

PAKU PAKU

Pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Antoine Bauza - Illustrations : Eric Mathé
Design : Agence Cactus, Kreativbunker (notice)
Rédaction : Annette Ulmer, Jean-Baptiste Ramassamy

L'honneur d'un panda se mesure à son tour de ventre.

(Vieux proverbe chinois totalement inventé)

Toujours plus forts grâce à des années d'intense entraînement, les plus grands pandas d'Asie se retrouvent une fois encore pour un concours à la vie, à la ... boulette de riz.

*Et comme chaque année, il ne pourra en rester qu'un :
Celui pour qui une assiette n'est jamais assez pleine !
Celui dont l'estomac est aussi puissant que sa volonté !
Celui qui sera aussi adroit qu'affamé !*

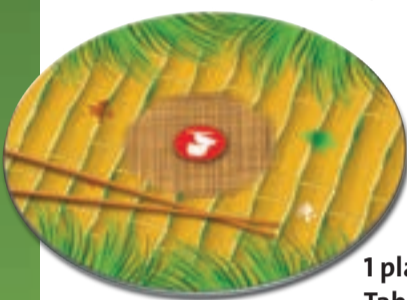
Contenu



Un service de 24 pièces de vaisselle
(8 assiettes, 8 bols et 8 gobelets)



40 points de pénalité de
valeurs 1, 2, 3 et 5



1 plateau
Table



5 dés

Principe du jeu

Le but du jeu consiste à récupérer le moins de points de pénalité. Pour cela, les joueurs doivent repasser le plus rapidement possible les dés à leurs voisins. Tout le monde lance les dés en même temps, ce qui provoque une certaine agitation ! Dès qu'un joueur cumule **10 points de pénalité ou plus**, la partie s'arrête. Le vainqueur est celui qui possède alors **le moins** de points de pénalité.

Mise en place

Placer le plateau Table ainsi que les 24 pièces de vaisselle et les points de pénalité au centre de la table, bien à portée de main de tous les joueurs.

Distribuer les 5 dés de la manière la plus équitable possible entre les joueurs.

Exemple : à 3 joueurs, deux d'entre eux reçoivent 2 dés et le dernier 1 dé. À 7 joueurs par contre, cinq joueurs reçoivent 1 dé, tandis que les deux derniers n'en ont aucun au départ.

La partie peut commencer.

Déroulement de la partie

Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 et crient ensemble : « Paku Paku ! ». Puis ceux qui possèdent des dés les lancent.

Un panda affamé n'attend personne !

(N'a pas dit Confucius, 5 ans av. J.-C.)

Lancer de dé : Tous les joueurs lancent leurs dés simultanément et aussi vite qu'ils le peuvent. Le but de chaque joueur est d'obtenir le plus rapidement possible des faces pandas contents aux dés pour pouvoir les repasser à son voisin de gauche. Mais ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît : si une face vaisselle apparaît, il faut la résoudre avant de relancer le dé !



Boulettes de riz mangées, panda content !
Repasse ce dé immédiatement !



Oh non ! La vaisselle sale s'empile devant toi !
Tu **dois** empiler une pièce par face de dé rouge indiquant une pile de vaisselle !

Empilement

Le premier joueur qui doit empiler, place une pièce sur le plateau Table. Le joueur suivant ajoute une pièce de son choix sur la première... et ainsi de suite jusqu'à ce que la tour s'effondre...

Variante pour les architectes particulièrement adroits :

Tant que c'est possible, deux pièces identiques ne peuvent pas être empilées l'une sur l'autre : par exemple, une assiette ne peut être empilée que sur un gobelet ou un bol. La tour devient alors particulièrement instable...



1

ou

2

L'estomac se remplit petit à petit ?
Aucune action spéciale

Distribuer équitablement les dés

En japonais, « Paku Paku ! » signifie « se remplir l'estomac le plus vite possible ».

Tous les joueurs commencent ensemble et lancent leur(s) dé(s) le plus vite possible.

Puis chaque joueur relance tous ses dés indiquant un nombre ou une pile de vaisselle (plus les éventuels dés reçus de son voisin), en applique les effets, etc.

Exemple :

1. Esteban lance 3 dés et obtient un panda content vert, une pile de vaisselle rouge et un « 1 ».



2. Il passe rapidement le dé avec le panda content vert à son voisin de gauche.



3. Il empile ensuite un gobelet sur la pile de vaisselle sans la faire tomber.



4. Puis il relance le dé avec la pile de vaisselle rouge et celui avec le « 1 »...



Bien sûr, il peut arriver qu'un joueur récupère un dé avec un panda content de la part de son voisin de droite alors qu'il a déjà un ou plusieurs dé(s) devant lui... Il devra alors également relancer ce dé jusqu'à ce qu'il obtienne un panda content.

Ton chemin sera pavé de pénalités et de boulettes de riz.

(D'après « Le Chemin du guerrier panda » œuvre non-historique du VIII^e s.)

« Paku stop ! »

Trop de dés :
2-3 joueurs = 5 dés ;
4-5 joueurs : 4 dés ;
6-8 joueurs : 3 dés.

Dès qu'un joueur possède **5 dés (de 2 à 3 joueurs), 4 dés ou plus (de 4 à 5 joueurs) ou 3 dés ou plus (de 6 à 8 joueurs) devant lui** ou fait malencontreusement **tomber la pile de vaisselle**, tous ceux qui s'en aperçoivent crient : « Paku stop ! » et la partie est momentanément interrompue. Le panda fautif doit alors lancer tous les dés devant lui. Il additionne tous les nombres obtenus et récupère autant de points de pénalité de la réserve. Il met ensuite la pile de vaisselle de côté, distribue les dés équitablement, etc.

Aucun nombre sur les dés ? Le joueur a de la chance : il ne reçoit aucun point de pénalité !

Exemple : Anne lance les 4 dés devant elle et obtient un panda content, une pile de vaisselle, un « 1 » et un « 2 ». Elle récupère 3 points de pénalité.



Exemple : Antoine a fait tomber la pile. Il lance les 2 dés qu'il a devant lui et obtient un « 2 » et un panda content. Il récupère 2 points de pénalité.



Variante pour les pandas particulièrement courageux : La pile de vaisselle reste sur le plateau Table à la fin de la manche... La tension montera d'un cran !

Le Conseil des Sages

Qui a le droit d'empiler une pièce le premier ? Est-ce qu'il y avait vraiment 4 dés en même temps ? Qui a fait tomber la pile ? À Paku Paku, ça y va et tout n'est pas toujours clair au milieu du tumulte... En cas de doute, le fairplay Conseil des Sages se réunit pour prendre une décision. Qui ça ? Tous les joueurs, bien sûr !

Fin de la partie

Dès qu'un panda malchanceux possède **10 points de pénalité ou plus**, la partie s'arrête. Le vainqueur est alors celui qui cumule le moins de points de pénalité.

Variante : Il est possible de modifier le nombre de points de pénalité selon le nombre de joueurs et à sa guise. Avec un grand nombre de joueurs, plutôt jusqu'à 7 points de pénalité. Et au contraire, jusqu'à 15 ou 20 points de pénalité à 2 ou 3 joueurs.

En cas d'égalité ? Un duel départage les ex aequo. Tous les joueurs à égalité empilent une pièce à tour de rôle. Celui qui fait tomber la pile est éliminé. Le dernier en lice l'emporte.

Attention ! Ne pas mettre de produits alimentaires dans les pièces !

Remerciements de l'auteur

L'auteur remercie l'ensemble des testeurs qui hantent La Cafetière.

Fin de la partie :
1 joueur a au moins 10 points de pénalité.

Le joueur qui a le moins de points de pénalité l'emporte.