



KULA KULA

L'oracle indique le chemin



Un jeu de Reinhold Wittig pour 3 à 5 joueurs de 8 ans et plus.

Où se passe le voyage ?

Vous voulez découvrir le secret des îles Salomon ? Vous voulez découvrir le secret des échanges mystérieux à KULA KULA ? Suivez les vents des mers du Sud dans l'océan Pacifique.

Celui à qui l'oracle est favorable, qui vogue rapidement d'île en île, qui collectionne en grande quantité les escargots de mer et échange habilement ceux-ci contre de précieux cauris, sera le vainqueur de KULA KULA.

A trois joueurs, le premier qui possède six cauris gagne la partie. A quatre joueurs, cinq cauris suffisent et à cinq joueurs, quatre.

Que trouve t'on à Kula Kula ?

En plus de la fièvre du départ et d'une grande soif d'aventure, on a besoin pour jouer à Kula Kula de divers éléments :

- Le plateau de jeu représentant les mers du Sud (La position des îles sur le plateau de jeu est légèrement modifiée par rapport à la réalité géographique).
- Les bateaux de 5 couleurs,
- Un dauphin tournant,
- Plusieurs bulots :
- Beaucoup de précieux cauris,
- 42 cartes d'oracle,
- 5 caches de coquillages.

Attention : les explorateurs sont curieux par nature. Au moins un des joueurs aura l'idée de vous demander, comment on distingue les coquillages entre eux. En prenant un air goguenard, vous lui expliquez que les escargots brillants et lisses sont les précieux cauris, et que les coquillages en forme d'hélice et mats sont les bulots. Il sera probablement béat d'admiration.



Cauri



Bulot

Avant de partir

- Poser le plateau de jeu au centre de la table.
- Placer les cauris sur les emplacements prévus. A côté du nom de chaque île, se trouve le nombre indiquant la quantité à poser. Par exemple sur l'île de Woodlark, il faut poser 3 cauris.
- Sur les cases numérotées en italique, on pose un bulot. Les bulots restants retournent au stock (un des explorateurs est chargé de garder ce trésor).
- Le dauphin est placé sur son socle et le tout est positionné dans le trou réservé du plateau de jeu.
- Les cartes d'oracle sont bien mélangées et mises en pile, face cachée, sur la table.
- Les explorateurs choisissent leur bateau et le placent sur l'île de départ : 3 joueurs partent de Kiriwina, Woodlark et Normanby Island ; 4 joueurs partent de Kitawa, Woodlark, Tube Tube et de l'Archipel d'Amphlett ; 5 joueurs partent de Kitawa, Woodlark, Koyagaugau, Normanby Island et Vakuta.
- Avant la première partie, détacher les caches de coquillages.
- Chaque joueur place un cache de coquillages devant lui.

Au jeu maintenant : l'aventurier qui ressent le plus la fièvre du départ commence, les autres joueurs suivront dans le sens horaire.

Chercher, ramasser, échanger

Maintenant, c'est parti !. Ce dont c'est le tour, avance dans le sens des aiguilles d'une montre avec son bateau à la case suivante. Il peut s'agir d'une case numérotées ou de l'une des îles.

Si un bulot se trouve sur la case atteinte, le joueur le ramasse et le place dans son trésor, derrière son cache.

S'il atteint avec son bateau l'une des îles avec des cauris précieux, il peut échanger

(s'il les a) trois bulots contre un cauri. Les escargots sont remis à la caisse.

Si un joueur possède six bulots, ou même peut-être neuf, il peut les échanger contre respectivement deux ou même trois cauris. Naturellement, cela n'est possible que si assez de cauris sont disponibles dans l'île.

Si par malheur le joueur ne possède pas assez de bulots pour procéder à un échange, ou si aucun cauri ne se trouve plus dans l'île, il doit se contenter de mouiller son bateau dans l'île en espérant plus de bonheur dans l'avenir.

Que se passe-t'il si le vent pousse un joueur sur une case déjà occupée par un autre bateau ? Et bien dans ce cas, le joueur arrivé le premier se réjouit (mais pas trop) de voir un collègue et doit lui offrir un bulot en signe de bienvenue, à condition d'en posséder un.

Tout gagner ou tout perdre.

Si on veut avancer lors d'un tour de plus d'une case, c'est possible, mais il y a un risque et il faut consulter l'oracle. On procède ainsi : on tire la carte supérieure de la pile de cartes et on la montre à tout le monde.

Si la carte montre un bateau, il pourra avancer d'une case de plus ; il peut décider de s'arrêter ou tirer encore une carte.

S'il tire la carte montrant deux poissons, il pourra avancer avec son bateau deux cases plus loin ; là encore, il peut décider de s'arrêter ou tirer encore une carte.

Le joueur peut tirer ainsi l'une après l'autre autant de cartes qu'il le souhaite. Les valeurs des cartes sont simplement additionnées. S'il tire par exemple la carte avec le bateau, qu'il continue et tire maintenant une nouvelle carte avec deux poissons, alors, il peut avancer en tout de trois cases. Le joueur ne peut ramasser un coquillage ou procéder à un échange que sur la case où il s'arrête. Mais attention : il faut se méfier de l'idole...

Car si on tire la carte avec l'idole, toutes les cartes tirées auparavant sont annulées. Le bateau reste sur sa case de départ. Les cartes d'oracle qui ont été tirées sont défaussées. Lorsque la pioche est terminée, la défausse est battue et replacée face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

A qui le bonheur va-t'il sourire ?

Obligatoirement, le joueur qui tiré une ou plusieurs cartes d'oracle, après avoir suivi les instructions données par ces cartes, doit tourner le dauphin. Peut importe que l'oracle lui ait été favorable ou non, qu'il ait avancé ou qu'il soit resté sur sa case de départ.

Le nombre désigné par la ligne du dauphin indique où arrive le bonheur. La case portant ce nombre reçoit un bulot de la caisse. Si le nombre n'est pas clairement reconnaissable, ne perdez pas de temps en discussions inutiles. Relancez simplement le dauphin.

Ainsi il peut arriver qu'après avoir tourné le dauphin, plusieurs bulots se trouvent sur une case. Celui qui a de la chance et atteint une telle case peut ramasser d'un seul coup tous les bulots qui s'y trouvent.

Si le bateau d'un explorateur est déjà sur la case indiquée par le dauphin, il reçoit le bulot.

Si plusieurs bateaux sont à l'ancre sur cette case, c'est le joueur qui quitte le dernier la case qui reçoit le bulot.

Pour éviter que trop de bulots n'excitent la convoitise des joueurs, les cases ont une capacité limitée à 3 coquillages. Si le dauphin désigne une case qui contient déjà trois bulots, ces trois bulots sont ôtés du jeu et retournent dans la caisse.

Qui gagne le trésor des îles Salomon ?

Pour gagner, il faut être habile à la recherche, la collecte et l'échange de coquillages. A gagné la partie le premier qui possède une quantité déterminée de cauris : 6 cauris pour 3 joueurs, 5 cauris pour 4 joueurs et 4 cauris seulement pour 5 joueurs.

Les joueurs particulièrement aventureux peuvent aussi convenir que pour gagner, il faut rejoindre son île de départ.

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter beaucoup de plaisir dans les mers du Sud !

Variantes proposées par le traducteur

Un joueur rattrapé qui ne possède plus de bulot à offrir en cadeau de bienvenue doit alors offrir l'un de ses cauris.

Un joueur qui a tiré 3 poissons peut aller sur la case de son choix, aussi loin qu'il le souhaite.