

UNIVERSITY
GAMES

Animalement Vôtre

102-
590
Vest

Règle du jeu



Bestenweilign

Spelregels

Reiner Knizia

Animalement Vôtre

Contenu

55 cartes d'enchère (5 fois 11 cartes en 5 couleurs différentes)

16 cartes d'animaux (positives et négatives)

Règle du jeu

Le but du jeu

Le but est de composer une collection d'animaux avec la valeur la plus élevée tout en tenant compte du fait que le joueur qui finit avec le moins d'argent (la valeur restante des cartes utilisées pour faire des offres), a de toute façon perdu.

Les cartes

Cartes d'animaux positives



Les cartes d'animaux sont encadrées en vert, leur valeur est comprise entre un et dix. Plus la valeur de la carte est élevée, mieux cela vaut.



« Vif comme un poisson », « Fier comme un paon » et « Ooq du village » sont des cartes très convoitées qui portent le signe « x 2 ». Si tu en as une dans ta collection de cartes, la valeur totale de tes cartes sera doublée à la fin du jeu.

Cartes d'animaux négatives

Les cartes d'animaux négatives sont encadrées en noir. Les cartes ne sont pas aussi demandées parce qu'elles sont déduites quand les points sont comptés à la fin.



Cette carte diminue la valeur totale de tes cartes de 5 points.

Mauvaise pioche ! Le joueur qui reçoit la carte « malade comme un chien » doit immédiatement débaucher de sa main de cartes d'animaux personnelle une carte d'animal achetée, d'une valeur comprise entre 1 et 10, la carte « malade comme un chien » et cette carte sont alors mis

hors jeu.

Si ce joueur ne possède pas encore de carte d'animal d'une valeur comprise entre 1 et 10, il sera obligé de se défausser de la prochaine carte d'animal qu'il achètera ainsi que de la carte « Malade comme un chien ».



Le joueur qui possède cette carte est obligé de diviser par deux la valeur totale de ses cartes. Si un joueur a les cartes « Iarnes de crocodile » (1/2), « Aveugle comme une taupe » (2) et la « tête de mule » (4), sa main de cartes d'animals ne vaut plus que 3 points au lieu de 6. La couleur du fond de la carte est intentionnellement différente (voir : 'fin du jeu').

Cartes d'enchères



Ces cartes seront mises pour payer les cartes d'animals positives et pour écarter les cartes d'animals négatives.

4

FR

Préparation et déroulement du jeu

Chaque joueur reçoit 11 cartes d'enchère d'une couleur donnée et les prend en main. On bat les 16 cartes d'animals et on les empile au milieu de la table (pioche). C'est le plus jeune joueur qui commence. Il retourne la carte supérieure de la pioche et fait sa première enchère.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. (Voir : 'Vente aux enchères').

À chaque tour, chaque joueur doit jouer une carte d'enchère ou passer. Le joueur qui passe son tour reprend les cartes qu'il avait mises : il ne pourra plus faire d'enchère pour la carte d'animal en question.

Vente aux enchères d'une carte d'animal positive

Un joueur peut poser une ou plusieurs cartes devant lui sur la table. Le montant total de ces cartes constitue l'enchère faite par le joueur. Chaque joueur devra faire monter les enchères par rapport au joueur précédent et peut miser plusieurs fois sur une même carte d'animal – jusqu'à ce qu'il passe. Le joueur qui passe, peut reprendre les cartes qu'il a jouées.

Si tous les joueurs – sauf un – ont passé leur tour, c'est le joueur qui a proposé l'enchère la plus élevée qui emporte la carte d'animal. Ce joueur place la carte, face visible, devant lui sur la table. Il pose également les cartes d'enchère qu'il avait mises sur la pile de défausse : il ne pourra plus les utiliser pendant cette partie. Par contre, les autres joueurs peuvent reprendre les cartes qu'ils avaient mises.

Le joueur qui vient de remporter la carte d'animal retourne une nouvelle carte de la pioche. Le jeu se poursuit alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

5

Remarque :

- Les joueurs qui font monter leur propre enchère ne peuvent ni reprendre les cartes qu'ils ont jouées précédemment ni les remplacer par de nouvelles cartes. Ce qui est joué est joué. Il est donc impossible d'échanger les cartes mises sur la table contre des cartes que l'on a en main : on peut seulement ajouter de nouvelles cartes.
- Si tous les joueurs passent, le dernier joueur reçoit gratuitement la carte d'animal.

Exemple : « Fier comme un paon » est mis aux enchères. Sandra mise 20, Natacha mise 25, Alexandre passe son tour et Sylvie surenchérit à 26 (avec la carte 25 et 1). La main revient à Sandra qui ne veut pas prendre de risque supplémentaire et reprend ses cartes. Natacha ajoute une carte d'enchère de 2 points à son offre de 25. Trop fort pour Sylvie qui reprend elle aussi ses cartes d'enchères. C'est donc Natacha qui emporte la carte d'animal et la paye 27 (25 + 2) : elle doit poser ses cartes d'enchère sur la pile de défausse.

Vente aux enchères d'une carte d'animal négative

Le joueur qui passe son tour en premier est obligé de la prendre. Il peut également reprendre les cartes d'enchère qu'il avait mises. Les autres joueurs doivent poser les cartes qu'ils avaient mises sur la pile de défausse.

Exemple : « Donner sa langue au chat » est mis aux enchères. C'est Natacha qui mise un 4, Alexandre monte à 5, Sandra pose un 7 et Sylvie mise un 10. Natacha a de nouveau la main et monte à 13. Alexandre est le premier à passer son tour : il est donc obligé de

prendre la carte. Il reprend les cartes qu'il avait mises. Les autres joueurs sont obligés de poser sur la pile de défausse toutes les cartes d'enchère qu'ils avaient mises.

Fin du jeu

Quatre des seize cartes d'animaux ont un fond bleu clair : ce sont « vif comme un poisson », « fier comme un paon », « coq du village » et « larmes de crocodile ».

Le jeu se termine dès qu'un joueur retourne la quatrième carte bleue. On ne peut plus faire d'enchères pour cette carte – ni d'ailleurs pour les cartes restantes de la pioche.

Le gagnant

Chaque joueur compte la valeur des cartes d'enchères qu'il a encore en main. Le perdant est le joueur qui a le moins d'argent. Si plusieurs joueurs totalisent le même montant et si ce montant est la valeur la plus faible, ils ont tous perdu la partie.

Les autres joueurs calculent alors la valeur totale des cartes d'animaux qu'ils ont achetées (positives et négatives). Puis on doit doubler (peut être plusieurs fois) ou/et diviser la valeur des cartes si le joueur a une carte x2 ou x1/2 dans sa main.

Le joueur qui totalisera la valeur la plus élevée de cartes d'animaux sera désigné vainqueur.

Remarque : À score égal, le gagnant sera celui qui aura conservé la valeur la plus élevée de cartes d'enchère. Si l'on arrive encore à un score égal, il y aura plusieurs gagnants.

Exemple: Sandra a en main les cartes suivantes :



La valeur totale du « sobre comme un chameau » et « chaud comme un lapin » est de 12 points. Comme elle a en main « donner sa langue au chat », Sandra est obligée de diminuer ce total de 5 points. Mais comme elle possède aussi « vit comme un poisson », elle peut doubler les 7 points restants. Manque de bol, Sandra a aussi en main « larmes de crocodile » qui l'oblige à diviser la valeur par 2. Résultat des courses, la valeur totale de ses cartes est de 7 points.

©2006 University Games Corporation. Amusement Vidéo is a registered trademark of the University Games Corporation used under license from Reiner Knizia. Game invented by Reiner Knizia. All Rights Reserved.
University Games Europe B.V., Wijn Singelstraat 23A, 6191 NA BEEK (L), The Netherlands
info@ug.nl www.universitygames.nl

Tous nos remerciements à Jean-Baptiste Pithon.

B