

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***


***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# INKKA

» LE JEU DES FILS DU SOLEIL «

**Un jeu de stratégie pour 2 joueurs  
à partir de 8 ans.**

## Contenu du jeu :

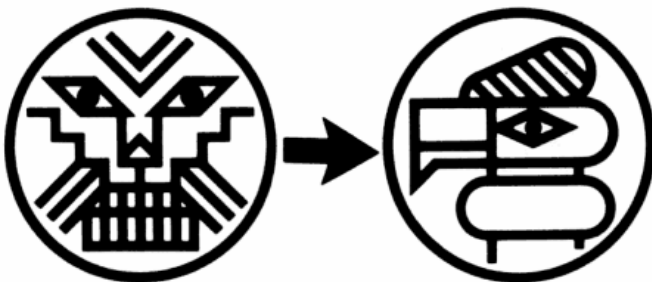
1 grande planche de jeu, 2 x 15 jetons de bois, 4 supports de bois, 1 explication du jeu.

## Preparation au jeu :

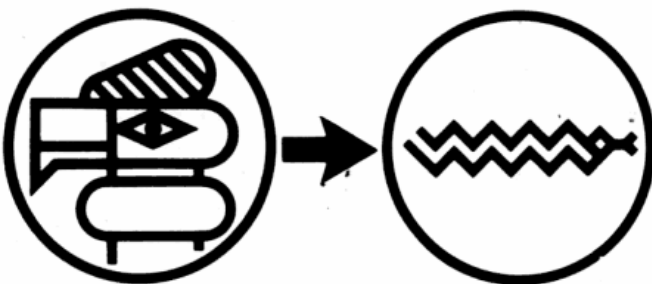
Les 2 joueurs sont assis vis à vis, entre eux est placée la planche de jeu. Chaque joueur prend 2 supports de bois et 15 jetons d'une même couleur. Ceux-ci seront placés sur les 2 supports par groupes de 5, de façon que les symboles se suivent; 5 PUMAS, 5 CONDORS, 5 SERPENTS.

Le symbole doit être invisible de l'adversaire. Pour décider qui commence le jeu, chaque joueur prend 1 jeton de son jeu et le pose (symbole caché) sur la planche de jeu. Chacun des 2 jetons est de nouveau retourné (symbole visible) et c'est alors que sera décidé qui ouvre le jeu : Ce sera le joueur possédant le symbole le plus puissant. Pour ceci, doivent être expliquées les valeurs des 3 symboles différents.

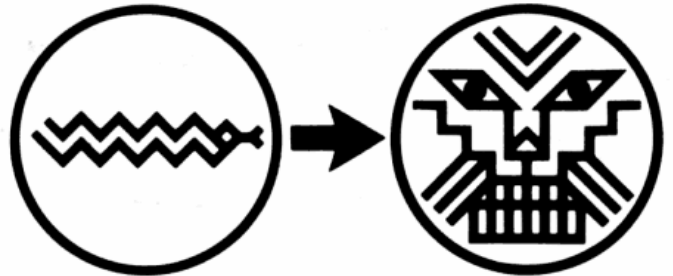
## Signification des symboles sur les jetons :



Le puma bat le condor.



Le condor bat le serpent.

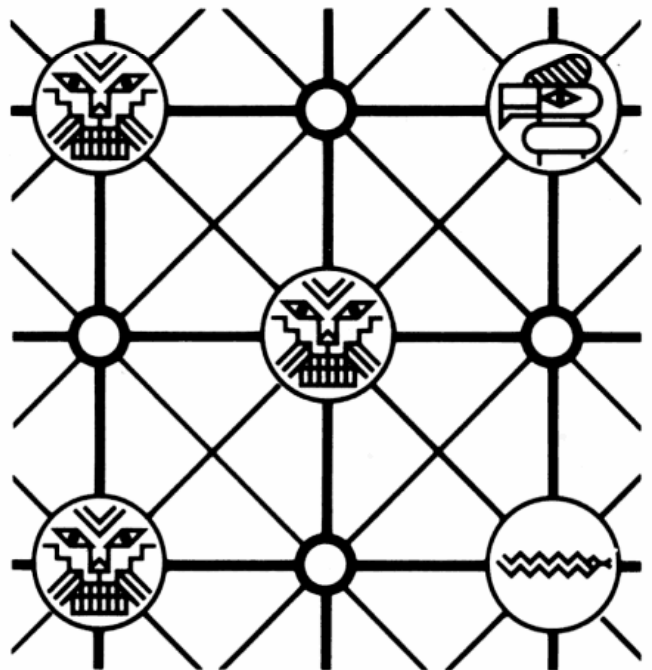


Le serpent bat le puma.

Si les jetons se trouvent être semblables, il faut recommencer jusqu'à ce que l'un des joueurs ait un jeton plus puissant; et alors le jeu peut commencer.

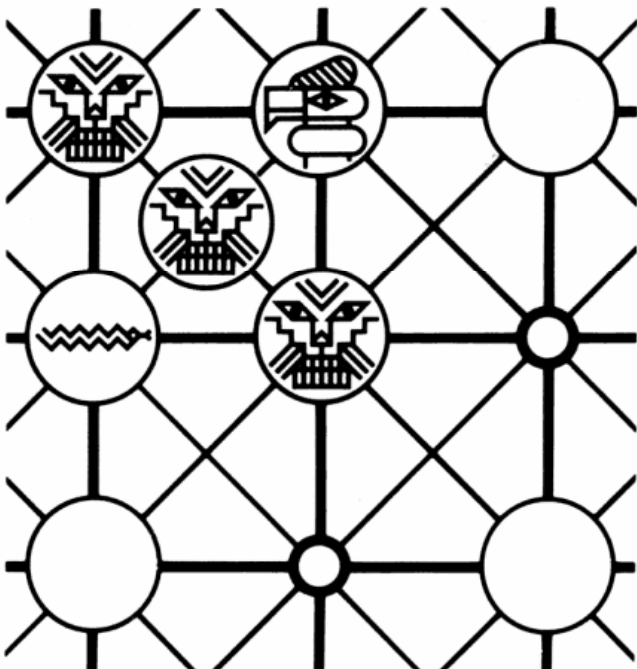
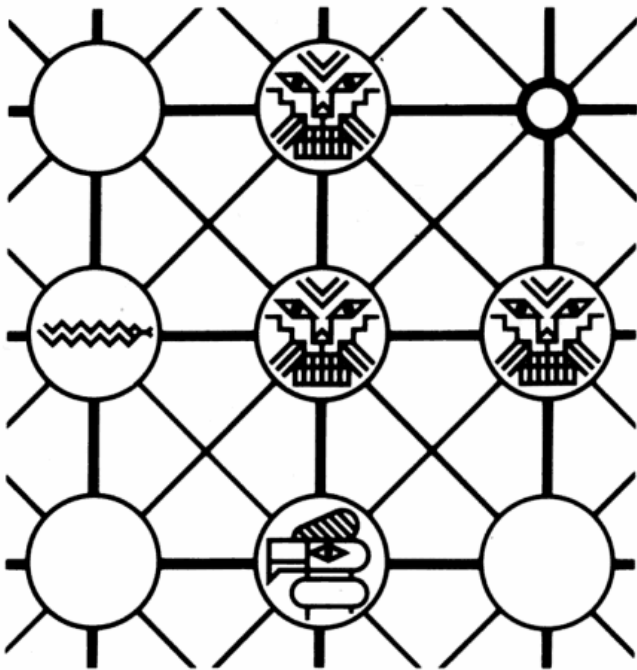
## Le but du jeu :

Chaque joueur doit essayer de construire une **Pyramide** avec 5 de ses jetons, qui peuvent être placés au choix sur la planche de jeu, mais qui doivent avoir la position suivante :



Les 5 jetons forment ainsi une pyramide (vue d'en haut) : 4 points de croisement en carré, avec 1 jeton au milieu, pour sommet de pyramide. Sur les 4 points de libre, à l'intérieur de la pyramide, peuvent se trouver des jetons de l'adversaire.

Le joueur qui aura construit le 1er une pyramide avec ses 5 jetons, sera le vainqueur. **Mais seulement si dans sa pyramide se trouvent 3 jetons du même symbole.**



Ces formes de pyramides ne sont pas valables !

## Methode du jeu :

### La premiere phase :

#### Le placement des jetons

Le 1er joueur place un jeton (symbole **caché**) sur 1 point doré quelconque de la planche de jeu. La planche possède 49 points de croisement semblables. Maintenant c'est au tour de l'adversaire qui doit lui aussi placer son jeton (symbole caché) sur un des points dorés libre. Ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait déposé ses **5** jetons, tous avec le symbole caché. **Attention, en plaçant les 5 jetons, chaque symbole ne peut-etre utilise que deux fois au maximum. Par exemple, 2 pumas, 2 serpents et 1 condor, etc.** Déjà pendant cette 1ère phase du jeu, chaque joueur doit essayer de :

- construire sa pyramide,
- en même temps, empêcher l'adversaire de construire la sienne, ceci en occupant des points de croisement importants de l'adversaire.

Pendant la 1ere partie du jeu, c'est à dire jusqu'à ce que les 5 premiers jetons soient placés, il est interdit d'attaquer les jetons de l'adversaire.

### La deuxieme phase :

#### Le saut et l'attaque ainsi que le complément et l'échange.

##### Les règles les plus importantes.

Pendant tout le jeu aucun des joueurs ne peut avoir plus de **5** jetons sur la planche de jeu. Celui qui en a plus de 5 a perdu ! La 2ème phase du jeu commence ainsi : Le joueur qui doit jouer prend 1 de ses 5 jetons (sur la planche de jeu) et **saute** sur 1 des points de croisement libre; en même temps il doit essayer de former sa propre pyramide et empêcher l'adversaire d'en construire une. Pendant le saut, le joueur en action peut regarder rapidement le symbole de son jeton pour s'en souvenir. Le jeton sera alors de nouveau placé retourné (symbole caché). **Au lieu** de seulement sauter jusqu'à un point de croisement, le joueur peut aussi **sauter et en même temps attaquer**.

Pour cela il prend 1 de ses 5 jetons sans avoir auparavant regardé le symbole ! et le place à côté ou sur un des jetons de l'adversaire. Tout de suite les 2 jetons seront retournés (symbole visible). Maintenant il y a 3 possibilités.

### 1 ère possibilité :

Son propre jeton est plus fort que celui de l'adversaire, ex. le puma bat le condor. Dans ce cas le jeton de l'adversaire est retiré du jeu, et symbole **caché** posé en dehors du jeu. Le jeton gagnant sera placé sur le point de croisement du jeton perdant.

C'est au tour de l'adversaire.

### 2 ème possibilité :

Les 2 jetons retournés ont le même symbole. Dans ce cas là les 2 jetons peuvent être changés par chaque joueur, et de nouveau placés au même croisement de points ou ils se trouvaient avant l'attaque. Il ne s'est rien passé d'autre qu'un échange de jetons, contre un autre de leur réserve.

C'est à l'adversaire de jouer.

### 3 ème possibilité :

En retournant les jetons il se trouve que son propre jeton est plus faible que celui de l'adversaire, ex. le serpent est plus faible que le condor. Dans ce cas le jeton (qui a attaqué) sera retiré du jeu et placé (symbole caché) en dehors du jeu où il restera pendant la partie.

C'est au tour de l'adversaire.

### Le complément :

Si un joueur a pendant l'attaque ou par l'attaque de son adversaire, perdu un jeton, celui-ci doit être remplacé au prochain tour par un nouveau jeton de sa réserve; en effet il doit toujours y avoir 5 jetons en jeu. **En completant, on ne peut pas attaquer, mais seulement occuper des points de croisement libres.** On peut facilement se souvenir : **On ne peut pas attaquer avec un jeton de la Réserve.**

### Échange :

Au lieu de sauter, un joueur peut aussi en profiter pour échanger 1 de ses 5 jetons. Le jeton échangé revient dans la réserve. Cette mesure est souvent nécessaire après une attaque de l'adversaire, du fait que celui-ci a vu le symbole du jeton, et aurait un jeu trop facile pour sa prochaine attaque.

**Important :** Le changement compte pour un tour.

Avec de la change, une bonne stratégie, mais également avec du bluff et une bonne mémoire, il y aura certainement bientôt un joueur qui réussira à construire sa pyramide avec ses 5 jetons. La pyramide seule, malheureusement, ne suffit pas à la victoire !

## Fin du jeu :

Nous nous souvenons : un joueur a seulement gagne lorsque sa pyramide contient au moins **3 symboles semblables** (3 pumas, 3 condors, 3 serpents). Comme les 5 jetons sont toujours cachés sur la planche de jeu, il se pourrait que le joueur ait oublié qu'il a vraiment 3 symboles semblables dans sa pyramide ! lorsqu'un joueur a construit une pyramide, il doit se décider s'il retourne ses 5 jetons ou pas. S'il **ne** les retourne pas, le jeu continue normalement. Si au contraire, il les retourne, arrive alors le moment de la victoire ou de la défaite. Si dans la pyramide se trouvent 3 jetons ou plus de la même sorte, ce joueur-la est gagnant. S'il n'y en a pas 3 de même symbole, **l'adversaire est vainqueur.**

**Un conseil :** à cause des jetons qui se trouvent dans sa réserve, un joueur pourrait plus ou moins deviner la disposition des jetons dans sa pyramide; si ce n'était le fait qu'il y a aussi des jetons retournés sur la touche ! (et qui en aucun cas ne doivent être regardés).

### Il y a encore une 2 ème façon de finir le jeu :

Si pendant la partie un joueur perd tant de jetons qu'il ne lui en reste plus que 4 dans le jeu, il est le perdant.

Il faut rappeler de nouveau que pendant le jeu, le joueur qui, pour une raison quelconque se retrouve avec plus de 5 jetons aura perdu.

## Les points les plus importants :

- Pendant le placement des 5 jetons il n'est pas autorisé d'attaquer.
- On ne peut pas avoir plus que 5 jetons en action.
- Les jetons retirés de la partie sont posés (**symbole caché**) mis de côté, et ne reviennent plus dans le jeu.
- On peut seulement attaquer l'adversaire avec un jeton qui se trouve déjà dans le jeu. L'attaque se fait sans regarder auparavant le symbole du jeton.
- Celui qui perd son jeton pendant une attaque, doit attendre son tour de jouer avant de l'échanger contre un de sa réserve; il ne peut pas attaquer.
- On peut au lieu de sauter, échanger un de ses jetons contre un de sa réserve; cela compte pour un jeu.
- **Le plus important :** aucun joueur ne peut jouer 2 fois de suite, peu importe ce qui s'est passé; toujours une fois seulement.

**En maintenant bon amusement avec inca, le jeu des fils du soleil !**

noris spiel & hobby, 8510 Fürth/Bay.