

Food Chain

2 à 4 Joueurs

A partir de 8 ans

30' environ

1. But du jeu :

Créer des chaînes alimentaires en jouant les cartes de prédateurs permettant de chasser et dévorer les animaux et plantes plus bas dans la chaîne alimentaire. Les proies dévorées apporteront des points de victoire. En fin de partie, le joueur avec le plus de points de victoire gagnera la partie.

2. Matériel :

52 Cartes

16 Jetons (4 Jetons par joueur)

Ce livret de règles

3. Les cartes :

Chaque carte représente une plante ou animal participant à la chaîne alimentaire de la forêt. Ces cartes pourront donc durant la partie représenter des prédateurs ou des proies.

Valeur de la carte en fin de partie pour le joueur l'ayant mangé

Dans les cercles mauves, les prédateurs de la carte



Dans les cercles vert, les proies de la carte

Le chiffre romain représente la puissance dans la chaîne alimentaire

Caractéristique des cartes

Il existe également des cartes bonus :

Le chasseur (1 exemplaire) qui peut chasser toutes cartes et se place ainsi au sommet de la chaîne alimentaire.

L'essaim d'abeilles (3 exemplaires) qui peut exclure n'importe quel prédateur au sommet d'une chaîne alimentaire.

4. Mise en place :

Chaque joueur choisi une couleur et prend les jetons associés.

L'ensemble des cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4

4 cartes (3 à 2 joueurs) sont piochées et positionnées face visible au centre de la table. Il s'agit des proies constituant le démarrage des chaînes alimentaires initiales.

Le reste des cartes face cachée constitue la pioche.



Mise en place pour 4 joueurs

5. Comment jouer :

Le joueur ayant été en forêt le plus récemment commence à la partie.

Durant leur tour chaque joueur choisi une action parmi les 5 actions suivantes

Chasser :

Jouer une carte de prédateur depuis sa main. Cette carte recouvrira partiellement la carte proie d'une chaîne alimentaire sur la table. La carte jouée doit avoir la proie dans les cercles «proie potentielle» (cercles verts). Le joueur place ensuite un jeton de sa couleur sur la carte jouée et pioche une carte.

Plusieurs prédateurs peuvent chasser la même proie et les prédateurs joués pourront eux-mêmes constituer une proie pour d'autre prédateur.



Exemple de table de jeu après plusieurs actions de chasse

Détail : 4 chaînes alimentaires sont constituées depuis de l'escargot :

La 1ère avec le sanglier jaune.

La 2nd avec le sanglier bleu

La 3ième avec le crapaud bleu et du sanglier vert

La 4ième avec le crapaud bleu et du hérisson rouge

Dévoré :

Les prédateurs joués préalablement peuvent dévorer la proie qu'ils sont en train de chasser si :

- Ils sont au sommet d'une chaîne alimentaire (aucun prédateur ne les a pris en chasse)

ET

- Leur puissance (chiffre romain) est plus élevée que les autres animaux chassant cette proie. Dans le cas où il y a égalité, on compare la puissance des autres prédateurs du joueur sur la proie (même si ces autres prédateurs ne sont pas au sommet de leur chaîne alimentaire).

Lorsqu'un joueur dévore une proie, la carte de la proie est prise face cachée par le joueur.

Si un jeton était placé sur cette carte, celui-ci est conservé par le joueur. Dans le cas où 2 joueurs ont des jetons de leur adversaire respectifs ceux-ci sont immédiatement échangés.

Tous les prédateurs de cette proie (incluant celui du joueur) au sommet de la chaîne alimentaire sont défaussés et les jetons présents sur ces prédateurs rendus à leur propriétaire.

Les chaînes alimentaires contenant au moins 2 cartes sont conservées sur la table. Dans le cas où il y aurait moins de 4 chaînes alimentaires (3 à deux joueurs) sur la table, une nouvelle chaîne alimentaire est constituée en piochant une carte de la pioche.



Exemple 1 :

Le joueur rouge :

Peut manger les cerises avec son ours (une nouvelle chaîne devra ensuite être constituée)

Ne peut pas manger le crapaud avec son hérisson car le sanglier vert est plus puissant (IV vs III) au sommet de cette chaîne alimentaire

Ne peut pas manger les plantes avec son lièvre car sa puissance n'est pas plus élevée (III Vs III) et il n'a pas d'autre prédateur sur la proie

Le joueur bleu :

Peut manger l'escargot avec son sanglier car, même si un autre prédateur (le sanglier jaune) a la même puissance que lui car le joueur bleu a un second prédateur de II (le crapaud) sur cette proie.

Ne peut pas manger l'escargot avec son crapaud car celui-ci est chassé par 2 autres prédateurs

Le joueur vert :

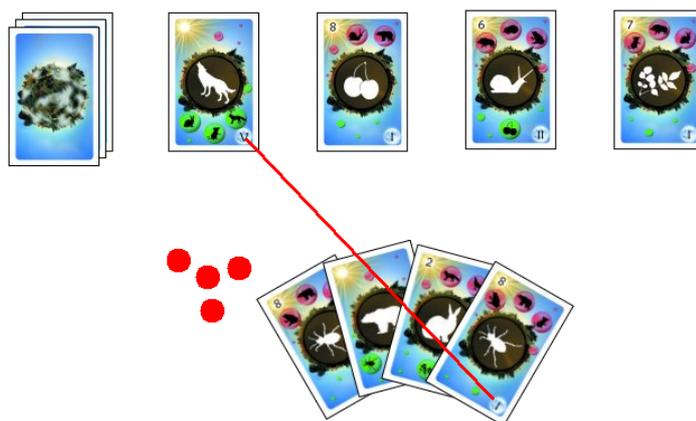
Peut manger le crapaud avec son sanglier (sa puissance est supérieure au hérisson). Il prendra la carte face cachée devant lui ainsi que le jeton bleu. Le sanglier sera défaussé, ainsi que le hérisson rouge et le jeton rouge rendu à son propriétaire.

Abandonner une proie :

Le joueur peut défausser l'un de ses prédateurs au sommet d'une chaîne alimentaire. Il récupère alors son jeton.

Echanger un prédateur :

Le joueur peut échanger prédateur de sa main avec une carte posée sur la table qui a une puissance plus élevée. Le prédateur remplacé ne doit pas avoir de jeton placé dessus (action s'effectuant donc sur les cartes posées initialement pour constituer le jeu)



Exemple d'échange

Passer :

Le joueur peut passer en se défaussant d'une carte de sa main et en piochant une carte de la pioche (si il en reste). Un joueur peut passer même si il ne lui reste plus de carte en main (cas pouvant se produire à la fin du jeu lorsque la pioche est vide).

7. Les cartes bonus :

L'utilisation des cartes bonus se fait lors de l'action Chasse.

La carte chasseur peut chasser n'importe quelle proie. Le chasseur sert donc à bloquer une chaîne alimentaire donc.

L'essaim d'abeille permet de défausser un prédateur au sommet d'une chaîne alimentaire. L'essaim et le prédateur sont défaussés et le jeton remis à son propriétaire.

8. Fin du jeu :

Le jeu se termine dans deux situations :

- La pioche est vide et aucun joueur ne peut plus faire d'action excepter Passer
- Un joueur ne peut plus poser de prédateur (tous ces jetons ont été pris par d'autres joueurs)

Les joueurs marquent alors le nombre de point de victoire des proies qu'ils ont dévoré durant le jeu et 1 point supplémentaire par jeton adverse.

9. Règle optionnelle :

Lors du comptage des points les joueurs peuvent s'entendre (en début de partie) pour que les jetons adverse soient échangés contre des cartes adverse (pioché au hasard dans les proies dévorées de l'adversaire).

Informations sur cette traduction :

Réalisée par Yannibus. Les images utilisées, le sont avec l'aimable autorisation de l'auteur Meelis Looover.

Ces règles se basent sur la dernière version des règles anglaises et des échanges avec Meelis.