez pas le temps...
- Une fois le sablier écoulé, plus aucun oiseau de rêve ne peut être placé ! Pour chaque oiseau qu'un joueur n'a pas placé sur son plateau *Uluru*, **il reçoit immédiatement une pierre comme pénalité**.

3. Évaluation

Les cartes de désir sont maintenant évaluées de gauche à droite. Le premier joueur commence en annonçant le désir de l'oiseau de rêve blanc. Ensuite, tous les joueurs observent, sur leur plateau, si l'oiseau blanc a été posé au bon endroit. Si un joueur n'a pas répondu correctement au désir de l'oiseau blanc, il prend 1 pierre. Ensuite, les joueurs continuent et observent le désir de l'oiseau rose, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'emplacement des 8 oiseaux de rêve ait été observé. Un exemple détaillé de l'évaluation se trouve en page 4.

Attention :
Un joueur n'est pénalisé que d'une pierre pour un oiseau qui n'a pas été placé sur son plateau *Uluru*. Il ne reçoit pas une autre pierre parce qu'il ne répond pas au désir de cet oiseau (il en a déjà reçu une parce que l'oiseau n'a pas été placé). Toutefois, si cet oiseau est requis pour réaliser le désir d'un autre, l'autre oiseau sera pénalisé, car son désir n'est pas exaucé.

4. Manche suivante

Les cartes de désir de la manche qui vient de prendre fin sont remises dans la boite. Le nouveau premier joueur est celui situé à gauche du précédent. Il commence la nouvelle manche : il tire 8 nouvelles cartes qu'il place sur le plateau et ainsi de suite.

Fin de la partie

La partie se termine après **6 manches**. Le joueur possédant le moins de pierre est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Les cartes

Les cartes de désir sont différenciées par leur dos qui indique leur niveau de difficulté. Les cartes sont numérotées des plus faciles aux plus difficiles, **de 1 à 5**. Il y a :

8x cartes de niveau 1
16x cartes de niveau 2
24x cartes de niveau 3
24x cartes de niveau 4
8x cartes de niveau 5

Attention :
Les cartes de désir sont placées sous les animaux, sur les cases prévues à cet effet. L'oiseau neutre (sur la carte) prend la couleur de l'animal situé juste en haut sur le plateau. Par exemple, sous la tortue verte, l'oiseau neutre sur la carte représentera l'oiseau vert. Les cartes de désir indiquent à quel endroit l'oiseau souhaite se poser lors de cette manche.
Pour réaliser une carte de désir, l'oiseau de rêve en question doit se trouver au bon endroit sur le plateau *Uluru* à la fin de la manche. Vous avez donc la durée d'un sablier pour trouver l'endroit approprié où poser correctement vos 8 oiseaux de rêve.

Les cartes et les différents niveaux de difficulté

Niveau 1

Je ne sais pas ce que je veux...!

➔ Le désir est **automatiquement réalisé**, car l'oiseau de rêve est satisfait par toutes les cases sur Uluru.

Niveau 2

Je désire être sur le **grand coin** !

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **grand coin** (les cases illustrées).

Je désire être sur le **petit coin** !

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **petit coin** (les cases illustrées).

Je veux être sur le **long côté** d'Uluru !

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **long côté** d'Uluru (les cases illustrées).

Je veux être sur le **petit côté** d'Uluru !

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **petit côté** d'Uluru (cases illustrées).

Niveau 3

Je désire être adjacent à...!

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est **adjacent** à l'oiseau de la couleur illustrée (pas en coin).

Je désire être en face de...!

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé **en face de** l'oiseau de la couleur illustrée.

Je désire partager un coin avec...!

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé **directement en coin avec** l'oiseau de la couleur illustrée.

Ces places sont **adjacentes** l'une à l'autre.

Ces places sont une **en face** de l'autre.

Ces places **partagent un coin** ensemble.

Niveau 4

Je ne veux être ni adjacent à, ni en face de...!

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau **n'est pas adjacent à ou n'est pas en face de** l'oiseau de la couleur illustrée.

➔ **Attention :** Observez les illustrations identifiant les relations entre les différentes cases afin de ne pas faire d'erreurs de placement.

Je désire être à un minimum de 2 cases de...!

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau **est à au moins 2 cases** de l'oiseau de la couleur illustrée.

➔ **Attention :** Il doit toujours y avoir 2 cases entre, même dans un coin.

Je désire ce que désire...!

➔ Le désir est réalisé si l'oiseau de rêve peut réaliser le désir de l'oiseau de la couleur illustrée.

Attention :
Certaines réactions en chaine peuvent ainsi être créées. Toutefois, le résultat final n'est pas toujours évident. *Exemple : Rouge désire ce que jaune veut, jaune veut ce que vert désire et vert désire être à côté de rouge. Toutes ces cartes sont réalisées si vert et jaune sont à côté de rouge. Le désir de rouge est automatiquement réalisé.* **Deux cartes : « Je désire ce que... désire ! » qui font référence l'une à l'autre sont automatiquement réalisées.** *Exemple : Rouge désire ce que jaune veut et jaune veut ce que rouge désire.*

Niveau 5

Je désire le contraire de...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau de rêve réalise le contraire de ce que l'oiseau de rêve de la couleur illustrée désire.
➔ **Attention :** Ce désir peut aussi mener à des situations hasardeuses. Lorsque deux cartes « Je désire le contraire de...! » font référence l'une à l'autre, elles sont également résolues.

Cas particuliers

Si une carte de désir présente la même couleur que celle de l'animal sous laquelle elle est posée, cette carte est automatiquement réalisée.
Exemple : La carte « Je veux ce que vert veut! » est placée sous la tortue verte. À la fin de la manche, tous les joueurs réalisent cette carte automatiquement, peu importe où se trouve leur oiseau de rêve vert sur leur propre plateau Uluru (voir l'exemple détaillé en page 4).

Attention :
Il est parfois **impossible** de réaliser le désir des 8 oiseaux de rêve, car certains d'entre eux se contredisent!
Exemple : Rouge désire être à côté de jaune, mais jaune ne veut être ni adjacent à, ni en face de rouge. Les joueurs doivent, dans un tel cas, choisir lequel des deux désirs n'est pas réalisé et recevoir, comme pénalité, une pierre à la fin de la manche.

La carte **« Je désire le contraire de...! »** en détail :

Je ne sais pas ce que je veux...!
➔ Le désir est automatiquement réalisé.

Je désire être sur le grand coin!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **petit coin.**

Je désire être sur le petit coin!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **grand coin.**

Je veux être sur le long côté d'Uluru!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **petit côté** d'Uluru.

Je veux être sur le petit côté d'Uluru!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau est posé sur l'une des cases du **long côté** d'Uluru.

Je désire être adjacent à...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau **n'est pas adjacent à** l'oiseau de la couleur illustrée.

Je désire être en face de...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau **n'est pas posé en face** de l'oiseau de la couleur illustrée.

Je désire partager un coin avec...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau **n'est pas posé directement en coin avec** l'oiseau de la couleur illustrée. Il doit donc toujours y avoir une case de distance entre les deux. Il est aussi possible pour les deux oiseaux de rêve d'être l'un à côté de l'autre sur un même côté d'Uluru.

Je ne veux être ni adjacent à, ni en face de...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau **est adjacent à ou en face de** l'oiseau de la couleur illustrée.

Je désire être à un minimum de 2 cases de...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau **est adjacent ou à une case de** l'oiseau de la couleur illustrée.

Je désire ce que désire...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau de rêve réalise le **contraire du désir** de l'oiseau de la couleur illustrée.
Exemple : Bleu désire le contraire de ce que blanc désire et blanc désire ce que rose veut. Rose désire être en face d'orange et il en va de même pour blanc. Bleu ne veut donc pas être en face d'orange.

Je désire le contraire de...!
➔ Le désir est réalisé si l'oiseau de rêve réalise le désir de l'oiseau de la couleur illustrée.
Exemple : Jaune veut le contraire de rouge et rouge veut le contraire de vert. Vert désire être adjacent à noir. Puisque rouge désire le contraire de vert, rouge ne veut pas être adjacent à noir. Jaune désire le contraire de rouge et veut donc être adjacent à noir.

Variantes :

1. Après la première partie

Après votre première partie, retirez les cartes de niveau 1 pour augmenter la difficulté. Si vous désirez accroitre encore plus la difficulté, retirez également les cartes de niveau 2 et ne jouez qu'avec les cartes de niveaux 3, 4 et 5

2. Joueurs de force différente

Afin de permettre au plus grand nombre de joueurs de jouer ensemble et de vous assurer que tous ont les mêmes chances de l'emporter, vous pouvez jouer avec deux rangées de cartes.

Les règles sont les mêmes à l'exception des points suivants :

Placez le plateau du côté avec **2 rangées de 8 espaces** pour les cartes de désir et utilisez **toutes les cartes**.

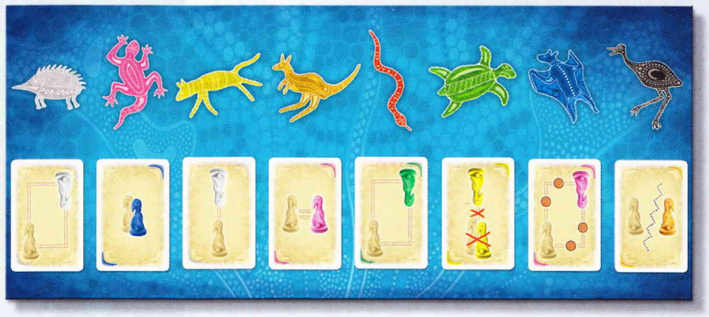
Les cartes de désir sont **triées selon leur niveau de difficulté**. Pour le **côté facile (pâle)**, prenez toutes les cartes des niveaux 1 et 2 ainsi que 16 cartes aléatoires du niveau 3. Les autres cartes, c'est-à-dire les 6 autres cartes de niveau 3 et celles des niveaux 4 et 5, sont utilisées pour le **côté difficile (foncé)**.

- Les deux piles de cartes sont mélangées séparément et placées de part et d'autre du plateau, à côté de leur rangée.
- Les joueurs s'entendent entre eux à savoir qui place ses oiseaux selon les cartes faciles ou selon les cartes difficiles.
- Lorsque vous placez les cartes, les 8 cartes faciles sont placées sur les espaces pâles et les 8 cartes difficiles sont placées sur les espaces foncés.
- L'évaluation se fait, comme à l'habitude, de gauche à droite en commençant par le blanc. On évalue d'abord la carte blanche facile, suivi de la carte blanche difficile. Les joueurs poursuivent l'évaluation avec les cartes roses et ainsi de suite.
- Une partie se déroule en 5 manches.

3. Pour experts

Les joueurs expérimentés peuvent choisir de jouer avec **2 cartes de désir** par couleur. Les joueurs doivent donc répondre **aux deux désirs** lorsqu'ils posent leurs oiseaux de rêve! Ceci rend le jeu beaucoup plus difficile.
Les règles sont les mêmes à l'exception des points suivants :

- Placez le plateau du côté avec **2 rangées de 8 espaces** pour les cartes de désir et utilisez **toutes les cartes**.
- Les joueurs décident ensemble combien de couleurs auront 2 cartes de désir. Les cartes sont d'abord placées sur les 8 espaces du côté **clair**. Placez ensuite, sur le côté **foncé**, le nombre entendu de cartes supplémentaires.
- **Attention :** Il peut arriver que deux cartes sur une même couleur se contredisent. Dans ce cas, les joueurs choisissent lequel des deux désirs ils réalisent.
- **Attention :** Les cartes « Je désire ce que... désire! » et « Je désire le contraire de...! » deviennent très difficiles lorsqu'elles reportent à une couleur qui a reçu deux cartes de désir, car les deux désirs doivent être rencontrés.
- Lors de l'évaluation de chaque couleur, on observe d'abord la carte sur la rangée claire, suivie de celle sur la rangée foncée.
- Une partie se déroule également en 5 manches.



Exemple

En commençant par le blanc, on vérifie de gauche à droite si les oiseaux sont posés correctement :
✔ *Blanc désire partager un coin avec blanc. Puisque le désir et l'animal ont la même couleur, le désir est automatiquement réalisé, peu importe où est posé l'oiseau blanc.*
✔ *Rose veut être adjacent à bleu.*
✔ *Jaune veut être en face de blanc.*
✔ *Orange veut ce que rose veut : être adjacent à bleu.*
✘ *Rouge veut partager un coin avec vert, un désir qui n'est malheureusement pas réalisé.*
✔ *Vert ne veut ni être adjacent à, ni être en face de jaune. Comme ils partagent un coin, le désir est réalisé.*
✘ *Bleu veut être à deux cases de rose. Dans ce cas, le joueur doit décider lequel des deux désirs il réalise puisque rose veut être adjacent à bleu. Un seul désir peut donc être réalisé.*
✔ *Noir veut l'opposé d'orange; orange veut la même chose que rose; rose veut être adjacent à bleu. Noir ne veut donc pas être adjacent à bleu, désir qui est réalisé.*

*Le joueur n'a pas réalisé le désir de rouge et de bleu. Il reçoit donc **2 pierres** comme pénalités.*

4. Partie solitaire

Uluru peut également être joué en solitaire. L'objectif devient alors de terminer la partie avec le moins de pierres possible. Conservez vos résultats afin de pouvoir les comparer.

Illustrations : Harald Lieske
Graphisme : SENSiT Communication
Rédaction : Michael Baskal
Conception des figurines : Rotor-Design
Version française : Filosofia Éditions

© 2011 KOSMOS Verlag
© 2011 Filosofia Éditions pour la version française
3250, F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion, Québec
J7V 5V5, Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

TOUS DROITS RÉSERVÉS
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

L'auteur
Lauge Luchau habite Aarhus, au Danemark, avec sa femme et ses deux filles. Architecte de formation, il dévoue maintenant la majorité de son temps à la conception de jeux de plateau.

L'éditeur tient à remercier tous ceux et celles qui ont participé à la réalisation du jeu et à la rédaction des règles.