

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 ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent
à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ☆☆☆
modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500
jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



POULES RENARDS VIPERES



RÈGLE DU JEU

régle déposée Edition 2016 © François Koch 2008

CONTENU :

36 cartes Animaux

36 Animal cards - 36 Tierkarten



12 cartes Mangeailles

12 «Go out for a bite» - 12 Fresskarten



3 cartes Abris

3 Shelters - 3 Schutzgebiete



BUT DU JEU

A la fin de la manche, avoir **un maximum** de cartes Poules, Renards et Vipères posées devant soi.

PRÉPARATION

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et en distribue **6 à chacun**. Le reste forme une pioche.

DÉROULEMENT

Le joueur à gauche du donneur débute. Il pose devant lui, faces visibles, autant de **cartes Animaux** qu'il le souhaite. Seule condition: commencer par au moins **deux cartes d'un même animal** (2 Poules par exemple). Au tour suivant, la série pourra être complétée avec une seule carte ou plusieurs. On peut entamer dans un même tour plusieurs séries différentes (série de Poules + série de Vipères par exemple)

Puis il pioche afin d'avoir à nouveau 6 cartes en main.

C'est maintenant au suivant de jouer. Il procède de la même manière puis, si la situation le permet, il a la possibilité de jouer une **carte Mangeaille** qu'il laisse au centre de la table.

LES CARTES MANGEAILLES

Elles sont illustrées avec une assiette sur le haut. L'animal mangeur est à gauche, l'animal mangé à droite (les Poules mangent les Vipères, les Vipères mangent les Renards, les Renards mangent les Poules).

On peut manger à condition **d'avoir devant soi l'animal mangeur**.

Ex: on a le droit d'utiliser une carte **Renards mangent Poules** que si l'on a **des Renards posés devant soi**.

On récupère alors **toutes** les Poules du joueur de son choix, qu'on ajoute aux cartes posées devant soi.

On peut enchaîner par une autre carte Mangeaille, mais son tour s'arrête au cas où un adversaire oppose une carte Abri.

A la fin de son tour, on pioche afin d'avoir toujours 6 cartes en main.

Attention ! une fois la phase Mangeaille entamée, on ne peut plus poser d'animaux. Il faut attendre le tour suivant.

LES CARTES ABRIS

Elles sont illustrées par un petit panneau **Interdiction de manger** dans chaque angle (la Forêt protège les Renards, le Caillou les Vipères, et le Poulailleur les Poules).

On ne peut jouer une carte Abri **qu'en réponse à une carte Mangeaille**.

Ex: un joueur tente de manger les Vipères d'un adversaire. Celui-ci pose immédiatement l'Abri adéquat (le Caillou) sur sa série de Vipères, et elles sont **protégées jusqu'à la fin de la manche**.

La main passe au joueur suivant, après que les deux joueurs ont pioché afin d'avoir toujours 6 cartes en main.

SI ON NE PEUT PAS JOUER

Si un joueur ne peut pas jouer, il peut changer soit **une carte**, soit ses **six cartes**.

Une carte : le joueur la remet sous la pioche, en retire une, et peut jouer si son jeu le permet désormais.

Six cartes : le joueur les remet sous la pioche, en retire six, mais attend le tour suivant pour jouer.

FIN DE LA MANCHE

Si un joueur ne peut plus rien poser, il se défause d'une de ses cartes au centre de la table, et la main passe au joueur suivant.

Dès que la pioche est épuisée **et** que l'un des joueurs n'a plus de cartes en main, la manche s'arrête. Toutes les cartes non jouées sont déposées au centre du jeu.

Chacun procède alors au décompte des animaux posés devant lui : **un animal = un point**. On note les scores sur un papier.

FIN DE LA PARTIE

On prendra soin de **très bien mélanger les cartes** entre deux manches. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs, chacun distribuant une fois. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à l'issue de la partie.

Jeux FK

ZAC les Terres du Ruisseau

F- 38710 MENS

© 04 76 34 67 15

www.jeuxfk.fr

Un jeu de François Koch

Illustrations Amandine Piu

Edition 2016 © F. Koch 2007

Dessins et modèle déposés



HENS FOXES VIPERS



RULES translated by Naomi CHAMBERS

AIM OF THE GAME

To have the most Hen, Fox and Viper cards in front of you at the end of the round either by having placed them yourself or by winning them off your opponents.

PREPARING THE GAME

The player whose first name comes last in alphabetical order, starts first.

The next player up mixes the cards and then deals 6 to each player, from left to right. The other cards are placed in a pile in the middle.

PLAYING THE GAME

When it's your turn, you can place animal cards (Hens, Foxes or Vipers) in front of you, face up, although you have to start with at least 2 animal cards of the same animal to begin a series. You can begin or complete one or several series during the same go, and even then carry on to «go out for a bite». When you decide to end your go, take the number of cards you need so as to have 6 cards once again. The game continues with the next player on the left, and so on.

«GO OUT FOR A BITE»

Foxes eat Hens, Hens eat Vipers and Vipers eat Foxes. If you have previously placed the appropriate animals (e.g. 2 or more Vipers) in front of you (during the same go or before) you can then «go out for a bite», providing you have the right «bite» card in hand (e.g. Vipers eat Foxes). You must place the card in the middle before winning the prey (in this case the Foxes) off a chosen opponent.

Even if there are many more prey than predators (e.g. 2 Vipers and 5 Foxes), all the opponents prey cards are taken.

The player then takes as many cards from the pile as needed so as to have, once again, 6 cards in hand. The game continues with the next player on the left.

SHELTER

The Forest shelters Foxes, the Stones shelter Vipers and the Henhouse shelters Hens. When a player places a card to «go out for a bite» (e.g. Foxes eat Hens) the defending player can place the appropriate Shelter card on his/her animals (e.g. the Henhouse to protect Hens). The preyed-on and subsequently sheltered animals (excluding those placed after the Shelter card) are protected until the end of the round (but they can be used with a «bite» card to prey). Both players then pick enough cards off the pile so as to have 6 each once again before the game continues with the next player on the left. Note that it is only possible to place a shelter card when your animals are being preyed-on.

RECAP

When it is your turn, you can either :

- Begin (with at least 2 cards) or complete (with 1 or several cards) one or several animal series
- Go for one or several bites
- Complete an animal series **and then** go out for one or several bites

If you have nothing else to play, you can either :

- Get rid of **one** card by placing it in the middle (a card that you can't play, a «bite» card, or a useless shelter card) and pick another off the pile.
- Get rid of your **6** cards by placing them down the pile, and take 6 new cards from the pile.

However, you cannot complete your series if you have already «gone out for a bite» during the same go. Once your last «bite» is over, the game continues with the player on the left.

END OF THE ROUND

The game can go on as long as there are cards in the pile. Once the pile is finished, the players play all their remaining cards up to the point where a player places his/her last card.

The unplayed cards are then put to the side and the players count up the animals placed before them (not including Shelter cards). Each animal count for 1 point.

END OF THE GAME

The game is played in as many rounds as there are players. If there are 4 players, 4 rounds are played. The winner is the player who has gained the most points at the end of the 4 rounds.



HÜHNER FÜCHSE VIPERN



SPIELREGEL übersetzt von Sylvie WOLFF

SPIELZIEL

Gewonnen hat, wer am Ende der Partie **die meisten Tierkarten** „Hühner“, „Füchse“ und „Vipern“ vor sich liegen hat.

VORBEREITUNG

Der älteste Spieler mischt die Karten und teilt **jedem Spieler 6 Karten** aus. Die übrigen Karten bilden den Stapel in der Mitte.

SPIELABLAUF

Der dem Geber zur Linken sitzende Spieler beginnt. Er legt mit der Bildseite so viele Tierkarten vor sich aus, wie er wünscht. Die einzige Bedingung lautet : Es muss mit wenigstens **2 Karten des selben Tieres** begonnen werden (z.B. 2 Hühner). Bei der nächsten Spielrunde darf die Serie mit einer Karte oder mehreren Karten ergänzt werden. Man darf auch in einem Zug eine oder mehrere unterschiedliche Serien anfangen (z.B. eine Hühnerserie und eine Vipernserie).

Dann zieht man Karten vom Stapel, um wieder 6 auf der Hand zu haben.

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er spielt auf die gleiche Weise. Dann kann er, wenn die Situation es ermöglicht, eine **Fresskarte** spielen, die er in der Mitte des Tisches ablegt.

DIE FRESSKARTEN

Sie zeigen oben auf der Karte einen Teller. Das Fress-tier steht links, das gefressene Tier rechts (Die Füchse fressen die Hühner, die Hühner fressen die Vipern, die Vipern fressen die Füchse).

Man darf nur dann fressen, wenn man **das Fress-tier vor sich liegen hat**. Z.B. darf man nur dann eine Karte **«Füchse fressen Hühner»** benutzen, wenn man **Füchse vor sich liegen hat**.

Man nimmt dann vom Gegner seiner Wahl **alle** Hühner, die man den vor sich liegenden Tieren hinzu fügt. Man kann mehrere Fresskarten aneinander reihen, aber man darf nicht mehr spielen, wenn ein Gegner ein Schutzgebiet spielt.

Am Ende der Spielrunde zieht man Karten vom Stapel in der Mitte, um immer 6 auf der Hand zu haben.

Vorsicht : Wenn man mit dem Imbiss angefangen hat, darf man vor der nächsten Spielrunde kein Tier mehr legen.

DIE SCHUTZGEBIETE

Sie sind durch ein kleines Schild **«Fressverbot»** in jedem Winkel gekennzeichnet (Der Wald bietet den Füchsen Schutz, der Stein den Vipern und der Hühnerstall den Hühnern). Man darf nur ein Schutzgebiet **als Erwiderung auf eine Fresskarte** spielen.

Z.B. versucht ein Spieler, die Vipern des Gegners zu fressen. Der Verteidiger legt dann sofort das passende Schutzgebiet (den Stein) auf seine Vipernserie, und sie sind dann **bis zum Ende der Spielrunde geschützt**.

Der nächste Spieler ist gleich am Zug, nachdem die beiden Spieler Karten vom Stapel in der Mitte gezogen haben, um wieder 6 auf der Hand zu haben.

WENN MAN NICHT SPIELEN KANN

Wenn ein Spieler nicht spielen kann, darf er entweder **eine Karte** oder **6 Karten** austauschen :

- **Eine Karte** : Der Spieler legt sie verdeckt unter den Stapel in der Mitte, zieht eine neue Karte und darf spielen, wenn sein Spiel es nun ermöglicht.

- **6 Karten** : Der Spieler legt sie verdeckt unter den Stapel in der Mitte, zieht 6 neue, muss aber die nächste Spielrunde abwarten, um zu spielen.

ENDE DER SPIELRUNDE

Wenn ein Spieler keine Karte mehr legen kann, wird eine Karte in die Mitte des Tisches abgeworfen.

Die Spielrunde endet, wenn der Stapel in der Mitte leergespielt ist und einer der Spieler keine Karte mehr in der Hand hat. Alle nicht gespielten Karten werden beiseite gelegt.

Jeder Spieler zählt dann die Tiere, die vor ihm liegen. **Ein Tier = ein Punkt**. Man notiert die Ergebnisse auf ein Blatt.

ENDE DER PARTIE

Man sorgt dafür, zwischen den Spielrunden **die Karten sehr gut zu mischen**. Eine Partie wird in ebenso vielen Spielrunden gespielt wie es Spieler gibt, jeder gibt einmal aus. Gewinner ist derjenige, der am Ende der Partie die meisten Punkte angesammelt hat.

