



Esquimaux

Un jeu de coopération pour deux à quatre joueurs à partir de 4 ans.

Durée de jeu: 15 à 30 minutes

Matériel de jeu:

1 plan, 4 pions, 16 poissons, 1 ours, 1 dé, 1 disque solaire, 1 dé spécial, 1 mode d'emploi.

Idée du jeu

Qui ne sait que le grand nord est peuplé d'esquimaux? Entre eux, ils se nomment «Inouït», ce qui veut simplement dire «hommes». Ils vivent dans des igloos et se nourrissent des produits de leur pêche.

Ainsi, chaque matin, les esquimaux se rendent à pied ou en traîneau vers des trous percés dans la glace pour pêcher. Ils doivent cependant se hâter car les grands ours blancs surveillent les mêmes trous.

Les esquimaux, connaissant leurs habitudes, tentent de les gagner de vitesse. A la fin de la journée, quand le disque rouge du soleil rase l'horizon, qui possède le plus de poissons? Ours ou esquimaux?

Dans le grand nord vivent aussi des morses. Ah! qu'ils sont drôles avec leurs moustaches givrées et leurs défenses pointues qu'ils plantent dans la glace! Les esquimaux adorent les regarder glisser et soulever des nuages de poudre de neige... Mais à rester trop longtemps assis sur leur traîneau, le temps passe et le soir surgit soudain: il est alors trop tard pour pêcher et les Inouïts rentrent bredouilles aux igloos et s'endorment, malheureux, le ventre creux.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur se choisit un pion et le pose sur la case de couleur correspondante, devant un igloo.
2. L'ours est placé sur le dessin du grand ours ayant un petit entre ses pattes.
3. Les 16 poissons sont répartis et posés (en nombre égal ou inégal) sur les quatre trous à glace qu'enjambent les parours qui vont de chaque igloo jusqu'au feu central. Un trou à glace vaut une case.
4. Le disque solaire est posé sur la case de gauche de l'itinéraire du soleil dans le ciel.

But du jeu

Qui a le plus de poissons, d'ici la fin du jeu? Ours ou esquimaux?

Déroulement du jeu

Le plus jeune commence et lance le dé. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le joueur obtient :

● *Face points* (1 à 4):

- a) le joueur avance son pion d'autant de points et se dirige vers un trou à glace. Un joueur peut pêcher dans n'importe quel trou à glace.
- b) si, grâce à ses points, le joueur arrive sur un trou à glace, il y prend un poisson. S'il lui reste des points, il continue sa progression, avec le poisson, en direction du feu.
- c) si un joueur arrive avec un poisson sur la case du feu, il y dépose ce poisson. S'il lui reste des points, soit il les emploie pour reprendre la route vers un trou à glace, soit il donne ses points en trop (voir règle de coopération).

● *Face ours*

- si le joueur ne transporte pas de poisson ou se trouve sur un trou à glace vide, rien ne se passe.
- si le joueur transporte un poisson ou se trouve sur un trou à glace encore garni de poisson:
 - a) le poisson (un seul) est donné à l'ours et posé sur sa case;
 - b) le pion du joueur est renvoyé sur sa case de départ (car le joueur a eu peur et s'est enfui);
 - c) le soleil est avancé d'une case vers la droite (car le joueur a perdu du temps).

● *Face morse*

L'esquimau observe les jeux du morse. Il perd donc son temps et passe un tour.

Règles d'entraide

Seuls les joueurs qui se trouvent sur la case du feu, peuvent utiliser les règles d'entraide:

1. Un joueur, en se déplaçant, parvient à la case du feu et utilise ses points en trop pour coopérer au lieu de continuer lui-même son chemin. Il peut offrir ses points en trop à n'importe quel autre joueur. Cela veut dire qu'un joueur qui, avant de lancer le dé, se trouve sur la case du feu, ne peut offrir ses points. Il est obligé de se déplacer car on ne peut stationner plusieurs tours sur la case du feu.
2. Le joueur est justement sur la case du feu quand un autre joueur, portant un poisson, a la malchance d'obtenir la face OURS sur le dé. Le joueur, qui se trouve sur la case du feu, peut protéger l'autre en le rejoignant d'un coup pour effrayer l'ours. Ce dernier impressionné renonce à chiper le poisson et le soleil n'est pas avancé. Les deux joueurs restent solidaires jusqu'à leur arrivée commune sur la case du feu. Quand l'un joue, il entraîne avec lui le pion de l'autre.

Si deux joueurs en solidarité sont surpris par la face OURS que l'un des deux obtient, l'ours ne peut pas chiper le poisson. Le joueur passe cependant son tour et ne peut donc faire progresser ni son pion ni celui de son coéquipier.

Exemple: Martin qui transporte un poisson, lance le dé et obtient la face OURS. Cécile se trouve justement sur le feu. Elle décide de rejoindre Martin et place son pion à côté de celui de Martin. L'ours, effrayé, ne peut prendre le poisson de Martin. Les pions de Martin et de Cécile deviennent solidaires. Quand Martin avance son pion, il avance aussi celui de Cécile et vice versa. Arrivés sur le feu, chaque pion repart séparément.

Fin du jeu

Si l'ours possède 9 poissons, il gagne le jeu et les joueurs perdent tous ensemble. Si les joueurs possèdent au moins 9 poissons, déposés sur la case du feu, ils gagnent tous ensemble.

L'objectif sera évidemment plus difficile si on convient que les esquimaux doivent avoir 10, 11, 12, 13 ... poissons pour gagner le jeu.

