
Spielanleitung

Nr. 4168

WONKA - TONKA



Copyright Habermas-Spiele Rodach 1995

WONKA TONKA

De totem en totem, les Indiens partent sur le sentier des plumes. Chacun d'eux rêve d'une parure superbe. Mais c'est sans compter les autres guerriers qui ne se gênent pas pour vous déplumer au passage !

Pour 2 à 6 joueurs. 15 à 20 minutes.

Un jeu de Brigitte Pokornik, dessiné par Jutta Neundorfer.

MATERIEL DE JEU

Plan de jeu avec 4 pinces en bois, 6 indiens, cylindre à plumes, 18 plumes et dé couleurs (B/R/J/V/O/Mv).

IDEE DU JEU

Qui parviendra le 1^{er} à ramener 3 ou 5 plumes, selon la variante ?

PREPARATION : Dressez le *mur des totems* verticalement, insérez ses 2 parties dans les 4 pinces en bois et placez-les bout à bout (voir illustration page suivante). Remplissez la *réserve à plumes* et placez-la à une des extrémités du *mur des totems*. 3 plumes par joueur et 5 dans le cas de 2 ou 3 joueurs. L'autre extrémité du *mur des totems* est la **case de départ**.

Au mieux, les joueurs seront assis parallèlement au mur, de part et d'autre. Chaque enfant se choisit un indien et le pose sur la case de départ.

DEROULEMENT : Le parcours est simple : un indien suit le *mur des totems* du côté droit, prend une plume dans la réserve en passant devant et la plante dans un des 2 trous de sa tête, puis suit l'autre côté du mur pour rentrer. La plume est alors acquise.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence et lance le dé. La couleur obtenue signifie de combien l'indien peut être avancé : par exemple, s'il obtient bleu, il peut avancer jusqu'au prochain totem bleu (= créneau bleu).

Quand 2 indiens se rencontrent sous le même totem - que ce soit de part et d'autre ou du même côté – celui qui possède le plus de plumes, doit en donner une à son adversaire. S'ils possèdent le même nombre de plumes, il n'y a pas de vol.

Il ne doit jamais y avoir plus de 2 indiens sous un même totem (du même côté ou de part et d'autre). Si le dé amène un 3^e au même endroit, ce dernier joueur ne peut pas se déplacer et passe son tour.

Si un indien s'arrête sous un totem dont la couleur est la même que son pion, il reçoit directement une plume de la réserve. Si cependant il en possédait déjà deux, il en perd une qui retourne dans la réserve. Ceci étant fait, si, en plus, un autre indien stationne sous ce totem, l'échange de plumes entre le plus riche et le plus pauvre doit aussi avoir lieu. Donc on considère **d'abord** la plume gagnée ou perdue grâce à la couleur du pion, **ensuite** l'échange entre indiens.

Quand un indien passe devant la réserve, il y prend une plume et poursuit son chemin jusqu'au totem dont la couleur a été joué au dé, en empruntant l'autre côté du mur. Un indien ne peut jamais posséder plus de 2 plumes lors d'un voyage. Donc pas question d'en prendre une 3^e en passant devant la réserve.

Les règles d'échange es plumes entre indiens valent pour les 2 côtés du *mur des totems*.

Si, sur le chemin du retour, il n'y a plus de case de la couleur du pion entre la place qu'il occupe et l'arrivée, il peut rejoindre immédiatement la case de départ. Les plumes qu'il amène lui sont acquises. Il repart, quand c'est son tour, pour une nouvelle quête de plumes.

Dans le cas de 2 ou 3 joueurs, le premier à posséder 5 plumes, gagne la partie. Dans le cas de 4 joueurs ou plus, le premier à posséder 3 plumes, gagne la partie.

VARIANTE POUR LA FINALE : AU POTEAU DE TORTURE ! : Le gagnant présumé doit subir la torture d'un chatouillage à la plume sous la plante des pieds. S'il résiste sans rire, il a vraiment gagné !

