

INSTRUCTIONS ISTRUZIONI SPIELANLEITUNG

Disney's
POCAHONTAS



© DISNEY

 45
Clementoni





- 1 Plan de jeu.
- 1 Dé spécial (numéroté de 1 à 3).
- 1 Arbre tridimensionnel de Grand-Mère Feuillage en deux parties.
- 2 Éléments tridimensionnels, un représentant le village indien et un autre le vaisseau des blancs.
- 4 Figurines représentant Pocahontas, le Capitaine John Smith, le Chef Powhatan et le Gouverneur John Ratcliffe (figure 1).
- 4 Blocs perforés, divisés en 16 secteurs correspondant aux 16 Zones du plan de jeu.

- 4 Plumes en plastique Kocoum.
- 8 Supports en plastique coloré pour mise en place des figurines et des éléments tridimensionnels.
- 8 Piquets pour attacher les feuilles.
- 16 Feuilles à placer sur l'arbre, ainsi réparties: 10 feuilles "vertes", 4 feuilles de couleurs identiques aux 4 blocs, 2 feuilles représentant le Gouverneur John Ratcliffe.
- 48 Jetons "Peaux indiennes" représentant les 16 éléments de la forêt correspondant aux 16 zones du plan de jeu (figure 2).

BUT DU JEU

Le but du jeu est la rencontre entre Pocahontas et le Capitaine John Smith dans la même case du plan de jeu et donc de s'approprier la peau indienne placée dans cette zone, représentant un des éléments de la forêt.

Le vainqueur est celui qui récupère 3 peaux indiennes avant ses adversaires et ce avant que le Gouverneur John Ratcliffe et le Chef Powhatan ne se rencontrent au terme de leurs parcours respectifs.



PREPARATION DU JEU

Chaque joueur prend un bloc en carton perforé et une plume Kocoum. En suivant le dessin, (figure 3) il monte le bloc et le place devant lui. La plume est gardée de côté. La couleur du bloc identifie chaque joueur.

On ouvre le plan de jeu et on monte les éléments tridimensionnels:

- 1) Le village des indiens et le vaisseau des blancs se montent sur les supports appropriés (2 par côté), glissés sous le plan de jeu. Le village indien se place sur le bord droit, tandis que le vaisseau des blancs se place sur le bord supérieur du plan de jeu. Après montage, les deux éléments doivent converger vers l'angle supérieur droit du plan de jeu (figure 4).
- 2) Les deux parties façonnées du saule doivent être montées et mises en place sur la zone de la clairière enchantée dessinée dans l'angle supérieur gauche du plan de jeu. (figure 4) On introduit les huit piquets dans les trous de l'arbre et sur chacun d'eux on accroche, après les avoir mélangées, les feuilles (une à chaque extrémité des piquets) avec la face entièrement verte tournée vers l'extérieur. Les couleurs et les éventuelles silhouettes sur les feuilles ne doivent pas être vues et doivent rester tournées vers l'intérieur.



On place les 48 peaux indiennes sur les cases correspondantes du plan de jeu (figure 5).

- 3) La figurine Pocahontas est placée sur la case en bas à droite et celle du Capitaine John Smith sur la case en haut à gauche. Celles-ci représentent le point de départ des deux protagonistes et sont soulignées respectivement: d'un cercle jaune et du nombre 11 pour Pocahontas; d'un cercle rouge et du chiffre 6 pour le Capitaine John Smith. Les deux figurines du Gouverneur John Ratcliffe et du Chef Powhatan sont placées aux extrémités des deux parcours convergents (case rouge et case jaune) situés respectivement de part et d'autre du vaisseau et du village indien (figure 6).



REGLES DU JEU

Le plus jeune joueur commence.

Le joueur dont c'est le tour doit tout d'abord déplacer en même temps les figurines du Gouverneur John Ratcliffe et du Chef Powhatan d'une case chacun. Cette opération sera toujours répétée par chaque joueur au début de chaque tour. Si les deux figurines venaient à se rencontrer dans la case située dans l'angle avant qu'un des joueurs n'ait réussi à récupérer 3 peaux, la partie finirait et il n'y aurait aucun vainqueur (figure 7).

Maintenant le joueur peut lancer le dé, dont le chiffre indiquera le nombre maximum de pas que doivent faire Pocahontas et le Capitaine John Smith. Si c'est le chiffre 3, le

joueur peut déplacer les deux personnages de 1, 2 ou 3 pas chacun. Si c'est le chiffre 2 qui sort, il peut les déplacer de 1 ou 2 pas, si c'est le 1 seulement d'1 pas.

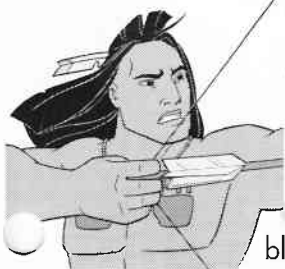
- 1) Chaque tour Pocahontas et le Capitaine John Smith doivent toujours se déplacer en même temps du même nombre de pas.
- 2) Les déplacements doivent toujours survenir sur des cases reliées entre elles par des cordes.
- 3) Il est interdit de passer deux fois avec la même figurine sur la même case au cours d'un même tour.

Après avoir lancé le dé, le joueur dont c'est le tour doit attendre que l'adversaire situé à sa gauche déclenche l'attaque de Kocoum, avant de déplacer les figurines de Pocahontas et du Capitaine John Smith.

LES ATTAQUES DE KOCOUM

Chaque joueur ne doit jamais oublier que son adversaire principal est le joueur situé à sa gauche. Tout de suite après le lancement du dé, l'adversaire de gauche regarde en effet le chiffre désigné par le dé et cherche à deviner sur quelle case de la forêt, le joueur

dont c'est le tour, fera advenir la rencontre entre Pocahontas et le Capitaine John Smith.



Après avoir choisi la case, l'adversaire déclenche son attaque au travers de Kocoum: en utilisant le bloc perforé, il place, sans se faire voir des autres joueurs, la plume dans la case où il pense que la rencontre aura lieu (Ex. s'il pense qu'elle se produira sur la case n° 10, il mettra la plume dans le trou du bloc marqué d'un guerrier) (figure 8).

Une fois l'attaque déclenchée, il annonce à haute voix avoir placé la plume (sans dire où) et le joueur dont c'est le tour (celui qui avait lancé le dé) peut commencer à déplacer les figurines des deux protagonistes. Les 4 blocs comportent les 16 cases de jeu représentées de façon différente l'une de l'autre, afin de permettre aux adversaires de deviner où va être placée la plume.

Les deux joueurs ont à disposition 20 secondes tant pour déplacer les personnages que pour déclencher l'attaque de Kocoum, c'est-à-dire choisir la case de rencontre sur le bloc. Naturellement avant de déplacer les figurines, le joueur dont c'est le tour doit attendre que l'adversaire ait provoqué l'attaque de Kocoum et le déclare.



Entre temps, tous les autres joueurs frappent avec leurs mains sur la table, en rythme, imitant le "tam-tam" de la forêt tout en comptant lentement de 1 à 20.

Lorsque le joueur a déplacé Pocahontas et le Capitaine John Smith deux hypothèses peuvent se présenter:

- 1) Pocahontas et le Capitaine John Smith ne se rencontrent pas sur la même case. Dans ce cas, il ne se passe rien.
- 2) Les deux protagonistes se rencontrent sur la même case. A ce moment-là, l'adversaire qui a provoqué l'attaque de Kocoum doit déclarer à haute voix (en montrant son bloc aux autres joueurs) si son attaque a atteint la cible:
 - S'il n'a pas fait mouche, la peau placée sur la case de jeu est gagnée par le joueur dont c'est le tour et qui a déplacé les personnages de Pocahontas et du Capitaine John Smith.
 - Si au contraire il a fait mouche, la peau est remporté par l'adversaire qui a provoqué l'attaque de Kocoum.

Si les peaux indiennes de cette zone sont épuisées, les joueurs ne prennent pas de peau.

Après la rencontre, le joueur suivant devra déplacer Pocahontas et le Capitaine John Smith dans deux directions différentes.



IMPORTANT

Si le joueur qui déplace Pocahontas et le Capitaine John Smith, après avoir lancé le dé, se rend compte que la rencontre peut avoir lieu en une unique case et que par conséquent elle est trop facile à deviner par l'adversaire qui déclenche l'attaque de Kocoum, il peut décider de ne pas faire rencontrer les deux protagonistes mais de les déplacer dans d'autres directions.

L'ARBRE DE GRAND MÈRE FEUILLAGE

Lorsqu'un joueur réussit à gagner une peau en provoquant la rencontre entre Pocahontas et le Capitaine John Smith ou en provoquant l'attaque de Kocoum, il a le droit de détacher une des 16 feuilles de l'arbre de Grand-Mère Feuillage.



A ce stade, les cas suivants se présentent:

- Si la couleur à l'intérieur de la feuille est verte ou correspond à la couleur de son

- propre bloc, le joueur peut conserver la peau ...
- Si la couleur de la feuille correspond à celle du bloc d'un adversaire, la peau est remise à ce dernier (si la feuille ne correspond à aucune couleur désignant les joueurs, elle est mise de côté et une autre feuille est prise).
 - Si sur la feuille il y a le Gouverneur John Ratcliffe, le joueur devra remettre la peau à un joueur de son choix (si on joue à deux, il est automatiquement remis à l'adversaire) (figure 9).

Les feuilles utilisées sont laissées au pied de l'arbre; si au cours de la partie les feuilles sont épuisées, on les remélange et on les raccroche à l'arbre.

Le tour passe au joueur de droite et le jeu continue de la même façon.

FIN DU JEU

Le joueur qui réussit le premier à gagner les 3 jetons grâce aux conseils de Grand-Mère Feuillage est déclaré vainqueur. A ce stade, le Gouverneur John Ratcliffe et le Chef Powhatan sont obligés d'arrêter leur parcours.

Pocahontas et le Capitaine John Smith ont réussi à se rencontrer dans la forêt et la paix entre les indiens et les blancs est finalement signée.





Pocahontas



Capitano John Smith
Käpt'n John Smith
Capitaine John Smith



Governatore John Ratcliffe
Gouverneur John Ratcliffe
Gouverneur John Ratcliffe



Capo Powhatan
Häuptling Powhatan
Chef Powhatan

