

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





# FIGOT

Le jeu

Bienvenue en  
montagne bourbonnaise !



Depuis des siècles, au printemps, la montagne bourbonnaise voit ses villageois célébrer la fête du Figot et son feu emblématique.

Aujourd'hui, c'est à vous d'organiser cette fête au cœur d'un village bercé de traditions. Tout en bâtissant une maison commune, symbole de l'unité du village, vous devrez fournir aux musiciens traditionnels les instruments pour animer la fête, préparer un repas bourbonnais et monter votre feu Figot.

Tout au long de la partie, quatre porteurs de savoirs vous attendent, prêts à vous donner de précieux coups de pouce.

A vous de les solliciter judicieusement, et n'oubliez pas : la transmission des savoir-faire est un atout indéniable !

à partir de 8 ans - 2 à 4 joueurs - Durée : 30-45 mn

Ce jeu a pu voir le jour grâce à...

...et au travail des élèves de 5<sup>ème</sup> 6 & 4<sup>ème</sup> 6  
de la SEGPA du collège Jules Ferry - Vichy -  
Recherches, illustrations, tests et conditionnement.



Toutes vos questions sur le site ODAL Créations, rubrique FAQ/Figot



# Présentation du matériel

Contenu de la boîte :

- un plateau "Actions"



- 4 plateaux "village"



- 4 cartes "village" d'identification



- 4 habitants de Lorge, les lorgnons



- 4 habitants de Lapoire, les pépins



- 4 habitants de Métallières, les métaloux



- 4 habitants de Castelmont, les montagnoux



- 1 marqueur de tour



- 4 marqueurs de prestige



- 75 cubes bruns (bois) - 50 cubes blancs (chaux) - 35 cubes orange (nourriture) - 10 cubes rouge (fresque)



- une carte de 1<sup>er</sup> joueur



- 2 cartes Figot + une carte recto-verso



résumé de la règle



- 18 cartes "recettes" (9 x 2)



nom du plat



Points

Nombre de cube pour faire cette recette

- 18 cartes "instruments" (3 x 6)



Pour jouer à 2 uniquement

- 1 carte "Père Bôjouleur" + 2 cartes recto-verso résumé de règles + 14 cartes lieux à occuper



Dos



4 porteurs de savoirs



10 cartes "lieux"



# But du jeu et mise en place

Chaque joueur doit obtenir le plus de points de prestige en bâtissant la plus belle maison commune dans son village et en organisant une fête du Figot toute en traditions.

Pour commencer, placer le plateau « Actions » au centre de la table, puis disposer :



Chaque joueur prend ensuite un plateau "Village", une carte "village" et 3 habitants de la couleur correspondante, puis 2 cubes de bois, 1 cube de nourriture et 3 cubes de chaux qu'il placent dans les stocks respectifs en bas du plateau. Enfin, désigner le premier joueur, qui prend la carte correspondante.



Afin de comprendre comment réaliser les actions qui permettront tout cela, il convient, maintenant, de découvrir le plateau "actions" et les différentes zones qui le composent. (page 3).

- B Bâtir sa maison rapporte :**
- 1 mur (3 cubes blancs) = 1 pt, max. 4
  - 1 pièce de charpente (2 cubes bruns) = 3 pts, max. 12
  - 1 fresque (1 cube rouge) = 5 pts, max. 20
  - un bonus de construction (20 cubes) = 5 pts



## Principe de jeu

Une partie se joue en 12 tours à 4 joueurs. Un tour comprend deux phases de jeu :

**1- La phase de placement des habitants :** les joueurs placent à tour de rôle un habitant sur un lieu de leur choix.

Chaque lieu ne peut-être occupé que par un seul habitant par tour, à l'exception de la forêt et de la ferme. Quand tous les habitants de chaque joueur sont placés...

**2- La phase d'actions** (voir descriptif des actions page 3) : chaque joueur réalise les actions de tous ses habitants puis les couchent sur le plateau (signe que les actions sont effectuées), en attendant la fin du tour.

Exemple d'un 1<sup>er</sup> tour...

-  a décidé de prendre des ressources
-  a décidé de bâtir
-  a décidé de préparer un plat
-  a décidé de fabriquer un instrument et de commencer son figot



Fig. 1

Attention ! Les porteurs de savoirs ont des connaissances précieuses : chacun d'eux ne reçoit qu'un habitant à la fois et un seul habitant de chaque village peut leur rendre visite par tour.



Les habitants placés chez Maîtres Laforêt et Lachaux restent sur le plateau pour le tour suivant et vont respectivement (suivre les flèches) couper du bois chez le bûcheron et extraire du calcaire chez le carier (Fig. 1). Ces actions servent l'intérêt de l'ensemble des villages pour les tours suivants.

A la fin du tour, tous les joueurs reprennent leurs habitants (exceptions ci-dessus), le « 1<sup>er</sup> joueur » donne la carte à son voisin de gauche et on avance le marqueur de tour.

## Partie à 3 joueurs

Une partie se joue en 9 tours.

**Mise en place :** chaque joueur prend 4 habitants. Retirer 20 cubes bruns, 15 blancs, 10 oranges et 2 rouges des réserves.

**Règle particulière :** Un joueur peut placer un 2<sup>ème</sup> habitant de sa couleur chez le dernier porteur de savoir encore libre, à condition que les trois autres porteurs de savoirs soient occupés par un habitant de chaque village.

Les autres règles sont identiques.

## Partie à 2 joueurs

Une partie se joue comme à 3 joueurs, en utilisant les 14 cartes « Figot 2 joueurs »

(cartes permettant d'utiliser un 3<sup>ème</sup> joueur virtuel, le Père Bôjouheur)



**Mise en place du jeu :** faire une pioche avec les 4 cartes « Porteurs de savoirs », une autre avec les 10 cartes « Métiers » (pioches à refaire en début de 4<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> tours). Désigner ensuite le 1<sup>er</sup> joueur qui place à sa droite la carte du Père Bôjouheur avec ses 4 habitants, il jouera, ce 1<sup>er</sup> tour, le dernier.

Ensuite...

- 1- retourner une carte « Porteurs de savoirs » et 3 cartes « Métiers »,
- 2- occuper, avec les habitants du Père Bôjouheur, les zones désignées,
- 3- commencer la phase de placement des autres joueurs...

**Phase de placement :** retourner une carte « Porteurs de savoirs » et 3 cartes « Métiers » et placer les habitants du Père Bôjouheur sur les zones désignées par les cartes retournées. Si l'un de ses habitants se trouve chez le bûcheron ou le carier, ne dévoiler que 2 cartes « Métiers ».

**Phase d'actions :** Le Père Bôjouheur joue à son tour et ne construit rien. Ranger les ressources et cartes collectées dans la boîte, exceptés les cubes de bois pour le feu figot qui vont sur la carte du Père Bôjouheur.



# Porteurs de savoirs, métiers et actions

Le plateau « Actions » symbolise la montagne bourbonnaise et ses métiers traditionnels.

Lors de la phase d'actions d'un tour de jeu, voici les actions que les habitants seront amenés à effectuer :

**Avant de commencer à jouer, vous devez bien repérer chacune d'entre elles et sa fonction.**

Les 4 porteurs de savoirs au centre du plateau, permettent aux habitants qui les sollicitent de bénéficier de connaissances précieuses pour l'avancement de leurs tâches.



Maître Laforêt



Maître Lachaux



Mémé Gertrude



Maître Lavie

Les Métiers permettent chacun une seule action particulière dans son domaine.

## A Collecteurs



Le scieur

## B Bâisseurs



Le charpentier

## C D Artisans de la fête



Le luthier

## Lieux de productions



Le bûcheron



Le chauffournier



Le maçon



Le cuisinier



Le carrier



Le fermier

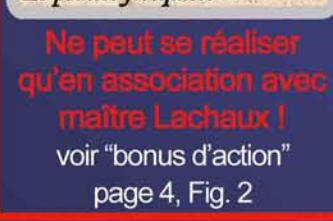


Le peintre fresquiste

## Les ramasseurs de bois pour le figot E



Le 1<sup>er</sup> joueur à placer du bois sur son feu prend la carte 4 et la conserve, sur son figot, jusqu'à ce qu'un autre joueur le dépasse en nombres de cubes. Il prend alors la carte. A l'inverse, le joueur possédant le moins de bois sur son feu prend la carte 3 et la conserve jusqu'à dépasser un autre joueur.



## Les bonus d'actions

Quand deux habitants d'une même couleur occupent un métier et un porteur de savoirs reliés par un chemin, le joueur obtient un bonus d'action (cercles de rouge)

Exemple :

Maitre Laforêt est associé au scieur qui peut prendre un cube de plus dans la forêt, et associé au charpentier, qui peut placer un cube de plus sur sa maison.





# Tous les bonus d'actions en détails

## Bonus de suppléments



## Bonus de transformation



Fig. 2

Les cubes défaussés, lors de ces actions seront rangés dans la boîte.

## Fin de partie

A la fin du dernier tour chaque joueur vérifie s'il a bien marqué tous ses points de prestige en reprenant chaque ligne comme ci-dessous...

- A** La maison de Fanny comprend :
  - 3 séries de 2 cubes bruns + un cube qui ne compte pas, soit 3 x 3 pts
  - 2 séries de 3 cubes blancs dont un rouge, soit 2 x 1 pt + 5 pts
- B** Fanny a complété 3 cartes "instruments", soit 5 + 3 + 1 = 8 pts
- C** Il manque un cube sur la carte "recette" de valeur 5, la carte de valeur 1 est complète, soit 1 pt.
- D** Elle obtient aussi le bonus de 5 pts pour avoir fabriqué 3 instruments différents.

Pas de bonus pour la maison qui n'est pas complète.

Pas de bonus "recette" car une seule carte complétée.

- E** Pour le bonus "Figot", il faut comparer avec les autres joueurs...

Serge a 2 cubes sur son feu, Thierry et Pierre en ont 6, mais Thierry a atteint les 6 en premier.

Thierry marque 4 pts, Fanny et Pierre 0 et Serge perd 3 pts comme il a le plus petit feu.



Fanny a donc marqué 30 pts...  
Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la partie, en cas d'égalité, le figot le plus important l'emporte.

## Les bonus de prestige

- La maison complète avec 20 cubes = 5 pts
- 3 cartes "instruments" différentes et complètes = 5 pts
- 3 cartes "recettes" différentes et complètes, peu importe leurs valeurs = 5 pts
- Le plus grand figot = 4 pts
- Le plus petit figot = - 3 pts

