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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

"Le pouvoir des Dieux"

16 pierres des Dieux sont disposées au début de la partie sur les îles (une par île). Le premier joueur qui prend possession d'une île gagne le soutien du Dieu concerné et prend la pierre qui est sur l'île. Chaque Pierre des Dieux ne peut être utilisée qu'une fois et est ensuite défaussée définitivement.

Kane donne immédiatement au joueur des points de victoire supplémentaires, selon la taille de l'île : 1 point pour une petite île, 2 points pour une grande, et 3 points pour l'île principale Lusepil.

Les autres pierres des Dieux donnent aux joueurs des pouvoirs spéciaux qu'ils pourront utiliser pendant la deuxième manche (après le petit décompte). Ces pouvoirs sont décrits ci-dessous.

Kanaloa fonctionne comme un joker. En jouant Kanaloa, on peut poser un pont sur n'importe quel emplacement libre. On peut aussi se servir de Kanaloa comme faisant partie d'une paire de cartes pour échanger un pont adverse contre un des siens. Kanaloa est une pierre des Dieux qui par conséquent n'est pas prise en compte pour le nombre de cartes maximum d'un joueur.

Ku permet à un joueur de regarder les cartes d'un adversaire, puis de lui en prendre une. C'est un avantage particulièrement quand un adversaire a pris une carte importante ou simplement pour être mieux informé.

Pele permet à un joueur de prendre une carte au hasard à chacun de ses adversaires, puis à rendre une carte de son choix à chacun d'entre eux. Cela lui donne temporairement un grand choix de cartes. Le joueur peut aussi combiner astucieusement les cartes qu'il redonne aux joueurs.

Lono permet à un joueur de prendre une carte supplémentaire à son tour. Il peut jouer cette carte immédiatement. S'il tire une carte visible, il la remplace aussitôt.

Remarques : le maximum de cinq cartes en main peut se trouvé dépassé pendant le tour, du fait de l'utilisation d'une pierre des Dieux.

Si une île n'est conquise qu'au cours de la deuxième manche, la pierre de Dieux peut être utilisée immédiatement ou à n'importe quel moment pendant un tour du joueur.

	Pendant la deuxième manche **(Action exceptionnelle pendant son propre tour de jeu)**			
Immédiatement	Grand aïeul, créateur du soleil et de l'eau	Dieu des courants marins, des vents et du monde souterrain	"Voleur d'île", Dieu de la guerre, de la fertilité et des plantes médicinales	(Colérique) Déesse du feu (et des volcans)	Dieu de la paix, des jeux (sports), du climat et de l'agriculture
	Kane	**Kanaloa**	Ku	**Pele**	**Lono**
Bonus d'île	= Joker	Choisit une carte dans la main d'un joueur sélectionné	Prend une carte à tous, puis en rend une à chacun	Prend une carte supplémentaire (visible ou cachée)

Ce jeu a fait l'objet d'une première édition de 175 exemplaires numérotés.
Si d'autres éditions suivent, elles ne seront pas numérotées.

Auteur : Günter Cornett **Bambus Spieleverlag** **Illustrations : Christof Tisch**
Traduction : François Haffner

Arabana-Opodopo

– pour 3 à 4 joueurs à partir de 10 ans –

"Le jeu des îles"

(règle courte pour les joueurs
qui connaissent déjà
Arabana-Ikibiti ou Kahuna)

Contenu

Le plateau comporte une piste de score et 16 îles :

- 4 petites îles qui ont chacune 3 connexions avec les îles voisines
- 11 grandes îles qui ont chacune 5 connexions avec les îles voisines
- 1 île principale (Lusepil) qui a 7 connexions avec les îles voisines

48 cartes d'îles (3 cartes par île)

1 sac en tissu

80 ponts aux couleurs des 4 joueurs (20 de chaque couleur)

40 marqueurs d'île aux couleurs des 4 joueurs (10 de chaque couleur)

4 bateaux aux couleurs des 4 joueurs pour marquer les points sur la piste de score

16 pierres des Dieux qui ne sont utilisées que pour la variante appelée **"Le pouvoir des Dieux"**

La présente règle

En dernière page se trouvent les règles additionnelles pour le jeu

"Le pouvoir des Dieux"

Pour ce jeu, on utilise les 16 pierres des Dieux.

Règle abrégée :

"Le jeu des îles"

Les règles

Les règles sont identiques à celles de Arabana-Ikibiti ou Kahuna, avec quelques modifications :

La partie se joue en deux manches. Il y a un petit décompte à la fin de la première manche et un grand décompte à la fin de la deuxième manche.

Au début de la partie, chacun reçoit quatre cartes, en garde trois et en pose une visible à coté du plateau. Si trois joueurs participent, on place une quatrième carte visible à coté du plateau. Les autres cartes sont mises dans le sac. On peut prendre des cartes soit parmi celles visibles, soit dans le sac. Une main ne peut pas dépasser 5 cartes.

Aucun joueur ne peut avoir plus de cartes en main, en clair vous ne pouvez tirer une carte que si, avant de piocher, vous en avez au plus quatre en main. Quand un joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer une carte, il peut en défausser une sans la montrer à ses adversaires.

Echange de pont : en jouant deux cartes relatives à un pont déjà construit, on remplace ce pont par un de sa propre couleur.

Lorsqu'un joueur obtient **la majorité absolue** sur une île, il place un de ses marqueurs sur l'île et retire tous les ponts adverses (comme dans "Kahuna").

Lorsqu'un joueur obtient **la majorité relative** sur une île et qu'il est le seul joueur majoritaire sur l'île, il retire de cette île un pont adverse de son choix.

Exemples :
(**Petite île :** cette règle ne peut pas s'appliquer aux petites îles)
Grande île (2-1-1-1) : le joueur actif place un second pont de sa couleur, alors que ses adversaires ont chacun un pont. Le joueur actif retire le pont de l'un de ses adversaires qui relie cette île.
Île principale Lusepil (3-2-2 or 3-2-1-1) : le joueur actif place le troisième pont de sa couleur, tandis que deux ou trois de ses adversaires ont chacun un ou deux ponts. Le joueur actif retire un pont de l'un de ses adversaires qui relie cette île.

Si un joueur obtient la majorité relative à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs, il retire le pont du joueur qui possède un seul pont sur l'île.

Exemples : **Grande île** : 2-2-1 **Île principale Lusepil** : 3-3-1, 2-2-2-1

Le pont du joueur qui n'est pas majoritaire est retiré dans tous les cas.

Les ponts ne sont retirés que si le joueur actif est devenu majoritaire relatif pendant son tour, en plaçant un pont sur le dernier emplacement encore libre.

Il est obligatoire de retirer les ponts lors d'une prise de majorité. Cela n'est pas forcément avantageux pour le joueur actif. S'il est incapable d'occuper l'emplacement ainsi libéré, il ouvre une possibilité d'attaque pour un de ses adversaires.

Après avoir retiré un pont, le joueur actif continue son tour. S'il joue une carte appropriée, il peut poser un pont sur l'emplacement nouvellement libéré et parfois passer d'une majorité relative à une majorité absolue.

Comptes

Chaque joueur marque des points pour les îles qu'il contrôle. La valeur d'une île est égale au nombre d'emplacements de ponts que le joueur n'occupe pas. Chaque emplacement vide ou occupé par un adversaire rapporte un point. Lors du grand décompte final, chaque île contrôlée rapporte par ailleurs un point de plus.

Exemples de petit décompte (entre parenthèses, grand décompte = petit décompte + 1) :

2 propres ponts sur une petite île : 1 (2)
3 propres ponts sur une petite île : 0 (1)
3 propres ponts sur une grande île : 2 (3)
4 propres ponts sur une grande île : 1 (2)
5 propres ponts sur une grande île : 0 (1)
4 propres ponts sur l'île principale : 3 (4)
5 propres ponts sur l'île principale : 2 (3)
6 propres ponts sur l'île principale : 1 (2)
7 propres ponts sur l'île principale : 0 (1)

Avec ce système de décompte, le contrôle total des îles devient moins attrayant.

Après le premier décompte, le joueur dont c'était le tour de jouer commence la deuxième manche.

Lorsque la dernière carte est tirée, à la fin de la deuxième manche, commence un tour final spécial pendant lequel chacun va jouer une dernière fois. Un joueur peut cependant passer et choisir de jouer ultérieurement, si un joueur qui a plus de points de victoire que lui n'a pas encore effectué son tour final. Dans les faits, cela revient souvent à ce que les joueurs effectuent leur dernier tour dans l'ordre décroissant de leurs points de victoire à l'issue de la première manche. On procède ensuite au grand décompte.

Fin de la partie

La partie est terminée après le grand décompte. Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a terminé son tour avant les autres qui l'emporte.

Fin prématurée :
Si un joueur a déjà posé ses dix marqueurs d'île, il gagne immédiatement s'il s'approprie une onzième île.

Si un joueur a déjà placé ses 20 ponts, il peut jouer ses cartes sans poser de pont. Il peut également reprendre un de ses propres ponts sur le plateau avant de jouer une carte. Il n'est alors pas autorisé à poser un pont sur ce même emplacement pendant le même tour.

Comptes

Chaque joueur marque des points pour les îles qu'il contrôle. La valeur d'une île est égale au nombre d'emplacements de ponts que le joueur n'occupe pas. Chaque emplacement vide ou occupé par un adversaire rapporte un point. Lors du grand décompte final, chaque île contrôlée rapporte par ailleurs un point de plus.

Exemples de petit décompte (entre parenthèses, grand décompte = petit décompte + 1) :

2 propres ponts sur une petite île : 1 (2)
3 propres ponts sur une petite île : 0 (1)
3 propres ponts sur une grande île : 2 (3)
4 propres ponts sur une grande île : 1 (2)
5 propres ponts sur une grande île : 0 (1)
4 propres ponts sur l'île principale : 3 (4)
5 propres ponts sur l'île principale : 2 (3)
6 propres ponts sur l'île principale : 1 (2)
7 propres ponts sur l'île principale : 0 (1)

Avec ce système de décompte, le contrôle total des îles devient moins attrayant.

Fin de la partie

La partie est terminée après le grand décompte.
Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a terminé son tour avant les autres qui l'emporte.

Fin prématurée :

Si un joueur a déjà posé ses dix marqueurs d'île, il gagne immédiatement s'il s'approprie une onzième île.

Si un joueur a déjà placé ses 20 ponts, il peut jouer ses cartes sans poser de pont. Il peut également reprendre un de ses propres ponts sur le plateau avant de jouer une carte. Il n'est alors pas autorisé à poser un pont sur ce même emplacement pendant le même tour.

Conseils tactiques :

- Lors des premiers tours d'une manche, il est conseillé de seulement tirer des cartes, car un plus grande main donne davantage de possibilités.
- Surveillez les cartes prises par vos adversaires pour estimer leurs intentions.
- En jouant les cartes, essayez de retirer le plus possible de ponts adverses, mais évitez prudemment de vous impliquer dans des combats impliquant de lourdes pertes.
- l'île principale Lusepil rapporte le plus de points, mais est difficile à défendre. Cela peut parfois être une erreur de prendre le contrôle de cette île trop tôt dans la partie.
- Dans "Le jeu des Dieux" (expliqué en dernière page des règles abrégées) il est bien sûr important de prendre le contrôle des îles rapidement pour gagner les pierres des Dieux.

Ce jeu a fait l'objet d'une première édition de 175 exemplaires numérotés.
Si d'autres éditions suivent, elles ne seront pas numérotées.

Auteur : Günter Cornett **Bambus Spieleverlag** **Illustrations : Christof Tisch**
Traduction : François Haffner

Arabana-Opodopo

– pour 3 à 4 joueurs à partir de 10 ans –

"Le jeu des îles"

– Règle complète –

Contenu

Le plateau comporte une piste de score et 16 îles :

- 4 petites îles qui ont chacune 3 connexions avec les îles voisines
- 11 grandes îles qui ont chacune 5 connexions avec les îles voisines
- 1 île principale (Lusepil) qui a 7 connexions avec les îles voisines

48 cartes d'îles (3 cartes par île)
1 sac en tissu
80 ponts aux couleurs des 4 joueurs (20 de chaque couleur)
40 marqueurs d'île aux couleurs des 4 joueurs (10 de chaque couleur)
4 bateaux aux couleurs des 4 joueurs pour marquer les points sur la piste de score
16 pierres des Dieux qui ne sont utilisées que pour la variante appelée **"Le pouvoir des Dieux"** (dont la règle se trouve en dernière page des règles abrégées).

La présente règle

Idée du jeu

Trois ou quatre joueurs se disputent la suprématie sur les 16 îles de l'archipel Arabana. Ils jouent des cartes pour déterminer sur quelle île ils placent un pont. Le joueur qui obtient la majorité des ponts d'une île contrôle celle-ci ; il en prend possession et retire les ponts des autres joueurs. Cela lui donne un avantage pour conquérir les îles voisines.

Il y a deux manches. Celui qui a le plus de points après le deuxième décompte gagne la partie.

Avant la première partie

Mettre les autocollants des îles sur les cartes longues et ceux des Dieux sur les cartes courtes.

Préparation

Chaque joueur prend 20 ponts et 10 marqueurs d'île de sa couleur. Chacun reçoit quatre cartes, en garde trois et en pose une visible à coté du plateau. Si trois joueurs participent, on place une quatrième carte visible à coté du plateau. Les autres cartes sont mises dans le sac. On peut prendre des cartes soit parmi celles visibles, soit dans le sac. Une main ne peut pas dépasser 5 cartes. Les bateaux des joueurs sont placés sur la case de départ du parcours de score.

Jouer les cartes

Un joueur peut jouer le nombre de cartes de son choix à son tour. A la fin de son tour, il ne peut prendre qu'une seule carte. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Les cartes jouées sont posées dans un tas de défausse commun à tous les joueurs.

Il est possible de ne jouer aucune carte puis d'en tirer une, mais il faut respecter le maximum autorisé de cinq cartes.

En piochant une carte, le joueur peut choisir l'une des quatre cartes exposées ou en tirer une au hasard dans le sac. S'il prend une carte visible, il la remplace par une tirée du sac pour qu'il y en ai toujours quatre.

Aucun joueur ne peut avoir plus de cartes en main, en clair vous ne pouvez tirer une carte que si, avant de piocher, vous en avez au plus quatre en main. Quand un joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer une carte, il peut en défausser une sans la montrer à ses adversaires.

Quand il joue une carte, un joueur pose un pont sur un emplacement libre partant de cette île. S'il joue plusieurs cartes, il les joue une à une (sauf pour faire un échange de pont).

Echange de pont : en jouant deux cartes relatives à un pont déjà construit, on remplace ce pont par un de sa propre couleur.

Exemple : il y a un pont rouge qui relie Nuridan et Opodopo. En jouant deux cartes Nuridan ou deux cartes Opodopo, ou une de chaque, un joueur peut retirer ce pont et le remplacer par un des siens.

Majorité absolue

Quand un joueur contrôle plus de la moitié des ponts d'une île, il prend immédiatement le contrôle de cette île. Pour indiquer son contrôle, il place un marqueur sur l'île. De plus, il retire tous les ponts qui partent de cette île et qui appartiennent aux autres joueurs.

Quand des ponts sont retirés, des joueurs peuvent perdre le contrôle d'autres îles. Quand un joueur perd la majorité absolue d'une île, il doit retirer son marqueur de contrôle de cette île.

Remarque : les ponts ne sont retirés qu'à l'occasion de la prise de contrôle d'une île. Dans les tours suivants, les autres joueurs peuvent à nouveau remettre des ponts en jouant les cartes appropriées.

Majorité relative

Si un joueur obtient la majorité relative (c'est à dire s'il possède le plus de ponts sur l'île sans toutefois en avoir la moitié plus un), en posant un pont sur le dernier emplacement libre de l'île principale Lusepil ou d'une autre grande île, les ponts des autres joueurs sont également affectés. Cependant, il ne prend pas le contrôle de l'île (aucun marqueur n'est posé).

Quand un joueur obtient la majorité relative (en posant le dernier pont d'une île), il retire de cette île un pont d'un adversaire de son choix.

Exemples :
(**Petite île :** cette règle ne peut pas s'appliquer aux petites îles)
Grande île (2-1-1-1) : le joueur actif place un second pont de sa couleur, alors que ses adversaires ont chacun un pont. Le joueur actif retire le pont de l'un de ses adversaires qui relie cette île.
Île principale Lusepil (3-2-2 or 3-2-1-1) : le joueur actif place le troisième pont de sa couleur, tandis que deux ou trois de ses adversaires ont chacun un ou deux ponts. Le joueur actif retire un pont de l'un de ses adversaires qui relie cette île.

Si un joueur obtient la majorité relative à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs, il retire le pont du joueur qui possède un seul pont sur l'île.

Exemples : **Grande île** : 2-2-1 **Île principale Lusepil** : 3-3-1, 2-2-2-1

Le pont du joueur qui n'est pas majoritaire est retiré dans tous les cas.

Les ponts ne sont retirés que si le joueur actif est devenu majoritaire relatif pendant son tour, en plaçant un pont sur le dernier emplacement encore libre.

Il est obligatoire de retirer les ponts lors d'une prise de majorité. Cela n'est pas forcément avantageux pour le joueur actif. S'il est incapable d'occuper l'emplacement ainsi libéré, il ouvre une possibilité d'attaque pour un de ses adversaires.

Après avoir retiré un pont, le joueur actif continue son tour. S'il joue une carte appropriée, il peut poser un pont sur l'emplacement nouvellement libéré et parfois passer d'une majorité relative à une majorité absolue.

Fin d'une manche

La première manche se termine quand un joueur tire la dernière carte, en comptant celles visibles à coté du plateau et celles cachées dans le sac. Un petit décompte a alors lieu.

Après le premier décompte, mélangez les cartes et placez à nouveau quatre cartes faces visibles. Le joueur dont c'était le tour de jouer commence la deuxième manche.

Lorsque la dernière carte est tirée, à la fin de la deuxième manche, commence un tour final spécial pendant lequel chacun va jouer une dernière fois. Un joueur peut cependant passer et choisir de jouer ultérieurement, si un joueur qui a plus de points de victoire que lui n'a pas encore effectué son tour final. Dans les faits, cela revient souvent à ce que les joueurs effectuent leur dernier tour dans l'ordre décroissant de leurs points de victoire à l'issue de la première manche. On procède ensuite au grand décompte.