

KAI PIRANJA

pour 3 à 6 joueurs, à partir de 6 ans

PRÉSENTATION

Kai le piranha et ses amis nagent gaiement dans le fleuve, et c'est une farandole endiablée et multicolore qui les entraîne tous, petits et grands. Mais nager creuse l'appétit, et bientôt le cercle des danseurs se rétrécit, et nul ne se sent plus vraiment en sécurité.

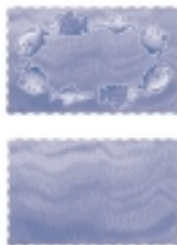
MATÉRIEL

160 cartes:

140 cartes avec une farandole au dos (côté face, 35 poissons - 28 rassasiés et 7 affamés - de 4 espèces différentes)

20 cartes avec la mer vide au dos (côté face, 5 poissons, 4 rassasiés et 1 affamé, de chaque espèce)

1 livret de règles



MISE EN PLACE

- Mélangez soigneusement les 160 cartes, faces cachées. Le plus simple est sans doute de les étaler faces cachées sur la table et de tout remuer allègrement..
- Laissez les cartes, faces cachées, en désordre sur la table. Les joueurs choisissent un premier joueur. Ce peut être le plus affamé.

À 3 ou 4 joueurs, retirez environ 1/3 des cartes, et remplacez les faces cachées dans la boîte, sans les regarder. Les 20 cartes "mer vide" doivent rester en jeu, donc si certaines ont été retirées, remettez-les en jeu sur la table.

DÉROULEMENT DU JEU

RÉVÉLATION DES CARTES

À son tour, un joueur **doit** révéler une carte. Tant qu'il reste des cartes "farandole", il doit révéler l'une de ces cartes. S'il ne reste plus de cartes "farandole", il révèle une carte "mer vide".

Sur la carte ainsi révélée se trouve un poisson de l'une des espèces suivantes : piranha, poisson lune, poisson flamme, barracuda. Il peut s'agir d'un petit poisson rassasié, d'un gros poisson rassasié ou d'un poisson moyen - et affamé.

RÉVÉLATION D'UN POISSON RASSASIÉ ?

Si le joueur n'a pas encore de poisson rassasié devant lui, il prend le poisson rassasié qu'il a révélé et le place devant lui, face visible.



Si le joueur a déjà un ou plusieurs poissons devant lui, il peut placer le nouveau poisson, face visible, **derrière** son dernier poisson, c'est à dire à droite de sa rangée de poissons. Il faut cependant que le nouveau poisson ait quelque chose en commun avec le poisson qui se trouvera devant lui, c'est à dire

- Soit de la même espèce
- Soit de la même taille.

Bien sûr, les deux poissons peuvent être à la fois de même type et de même taille. Chaque joueur constitue ainsi une rangée de poissons.

Exemple:



Le gros poisson flamme peut être ajouté à la rangée, puisqu'il est de même espèce que celui qui sera devant lui.



Le petit barracuda peut être ajouté à la rangée, puisqu'il est de même taille que celui qui sera devant lui.



Le gros barracuda ne peut pas être ajouté à la rangée, puisqu'il n'est ni de même taille, ni de même espèce que celui qui serait alors devant lui..

Si le joueur ne peut pas placer le poisson qu'il vient de révéler, il le passe à son voisin de gauche. Si son voisin peut le placer, en appliquant les mêmes règles, il doit le faire. Sinon, il le passe encore au joueur à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur puisse placer le nouveau poisson. Si aucun joueur n'est en mesure de placer le poisson, il est remis dans la boîte et retiré du jeu.

Dans tous les cas, le joueur qui vient de révéler un poisson rassasié peut ensuite, selon son choix :

- révéler une autre carte, **ou bien**
- ramener ses prises et terminer son tour, **ou bien**
- terminer son tour sans ramener ses prises.

RÉVÉLATION D'UN POISSON AFFAMÉ ?

Si le joueur révèle un poisson affamé, ce poisson commence à dévorer les poissons de sa rangée.



Le poisson commence par le dernier poisson de la rangée - celui le plus à droite - et dévore les poissons un à un, de droite à gauche. Néanmoins, le poisson affamé s'arrête dès qu'il a devant lui un poisson de la même espèce. Il ne mange pas son congénère, et ne mange pas non plus ceux qui sont encore plus avant dans la rangée.

Si le poisson affamé ne rencontre aucun autre poisson de son espèce dans la rangée, il mange la rangée entière.

Le joueur place tous les poissons dévorés sous le poisson qui les a mangés, et qui devient désormais un poisson en phase de digestion. La pile, avec le poisson qui a tout mangé et qui digère face visible sur le dessus, est mise au centre de la table, au milieu des cartes faces cachées.



Exemple: le joueur a de la chance - le dernier poisson de sa rangée est de la même espèce que le poisson affamé, qui ne mange donc rien - mais est quand même placé, en tant que poisson en phase de digestion, au centre de la table.

Les poissons en phase de digestion sont empilés sur la table, triés par espèce.



Il peut donc y avoir, au

maximum, quatre piles de poissons en train de digérer au centre de la table.

Le tour du joueur se termine après qu'il ait posé son poisson en phase de digestion sur la pile correspondante au centre de la table.

On passe alors au tour du joueur à sa gauche.

Note: un poisson affamé ne dévore que les poissons du joueur qui l'a pioché. Il ne continue pas dans la rangée du joueur suivant. Si un poisson affamé a dévoré tous les poissons d'un joueur, il entre en phase de digestion et est placé au centre de la table, avec sous lui tous les poissons qu'il a mangés. S'il reste des poissons devant le joueur, il ne pourra les ramasser qu'à la fin de son prochain tour.

RAMENER SES PRISES

Un joueur qui termine son tour volontairement peut capturer tous les poissons de sa rangée. Il place alors tous ces poissons en une pile, face cachée, devant lui.

Ces poissons ne peuvent désormais en aucune manière être dévorés ou capturés par un autre joueur. Ils constituent les prises du joueur.

CAPTURER DES POISSONS EN PHASE DE DIGESTION

Un joueur peut, pendant son tour, ramener une pile de poissons en train de digérer au centre de la table.

Il faut pour cela que le joueur ait dans sa rangée au moins trois poissons de la même espèce. Le joueur prend alors toute la pile de poissons en phase de digestion de cette espèce, et la place face cachée devant lui, avec ses prises.



Exemple: Anna a 3 barracudas dans sa rangée, et peut donc prendre toute la pile de barracudas en train de digérer au centre de la table.

Notes: Un joueur peut capturer plusieurs piles de poissons en phase de digestion s'il a dans sa rangée trois poissons de plusieurs espèces. La taille des poissons n'a aucune importance, et il n'est pas nécessaire que les poissons de la même espèce se suivent dans la rangée. Un joueur ne peut pas capturer des poissons en phase de digestion après avoir révélé un poisson affamé, mais il peut le faire à tout autre moment de son tour, y compris avant de révéler un poisson ou après avoir révélé un poisson rassasié. Un joueur qui a deux poissons d'une espèce peut parfois préférer arrêter son tour, espérant que des poissons de la même espèce entameront leur digestion avant que son tour ne revienne, et qu'il pourra alors en révéler un troisième pour les capturer.

FIN DU JEU

Lorsque toutes les cartes "farandoles" ont été révélées, le jeu est proche de sa fin. Les joueurs continuent à jouer, en révélant les cartes "mer vide". Dès qu'un joueur révèle un poisson affamé, la partie s'arrête alors immédiatement, sans que ce poisson ait le temps de dévorer qui que ce soit.

VICTOIRE

Chacun compte les cartes dans sa pile de prises. Celui qui a le plus grand nombre de cartes est vainqueur.

Les poissons dans les rangées des joueurs, ainsi que ceux qui digèrent encore au centre de la table, ne sont pas pris en compte. En cas d'égalité, c'est le nombre de poissons affamés qui départage les ex-æquo. S'il y a encore égalité, c'est une victoire commune, et on peut refaire une partie.

AUTEUR: OLIVER IGHHAUT

ILLUSTRATIONS: CHRISTOF TISCH

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tous droits réservés. Made in Germany.

Distribution en Autriche:

Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution en Suisse:

Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

