

PAKU PAKU

Voor 2 – 8 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Antoine Bauza - Illustratie: Agence Cactus
Design: Agence Cactus, Kreativbunker (Spelregels)
Redactie: Annette Ulmer, Jean-Baptiste Ramassamy

De eer van een panda wordt gemeten aan de omtrek van z'n buik.

(Volledig fictief, oud Chinees spreekwoord)

Elk jaar gaan de dikste pandaberen van Azië de strijd met elkaar aan. Na een keiharde en jarenlange training zijn dit de ultieme rijstballeneters. Iedereen weet hier: Er is er maar één voor wie geen bord te vol is! Je karakter is zo stevig als je buik!

Inhoud



24-delig servies
(8 borden, 8 kommen en 8 kopjes)



40 strafpunten met de waarden 1,2,3 en 5



1 'tafel'



5 dobbelstenen

Spelidee

Doel van het spel is, om zo min mogelijk strafpunten te krijgen. Daarvoor moet je zo snel mogelijk je dobbelsteen aan je buurman doorgeven. Alle spelers gooien tegelijk. En dan wordt het chaotisch!

Zodra een speler 10 of meer strafpunten heeft, is het spel afgelopen. De speler met de minste strafpunten heeft gewonnen.

Vorbereiding

Leg de strafpunten, de 'tafel', en het 24-delig servies zo op tafel, dat iedereen er goed bij kan.

De jongste speler mag nu de 5 dobbelstenen zo eerlijk mogelijk verdelen.

Bijvoorbeeld: als er 3 spelers zijn, krijgen 2 spelers 2 dobbelstenen en de derde speler krijgt er 1. Zijn er 7 spelers, dan krijgen 5 spelers een dobbelsteen, en de andere 2 beginnen zonder.

Daarna kan het spel beginnen!

Spelverloop

Tel met zijn allen tot 3 en roep dan: PAKU PAKU! Iedereen die een of meer dobbelstenen heeft, gooit ze nu.

Een hongerige panda wacht op niemand!

(Geen quote van Confucius, 500 v. Chr.)

Gooien: jullie beginnen weliswaar samen met het roepen van PAKU PAKU, maar dan gooit ieder zo snel hij kan. Je doel is om zo snel mogelijk lachende panda's te gooien om de dobbelsteen/dobbelstenen aan je linker buurman door te geven. Maar dat is nog niet zo makkelijk.

De zijden van de dobbelstenen hebben de volgende betekenis:



Rijstballen gegeten, de panda is gelukkig!
Geef deze dobbelsteen snel door!



De vaat stapelt zich voor je op!
Je moet voor elke keer dat je deze rode stapel vaat gooit, een stuk servies op de stapel leggen.

Stapelen!

De eerste speler die moet stapelen, legt een stuk servies naar keuze op de 'tafel'. De volgende speler die moet stapelen, legt daar een nieuw stuk servies bovenop. Dit gaat net zo lang door, totdat de stapel omvalt...

Variant voor de echte bouwmeesters:

Stapel, als het kan, alleen verschillende serviesdelen op elkaar: Een bord mag dan bijvoorbeeld alleen op een kopje of een kom gestapeld worden. Dit maakt de stapel een stuk minder stevig!



1

of

2

*De buik raakt al wat voller...
Als je dit gooit, gebeurt er niks.*

Dan pak je alle dobbelstenen waarmee een getal of een serviesstapel gegooid is en gooit deze telkens opnieuw totdat een speler 'Paku stop!' roept.

Voorbeeld:

1. Daniel gooit 3 dobbelstenen: één groene panda, één rode serviesstapel en een 1.



2. Hij geeft nu snel de dobbelsteen met de groene panda aan zijn linker buurman.



3. Daarna zet hij een kopje op de serviesstapel, zonder dat deze omvalt.



4. Nu pakt hij de twee dobbelstenen die hij nog over heeft (de rode serviesstapel en de dobbelsteen met de 1), gooit deze opnieuw, etc.



Nu kan het natuurlijk gebeuren dat je van je rechter buurman een dobbelsteen krijgt met een lachende panda, terwijl je al één of meer dobbelstenen voor je hebt liggen. Deze nieuwe dobbelsteen moet gewoon worden meegegooid, net zolang totdat deze op de lachende panda komt.

Het zal een hobbelige weg zijn, geplaveid met boetes en rijstballen

(Het pad van de pandakrijgers, een niet bestaand boek uit de 8^e eeuw)

Paku stop!
Te veel
dobbelstenen
2-3 spelers = 5
dobbelstenen
4-5 spelers = 4
dobbelstenen
6-8 spelers = 3
dobbelstenen

Strafpunten
Gooi de
dobbelstenen
Tel de getallen
bij elkaar op
en pak dit aantal
strafpunten

Zodra een speler minstens 5 (bij 2 - 3 spelers), 4 (bij 4 - 5 spelers) of 3 (bij 6 - 8 spelers) dobbelstenen voor zich heeft liggen of de stapel servies laat omvallen, roept iedereen die het ziet 'Paku stop!' en het spel wordt even gestopt. Nu moet de ongelukkige panda alle dobbelstenen die voor hem liggen, gooien. Alle gegooide getallen worden bij elkaar opgeteld, en dit aantal strafpunten moet hij pakken uit de voorraad op tafel. Vervolgens haalt hij de stapel servies van tafel en verdeelt de dobbelstenen gelijkelijk onder de spelers, enz.

Geen getal gegooid? Dan heeft hij geluk en krijgt ook geen strafpunten!

Voorbeeld: Philip gooit met de 4 dobbelstenen die voor hem liggen, een lachende panda, een stapel servies, een 1 en een 2. Hij pakt dus 3 strafpunten uit de voorraad.



Voorbeeld: Bij André is de stapel servies omgevallen. Hij gooit nu de twee dobbelstenen die voor hem liggen, en gooit een 2 en een lachende panda. Hij pakt dus 2 strafpunten.



Tip voor hele moedige panda's: Laat de stapel servies staan - dan is de volgende ronde extra spannend!

De wijze raad van de panda's

Wie mag als eerste stapelen? Waren dat echt 4 dobbelstenen? En door wie is de stapel omgevallen? Bij PAKU PAKU is dat in de chaos van het spel niet altijd duidelijk.. In geval van twijfel beslist de wijze raad van de panda's. Wie dat is? Nou, jullie samen natuurlijk!

Einde van het spel:
1 speler heeft 10
strafpunten of
meer

De speler met
de minste straf-
punten wint

Einde van het spel

Zodra een ongelukkige panda **10 of meer** strafpunten heeft verzameld, is het spel voorbij. De speler die op dit moment de minste strafpunten voor zich heeft liggen, heeft gewonnen!

Tip: Jullie kunnen zelf een andere afspraak maken over dit aantal strafpunten. Misschien vinden jullie bij een grote groep 7 strafpunten wel genoeg. Of ben je met zijn tweeën en is het gezellig, dan spreken jullie misschien wel 15, of 20 strafpunten af!

Gelijkspel? Dan spelen jullie een duel! Alle spelers die het laagste aantal strafpunten hadden, stapelen om de beurt een stuk servies op een stapel. Degene die de stapel laat omvallen, verliest. De laatste die overblijft heeft nu gewonnen!

Waarschuwing: de 24 stukken servies zijn niet geschikt voor contact met voedingsmiddelen.

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 !



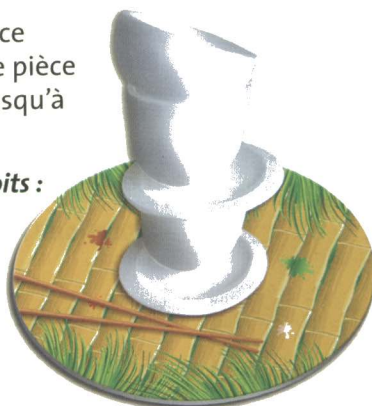
Oh non ! La vaisselle sale s'empile devant toi !
Tu **dois** empiler une pièce par face de dé rouge indiquant une pile de vaisselle !

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

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.)

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

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.

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.