

Mare Polare

Suspense au Pôle Nord! Mare Polare nous invite à une partie de pêche dans l'océan arctique. Pour 2 à 4 pêcheurs polaires à partir de 4 ans. Règles compétitives ainsi qu'une variante.

Un jeu familial de Roberto Fraga pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans. Les différences entre ces règles, et celles de l'éditeur ont été approuvées par l'auteur.

Matériel : 14 glaçons dont 1 porte un miroir, 1 igloo, 1 iceberg, 4 pions Inuits équipés d'un harpon, 10 cartes de recette, 1 dé, 1 sachet contenant 64 poissons. Illustrations de Barbara Kinzebach.

L'histoire

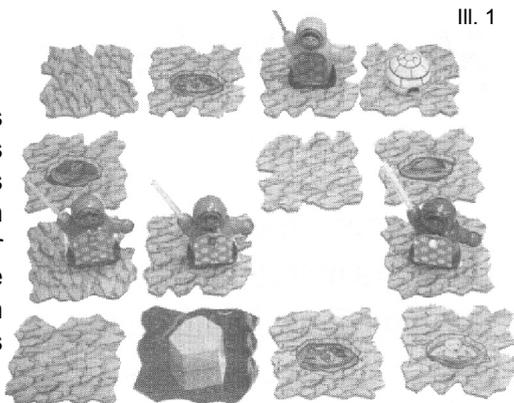
Mare Polare nous fait découvrir le monde fascinant des Inuits sur ce continent si méconnu qu'est l'Arctique. Les Inuits sont plus communément connus sous le nom d' « Esquimaux » ce qui veut dire « Mangeurs de viande crue ». Ce n'est pas un nom très gentil pour un peuple si intéressant qui se nomme lui-même « Inuits », « êtres humains » en français. Nous allons donc parler d'Inuits. Les Inuits vivent dans une région très, très froide, à savoir le Pôle Nord qu'on appelle aussi l'« Arctique ». Le climat y est très rude, l'eau est gelée en permanence et la neige ne fond jamais. Pendant la chasse, les Inuits habitent dans de petites maisons fabriquées en blocs de glace, les igloos. Comme il fait très, très froid, les fruits et les légumes ne peuvent pas pousser sur le continent arctique. Autrefois, les Inuits se nourrissaient donc exclusivement de poissons qu'il fallait pêcher sous la glace. Les enfants Inuits ne mangeaient donc pas de bonnes soupes de légumes pour grandir, mais de la soupe aux poissons, appelée la « Gamka » !

Dans le jeu de Mare Polare, les Inuits organisent une expédition afin de pêcher de délicieux poissons dans l'océan gelé. Les Inuits connaissaient plein de recettes différentes pour mijoter des soupes aux poissons les unes plus délicieuses que les autres. Les Inuits du jeu ont chacun une recette secrète indiquant quels poissons ils doivent ramener à la maison pour faire la « Gamka ». Chaque Inuit doit mémoriser sa recette avant la partie et s'en souvenir pendant toute la chasse. S'il l'oublie, la montagne-oracle lui portera secours. Pendant la partie, les joueurs essaient de faire avancer leur Inuit à travers l'océan en sautant de glaçon en glaçon montrant des trous remplis d'eau. Lorsqu'ils tombent sur un tel glaçon, les joueurs tentent leur chance et essaient de pêcher les poissons qu'il leur faut pour leur Gamka.

Mais l'expédition à travers l'océan glacial n'est pas sans risque! Attention, il y a de dangereux trous qui peuvent faire trébucher les petits Inuits et leur faire perdre tous les poissons qu'ils ont déjà chassés...

Préparation

Placez les glaçons imprimés des deux côtés au hasard en 4 rangées (par exemple comme dans l'illustration 1). Deux places resteront libres.



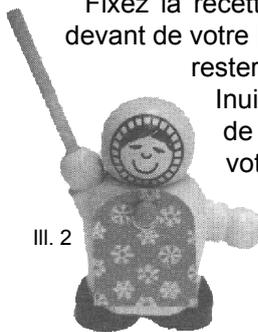
III. 1

Avant la partie, observez attentivement les glaçons. Leurs deux faces représentent soit un banquise, soit un trou (avec des animaux divers sans incidence sur le jeu) idéal pour pêcher. Cinq glaçons doivent avoir un trou rempli d'eau visible, les autres glaçons ne doivent pas avoir de trou visible.

Placez l'iceberg sur le glaçon-miroir pour former la montagne oracle et l'igloo sur le glaçon-igloo. Chaque joueur choisit un Inuit et une carte de recette. Retenez bien les poissons dont vous aurez besoin, car dès maintenant, vous devez vous souvenir de la recette sans la regarder et pêcher les poissons de votre délicieuse Gamka. Essayez de bien retenir la forme des poissons, car c'est avec les mains qu'il va falloir les reconnaître dans le sachet. Les points, comme ceux d'un dé, indiquent pour chaque type de poisson, combien il vous faudra en ramener.

Fixez la recette face cachée, à l'aide du bouton sur le devant de votre Inuit (voir illustration 2). La carte de recette restera là jusqu'à la fin de la partie. Placez vos Inuits sur des glaçons sans trou rempli d'eau de votre choix. Vous ne pouvez pas placer votre Inuit sur la montagne-oracle ou l'igloo.

Préparez le dé et le sachet rempli de poissons. Dans le jeu de base, vous n'avez pas besoin des quatre poissons en bois brut (non colorés).



III. 2

But du jeu

Les Inuits essaient de pêcher le plus vite possible les poissons qu'il leur faut pour leur recette. Le premier à atteindre le glaçon sur lequel se trouve l'igloo avec la quantité et la combinaison correcte de poissons gagne la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a passé ses vacances dans le pays situé le plus au nord commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur lance le dé et accomplit l'action correspondante:

le dé montre entre 1 et 4 points

Si le dé montre entre 1 et 4 points, le joueur déplace son Inuit dans la direction de son choix. Il doit déplacer son pion verticalement et/ou horizontalement. Il n'est pas obligé d'utiliser tous les points (lorsque le dé montre 4, il peut se déplacer d'1, 2, 3 ou 4 places). Pendant son tour, si un Inuit peut changer de glaçon, il ne peut rester statique, il doit bouger.

Si un glaçon est déjà occupé par un autre Inuit, on ne peut pas s'y arrêter ou le sauter.

On ne peut pas sauter par dessus l'igloo ou l'iceberg (mais on peut s'y arrêter).

Les cases sans glaçons peuvent être traversées (on compte un point sans s'arrêter), mais il ne faut surtout pas s'y arrêter parce qu'à cet endroit, l'océan arctique n'est pas pris par la glace ! L'Inuit pourrait tomber dans l'eau et perdre tous ses poissons !

Après s'être déplacé, on retourne le glaçon de départ sur son autre face et on le repose sur une des deux cases sans glaçon (et sans Inuit). Si on vient de quitter la montagne-oracle ou l'igloo, on les laisse en place. Si aucune des deux cases n'est libre car deux joueurs y nagent, on retourne le glaçon sur place.

Si l'Inuit arrive sur un **glaçon montrant un trou**, il peut tenter sa chance et essayer de pêcher un des poissons dont il a besoin pour sa « Gamka ». Tous les poissons d'une même couleur ont la même forme. Il est donc possible de deviner la

couleur d'un poisson en le touchant sans le voir dans le sachet de poissons. C'est d'ailleurs comme ça qu'il va falloir trouver ses poissons! On plonge sa main dans le sachet, on tâtonne, et l'on sort le poisson! Si un joueur pense avoir trouvé un des poissons qu'il lui faut pour sa recette, il le fixe au harpon de son Inuit. S'il n'en a pas besoin, il remet le poisson dans le sachet. L'ordre dans lequel les poissons se trouvent sur le harpon n'a pas d'importance. Seules comptent la quantité et la couleur des poissons. Si le joueur sort un poisson dont il n'a pas besoin, il le remet dans le sachet. Lorsque le joueur a pêché **un** poisson, son tour est fini et c'est au joueur suivant de tenter sa chance

Si le pion arrive sur un **glaçon sans trou**, il n'a malheureusement pas l'occasion de pêcher et le tour passe au joueur suivant.

les symboles spéciaux figurant sur le dé



Si le dé montre l'Inuit qui saute, il peut placer son pion sur un glaçon de son choix à condition qu'il soit inoccupé. S'il s'agit d'un glaçon avec un trou, il tente sa chance et pêche. Il ne retourne ni ne déplace le glaçon qu'il quitte.



Si le dé montre le symbole de l'eau qui jaillit, son Inuit tombe dans l'océan et, en remontant perd le poisson qui se trouve tout au bout de son harpon. Autrement dit, le joueur doit placer son Inuit sur une des deux cases sans glaçon encore libre (sans autre Inuit). Il ne retourne ni ne déplace le glaçon qu'il quitte. S'il a au moins un poisson sur son harpon, il doit enlever celui qui se trouve tout au bout. Il le remet dans le sachet et c'est au joueur suivant.

Si les deux places libres sont déjà occupées par des camarades de jeu qui « nagent » dans l'océan, aucun autre joueur ne peut plus tomber dans l'eau. Dans ce cas-là, le joueur qui a obtenu ce symbole a eu de la chance et doit seulement passer son tour. Il reste sur son glaçon et ne perd ni ne pioche de poisson.

Si un joueur qui se trouve déjà sur une des places libres tombe encore une fois sur le symbole de l'eau qui jaillit, il reste là où il se trouve et ne perd pas d'autre poisson.

Pendant le tour suivant où il se déplacera, il ne retournera ni ne déplacera pas de glaçon.

Recette oubliée?

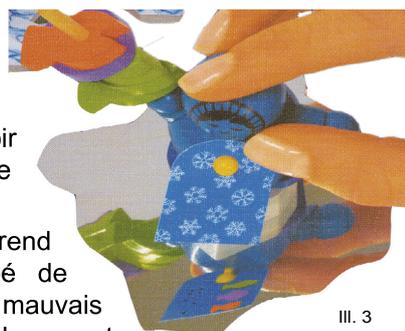
Si un joueur oublie les détails de sa recette pendant la partie, ce n'est pas très grave. La montagne-oracle sur l'iceberg va l'aider à se souvenir de sa recette.

Dans ce cas, le joueur doit essayer de se rendre sur l'iceberg sur lequel se trouve la montagne-oracle.

Une fois arrivé sur la montagne-oracle, le joueur appuie sur la partie supérieure de la carte recette de façon à pouvoir apercevoir la recette dans le miroir (voir l'illustration 3).

Lorsque le joueur se rend compte qu'il s'est trompé de poisson, il enlève le ou les mauvais poissons de son harpon et les remet tout simplement dans le sachet.

Après son tour, le joueur ne déplace pas la montagne-oracle. Ensuite, c'est au joueur suivant.



III. 3

Fin de la partie

Si un joueur pense avoir pêché tous les poissons de sa Gamka, il doit rentrer à la maison, c'est-à-dire au glaçon sur lequel se trouve l'igloo. Le premier à atteindre l'igloo montre sa carte de recette aux autres qui vérifient que le joueur a ramené les bons poissons. Si la quantité et la couleur des poissons correspondent à sa recette il a gagné Mare Polare. Maintenant, il peut préparer la Gamka pour sa famille !

Si le joueur s'est trompé il doit, sans regarder sa recette, remettre trois poissons dans le sachet et tenter sa chance à nouveau. Dans ce cas là, il ne déplace pas le glaçon de l'igloo.

Variante coopérative

Vous jouez selon les règles décrites ci-dessus, mais vous ajoutez les quatre poissons en bois brut dans le sachet.

Tous les Inuits veulent se retrouver dans l'igloo pour une fête de famille. Ils ont l'intention de préparer une Gamka tous ensemble. Mais avant, ils vont tous à la pêche.

Chacun des joueurs prend une carte de recette. Ils essaient ensemble de pêcher les poissons nécessaires. Ils regardent donc leur propre carte de recette ainsi que celles des camarades de jeu.

Cette variante suit les mêmes règles que la règle de base décrite ci-dessus : quand un joueur pêche un poisson dont il a besoin, il le fixe au harpon de son Inuit. Mais dans cette variante, les joueurs s'entraident. Au cas où un joueur pêche un **poisson dont il n'a pas besoin pour sa recette**, il peut l'offrir aux autres joueurs. Il demande si quelqu'un a besoin de son poisson et le donne au joueur qui en a besoin.

Si l'Inuit d'un joueur a déjà tous les poissons nécessaires sur son harpon, il continue à jouer pour aider les autres joueurs.

Si un joueur pêche un **poisson en bois brut**, il le place à côté des glaçons de manière à ce que chacun puisse le voir.

La partie est finie au moment où un joueur pêche le quatrième poisson en bois brut. Si les Inuits ont pêché tous les poissons nécessaires et se sont retrouvés à l'igloo familial avant, ils ont gagné la partie tous ensemble et font une grande fête de famille.

Mais s'ils pêchent le quatrième poisson avant d'avoir pêché tous les poissons dont ils ont besoin, ils doivent libérer de nouveau tous les poissons qu'ils ont déjà pêchés, et la pêche recommence!

Lutin Ludique est une boutique

de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire.

