

# Akaba

Un jeu d'adresse d'inspiration orientale, pour 2 à 4 pilotes de tapis volant de 5 à 99 ans. Avec une variante pour joueurs plus âgés.

**Idée :**

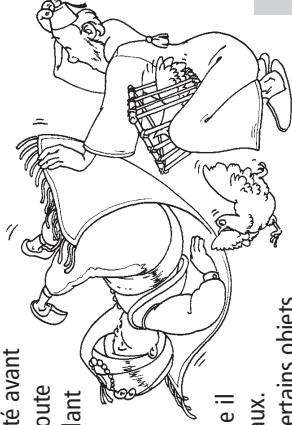
Guido Hoffmann

**Illustration:**

Guido Hoffmann

**Durée de la partie :** env. 20 minutes

« Attention ! Tapis volant ! » entend-on dans les airs. Vite, les commerçants se mettent sur le côté avant que le tapis volant ne les frôle à toute vitesse. Mais, le pilote du tapis volant ne remarque même pas que son arrivée sur le bazar d'Akaba provoque une certaine effervescence. Il ne pense qu'à la fête de famille qui l'attend et pour laquelle il doit encore trouver plein de cadeaux. Il n'a pas beaucoup de temps et certains objets lui passent sous le nez sans qu'il ait le temps de les récupérer.



## Contenu

- 4 pilotes de tapis volant
- 1 soufflet\*
- 1 plateau de jeu
- 26 cloisons d'échoppes en bois
- 20 cartes de familles (de quatre couleurs différentes)
- 30 cartes-cadeaux (dont le verso est de couleur différente)
- 2 dés multicolores
- 10 lampes magiques rondes
- 1 règle du jeu

\* *Un soufflet est un appareil avec lequel on peut produire un puissant courant d'air. Il se compose d'un sac percé. Lorsque l'on appuie sur le sac, l'air est expulsé par le trou. Dès qu'il n'y a plus de pression, l'air rentre à nouveau dans le sac. Autrefois, on avait souvent besoin d'un soufflet pour attiser le feu. Ce principe est également utilisé pour faire résonner certains instruments de musique, comme l'accordéon ou les tuyaux d'orgue.*

## But du jeu

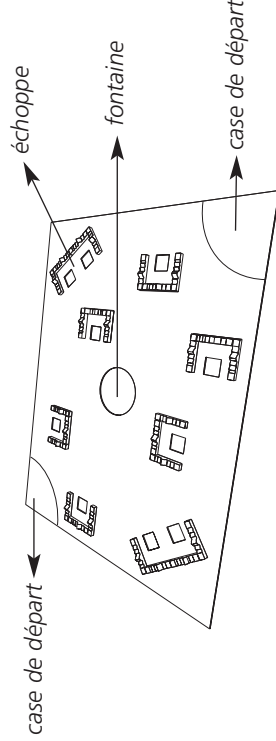
*trouver 5 cadeaux et les transporter*

Il faut trouver cinq cadeaux et les transporter. Qui aura une bonne mémoire et pourra piloter son tapis volant le plus rapidement et le plus habilement possible au-dessus du bazar ?

## Préparatifs

*préparer le plateau de jeu*

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et observer les illustrations.



*monter les cloisons des échoppes*

Mettre les cloisons des échoppes dans les découpes correspondantes du plateau de jeu : six petites et deux grandes échoppes apparaissent alors.

*classer les cadeaux suivant la couleur du verso des cartes*

Sur chacune des 30 cartes-cadeaux est représenté l'un des cinq cadeaux. Trier les cartes selon la couleur de leur verso, les mélanger et en faire des piles de couleurs différentes qui seront posées à côté du plateau de jeu.

*mettre les cadeaux au verso marron sur le plateau de jeu*

Mettre les cartes au verso marron dans les découpes prévues sur le plateau de jeu.  
Poser les deux autres piles à côté du plateau de jeu en les tournant face cachée.

*pilote de tapis volant et 5 cartes de famille retourner 2 cartes*

S'il n'y a que deux joueurs, on ne prendra pas les cartes au verso de couleur orange et celles-ci seront remises dans la boîte.

Chaque joueur prend un pilote de tapis volant et le pose devant lui. Il prend aussi les cinq cartes de famille de la couleur correspondante.  
Mélanger ces cartes et les poser devant soi, face cachée.

Retourner les deux cartes du dessus et les poser à côté de sa pile.

*préparer le soufflet et les dés*

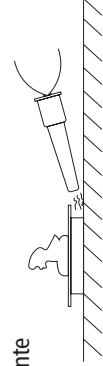
Préparer le soufflet et les dés.  
S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les tapis volants et les cartes de famille en trop dans la boîte.

*Les 10 lampes magiques sont prévues seulement pour la variante et sont également remises dans la boîte.*

## Faire voler son tapis

Faire voler un tapis n'est pas chose facile : celui qui a déjà essayé chez lui en sait quelque chose !

Le tapis va se déplacer grâce au soufflet :



- Prends le soufflet et mets la pointe de l'embout derrière ton tapis.
- Appuie sur le soufflet : essaye de déplacer le tapis avec l'air qui sort de l'embout.
- Essaye de faire « voler » ton tapis sur une petite, puis sur une grande distance.
- Par contre, fais attention à ce que le pilote du tapis volant ne se renverse pas !

**N.B.** : le tapis ne doit pas être en contact avec la pointe de l'embout, ni être poussé avec !

## Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui restera le plus longtemps en l'air en sautant commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence : c'est lui le premier pilote de tapis volant.

### Le pilote de tapis volant

Le pilote de tapis volant va essayer de faire voler son tapis pour l'amener dans l'une des échoppes du bazar. Il met son tapis sur l'une des deux cases de départ du plateau de jeu et prend le soufflet.

### Le saati

« Saati » est un mot arabe qui se prononce « sa-ati » et signifie « l'horloger » ou « le maître du temps ».

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le premier saati. Il prend les deux dés multicolores. Dès que le pilote de tapis volant appuie la première fois sur le soufflet, le saati lance en même temps les deux dés.

### Le pilote du tapis volant et le saati jouent jusqu'à ce :

- que le saati ait un double (= deux couleurs de dés identiques) ;
- ou jusqu'à ce qu'un tapis ait atterri dans une échoppe.

*pilote: prendre un pion et le soufflet*

*joueur de gauche = saati, le saati lance les dés pendant que le pilote appuie sur le soufflet*

*double avec les dés = stop !*

- **Le saati a un double ?**

Il crie alors : « Koff! ».

*C'est également un mot arabe qui signifie « stop ».*

Ce tour est fini.

*le tapis a atterri dans l'échoppe = stop !*

- **Un tapis a atterri à l'intérieur d'une échoppe ?**

Le pilote du tapis volant crie alors : « Koff! »

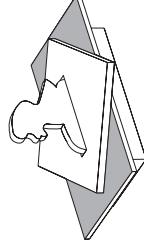
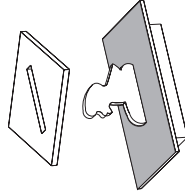
Si c'est une petite échoppe, le joueur retourne alors la carte qui s'y trouve. Si c'est une grande échoppe, il a le droit de choisir l'une des deux cartes et de la retourner.

Le cadeau illustré sur la carte est comparé aux deux cartes de famille du joueur.

*bon cadeau = le poser sur le pion*

→ **A-t-il trouvé l'un des cadeaux recherchés ?**

Il le pose sur son pilote de tapis volant.



*poser une autre carte*

Il met ensuite la carte de famille correspondante dans la boîte et retourne une nouvelle carte de famille.

Il prend une carte-cadeau de la pile violette et la pose face retournée à la place vide.

Si la pile de cartes violettes est vide, on prendra les cartes de la pile orange.

*mauvais cadeau = reposer la carte, face cachée*

→ **Il n'a pas besoin de ce cadeau ?**

Les autres joueurs ont le droit de regarder le cadeau illustré sur la carte qui est ensuite reposée à la même place.

A la fin de ce tour, les pilotes de tapis volants restent tous là où ils se trouvent. Le soufflet et les dés sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le saati du tour précédent est alors le pilote de tapis volant.

Autres règles importantes à suivre dans le bazar :

- **Peut-il y avoir plusieurs tapis dans une échoppe ?**

Dans une petite échoppe, il ne devra y avoir qu'un seul tapis. Une grande échoppe pourra recevoir un ou deux tapis volants.

- **A-t-on le droit de souffler sur d'autres tapis pour les faire aller de côté ?**

Oui, c'est même recommandé pour libérer le chemin pour son propre tapis. Celui qui veut pourra aussi empêcher un autre joueur de récupérer son dernier cadeau.

Que se passe-t-il ... ?

- ... si le pilote du tapis volant a amené par inadvertance le tapis d'un autre joueur dans l'une des échoppes du bazar ?

Ce tour-là est alors fini. Le joueur qui a ce tapis a eu de la chance.

Bien que ce ne soit pas son tour, il a le droit de retourner une carte et éventuellement de la garder.

- ... si le tapis du joueur se renverse pendant qu'il essaye de le faire voler à l'aide du soufflet, s'il atterrit dans la fontaine ou sort du plateau de jeu ?

Ce tour est fini. Le saati a le droit de poser le tapis à n'importe quel endroit du plateau de jeu, sauf dans la fontaine !

- ... si un autre tapis se renverse pendant les tentatives de vol, s'il atterrit dans la fontaine ou sort du plateau de jeu ?

Ce tour est fini. Le joueur qui a ce tapis a le droit de le poser à n'importe quel autre endroit du plateau de jeu, sauf dans une échoppe !

---

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé le cinquième cadeau sur son tapis : il est le gagnant.

Si vous êtes assez forts, vous pouvez alors essayer, en récompense, de tirer le gagnant sur un tapis en passant dans toutes les pièces de l'appartement.

5 cadeaux = partie gagnée

---

## Variante: la lampe magique

Variante tactique pour 2 à 4 joueurs.

*préparer les lampes  
magiques*

Les préparatifs et le déroulement sont les mêmes que pour le jeu de base. On pose en plus les 10 lampes magiques à côté du plateau de jeu.

### Le double jaune

Dès que le saati a obtenu un double jaune, il choisit l'une des deux cases de départ montrant une lampe magique et y met le pilote de tapis volant qui vient juste d'être stoppé.

Le joueur qui a ce pilote prend une plaquette de lampe magique. S'il n'y en a plus, il ne peut plus en prendre.

*Le saati a un double  
jaune ? Mettre le  
pilote sur la case de  
départ et prendre la  
plaquette*

### Les plaquettes de lampe magique

Chaque plaquette permet au pilote du tapis volant de réaliser jusqu'à trois tentatives supplémentaires avec le soufflet.

*1 plaquette  
= souffler 3 fois  
en plus*

- Celui qui est le pilote de tapis volant a le droit de dire « Koff », même s'il n'est pas encore arrivé dans une échoppe.

Le saati doit s'arrêter tout de suite et ne plus lancer les dés.

Le pilote du tapis volant a cependant encore le droit d'appuyer trois fois sur le soufflet. Le saati continuera de lancer les dés seulement après.

- Celui qui est capable de le faire peut prendre plusieurs lampes magiques pendant un tour.

Ensuite, on remet la plaquette dans le tas.

**Nous souhaitons beaucoup de chance à tous les pilotes de tapis volants pour leurs vols au-dessus du bazar d'Akaba !**