

P1

Krakatoa

Un jeu de Joli Quentin Kansil

Krakatoa a été inventé par Joli Quentin Kansil en 1982 lors de voyages à Tahiti. Le comptage des points du jeu a été imaginé l'année suivante, lors d'un voyage à Bali. Des experts considèrent que Krakatoa est le jeu le plus original parmi les 36 inventés par Kansil.

Il y a deux manières de jouer à Krakatoa : Le jeu de base, qui a pour but de faire apprendre le jeu, et le jeu avancé, qui est le vrai jeu « Krakatoa ». Les règles écrites en noir sont appliquées pour les deux versions du jeu, mais les règles écrites en bleu sont justes pour le jeu avancé. Si vous jouez à Krakatoa pour la première fois, passez simplement les règles en bleu. Vous pourrez y revenir lorsque vous maîtriserez les bases.

But du jeu

Le but du jeu dans Krakatoa est de marquer le plus de points pendant les six manches (plus quelques lancers bonus possibles).

Les Joueurs

Krakatoa se joue de 2 à 4 joueurs, bien que ce soit idéalement un jeu qui se joue en tête-à-tête. Les règles ci-dessous sont plutôt pour des parties à 2 joueurs. Les changements, mineurs, pour les parties à 3 ou 4 joueurs sont détaillés à la fin des règles.

Contenu

Le jeu Krakatoa contient les éléments suivants

- 9 dodécaèdres (dés 12 faces, faits sur mesure pour Krakatoa)
 - 3 blancs (série vapeur)
 - 3 gris (série cendre)
 - 3 noirs (série lave)
- Un bloc de score
- Une carte de score

Pour pouvoir jouer à Krakatoa, vous avez besoin d'une surface plane, telle qu'une table (de n'importe quelle taille) avec une nappe par exemple, ou avec une couverture pliée une ou deux fois. Quelque soit votre surface de jeu, assurez-vous qu'elle ne puisse pas rendre difficile la lecture des dodécaèdres.

Jouer

Lancer de départ

Avant que la partie ne commence, il y a un lancer de départ pour déterminer le premier joueur. Chaque joueur lance une série de 3 dodécaèdres de la même couleur. Celui qui a le score le plus élevé commence. En cas d'égalité les joueurs relancent les dés. Les combinaisons de score sont indiquées ci-dessous ; une combinaison qui n'est pas décrite ci-dessous est un *fiasco* et cela vaut 0 point.

	Set	Points
Volcanoes		= 10 <i>Krakatoa</i>
		= 5 <i>Vesuvius</i>
		= 3 <i>Mauna Loa</i>
Deuce		= 2
Ace		= 1

Lors du lancer, si vous avez obtenu un Deuce, inscrivez un x dans le coin en haute à droite de de votre première case de score pour la première manche. Si vous avez obtenu un Volcano, inscrivez un x en haut à droite, et inscrivez-en un autre sous celui-ci. Dans les deux cas, vous avez obtenu un bonus pour votre premier score suite à votre lancer.

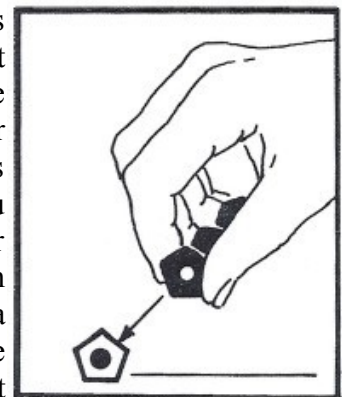
Manche

Lors d'une manche, chaque joueur fait 5 lancers pour une séquence spécifique, alors que l'autre joueur inscrit le score. Ensuite le joueur qui a le plus grand total commence la manche suivante.

Après chacun de vos 5 lancers, vous annoncez votre score pour ce lancer **et les bonus (voir les bonus ci-dessous)**. L'autre joueur ajoute ce score à votre total et il l'inscrit dans la case pour ce lancer, **il inscrit aussi les bonus (x ou xx) dans la case pour le prochain lancer**, il annonce enfin votre nouveau score total.

Lancers

Pour chaque lancer, vous prenez la série spécifiée, tenez la série des trois dodecas pincés entre votre pouce et votre index, votre pouce et votre majeur et enfin votre pouce et votre annulaire. Lancez la série de un ou plus de dodecas sur la surface de jeu (sauf pour le premier lancer). Pour les lancers 2 à 5, chacun des lancers doit toucher au moins un des six dodecas dans la surface de jeu, déplaçant un dodeca d'au moins un demi pouce, ou bien un ou plusieurs dodecas, suite au lancer ont changé de face ; ne pas réussir à faire ceci est considéré comme un scratch (un zéro). La technique de lancer standard est de relâcher la série de 3 dodecas dans votre main, à environ un pouce des dodecas que vous visez sur la table. Les dodecas dans votre main sont habituellement lancés à un angle de 45°.



L'ordre des cinq lancers est le suivant :

1. **Tous les dodecas** – lancez les 9 dodecas. Si vous n'aimez pas le résultat de ce premier lancer, vous pouvez les relancer une seconde fois, mais vous devez conserver ce résultat.

Souvenez-vous que lors des lancers suivants vous devez toucher au moins un dodeca présent sur la surface de jeu !

2. **N'importe quelle série** - Choisissez une série (Vapeur, Cendre ou Lave) à lancer.

3. **Vapeur** – Lancez la série Vapeur.
4. **Cendre** – Lancez la série Cendre.
5. **Lave** – Lancez la série Lave.

P3

Score du Lancer

Si votre lancer était un scratch, vous ne marquez pas de point. Votre score pour les autres lancers correspond à la somme des scores de vos trois autres lancers (vapeur, cendre, lave), sans tenir compte de combien de dodecas vous avez lancé ou de combien ont été changés. Marqué des points pour chaque série comme indiqué dans le tableau de la page précédente.

Si dans votre case de score, il y a un « x », doublez (2x) le score de ce lancer. Si votre case de score a « xx » dedans, quadruplez (4x) le score de ce lancer.

Ajoutez le score de ce lancer à votre précédent total et le nouveau total est inscrit dans la case de score de ce lancer.

Bonus

Certaines situations vont vous rapporter un bonus pour votre prochain lancer. Le bonus maximum que vous pouvez avoir pour un lancer c'est 4x, donc aucune case de score ne peut contenir plus que « xx » comme signe de bonus.

- **Séismes** - Lorsque votre score cumulé a changé et qu'il se termine par une paire de chiffre particulière c'est soit *un petit séisme* soit *un grand séisme*.

- **Petit séisme** : Si votre score se termine par un « nombre de type 11 » (11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99), c'est *un petit séisme* et vous avez un x pour votre prochain lancer.

- **Grand séisme** : si votre score se termine par « un nombre du type 20 » (00, 20, 40, 60, 80), c'est *un grand séisme* et vous avez xx pour votre prochain lancer.

- **Grondement** – Lorsque les résultats d'un lancer n'indiquent que deux couleurs sur les 9 dodecas, c'est un grondement, même si les trois séries sont des fiascos.

- **Petit grondement** : si vous avez 0 ou 1 volcano, c'est *un petit grondement* et vous avez un x pour votre prochain lancer.

- **Grondement fort** : si vous avez 2 ou 3 volcanoes, c'est *un grondement fort* et vous avez xx pour votre prochain lancer.

- **Eruptions** – lorsqu'un lancer a pour résultat 3 volcanoes différents ou 3 volcanoes, c'est *une éruption*, qui vous procure un bonus pour vos 2 prochains lancers.

- **Petite éruption** : si vous avez 3 volcanoes différents, c'est *une petite éruption* et vous avez x pour vos 2 prochains lancers.

- **Grosse éruption** : si vous avez 3 volcanoes identiques, c'est *une grosse éruption* et vous avez xx pour vos 2 prochains lancers.

Exemple : Disons que vous êtes en train de noter les scores pour les lancers de votre adversaire, et après le troisième lancer dans la troisième manche, son score est de 152. Maintenant pour le quatrième lancer, il lance la série (cendre les dodecas gris), et le résultat est JJB (Jaune, Jaune, Bleu) avec la série vapeur, JRR avec la série cendre, et RRR avec la série lave. Vous ajoutez ce score à 152 et le total qui doit être inscrit pour le quatrième lancer est 160 (152+8). Comme 160 est un nombre de Grand séisme, cela signifie que le prochain lancer sera quadruplé, et vous inscrivez donc xx dans la case de score pour le

prochain lancer (le cinquième) ; vous annoncez donc « 160 et grand séisme ». Pour le cinquième lancer de la manche, votre adversaire lance la série lave et les résultats pour les 3 séries sont : RRR, BBB, RBB. Cela fait 3 (0+3+0) ; 3 quadruplés cela fait 12, et donc le score qui doit être inscrit pour le cinquième lancer est 172 (160+12). Remarquez que votre adversaire a aussi obtenu un petit grondement : 2 couleurs (tous rouges et tous bleus). Donc pour le premier lancer de la manche suivante, vous placez un x car le lancer de départ sera doublé pour cette manche. Ici vous annonceriez « 172 et petit grondement »

Un bonus gagné lors du dernier lancer de la dernière manche rapporte une case bonus. Cases qui sont présentes seulement trois fois pour tous les joueurs, et qu'ils doivent se partager lors des parties. Cela signifie que commencer en premier vous donne un avantage certain. Pour chaque case bonus dans la quelle vous avez x ou xx, choisissez n'importe quelle série à lancer, et marquez le résultat dans le score comme d'habitude, même si vous devez ajouter x ou xx à la case de bonus suivante si vous obtenez un séisme ou un grondement, ou sur les 2 cases bonus suivantes si vous avez une éruption. S'il reste des cases bonus après que le tour du premier joueur soit terminé, tracez une ligne devant celles qui sont vides pour être sûr de savoir où le score du premier joueur s'arrête.

Krakatoa pour 3 ou 4 joueurs

Utilisez une deuxième feuille de score pour le 3^{ème} et le quatrième joueur ; cependant, rayez les cases de bonus de la deuxième feuille car il n'y a que 3 cases de bonus disponibles par partie. Le joueur qui a le score le plus élevé commence la manche, et le jeu se déroule dans le sens horaire par la suite.

A 4 joueurs, c'est mieux de jouer en équipe. Dans ce cas, l'équipier A joue les manches 1, 3 et 5 et l'équipier B joue les manches 2, 4 et 6, ainsi que les lancers bonus que l'équipe obtient. Les équipiers ont l'autorisation de se conseiller l'un l'autre sur leur stratégie de lancer. Les deux peuvent aider à calculer le score d'un lancer.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon Constant