

PIÑA KOALA

Un jeu de bluff et de confiance aveugle... **littéralement !**



Andreas Preiss

Contenu



2 dés Koala



5 masques



25 Jetons
Soleil



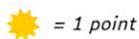
40 Jetons
Ananas



20 Jetons
Koala

+ 1 Couverture
piste de dés

Mise en place



= 1 point



= 6 points



= 24 points

Formez une réserve avec les jetons. Chaque joueur commence avec **24 points** pris dans la réserve. Déterminez le premier joueur comme vous le souhaitez. Chaque joueur joue un tour l'un après l'autre, dans le sens horaire, à partir du premier joueur.



Si la réserve s'épuise, chaque joueur doit rendre le même montant de points à la réserve pour la réalimenter.

Aperçu du jeu

Au départ, vous vous contentez de lancer les dés. Vous pouvez les relancer tant que vous le voulez, mais si vous obtenez deux koalas, vous jouerez le reste de la partie avec un œil fermé.

Une fois que vos deux yeux seront fermés, vos adversaires chercheront à vous mentir pour vous faire marquer moins de points. Toutefois, si vous ne prenez jamais de risques et gardez les deux yeux ouverts, vous finirez par être obligé de leur verser une partie de vos gains.



Pour gagner, vous devez fermer les yeux au bon moment – ni trop tôt, ni trop tard !

À votre tour, vous lancez les deux dés et essayez d'obtenir autant de points que possible. Les points que vous gagnez viennent de la réserve principale. Vous pouvez relancer les dés autant de fois que vous le désirez, tant qu'ils n'affichent pas un **Koala** ou un **x2**. Tôt ou tard, vous obtiendrez deux koalas et devrez fermer un œil.

Une fois que vos deux yeux sont fermés, vous ne pouvez plus relancer les dés à votre tour. Vous devez alors demander à votre voisin de gauche ce que vous avez obtenu sur vos dés. Un détail : si vous gagnez des points, c'est ce même voisin qui doit vous les verser depuis sa propre réserve !

Il y a donc de bonnes chances qu'il essaie de vous mentir. À vous de voir si vous lui faites confiance ou non. Mais si vous refusez de le croire alors qu'il était honnête, c'est vous qui en paierez le prix.

Dans ce jeu, vous pouvez bluffer – donc mentir – uniquement lorsque vous renseignez un joueur qui a les yeux fermés. Cela ne vous donne pas le droit de tricher ! Et puis dans un jeu de koalas, ce serait dommage ...



Tour de jeu

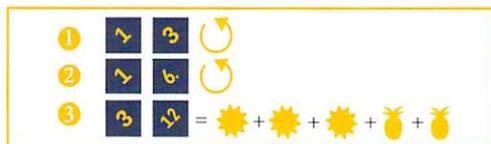
Si c'est à vous de jouer et que vous avez au moins un œil ouvert, prenez les deux dés et lancez-les. Un dé qui tombe sur son résultat **Koala** ou **x2** ne peut plus être relancé. Vous pouvez relancer n'importe quel dé avec un chiffre jaune et que vous voulez relancer un, vous devez relancer les deux. Vous pouvez relancer ces dés autant de fois que vous le désirez.



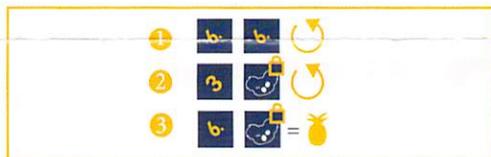
Ne relancez pas les dés si vous avez obtenu deux x2, deux koalas, ou bien un x2 et un koala. Seuls les chiffres jaunes peuvent être relancés.

Lorsque vous avez terminé vos relances, prenez autant de points qu'indiqué par les dés depuis la réserve.

Stockez vos jetons devant vous, à la vue de tous. Un résultat **x2** double le résultat de l'autre dé. Si vous avez obtenu deux **x2**, vous n'obtenez rien. Si vous avez obtenu un **koala** et un chiffre, prenez autant de points qu'indiqué par le dé. Dans ces deux cas, il ne se passe rien d'autre.



Exemple 1 : sur son premier lancer, Joey obtient 1 et 3. Il relance les deux dés et obtient 1 et 6. Il voudrait relancer le 1 et garder le 6, mais cela n'est pas possible (« vous devez relancer les deux »). Il relance les deux dés et obtient 3 et 12. Jugeant le résultat correct, Joey s'arrête et prend 15 points dans la réserve.



Exemple 2 : sur son premier lancer, Amandine obtient 6 et 6. Elle relance et obtient 3 et un koala. Elle voudrait relancer les deux dés, mais cela n'est pas possible (« un dé qui tombe sur son résultat Koala ou x2 ne peut plus être relancé »). Elle se contente de relancer le 3 en espérant éviter d'obtenir un second koala, ou un x2. Heureusement, elle obtient un 6 : cela lui suffit, et elle prend 6 points de la réserve.

Si vous obtenez deux koalas ou un koala et un **x2** (ce qui nous fait deux koalas), ne relancez pas, et ne recevez aucun point : à la place, **fermez un œil** jusqu'à la fin de la partie. Si cela arrive alors que vous avez déjà un œil fermé, vous fermez le deuxième et devenez **aveugle** jusqu'à la fin de la partie.



Lorsque vous tombez sur 2 Koalas, utilisez votre bandeau pour cacher l'un de vos yeux.



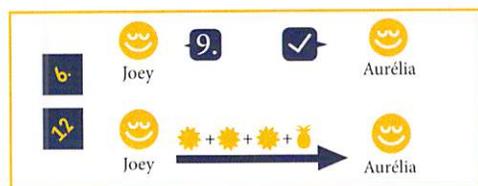
Exemple 3 : sur son premier lancer, Étienne obtient 3 et x2. Espérant obtenir 12, voire 24 points, il relance le 3 pour obtenir un 6 ou un 12. Hélas, il obtient un koala ! Il ne peut plus relancer et doit fermer un œil.

Dès qu'un joueur devient aveugle, prenez l'habitude de lui annoncer à voix haute le montant de points que vous gagnez à votre tour, ou si vos résultats vous forcent à fermer un œil, afin que le joueur aveugle ait une idée de ce qui se passe autour de lui. Un joueur aveugle a le droit de demander combien de joueurs ont un œil fermé, ou sont aveugles comme lui. En revanche, vous n'êtes pas tenu de lui dire combien de points chaque joueur a amassé (y compris lui-même) ; c'est à lui d'essayer de suivre.

Si vous êtes aveugle au début de votre tour, demandez à un joueur non-aveugle de vous passer les dés. Lancez les deux dés, une seule fois. Vous n'avez droit à aucune relance. Votre premier voisin de gauche non-aveugle vous annonce combien de points vous obtenez. Cependant, il ne donne que la somme, et non le résultat individuel de chaque dé. De plus, ce joueur a le droit de vous mentir.

Une fois que vous êtes aveugle, un résultat exclusivement composé de x2 et/ou de koalas signifie que vous n'obtenez aucun point.

Si vous acceptez le résultat annoncé par ce joueur, il vous paye la somme qu'il a annoncée depuis sa propre réserve (et non depuis la réserve principale). Si ce joueur n'est pas en mesure de vous payer la somme annoncée, il vous verse tous ses points et complète avec la réserve principale.



Exemple 4 : Aurélia est aveugle et obtient 6 et 12. Joey, son voisin de gauche, n'est pas encore aveugle, mais ne veut pas lui payer 18 points de sa propre réserve. Il annonce donc que Aurélia a obtenu 9. Aurélia accepte le résultat et Joey lui verse donc 9 points.

L'annonce du résultat des dés d'un joueur aveugle est le seul moment où vous avez le droit de « tricher » dans ce jeu, en ne lui disant pas la vérité (c'est même encouragé !). En revanche, si vous avez annoncé une somme qui a été acceptée, vous devez payer cette somme !



Vous pouvez aussi refuser de croire l'annonce de ce joueur. Dans ce cas, ouvrez rapidement les yeux et vérifiez votre lancer.

Trois situations sont possibles :

A Le joueur a dit la vérité, et vous aviez obtenu moins de 6 points sur vos dés : vous ne recevez rien, et ce joueur vous prend 6 points (à compléter depuis la réserve principale, au besoin).

B Le joueur a dit la vérité, et vous aviez obtenu 6 points ou plus sur les dés : vous ne recevez rien (mais ne devez rien non plus).

C Le joueur a menti, et annoncé autre chose que le véritable résultat : il doit vous payer ce que vous aviez obtenu depuis sa propre réserve (à compléter depuis la réserve principale, au besoin). De plus, il doit fermer un œil.



Exemple A : Amandine est aveugle et obtient 1 et un koala. Son voisin Étienne lui annonce qu'elle a obtenu 1 point. Elle refuse de le croire et vérifie son lancer. Comme Étienne avait dit vrai, il n'est pas tenu de lui payer 1 point. Amandine, en revanche, doit lui payer 6 points depuis sa propre réserve.



Exemple B : Laura est aveugle et obtient 3 et 6. Son voisin Benoît lui annonce qu'elle a obtenu 9 points. Elle refuse de le croire et vérifie son lancer. Comme Benoît avait dit vrai, il n'est pas tenu de lui payer ces 9 points. Laura n'a cependant rien à lui payer non plus.

Si vous refusez de croire votre voisin sur un petit gain, non seulement vous n'obtenez rien, mais en plus, vous devez lui payer une "amende" de 6 points. Sur un gros gain, vous n'avez rien à payer – c'est déjà suffisamment douloureux de renoncer à autant de points.



Jérémie



Jérémie

9.



Antoine



Antoine

Exemple C : Antoine est aveugle et obtient un double 12. Son voisin Jérémie lui annonce qu'il a obtenu 9. Antoine refuse de le croire et vérifie son lancer. Comme Jérémie a menti, il doit payer à Antoine 24 points de sa réserve (le résultat d'origine). De plus, Jérémie doit fermer un œil.

Puis on passe au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec un œil ou les deux yeux ouverts. Tout le monde rouvre alors les yeux et le joueur qui a amassé le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur ex aequo qui a fermé son deuxième œil le plus tard qui l'emporte.

Nous vous recommandons de jouer plusieurs parties d'affilée et de faire le total des scores à la fin. Chaque joueur doit avoir été premier joueur autant de fois que les autres. Selon le nombre de joueurs, voici ce que nous conseillons :

2 joueurs

3 joueurs

4 ou 5 joueurs

3x premier joueur chacun

2x premier joueur chacun

1x premier joueur chacun

Auteur : Andreas Preiss

Traduction : Antoine Prono (Transludis)



www.looseygooseygames.com
© 2021 Loosey Goosey Games GmbH
Hummelsteiner Weg 22 90459
Nuremberg Germany



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 10-2022

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com