

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AURA POKU

Un jeu de Reinhold Wittig pour 3 à 6 joueurs, édité par Blatz

Comme la Reine Aura Poku, vous êtes chassé de votre trône par un frère haineux et vous devez partir pour un difficile voyage avec votre tribu jusqu'à un nouveau village. Il y a des rivières à traverser et vous devrez sacrifier de l'or aux dieux pour traverser les rivières à moins que vous ne choisissiez un chemin plus long. Vous pourrez vous joindre à d'autres joueurs pour partager les frais de sacrifice. Mais souvenez-vous, vous êtes en course pour prendre les meilleures huttes dans le nouveau village mais il vous faudra également avoir de l'or pour gagner la partie.

BUT DU JEU

Atteindre le village dans les premiers, tout en étant le joueur le plus riche.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu représentant la Côte de l'Or (actuel Ghana)
18 pions de 6 couleurs
12 cartes sacrifice
1 persécuteur avec un bâton et trois anneaux (le frère jaloux)
70 pièces d'or :
10 de valeur 6,
10 de valeur 4,
20 de valeur 2,
30 de valeur 1

70 pièces d'or :
10 x 6
10 x 4
20 x 2
30 x 1

6 écrans
1 dé

PRÉPARATION

Chacun reçoit :
10 ors
1 écran
3 pions

Chaque joueur reçoit :

- 10 ors en pièces d'or ; peu importe la distribution des pièces, la monnaie peut être faite à tout moment avec la banque ;
- un écran derrière lequel il cache ses pièces ;
- les 3 pions de sa couleur qu'il place devant la première case du parcours, en bas à droite devant le Roi qui chasse Aura Poku.

Les pions inutilisés sont placés sur le parcours

S'il y a moins de 6 joueurs, on place les pions inutilisés sur des cases ordinaires de parcours au choix des joueurs, à l'exception des cases noires et les cases carrées.

Le persécuteur sur la case correspondant au nombre de joueurs

Assembler le persécuteur, en plaçant le bâton dans sa main et placer sa figurine sur la case du parcours supérieur (formé des cases rondes et beiges) dont le chiffre correspond au nombre de joueurs.

Sur les sources : pions 2-4-6-4-2

Sur les trois sources – les cases entourées de pierres – placer cinq pions d'or empilés dans l'ordre suivant : 2 4 6 4 2.

Une pioche face cachée de cartes sacrifice

Mélanger les cartes sacrifice qui sont placées en pile face cachée à côté du plateau. Le premier joueur est celui qui a été le dernier en Afrique. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPLACEMENT

A son tour, le joueur jette le dé et doit déplacer l'un de ses pions du nombre de cases indiqué par le dé. Les cases occupées ne comptent pas. Le joueur doit utiliser la totalité du dé et doit sauter les cases occupées. Les joueurs cherchent à atteindre le village en haut à gauche de la carte. Dès qu'un pion arrive au village, il se place dans la hutte de plus forte valeur.

CASES SACRIFICE – TRAVERSÉE DE FLEUVE

Carré
= cour
Point noir
= lieu de sacrifice

A droite de chaque fleuve, se trouvent deux cases carrées – les cours de sacrifice – sur le côté desquelles est marqué un point noir – le lieu de sacrifice. Les pions attendent dans les cours jusqu'à ce qu'un joueur fasse un sacrifice qui permet de traverser le fleuve. Dans les lieux de sacrifice, on sacrifie (en payant) pour avancer plus vite. Une fois le sacrifice fait, on peut se déplacer sur la case noire de la rive opposée du fleuve.

Quand un joueur arrive sur un site dont le lieu de sacrifice est vide, il peut choisir d'occuper la cour (le carré) ou le lieu de sacrifice (le rond noir). Un joueur peut s'arrêter sur une cour ou un lieu de sacrifice en ne dépensant pas tous ses points de dé, auquel cas les points restants sont perdus.

La cour vide compte comme une case

- Si un joueur décide de ne pas s'arrêter, la cour et le lieu ne comptent que comme une seule case.
- Si la cour est vide, la case compte comme une case normale pour le déplacement.

La cour occupée peut être sautée

- Si la cour est occupée et que le joueur décide de ne pas s'y arrêter, la case est sautée comme lors d'un déplacement normal.
- Si le lieu de sacrifice est déjà occupé par un autre pion, le joueur peut choisir de continuer à se déplacer ou de s'arrêter dans la cour.

Le nombre de pions dans la cour n'est pas limité, mais il ne peut stationner qu'un seul pion sur un lieu de sacrifice.

Le sacrificateur

La carte tirée indique le coût du sacrifice pour traverser

Le joueur qui occupe le lieu de sacrifice interroge immédiatement les dieux : il tire la carte du dessus de la pioche et la regarde secrètement. Cette carte indique une somme à payer pour le passage supérieur et une autre somme pour le passage inférieur. Le joueur conserve la carte et garde secret le montant demandé pour le sacrifice et la traversée.

Un seul pion par joueur sur un lieu de sacrifice

Un joueur ne peut avoir qu'un seul de ses pions à la fois sur un lieu de sacrifice et ne peut donc posséder qu'une seule carte sacrifice.

Le palabre

La traversée peut se faire au début ou à la fin du tour du sacrificateur

Un joueur dont un pion se trouve sur un lieu de sacrifice peut traverser quand il le souhaite – au début ou à la fin de son tour, avant ou après son déplacement normal – et faire traverser avec lui les pions de son choix qui se trouvent dans la cour attenante.

Négociation libre

Pour cela, le joueur à qui appartient le pion sur le lieu de sacrifice négocie lors de son tour de jeu avec les joueurs présents pour convenir d'un prix de traversée. Le joueur peut prendre l'initiative d'un prix ou laisser les autres en proposer un ; la négociation est entièrement libre.

Si entente sur le prix, la traversée doit se faire à ce tour

Puisque la carte sacrifice doit rester secrète, il peut bien sûr bluffer sur la somme nécessaire au sacrifice et à la traversée. Le sacrificateur n'est pas obligé d'accepter les propositions des joueurs ; il peut accepter un prix faible d'un joueur et refuser un paiement important d'un autre joueur sans avoir à se justifier. Dès qu'un accord intervient, et après paiement des prix convenus, il doit traverser avant la fin de son tour de jeu le fleuve en emmenant avec lui les pions qui ont passé accord – il ne peut pas accepter un paiement et retarder la traversée à un tour ultérieur.

La traversée du fleuve

- Dévoiler la carte,
- payer le prix
- traverser avec les pions de son choix

C'est à ce moment qu'il paye à la banque le montant du sacrifice indiqué sur la carte qui est dévoilée puis défaussée.

La traversée d'un fleuve coûte de l'or mais pas de point de mouvement ; on peut donc traverser avant ou après son déplacement normal. La traversée peut se faire avec le pion seul ou avec les pions des joueurs dont on a accepté la proposition.

Avancer le persécuteur

A chaque sacrifice, le persécuteur est avancé d'une case (voir plus loin).

Quitter un site de sacrifice

Quitter un lieu de sacrifice coûte 3 ors

Un joueur qui est sur un **lieu de sacrifice** peut aussi décider de repartir normalement sans faire de sacrifice. Il doit pour cela payer 3 pièces d'or en dédommagement à la banque.

Quitter une cour est gratuit

Les pions qui attendent dans les **cours** peuvent repartir sans pénalité ni paiement d'aucune sorte.

Occuper un lieu de sacrifice

Occuper un lieu libre est gratuit

Un pion stationnant dans la cour peut occuper un lieu de sacrifice qui s'est libéré – par départ normal ou suite à une traversée – sans que cela ne lui coûte aucun point de mouvement. Cette occupation du lieu de sacrifice se fait au tour du joueur concerné.

Prendre un pion or en passant au dessus d'une source

LES SOURCES

Les pions ne s'arrêtent pas sur les sources dont les cases sont sautées lors des déplacements.

Les joueurs qui ont choisi de faire le tour de la rivière vont être récompensés de leurs efforts. Quand un pion passe au dessus d'une source, il doit prendre la pièce d'or du dessus de la pile : le premier pion gagne donc 2 ors, le second 4, puis 6, 4 et enfin 2.

Variante :

On peut décider que le dernier joueur qui dépasse une source prend toutes les pièces d'or qui sont encore sur cette source.

1 au dé : le joueur gagne 1 pièce, le persécuter 1 anneau

CADEAU DES DIEUX

Quand un joueur fait 1 au dé, les dieux prennent pitié de lui et il reçoit de la banque une pièce d'or au hasard, d'une valeur allant de 1 à 6 ors. Cette mansuétude nerve le persécuter qui reçoit au même moment un anneau sur son bâton !

1 au dé : ajouter 1 anneau au persécuter

LE PERSÉCUTEUR

Le frère jaloux – le persécuter – essaie d'atteindre lui aussi le village avant les joueurs. Quand un joueur fait 1 au dé, il met un anneau sur le bâton. Quand le bâton comporte déjà trois anneaux et qu'un 1 est à nouveau tiré, on retire les anneaux et on avance le persécuter d'une case.

sacrifice : avancer le persécuter d'une case

Le persécuter avance également d'une case à chaque sacrifice en conservant les anneaux déjà placés.

Fin de la partie quand :

- **Un joueur termine**
- **Plus de huttes**
- **Le persécuter termine**

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête lorsque l'une des trois conditions suivantes arrive :

- un des joueurs a amené ses trois pions au village
- toutes les huttes du village sont occupées
- le persécuter est parvenu au village.

Chacun compte alors ses pièces d'or et ajoute à ce total les valeurs des huttes qu'il occupe. Le joueur qui a le plus fort total gagne la partie.

L'HISTOIRE D'AURA POKU

Qui était la reine Aura Poku des légendes ?

La légende raconte que dans l'Afrique Occidentale du 18^{ème} siècle, la reine Aura Poku se vit contester son trône d'Aafue par son plus jeune frère. Après de longues et terribles batailles, celui-ci parvint en 1730 à la chasser par la force des armes de son village. Elle dû alors fuir vers l'ouest accompagnée de ses fidèles. Mais la fuite par les steppes de la Côte de l'Or (l'actuel Ghana) était difficile et pleine de dangers, et devant elle, le courant impétueux du fleuve *Comoe* se dressait comme un obstacle infranchissable. Aura Poku – qui savait que son frère était sur ses talons – demanda de l'aide à *Komie Nassi* un magicien de sa cour, sage et expérimenté.

Selon la légende, *Komie Nassi* interrogea les dieux et vit qu'un enfant devait être sacrifié à la rivière. Alors seulement, Aura Poku et ses fidèles pourraient la traverser. Evidemment, personne ne voulait sacrifier son enfant. C'est alors que la reine elle-même se déclara prête à offrir la vie de son propre enfant aux dieux de la rivière.

Komie Nassi annonça que la rivière acceptait le sacrifice. Un grand rocher se souleva ensuite de l'eau, qui permit aux fuyards de traverser la rivière jusqu'à l'autre rive et d'échapper ainsi au frère haineux.

Quand Aura Poku trouva plus tard un nouvel emplacement pour installer son peuple dans la savane déserte entre les rivières *Bandama* et *Nzi*, elle l'appela *Ba Ule* (qui signifie Peuple de l'enfant), en souvenir de son enfant à qui elle et son peuple devait la vie.

Le peuple *Ba Ule* vit encore là, dans l'arrière-pays de l'actuelle Côte-d'Ivoire. Son roi est un descendant direct d'Aura Poku, la reine sage et intelligente.

Si vous voulez retrouver ses traces, vous en trouverez dans la ville d'Abidjan. Une rue porte encore son nom aujourd'hui – la « Rue Aura Poku ».