

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 ★★☆☆ modulaire 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



PIRANHHA PEDRO

von Jens-Peter Schliemann



Quelque part au milieu du fleuve Amazone...



Ca fait plusieurs jours que je suis bloqué sur ce maudit banc de sable. Et il n'y a que de cournois piranha qui nagent dans le coin !



Hé vous là-haut !



Chregi

Anna

Benny

Sortez-moi de là !



Préparation

On met le plateau au milieu de la table.



Les 7 piranha -oulà !- sont posés sur les cases où on voit un petit tourbillon.



Pedro commence sur le Palmier !



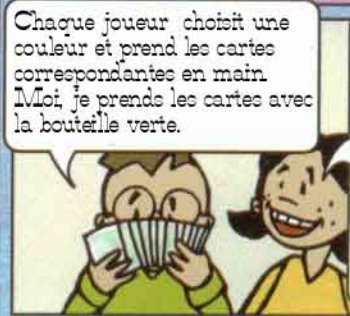
Les 4 cartes de paysage sont placées de chaque côté du plateau. Elles indiquent les 4 directions dans lesquelles Pedro peut aller.



Un joueur au hasard pose la carte Sombrero devant lui.



On classe les cartes restantes d'après leur dos.



Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes correspondantes en main. Moi, je prends les cartes avec la bouteille verte.

Sois pas bête ! Tout le monde reçoit le même jeu de 12 cartes. A moins de 6 joueurs, il reste des cartes qui ne serviront pas pour le jeu.



On fait un tas avec les cailloux à côté du plateau. Chaque joueur prend 4 cailloux. Et là on peut y aller !

* Sombrero : un sombrero (de l'espagnol sombra : ombre) est un chapeau d'inspiration mexicaine à bords larges complètement inutile dans la région de l'Amazone.

Déroulement du jeu

Les joueurs choisissent en même temps une de leurs cartes et la posent devant eux face cachée.

Le premier tour

Le joueur qui a la carte Sombrero retourne sa carte en premier. Quel heureux hasard, c'est moi !

Ca veut dire que Pedro avance d'1 case en direction de la Forêt.

Aucun problème, là il y a encore du sable.

Tu dois défausser la carte que tu viens de jouer. Si possible, glisse-la face cachée à moitié sous le plateau.

Oui, oui, je sais !

Maintenant, c'est au tour de mon voisin de gauche. Benny, tu te réveilles ?

??

Alors moi j'ai, heu... 2 cases en direction du Soleil.

Oulà, ça va être cher !

Et je fais quoi alors ? Il y a de l'eau, là.

Oui, va falloir que tu sacrifies 2 cailloux pour que Pedro ne se mouille pas les pieds.

Oh non ! 2 cailloux ? Je n'en avais que 4.

Un, deux... grrr !

T'es content ?

J'en étais sûr. Je reviens simplement en arrière : 2 cases en direction de la Cascade.

Ah, alors tu dois aussi t'alléger de 2 cailloux.

Et non ! J'utilise simplement ceux de ton trajet.

Quand tous les joueurs ont joué leur carte, le tour est terminé. La carte Sombrero passe au joueur suivant dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.

Le deuxième tour commence.

Chaque joueur choisit une carte parmi leurs 11 cartes restantes.

Aha, moi aussi je peux être filou. Avec ça, mon déplacement ne coûte rien : 1 case en direction de la Forêt.



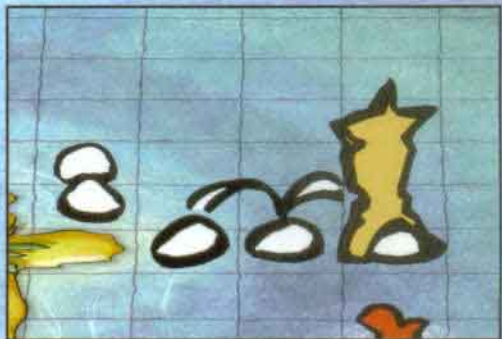
Certes ça me coûte 1 caillou, mais aïe, je vous ai aussi bien entourloupés. Fac vrai ?



Tout à fait. Je me déplace de 2 cases direction la Forêt.



Ca me coûte 2 cailloux.



2 Soleil. Tant pis pour moi aussi. Respect Benny ! Je ne t'en aurais pas cru capable.



2 cailloux s'en vont gaiement.



Et Chregi récupère la carte Sombreiro.



Le tour suivant

La décision est de plus en plus dure à prendre.

Les cartes, comme les cailloux, sont de plus en plus rares.



Et pour cause. 3 cases direction Caccade.



1, 2 cases les pieds au sec, et je dois sacrifier un caillou pour la dernière.



3 cases direction le Village.



1 caillou.



encore 1 caillou.



Ah, et là ? Je n'ai plus de caillou pour le troisième mouvement !



Comme c'est dommage pour toi ! Ca fait plouf !



Et Fedro tombe dans l'eau. Ouille !



NON !

s'en aller gaiement : rejoindre le lit du ruisseau, être perdu, disparaître à tout jamais, faire oups, ne plus être palpable...

C'est pas fini ! Comme punition, tu reçois un Piranha. Prends celui que tu veux !

Je prends celui-là. Mmf !

Fais attention ! Celui qui reçoit son 2ème Piranha perd la partie.

OK. Avant de continuer la partie, il y a un décompte. Ça donne..

Stop ! Qu'est-ce que je fais avec ma carte ? Je n'ai pas pu déplacer Pedro.

Décompte

Quand Pedro tombe dans l'eau, on interrompt la partie et tu ne retournes pas ta carte. Sois content ! Glisse-la sous le plateau.

Le décompte : on remet tous nos cailloux restants dans le tas commun.

Quoi ? Et mes pauvres cailloux économisés ? Donne-moi la règle, je ne peux pas y croire.

Ne t'énerve pas comme ça, tu en auras de nouveaux.

Maintenant c'est ravitaillement de cailloux, bien entendu avec les cartes qui nous restent en main. Oui Benny, ce sont les cartes qui ne sont pas encore sous le plateau.

Pour chaque carte 1...

et pour chaque paire de cartes 2, on peut prendre 1 caillou du tas commun.

On obtient rien avec une seule carte 2 ou avec une carte 3. Le goût du risque est récompensé.

Je reçois donc 4 cailloux.

Moi juste 3!

Moi j'en reçois 5!

On reprend en main toutes les cartes qu'on avait glissées sous le plateau ! On devrait tous avoir à nouveau 12 cartes.

Pedro revient sur la case antérieure à celle où il est tombé dans l'eau.

La carte Sombrero change de main comme toujours, vers le voisin de gauche, et le jeu continue.

Bord du plateau

Super, j'ai le choix !

3 cases direction **Cascade** me coûte 3 cailloux, mais j'espère que ça vaut le coup.

Je ne tombe pas dans le panneau, je retourne en arrière : 1 case vers le **Soleil**!

Filou !

Un nouveau tour commence après un décompte.

Je, heu, je dois faire 3 cases direction la **Cascade**

Alors, d'abord, une case, et puis...
... ça fait plouf, hahaha!

Mon pauvre ! Personne ne t'a dit qu'on se pouvait simplement pas aller au delà du bord du plateau ?

Mais j'ai encore 5 Cailloux ! 5 !

Domage, elles ne servent à rien en eau profonde ! Sois courageux et prends un **Piranha** - punition.

Grrrr!

Un nouveau décompte a lieu.

Cette manche fut très courte ! C'est pour ça qu'on reçoit plein de cailloux : 6 pour moi.
Fareé!

Et je reçois la carte **Sombrero** de Anna.
Moi 5.

Alarme Piranha !
Nouvelle manche, c'est reparti

2 en direction de la **Forêt**. Je vous ai eus !

Ca me coûte 2 cailloux. Pedro ne veut pas aller sur le caillou, grr !
Hôlà Benny, échange donc le caillou ! Tu risques de casser le bonhomme.

Ok. C'est au tour de **Chregi**. Chregi ?!

Je n'euis pas là !

Allez, viens nous montrer ta carte !

3 cases vers le **Soleil**. Ah, je te comprends. Oulà, c'est chaud !

1 - glurpa...

... et 2 : croc ! En plein sur le **Piranha** !

Tes, Chregi ! Il ne faut pas jouer avec les **Piranhas**, ta maman ne te l'a jamais dit ?
Place au décompte.

Il n'y a pas de décompte ! Glurpe ! C'est mon deuxième **Piranha**. On a donc déjà terminé la partie. Ouououuim ! Snif !

Fin
On a gagné ! Gagné, gagné, gagné !
Celui qui a 2 **Piranhas** perd la partie.

Voici un merveilleux cadeau de consolation pour **Chregi** notre perdant. On éteint les lumières !

Zupf!
Raschell!
Knautsch!
Kleb!
Lumière !

Ouais heu cool !



Le jour suivant



Quelques tours pleins de flouteries plus tard..



Et courtoisement, en un éclair..



Fin

Verlag, Redaktion und Autor danken allen Testspielern, Regelleseern und allen anderen, die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben.

<p>Autor: Jens-Peter Schliemann</p> <p>Grafik: Marcel-André Casasola Merkle</p> <p>Redaktion: Team Annaberg</p>	<p>GOLDSIEBER SPIELE Georg Reulein GmbH+Co.KG Waldstraße 38 D-90763 Fürth</p> <p>© 2004 by novis Spiele Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany</p> <p>www.goldsieber.de</p>	<p>Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können.</p> <p>Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.</p> <p>CE www.team-annaberg.de</p>	 
--	---	---	---