

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 (Bourgogne du sud), 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



KAKAPO JUNIOR POUR LES PLUS JEUNES
RETROUVEZ UNE RÈGLE SIMPLIFIÉE SUR TROIS CARTES DU JEU.

KAKAPO

Sur une île perdue du Pacifique, le roi Tadupo 1^{er} règne en maître. Mais attention, les joueurs sont prêts à tout. Qui sera roi à la place du roi ?

OBJECTIF

Le jeu se déroule en deux ou trois manches.

Dans chaque manche, au fil des tours de jeu, l'objectif est de se débarrasser le premier de toutes ses cartes pour gagner et être couronné roi. Le second sera la reine et ainsi de suite selon la hiérarchie.

Si un joueur est roi à la fin des manches une et deux, il est déclaré vainqueur de la partie.

Sinon, il y a une 3^{ème} manche et le roi désigné au final l'emporte.

MATERIEL

Le totem en bois du roi



10 cartes "portrait"

Chaque joueur se verra attribué un des personnages selon sa réussite au cours du jeu.



96 cartes de jeu

- 64 cartes, dos rouge, pour jouer à trois ou quatre.
- 32 cartes supplémentaires, dos bleu. Ajouter aux cartes rouges, 16 cartes dos bleu à 5 joueurs et les 32 cartes de 6 à 8 joueurs.

RÉPARTITION DES CARTES DE JEU



Dix personnages du jeu de valeur croissante :

1 Trouduk, **2** Serviteurs, **3** Marins, **4** Guerriers, **5** Artistes, **6** Chef, **7** Général, **8** Sorcier, **9** Reine, **10** Roi et **2** kakapos.

Certaines cartes sont doubles,
l'équivalent de deux cartes.



AVANT DE JOUER

Prendre une carte « portrait » par joueur : dans l'ordre, Roi, Trouduk, Reine, Serviteur, etc. Distribuer au hasard un portrait à chacun.

Il sera son personnage pour débiter le jeu.

MANCHE 1

Chaque joueur reçoit 16 cartes ; il en écarte trois qu'il pose, face cachée, devant lui pour former sa réserve*. Au début des manches 2 et 3, pour améliorer sa main, il pourra échanger des cartes reçues avec sa réserve. Chaque manche se déroule donc avec 13 cartes en main.

Un conseil : regrouper ses cartes par valeur.

* *Interdiction de garder les 2 kakapos parmi les 13 cartes.*

• *Variante « Express » : Donner à chacun 13 cartes. Jeu sans réserve.*

• *A 7 joueurs, donner 13 cartes et 12 à 8 joueurs. Il n'y a pas de réserve.*

La reine a le privilège de commencer les manches.

Un tour de jeu se déroule dans le sens horaire.

Le Trouduk est chargé de toutes les tâches : distribuer, etc.

COMMENT JOUER SES CARTES ?

Le premier joueur pose une combinaison au centre de la table :
une à quatre cartes de même valeur. Les joueurs suivants peuvent soit poser une combinaison avec le **même nombre de cartes mais avec une valeur supérieure** à la précédente, soit passer. Lorsque tous les joueurs passent, le tour de jeu se termine ; les cartes restent sur la table. Celui qui a posé en dernier débute le tour suivant avec une nouvelle combinaison.



Les joueurs passent. Adrien débutera le tour suivant.

- Après avoir passé, vous pouvez jouer si un joueur a posé entre-temps.
- Après avoir posé, vous pouvez jouer à nouveau si un joueur a posé entre-temps.
- Pour indiquer que vous passez, dites rapidement "Pōpō !", "Bien joué !" en tahitien, pour accélérer le jeu.

TROUDUK PLUS FORT QUE LE ROI !

Le 1 Trouduk est la carte la plus faible mais ses combinaisons gagnent définitivement le tour de jeu dès qu'elles sont posées sur les combinaisons de 10 Roi.



CARTE KAKAPO

Posée seule sur une combinaison de deux cartes ou plus, elle gagne définitivement le tour de jeu. De plus, le dernier qui avait posé, avant le kakapo, subit l'épreuve du totem.



NB : Posé en premier ou sur une combinaison d'une carte, kakapo est sans effet (défausse). Il est interdit de finir une manche avec un kakapo.

ÉPREUVE DU TOTEM

Après un kakapo ou dans certaines extensions, le perdant subit l'épreuve du totem. L'épreuve : le roi choisit en secret le nombre de cartes de pénalité, une à trois, que recevra le perdant. Pour cela, en cachant le totem derrière une main, il le pose dans la position correspondant au nombre souhaité.



Le perdant annonce alors 1, 2 ou 3 ; s'il a deviné, il est gracié. Sinon, le roi choisit les cartes de pénalité parmi toutes celles déjà jouées. *Si le roi est le perdant, l'épreuve est menée par le gagnant du tour de jeu.*

FIN D'UNE MANCHE

Dès qu'un joueur pose toutes ses cartes, il gagne la manche, il est couronné roi pour la suite. Selon la hiérarchie, le second sera la reine, etc.

Mais dès qu'il ne reste plus que deux joueurs, la manche s'arrête. Le roi nomme alors librement le serviteur Pudoku et le Trouduk : en principe, celui qui a le plus de cartes en main.

Chaque joueur prend son nouveau portrait.

NB : Si vous finissez en gagnant le tour de jeu, désignez celui qui débute le tour suivant.

MANCHE 2 ET 3

Trouduk ramasse, mélange et distribue 13 cartes à chacun.

ÉCHANGES

Trouduk donne ses deux cartes simples de plus forte valeur au roi qui lui remet deux cartes de son choix.

Serviteur Pudoku donne sa carte simple de plus forte valeur à la reine qui lui remet une carte de son choix.

Réserve : ensuite, chaque joueur peut échanger des cartes de sa main avec les trois de sa réserve, s'il le souhaite.

Les manches 2 et 3 se déroulent alors comme la manche 1.

JOUEZ !



Après quelques parties, si vous souhaitez plus d'ambiance ou plus de réflexion, ajoutez des extensions au choix.

PLUS D'AMBIANCE

HAKA TAPÉ



Ennemis du kakapo, les rats sont présents sur les cartes avec ce picto. Lors d'un tour de jeu, dès qu'il y a **deux cartes "rat" posées sur la table**, tous les joueurs doivent taper au centre en criant "Haka Tapé".

Sanction : le dernier qui tape (ou ceux qui n'ont pas tapé) ne jouera pas le tour de jeu suivant, sauf s'il gagne ce tour.

Des joueurs ont "haka tapé" alors qu'il n'y a pas deux rats ! Erreur ou... bluff ? même sanction pour le dernier qui a tapé.

NB : le haka tapé fini, le tour de jeu se poursuit normalement.

PUTSCH

Avec le général Toupété et sa bombe, faites un putsch et devenez roi en cours de manche ! Comment ? **Vous débutez un tour de jeu en posant votre carte et annoncez "putsch !"**.

Si un autre joueur vous rejoint en posant une carte "putsch", vous devenez roi et vous attribuez les autres rôles.

Si personne ne vous rejoint ou si le roi pose aussi une carte putsch, c'est l'échec et la sanction royale : cartes putsch reprises et le roi prend la main.



PLUS DE REFLEXION

RAPIDO

Un joueur a commencé un tour avec une combinaison. Vous pouvez aussitôt **poser la même combinaison sans attendre votre tour** en annonçant "Rapido". Le tour continue à partir de vous. Les joueurs doivent aussi poser la même combinaison. Le dernier l'emporte. Si plus d'un joueur a posé en "rapido", l'avant-dernier subit l'épreuve du totem.



VAHINÉ



Exclusivement joué avec les cartes vahiné (femme) marquées du picto tiaré. **Vous débutez un tour en posant une carte "vahiné" et annoncez "vahiné"**.

1^{er} tour de table : les joueurs qui possèdent une carte "vahiné" **sont obligés** de la poser. Tours de table suivants : les joueurs peuvent ajouter plusieurs cartes "vahiné". Quand tous les joueurs passent, fin du tour de jeu et résultat : Le joueur avec **le plus haut total de points** l'emporte. Le plus bas total posé subit l'épreuve du totem.

NB : les ex-aequo sont départagés selon la hiérarchie.



Clara gagne avec un total de 14.

Épreuve du totem pour Nadia avec 7.

ESPRIT DU KAKAPO

Incarnez les personnages pour rendre le jeu plus drôle.

Qui serez-vous ? un souverain impitoyable ou magnanime, un sujet rebelle, un Trouduk servile ou fourbe...

KAKAPO

JUNIOR

QUI SERA ROI À LA PLACE DU ROI ?

OBJECTIF

Le jeu se déroule en deux ou trois manches. Dans chaque manche, au fil des tours de jeu, l'objectif est de se débarrasser le premier de toutes ses cartes pour gagner et être couronné roi. Le second devient la reine et ainsi de suite selon la hiérarchie.

Si un joueur est roi à la fin des manches une et deux, il est déclaré vainqueur de la partie. Sinon, il y a une 3e manche et le roi désigné au final l'emporte.

MATERIEL

Un totem en bois pour le roi
10 cartes « portrait » :
chaque joueur sera un des personnages.
96 cartes de jeu, dos rouge ou bleu.

NB : Après avoir passé, vous pouvez jouer si un joueur a posé entre-temps.

Après avoir posé, vous pouvez jouer à nouveau si un joueur a posé entre-temps.

TROUDUK PLUS FORT QUE LE ROI !

Le 1 Trouduk est la carte la plus faible mais ses combinaisons gagnent définitivement le tour de jeu dès qu'elles sont posées sur les combinaisons de 10 Roi.



CARTE KAKAPO

Posée sur une combinaison de deux cartes ou plus, elle gagne le tour de jeu.

Elle est sans effet sur une combinaison d'une carte (défausse).



MANCHE 1

La reine commence les manches et le jeu se déroule dans le sens horaire.

COMMENT JOUER SES CARTES ?

Le premier joueur pose une combinaison au centre de la table :

une à quatre cartes de même valeur.

Les joueurs suivants peuvent soit poser une combinaison avec le même nombre de cartes mais avec une valeur supérieure à la précédente, soit passer. Lorsque tous les joueurs passent, le tour de jeu se termine. Celui qui a posé en dernier débute le tour suivant avec une nouvelle combinaison.



PASSE

PASSE

Les joueurs passent.
Adrien débute le tour suivant.

RÉPARTITION DES CARTES DE JEU

Dix personnages du jeu de valeur croissante :

- 1 Trouduk, 2 Serveurs, 3 Marins,
- 4 Guerriers, 5 Artistes, 6 Chef, 7 Général,
- 8 Sorcier, 9 Reine, 10 Roi et 2 kakapos.



Certaines cartes sont doubles, l'équivalent de deux cartes.



AVANT DE COMMENCER

- Prendre une carte « portrait » par joueur : Roi, Trouduk, Reine, Serveur etc et les poser, face cachée. Chacun tire une carte au hasard et la pose devant lui. Elle sera son personnage pour débiter le jeu.
- Distribuer à chacun 13 cartes. Il est conseillé de ranger ses cartes par valeur.

FIN D'UNE MANCHE

Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes est déclaré roi pour la manche suivante.

Selon la hiérarchie, le second à finir est la reine etc. dès qu'il ne reste plus que deux joueurs, la manche s'arrête. Le roi nomme librement le serveur Pudoku et le Trouduk (en principe, celui qui a le plus de cartes en main). Les portraits sont redistribués.

MANCHE 2 ET 3

Trouduk ramasse, mélange et distribue 13 cartes à chacun.

ECHANGES

Trouduk donne ses deux cartes de plus forte valeur au roi qui lui remet deux cartes de son choix.

De même, échange d'une carte entre le serveur Pudoku et la reine.

Les manches 2 et 3 se déroulent alors comme la manche 1.

JOUEZ !



KAKAPO

Un jeu de Gilles Monnet
illustré par Stivo

SPOT
GAMES

Éditions

