

Eskimo

Au nord vivent les eskimo. Ils s'appellent les "Inuits" (hommes). Ils vivent dans des maisons, appelées igloo, construites avec des blocs de glace. La vie dans le pays des glaces est difficile. Chaque jour, les eskimo doivent pêcher des poissons pour pouvoir manger. Ils doivent être prudents car les ours blancs, qui vivent également au nord, mangent aussi du poisson. Les eskimo le savent et ils se dépêchent de pêcher un maximum de poissons pour les rapporter chez eux ou aller les griller sur le feu. Au moins là, les ours ne peuvent pas les leur prendre. Les eskimo peuvent s'aider les uns les autres pour pêcher et transporter leur poisson, mais parfois ils préfèrent regarder les morses qui se déplacent sur la glace avec l'aide de leurs défenses.

Contenu:

- 1 plan de jeu
- 1 ours blanc
- 1 jeton soleil
- 1 dé
- 4 pions
- 16 petits poissons
- 1 règle

Avant de commencer:

Chaque joueur choisit une couleur et place sa figurine à l'entrée de l'igloo correspondant.

On répartit les poissons sur les trous de pêche qui vont être utilisés (2, 3 ou 4 selon le nombre de joueurs).

On place l'ours blanc sur le groupe des ours qui guettent.
On place le soleil sur la montagne de gauche: c'est le matin.

Utilisation du dé:

Chaque joueur jette le dé à tour de rôle.

S'il tombe sur **1**, **2**, **3** ou **4**, il doit avancer d'autant de case sur son chemin (ou faire avancer un autre joueur, selon les règles de coopération).

S'il tombe sur "**ours blanc**", l'ours lui vole son poisson (s'il n'en a pas, l'ours est bredouille).

S'il tombe sur "**soleil**", le soleil avance d'une case: lorsqu'il sera sur la montagne de droite, ayant parcouru les 9 cases, la partie sera terminée.

Déroulement du jeu:

Le premier joueur lance le dé et avance vers son trou de pêche.

Les autres joueurs font de même à tour de rôle (tout en respectant les règles du dé s'ils ne tombent pas sur un nombre).

Lorsqu'un joueur atteint son trou de pêche, il prend un poisson qu'il pourra ramener à son igloo ou aller le déposer sur le feu lors des lancers de dé suivants.

Exemple:

L'esquimo vert joue une première fois 2: il avance de 2 cases.

Au deuxième tour, il fait 4: il utilise 3 points pour atteindre son trou et prendre un poisson; il peut encore avancer d'une case vers le feu ou vers son igloo, avec son poisson.

Aller au feu ou à l'igloo?

Lorsqu'un eskimo ramène un poisson à l'igloo ou au feu et qu'il tire "ours blanc" alors qu'il est en route, il donne son poisson aux ours; celui-ci est perdu pour les eskimo. A la fin de la partie (quand le soleil se couche), les gagnants sont les ours ou les eskimo, selon le nombre de poissons que chaque équipe a pris. Toutefois, seuls les poissons ramenés au feu comptent pour l'équipe des eskimo. Ceux qui sont restés aux igloos ne comptent ni pour l'une ni pour l'autre équipe.

Un eskimo peut stocker plusieurs poissons dans son igloo: c'est autant de poissons que l'équipe des ours n'auront pas. Il peut ensuite les ramener l'un après l'autre au feu. Il peut aussi les ramener tous en même temps au feu: c'est un grand risque, car s'il tire "ours blanc" en route, il se fait voler tous ses poissons! Pour tenter le coup, il vaut mieux s'assurer la collaboration des autres eskimo.

Poissons en sécurité:

Les ours ont peur du feu et ne s'aventurent pas à l'entrée des igloos: les poissons qui sont sur le feu ou dans les igloos sont en sécurité.

Les trous de pêche sont gardés: l'ours ne peut pas voler de poisson à l'eskimo qui est sur son trou de pêche. (pas encore reparti vers l'igloo ou le feu).

Si un eskimo ayant pêché un poisson est accompagné d'un autre eskimo, l'ours ne peut pas voler leur poisson en chemin.

Règles d'entraide:

Lorsqu'un eskimo a pris un poisson, les autres peuvent l'aider à le ramener le plus vite possible au feu ou à l'igloo. Ils peuvent:

- lui donner des points pour qu'il avance plus vite,
- le rejoindre sur son trajet pour l'aider à défendre sa prise.

Exemples:

L'eskimo rouge a pêché un poisson et le ramène au feu. Il lui reste 3 cases à parcourir. L'eskimo vert joue à son tour. Il n'a pas de poisson à transporter. Il fait un 3. il peut donner ce 3 à son ami qui avance jusqu'au feu pour y mettre son poisson en sécurité. Le vert passe donc son tour au profit du rouge.

L'eskimo jaune vient de pêcher un poisson. Il est encore loin du feu (5 ou 6 cases). L'eskimo rouge est au feu et joue un 3. Il peut avancer sur le chemin jaune, à la rencontre de son ami. Dès qu'ils se seront rejoints, ils avanceront ensemble (en utilisant aussi bien les points du jaune que ceux du rouge) et l'ours ne pourra pas leur prendre le poisson.

De la même manière, un eskimo peut aller rejoindre son ami à son igloo pour l'aider à transporter plusieurs poissons en sécurité jusqu'au feu.

L'eskimo bleu arrive à son igloo avec un poisson. Il lui manque 2 cases et il tire un 4: il peut donner le reste de ses points (2) à l'eskimo de son choix.

Attention:

- seul un eskimo arrivé au feu peut s'avancer sur un parcours d'une autre couleur.
- quand un eskimo n'a plus rien à pêcher, il peut utiliser ses points pour se promener (et a des chances de faire avancer le soleil) les donner aux autres ou rejoindre un ami.