

PIRANHA PEDRO



Matériel

1 règle du jeu ;

1 figurine de Pedro et son socle ;

7 piranhas ;

72 cartes de déplacement ;



1 île de départ de forme curieuse mais néanmoins polygonale ;

4 îles de forme patatoïdale ;



70 tuiles carrées représentant des pierres plates ;



1 tuile sombrero (premier joueur).



Préparation du jeu

La surface de jeu doit être un carré d'environ 45 cm de côté. Commencez par placer l'île de départ au centre de cette zone. Ensuite, placez chacune des 4 autres îles au bord de la zone, en prolongement de l'île de départ, afin de créer une « zone de jeu ». Placez dans la surface de jeu les 7 pions de piranhas afin de créer d'autres obstacles. Voir le positionnement de départ sur l'illustration ci-dessous.



Cette mise en place est idéale pour un début de partie à 4 joueurs, mais vous pouvez parfaitement modifier la distance entre les îles ainsi que leur emplacement afin de faire varier la difficulté du jeu et la durée de la partie (plus la surface est grande, plus la partie sera longue).

Placez Pedro sur la croix située au centre de l'île de départ. Les flèches sur les 4 autres îles indiquent la direction du déplacement de Pedro durant la partie qui va suivre. Si vous jouez plusieurs parties de suite, il est amusant de changer la position de ces îles : les joueurs un peu tête en l'air auront tôt fait de jouer leurs cartes n'importe comment.



Le joueur qui a le dernier porté un sombrero (et à plus forte raison s'il se nomme Pedro) reçoit la tuile de premier joueur.



Chaque joueur reçoit un paquet de 12 cartes de déplacement de même couleur et 4 tuiles de pierres plates qui constituent sa réserve de départ.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule en un certain nombre de rounds. À la fin de chaque round, Pedro tombera à l'eau et le joueur fautif récupèrera un piranha afin de symboliser son incompétence.

DÉROULEMENT D'UN ROUND

Tous les joueurs choisissent en même temps une carte de leur main et la posent devant eux, face cachée. Le joueur qui a la tuile de premier joueur découvre sa carte en premier et bouge Pedro d'autant de cases qu'indiqué sur la

carte qu'il vient de jouer. Ce déplacement devra être effectué entièrement dans la direction de la flèche imprimée sur l'île indiquée sur la carte.



Chaque fois que Pedro devrait tomber dans l'eau, le joueur qui est en train de le déplacer doit poser une des tuiles de pierre plate de sa réserve pour que Pedro garde les pieds au sec. S'il ne le peut pas (parce qu'il n'a plus de pierres plates), Pedro tombe à l'eau.

Lorsqu'un joueur termine le déplacement de Pedro qu'il a prévu, grâce à la carte qu'il vient de jouer, il la retourne face cachée devant lui et c'est le joueur situé directement à sa gauche qui doit dévoiler sa carte et déplacer Pedro comme indiqué ci-dessus.



Et ainsi de suite jusqu'à ce que Pedro tombe à l'eau ou que tous les joueurs aient révélé leurs cartes et déplacé Pedro sans lui faire prendre de bain. Si Pedro n'est pas tombé dans l'eau à ce moment précis, le premier joueur donne sa tuile au joueur situé à sa gauche et on recommence un nouveau tour. Le round ne se termine que lorsque Pedro tombe à l'eau.

PEDRO A UN ACCIDENT

Le round s'arrête immédiatement lorsque Pedro a un accident. Cet accident se produit quand :

- Pedro doit marcher dans l'eau et le joueur qui est en train de le déplacer n'a plus de pierres plates pour le maintenir au



sec. L'accident est terrible : Pedro tombe à l'eau et manque de se noyer (Pedro ne sait pas nager) ;

- une pierre plate qui vient d'être posée touche ne serait-ce qu'une toute petite partie d'une des îles qui forment les limites du plateau (les îles en forme de patate). En effet, ces îles sont remplies de cannibales qui comptent bien mettre Pedro à leur menu (Pedro est savoureux) ;
- une pierre plate qui vient d'être posée touche ne serait-ce qu'une toute petite partie d'un pion de piranha. Un piranha particulièrement vivace saute hors de l'eau et mange un bon morceau du fessier de Pedro (Pedro est doté d'un derrière charnu).



Lorsqu'un de ces cas se produit, le round est immédiatement terminé et celui qui était en train de déplacer Pedro gagne un pion piranha (il le prend n'importe où sur le plateau, à sa convenance). Attention : un joueur qui récupère

2 piranhas a perdu !

Toutes les cartes jouées (même celles qui n'ont pas été révélées et résolues parce que Pedro a eu un accident avant que tous les joueurs n'aient joué) restent placées face cachée devant le joueur correspondant.

FIN DE ROUND

Lorsque le round se termine, Pedro est placé sur la dernière case où il se trouvait avant son accident. C'est de là qu'il repartira au début du round suivant.

Le premier joueur donne la tuile de sombrero au joueur situé directement à sa gauche.



Les joueurs redonnent toutes les pierres plates qu'il leur restait.

Ils reprennent un nombre de pierres plates qui dépend des cartes qu'ils ont encore en main :

- chaque carte de déplacement « 1 » permet de récupérer une pierre plate ;
- deux cartes de déplacement « 2 » permettent de récupérer une pierre plate ;
- les cartes de déplacement « 3 » ne permettent pas de récupérer de pierres plates.

EXEMPLE : Raymond vient de terminer un round et il lui reste 3 cartes « 1 », 3 cartes « 2 » et 1 carte « 3 » en main. Il récupère donc 4 pierres plates pour le round suivant (1 pierre pour chaque carte « 1 » et une pierre de plus pour les deux cartes « 2 », la carte « 2 » restante et la carte « 3 » ne permettant pas de récupérer de pierres).



Une fois ceci fait, les joueurs récupèrent la totalité de leurs cartes de déplacement (12 au total).

QUI SERA MANGÉ ?

Dès qu'un joueur a gagné 2 piranhas, il a perdu la partie. Tous les autres joueurs ont gagné et peuvent se moquer du perdant en ricanant bêtement.



PARTIE À DEUX JOUEURS

Lors d'une partie à deux joueurs, on joue normalement à l'exception de :

- le joueur qui possède la tuile de premier joueur pose devant lui deux cartes face cachée au lieu d'une seule (le second joueur n'en joue qu'une). Il en découvre une et bouge Pedro ;
- ensuite c'est au second joueur de faire de même avec sa carte ;
- enfin, le premier joueur joue sa seconde carte. Il passe ensuite la tuile sombrero à son adversaire et la partie se poursuit comme indiqué ci-dessus.

La partie se termine lorsqu'un des joueurs a reçu 3 piranhas et a donc perdu la partie.

SITUATIONS RARES

TOUTES LES CARTES DE DÉPLACEMENT ONT ÉTÉ JOUÉES : les joueurs reprennent leurs 12 cartes de déplacement et font leur choix à partir de cette nouvelle main.

IL N'Y A PLUS DE TUILES DE PIERRES PLATES : il faut faire avec. À mon avis, Pedro va bientôt se retrouver à l'eau.



Piranha Pedro est un jeu de Jens-Peter Schliemann,
sous licence Team Annaberg, illustré par François Bruel
et édité par Asmodée Éditions.

