

KANALOA



KANALOA

Navigue en harmonie avec les Tikis !

Un jeu de pli passionnant de Günter Burkhardt

De 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

Aloha ! Les aventuriers naviguent sur la mer et espèrent les faveurs de Kanaloa, le dieu des océans pour filer sur les flots. Il t'envoie en soutien les esprits des quatre éléments, les Tikis. Mais les Tikis sont malins et cherchent à se damer mutuellement le pion. Kanaloa doit alors intervenir lui-même pour les faire revenir dans le droit chemin et protéger les marins du danger des abysses, le Kraken. Qui saura trouver l'aide des Tikis pour naviguer victorieusement vers le coucher du soleil ?

MATÉRIEL DE JEU

65 cartes de jeu :



12 cartes-mer



48 cartes-tiki



3 cartes-Kanaloa



2 cartes-kraken

5 bateaux de couleurs différentes



1 règle du jeu

BUT DU JEU

Tu dois remporter le plus de plis en jouant adroitement tes cartes, pour avancer ton bateau le plus vite possible et ainsi dépasser le joueur le plus lent.



LES CARTES



Les cartes-mer:

Elles indiquent dans quel type d'eaux ton bateau navigue. Chaque carte comporte 2 cases d'eau de couleurs différentes.



La case avec **les vagues** est le point de départ.



Certaines cartes montrent un dauphin qui aideront les joueurs qui se retrouvent seuls au milieu de l'océan.



Si tu places ton bateau sur une case d'eau avec un symbole dauphin et si les cases avant et arrière à la tienne sont libres, ton bateau peut alors avancer d'une case de plus. Il ne peut y avoir qu'un seul bateau sur chaque case d'eau. *Exception : la case départ au début de la partie.*

air



terre

eau

feu

Les cartes-tiki:

Les Tikis sont les symboles des quatre éléments et chaque élément est représenté par une couleur particulière. Il y a 12 cartes par tiki numérotées de 1 à 12.



La carte-Kanaloa:

C'est la carte la plus forte du jeu et peut être jouée à tout moment, même lorsque tu as des cartes de la couleur en jeu dans ta main. Elle bat toutes les cartes-tiki et aussi les atouts de la bonne couleur. Si plusieurs cartes-Kanaloa sont joués dans une même manche, c'est le joueur qui a joué la dernière carte-Kanaloa qui fait le pli.



La carte-Kraken:

C'est la carte la plus faible du jeu. En jouant cette carte, tu ne pourras jamais faire le pli. Tu peux la jouer à tout moment, comme la carte-Kanaloa.

Important : si tu joues une carte-Kraken, tu dois retirer une carte-mer libre de ton choix de la voie maritime. Si tu es en retard par rapport aux autres, tu peux en profiter pour réduire ton retard. Si tu es déjà bien en avance, tu peux réduire la distance qui te sépare du bateau le plus lent. S'il n'y a pas de carte-mer de libre, tu ne peux pas en retirer.

PRÉPARATION DU JEU

- Les cartes-mer constituent la voie maritime : dispose-les au hasard pour qu'elles forment un cercle au centre de la table.

S'il y a 5 joueurs, utilise toutes les 12 cartes-mer.

S'il y a 4 joueurs, retire du jeu 1 carte-mer de ton choix (à l'exception de celle avec les vagues).

S'il y a 3 joueurs, retire du jeu 2 cartes-mer de ton choix (à l'exception de celle avec les vagues)

- Chaque joueur reçoit le bateau de la couleur de son choix et le place sur la case départ (les vagues). Au cours du jeu, on avance les bateaux en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur qui commence est désigné. Il mélange toutes les cartes-tiki, Kanaloa et Kraken puis distribue 8 cartes faces-cachées à chaque joueur. Les cartes restantes ne seront pas utilisées lors de cette manche.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en plusieurs manches. Chaque manche se déroule comme suit :

1. Le premier joueur ouvre la manche en jouant une carte de sa main.
2. Les autres joueurs jouent ensuite chacun dans l'ordre une carte.
3. On détermine alors qui fait le pli (voir paragraphe „Faire le pli“). Ce joueur peut alors avancer son pion sur la case d'eau libre suivante. Les cases occupées sont sautées.
4. C'est ce même joueur qui entame le pli suivant. Avant de jouer le pli suivant, il annonce à voix haute la couleur de la case sur laquelle se trouve le bateau le plus avancé, c'est la couleur atout du pli suivant.
5. Lorsque les 8 cartes de chaque joueur sont jouées, la manche prend fin.

- Le joueur qui a avancé son bateau en dernier retire la carte-mer libre de son choix. Ainsi, la voie maritime se raccourcit au fil de la partie. **Attention** : *S'il ne reste seulement que 3 cartes-mer ou bien s'il n'y a plus de carte-mer libre, ne retire pas de nouvelle carte de la voie maritime.*
- Le joueur qui a fait le dernier pli commence la manche suivante. Il mélange toutes les cartes, en donne 8 à chaque joueur et joue une carte pour ouvrir un nouveau pli.

Faire le pli :

Tu remportes le pli lorsque tu as posé la carte de la plus haute valeur ou bien la carte la plus haute de la couleur atout (cf. L'atout). Tu dois respecter la contrainte de la couleur pour choisir la carte que tu poses (cf. la contrainte de la couleur). Si tu remportes le pli, rassemble toutes les cartes jouées et place-les faces-cachées à côté de toi. Ensuite, avance ton bateau sur la case d'eau libre suivante et ouvre le pli suivant.

La contrainte de la couleur :

Pendant un pli, les joueurs **doivent** jouer une carte de la même **couleur** que la **carte qui a été jouée en premier**. Les cartes jouées doivent correspondre à cette couleur. Tu peux cependant choisir n'importe qu'elle carte de cette couleur, pas besoin qu'elle ait une valeur supérieure à celle indiquée sur les cartes précédentes. Si tu n'as pas de carte de la couleur correspondante, tu peux jouer une autre carte de ton choix, pas forcément de la couleur atout.

L'atout :

C'est la couleur indiquée par la case d'eau où se trouve le bateau le plus avancé qui donne la couleur atout pour le pli. Cela signifie que la couleur atout peut changer plusieurs fois en cours de manche. Au début du jeu, lorsque tous les bateaux sont sur la case départ, l'atout est le bleu marine. Si tu n'as pas de carte de la couleur de celle qui a été posée en première et que tu joues une carte de la couleur atout, tu fais le pli. Si plusieurs joueurs jouent des atouts, c'est celui qui aura posé l'atout le plus haut qui fait le pli.

A ne pas oublier : une carte-Kanaloa ou une carte-Kraken peuvent être jouées à n'importe quel moment. Cf. la description des différentes cartes au début de la règle du jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès que le bateau d'un joueur rattrape le dernier bateau de la voie maritime. Ce joueur gagne la partie.

VARIANTE

Si un joueur pense qu'il ne pourra faire **aucun** pli durant la manche, il peut le manifester, avant le début du premier pli en couchant son bateau sur le côté. S'il ne remporte effectivement aucun pli durant la manche, il peut remettre son bateau droit à la fin de la manche et le faire avancer de 3 cases libres.

S'il se trompe et qu'il fait un ou plusieurs pli(s), il remet son bateau droit mais n'avance d'aucune case.

EXEMPLE AVEC 4 JOUEURS



C'est Émile qui mène. Son bateau est sur une case rouge : le rouge est donc l'atout.

Bernard joue le prochain pli : Un 2 turquoise. Anna joue un 5 turquoise.

Dani n'a pas de carte turquoise et joue un 1 bleu. Émile joue un 4 turquoise.

Anna fait le pli car elle a joué la carte la plus haute. Elle peut avancer son bateau sur la case libre suivante. Elle saute la case de devant car cette dernière est déjà occupée et atterrit sur une case d'eau verte. Le rouge reste l'atout pour le pli suivant car le bateau en tête n'a pas bougé et qu'il n'a pas été dépassé.





Anna ouvre le pli suivant : un 8 bleu. Dani joue un 3 rouge. Émile un 10 bleu. Bernard joue une carte-Kraken et peut retirer la carte-mer de son choix. Il choisit la case libre suivante : bleu + turquoise, afin de réduire la distance entre lui et les autres joueurs et rattraper son retard. Dani fait le pli car il était le seul à poser un atout. Il avance son bateau et dépasse Émile. La nouvelle couleur atout est le turquoise.



Dani joue un 11 rouge. Émile joue une carte-Kanaloa, Bernard un 7 rouge. Anna joue également une carte-Kanaloa. Elle fait le pli car elle a joué une carte-Kanaloa en dernière. Anna avance son bateau sur la case libre suivante. Dessus se trouve un dauphin. La case derrière elle et la case devant sont libres, elle peut donc avancer son bateau d'une case de plus.



Si tu as des questions au sujet du jeu "Kanaloa", contacte Piatnik à :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna ou info@piatnik.com



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Conservez la notice.

Suis-nous sur les réseaux :
facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/Piatnik_spiele