

LA POULE AUX OEUF D'OR

un jeu de Reiner Knizia

Sur la place du marché d'une grosse ville moyenâgeuse, dès le petit matin, les marchands s'affairent à dresser leurs échoppes. Chacun cherche évidemment les meilleurs emplacements pour vanter la beauté de ses étoffes, le goûts de ses épices, le brillant de ses étains... Chacun espère en son for intérieur avoir une clientèle fortunée, plutôt la princesse que la bourgeoise. Car le but d'une telle journée, n'est-il pas d'en sortir avec une bourse pleine à craquer, en évitant le percepteur et les sorts que pourraient jeter des voisins jaloux ? Soi-même, à l'occasion, on dépasse rapidement ses scrupules pour discréditer un concurrent ou détourner les achats d'une servante à son propre profit.

MATERIEL : 40 pions en bois, en quatre couleurs (d'une valeur de I à IIII), plan de jeu, 22 plaquettes carrées, un cercle pour marquer les rounds et une quantité de pièces de toutes valeurs.

Présentation du plan de jeu : Si on regarde le plan de jeu, château en haut, les rangées verticales seront appelées **ALLEES** (il y en a 6) et les rangées horizontales seront appelées **RANGS** (il y en a 5).

BUT DU JEU

Celui qui possède le plus d'écus, au terme de trois rounds, gagne la partie. Pour y parvenir, chacun veillera à occuper les meilleurs emplacements, à attirer la clientèle la plus fortunée et à se méfier des rançonneurs légaux ou non : percepteurs, baillis, voleurs et profiteurs de toutes sortes !

SIGNIFICATION DU MATERIEL

Pions en bois : ils représentent les échoppes à placer sur le plan de jeu durant les trois rounds. Chacun d'eux possède une valeur de I à IIII.

Les plaquettes carrées : 12 sont noires et 6 sont rouges. Les noms allemands importent peu, chacun pouvant deviner de quel personnage il s'agit. L'important est de savoir qu'un **personnage rouge est un acheteur et rapporte de l'argent** tandis qu'un **personnage noir est un rançonneur et diminue vos gains**. Chacune de ces plaquettes porte une valeur de 1 à 6 qui indique son pouvoir d'achat ou de prélèvement. *Si la reine fait ses emplettes dans une de vos échoppes, vous recevrez 6 écus; si le mendiant passe à votre stand, vous en perdrez 1.*

(Pour les curieux, voici tout de même les traductions des noms : König = roi; Königin = reine; Bischof = évêque; Abtissin = mère abbatiale; Ritter = chevalier; Bürger = bourgeois; Bauer = fermier; Bäuerin = fermière; Knecht = valais; Magd = servante; Steuereintreiber = percepteur d'impôts; Prediger = prêtre; Falschspieler = tricheur; Dieb = voleur; Quacksalber = bouffon; Bettler = mendiant.)



La plaquette des 2 BOURSES multiplie les gains ou les pertes de l'allée et du rang où elle est posée.

Les 2 plaquettes INCENDIES séparent en parties distinctes rangs et allées qu'elles occupent. Cela veut dire très concrètement qu'une bonne ou mauvaise influence est sans incidence sur la partie du rang ou de l'allée qui se trouve de l'autre côté du feu.

La plaquette du MAUVAIS SORT (4 têtes en cercle) est le cauchemar de tout joueur puisqu'elle annule tout point positif dans l'allée et le rang où elle se trouve. Seuls les sinistres personnages (percepteurs, voleurs...) reçoivent leur dû, ce qui veut dire que la carte MAUVAIS SORT n'annule pas les points négatifs.



PREPARATION

Chaque joueur choisit une couleur de pions en bois. En fonction du nombre de joueurs, vous distribuerez à chacun ces pions selon la répartition suivante :

nombre de joueurs	échoppe de valeur I	échoppes de valeur II, III et IIII
2	4	tous
3	3	tous
4	2	tous

Triez les écus par valeur et nommez un banquier. Chacun reçoit au départ 50 écus.

Toutes les plaquettes sont retournées, mélangées et posées en talon à côté du plan de jeu. Chaque joueur en prend une, la regarde sans en révéler la valeur aux autres et la pose, face cachée, devant lui. Le cercle des rounds est posé sur le clocher n° 1 (voir plan de jeu) et indique donc qu'on est au round n° 1. On détermine ensuite le premier à jouer.

DEROULEMENT

Ce jeu se déroule en trois rounds. Quand quelqu'un joue, il doit choisir une des trois actions suivantes, l'une excluant naturellement les autres :

- il pose une de ses échoppes sur une case libre du plan de jeu;
- il prend la première plaquette du talon et la pose découverte sur une case libre du plan de jeu;
- il pose sa plaquette secrète (reçue en début de round) sur une case libre du plan de jeu.

Un joueur ne passe son tour que s'il ne peut effectuer aucune de ces trois actions. Attention, toute échoppe de valeur supérieure à I (II, III ou IIII) n'est utilisée qu'une seule fois durant le jeu.

VALEURS

A la fin de chaque round, quand toutes les cases ont été occupées, on fait le décompte des points pour chaque joueur.

Pour chaque rang et chaque allée où un joueur possède une échoppe, il reçoit des points positifs ou négatifs : on multiplie en positif la valeur des stands par les valeurs des plaquettes rouges et en négatif par la valeur des plaquettes noires. La différence entre les deux résultats donne un résultat pour chaque allée et chaque rang. Une échoppe crée donc nécessairement un double calcul (l'un dans un rang, l'autre dans une allée).

Les résultats sont bien sûr influencés par les plaquettes spéciales : *DOUBLE BOURSE*, *INCENDIE* et *MAUVAIS SORT*. Chacun reçoit son résultat en écus sonnants ou paie sa dette au banquier si son addition est négative.

Nous donnons ci-après des *exemples de décompte*. Le schéma montre une fin de round : toutes les cases ont été remplies.

Rang 1 (horizontal) : Trois joueurs y ont des échoppes (le gris une échoppe de valeur I, le blanc deux échoppes de valeur IIII et I, le noir une échoppe de valeur I). Les deux cases restantes sont occupées par une acheteuse de valeur 3 et un percepteur de valeur -6 : la valeur marchande est donc de -3. Le joueur gris reçoit donc -3 points (1×-3); le joueur blanc -15 points (5×-3) et le joueur noir reçoit comme le gris -3 points. Les points négatifs sont payables en écus au banquier.

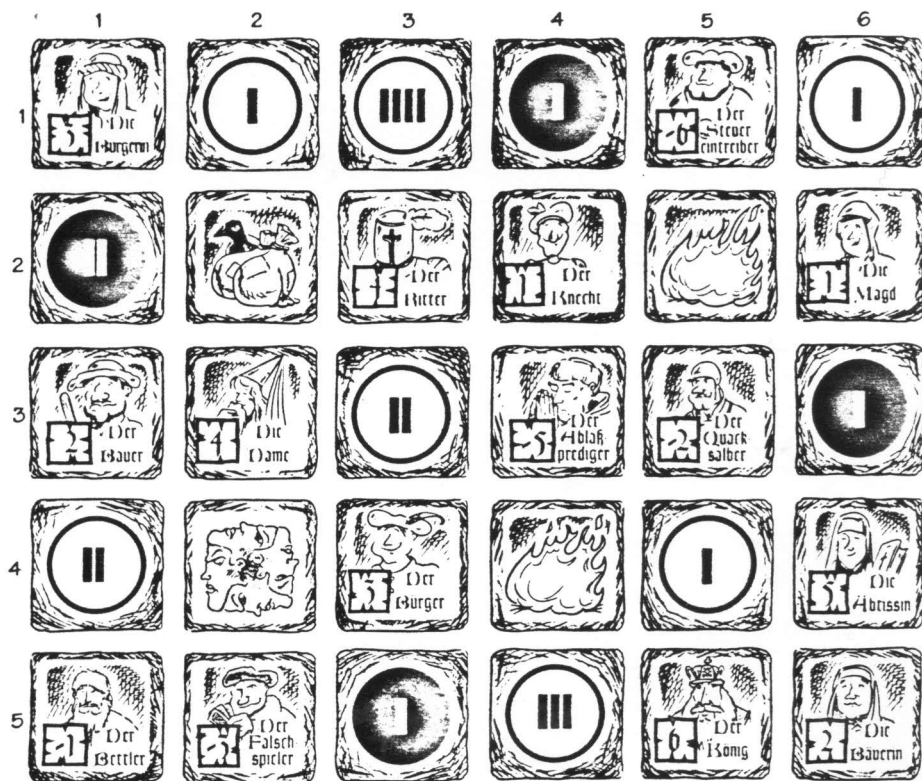
Rang 4 (horizontal) : Un incendie divise le rang; cela veut dire que la carte du mauvais sort n'influe pas sur l'échoppe I du joueur gris. *Résultats :* le joueur blanc ayant une échoppe II ne reçoit rien (car ses 6 points sont anéantis par le mauvais sort) : le joueur gris a mieux misé puisqu'il reçoit 5 écus de la banque.

Allée 2 (verticale) : Dans cette allée, le joueur gris ramasse les coups du sort. La plaquette de la dame (valeur 4) est annulée par le mauvais sort.

Les trois points négatifs sont par contre doublés à cause de la plaquette des *DEUX BOURSES*. Résultat : -6 écus !

Allée 4 (verticale) : Ici, l'incendie annule tout effet positif et négatif pour le joueur blanc. Tant mieux pour lui car il aurait perdu 12 écus ! Le joueur noir, lui, reçoit -4 points qu'il doit payer en écus au banquier

Tous les points positifs et négatifs sont additionnés pour chaque joueur. Le résultat final indique s'il reçoit des écus ou doit en payer à la banque. Dans la situation de l'exemple, le résultat serait :



joueur	rang	allée	total
blanc	-3	44	41
gris	0	12	12
noir	20	19	39

DEUXIEME et TROISIEME ROUND



Au début d'un nouveau round, le marché est entièrement vidé de ses plaquettes et de ses échoppes. Le cercle des rounds passe sur le clocher suivant (n° 2 ou n°3). Chaque joueur reçoit en retour ses échoppes de valeur I s'il en avait utilisées (les échoppes II, III ou IIII déjà utilisées disparaissent dans la boîte : elles sont à usage unique !). Toutes les plaquettes sont à nouveau mélangées et forment un nouveau talon. Chaque joueur reçoit une nouvelle plaquette secrète.

FIN DE JEU

Le jeu se joue en trois rounds. A la fin du troisième, celui qui possède le plus d'écus, gagne la partie.

VARIANTES

Tout en gardant les autres règles semblables, vous pouvez éventuellement introduire les variations suivantes, certaines d'entre elles se contredisant :

- Plus ou moins de rounds;
- Les joueurs récupèrent à chaque round toutes leurs échoppes;
- A la fin d'un round, même les échoppes de valeur I disparaissent;
- Une partie de jeu finit dès qu'un joueur place sa dernière échoppe sur le plan de jeu : on jouera cependant jusqu'à la fin du round entamé.

Il est possible qu'une variante provoque un round où toutes les cases de la place du marché ne peuvent être remplies. C'est sans importance pour un décompte des points et le round s'arrêtera dès que tous les joueurs auront épuisé leurs trois possibilités d'action.



Une découverte et une traduction de

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alseberg 76 1060 Bruxelles
rue Longue 15 1950 Kraainem/Woluwe/Stockel

(tél. 32.2..537.83.92 - fax 32.2.537.51.75)
(tél. 02.731.68.11)