

HAZIENDA



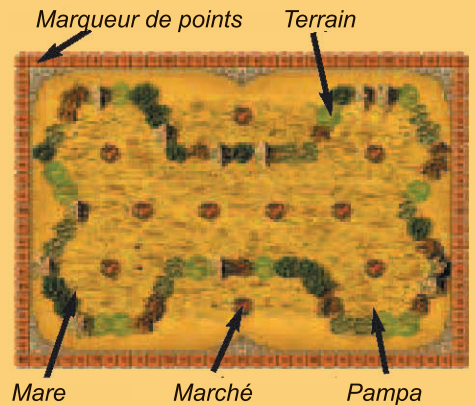
Un jeu pour 2 à 5 éleveurs, à partir de 10 ans – Durée de jeu : 60 à 90 minutes.

MATERIEL

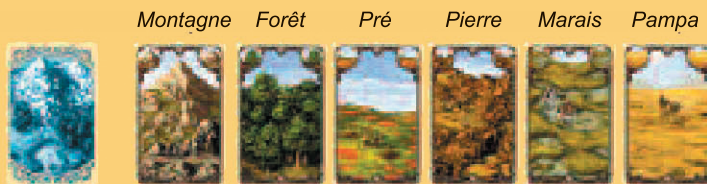
1 plateau de jeu

Il comporte des marchés, de la pampa, des terrains de différentes sortes et quatre mares. Au cours du jeu, des animaux seront posés sur la pampa et les tuiles territoire sur les cases terrain. Les marchés, eux, ne seront jamais recouverts. Le plateau est entouré du marqueur de points de victoire.

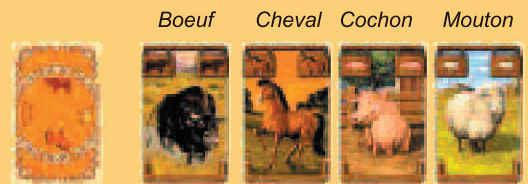
Le plateau comporte deux faces : d'un côté, un plateau asymétrique avec 11 marchés, de l'autre, un plateau symétrique avec 10 marchés. Chaque plateau exige une tactique particulière. Tous les exemples suivants utilisent le plateau symétrique.



80 cartes « terrain »



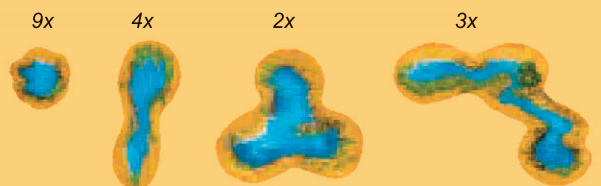
72 cartes « animal » (4 espèces)



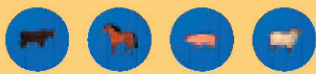
80 tuiles « terrain » hexagonales (1 couleur par joueur)



18 mares de formes différentes



150 tuiles « animal » rondes (30 tuiles par couleur, avec des animaux sur chaque face)



9 haciendas neutres



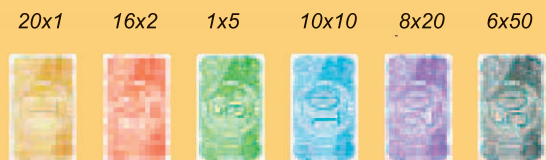
8 pions récolte



5 haciendas (1 par couleur de joueur)



72 billets (unité monétaire : le Pesos)



5 résumés de règles



1 livret de règles (valable pour les deux plateaux)

OBJECTIF

Les joueurs prennent le rôle d'Estanziéros (éleveurs) argentins. Pour cela, ils vont acquérir des terrains et des animaux, construire des Estanzias (haciendas), élever et vendre leurs troupeaux sur les différents marchés du pays. Le gagnant sera, à la fin du jeu, l'Estanziéro le plus influent du pays, c'est-à-dire celui qui disposera du plus de points de victoire. Ces points sont fonction des accès aux marchés et à l'eau, des domaines, des haciendas et de la richesse de l'éleveur.

PREPARATION DU JEU

Dans un premier temps, les joueurs choisissent le côté du plateau sur lequel ils vont jouer. *Nous recommandons, au début d'utiliser en premier le plateau symétrique.*

Chaque joueur choisit une couleur, reçoit l'hacienda et les 30 animaux de cette couleur (chaque côté de tuile « animal » montre des animaux différents) ainsi qu'un capital de départ de 20 Pesos et 1 résumé de règles.

L'hacienda est placée comme marqueur de points.

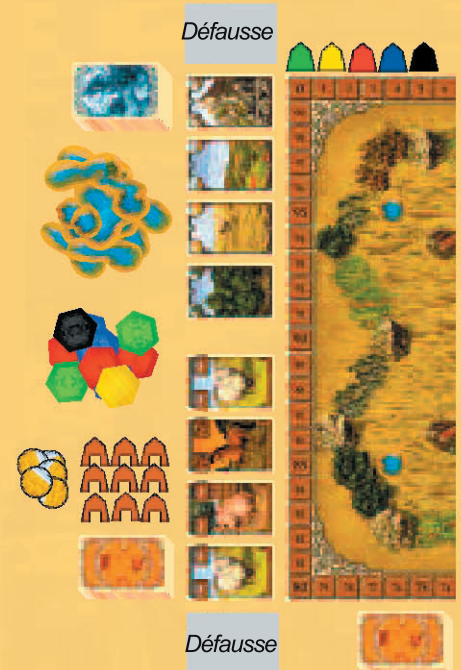
Les 80 cartes « terrain » sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 8. Les cartes restantes forment la pioche (faces cachées) à côté du plateau de jeu. Les 4 cartes du dessus sont retournées, face visible, à côté de la pioche.

Les 72 cartes « animal » sont mélangées. Selon le nombre de joueur, un certain nombre de cartes sont écartées du jeu (voir le tableau ci-dessous). Chaque joueur reçoit 4 cartes. Quatre cartes sont également placées face visible à côté du plateau. Les cartes restantes sont réparties en deux piles. L'une d'elle servira de pioche (faces cachées) à côté du plateau de jeu, l'autre est mise de côté.


Tous les terrains sont mis en tas à côté du plateau et forment le stock.

Quatre mares (de taille 1) sont mises sur les 4 cases « eau » du plateau de jeu. Les autres mares sont mises à côté du plateau, ainsi que les haciendas neutres et les pions récolte.

L'argent est géré par l'un des joueurs qui représentera la banque.



La préparation du jeu, en un coup d'oeil :

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Cartes animal retirées du jeu	30	20	10	0
Haciendas neutres	5	7	8	9
Pions récolte	tous			
Mares sur le plateau	1  sur chaque case « mare »			
Mares à côté du plateau	toutes les autres			
Animaux et terrains visibles	4 cartes de chaque			
Répartir en deux piles les cartes animal				

Chaque joueur reçoit :

1 hacienda



30 animaux



8 c. terrains



4 c. animal



20 Pesos



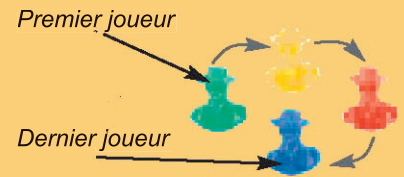
1 résumé



DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui à qui c'est le tour de jouer peut faire, dans l'ordre de son choix, jusque 3 actions parmi les suivantes :

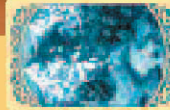
- acheter un objet (carte terrain / animal, hacienda, mare)
- jouer une carte (carte animal ou terrain)
- placer un pion récolte



Acheter un objet

Il est possible d'acheter à la banque :

1 carte terrain de la pioche	2 Pesos
1 carte terrain face visible	3 Pesos
1 carte animal de la pioche	2 Pesos
1 carte animal face visible	3 Pesos
1 hacienda	12 Pesos
1 mare	12 Pesos



Cachée
2 pesos



Visible
3 pesos



Hacienda
12 pesos



Cachée
2 pesos



Visible
3 pesos



Tuile eau
12 pesos

Acheter une carte terrain (plusieurs par tour)



Le joueur paye le montant à la banque et prend la carte en main. Il peut la jouer immédiatement, mais cela représente une deuxième action. Si c'est une carte « face visible » qui a été achetée, elle est remplacée immédiatement par une carte de la pioche, que le joueur peut acheter tout de suite (dans la mesure où il lui reste des points d'action).

Acheter une carte animal (plusieurs par tour)



Le joueur paye le montant à la banque et prend la carte en main. Il peut la jouer immédiatement, mais cela représente une deuxième action. Si c'est une carte « face visible » qui a été achetée, elle est remplacée immédiatement par une carte de la pioche, que le joueur peut acheter tout de suite (dans la mesure où il lui reste des points d'action).

Acheter une hacienda (1 seule par tour)



Il n'est possible d'acheter qu'une seule hacienda par tour. Le joueur paye 12 Pesos à la banque, prend 1 Hacienda (dans la limite du stock) et la place immédiatement sur une tuile d'un domaine ou d'un troupeau de son choix. Il n'est pas possible de poser deux haciendas sur le même domaine ou troupeau. Plus le domaine ou le troupeau sont grands, plus l'hacienda rapportera de points lors des décomptes.

Acheter une mare (1 seule par tour)



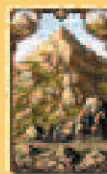
Il n'est possible d'acheter qu'une seule mare par tour. Toutes les mares, peu importe leur taille, coûtent 12 Pesos. Le joueur paye le montant à la banque, prend la mare de son choix (dans la limite du stock) et la met immédiatement sur une case pampa libre si c'est une mare de taille 1, ou sur plusieurs cases pampa libres si c'est une mare de plus grande taille. Une mare rapportera un point par animal et par terrain limitrophes lors des décomptes.

Jouer une carte

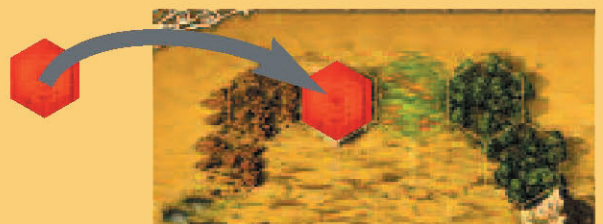
Carte terrain



Lorsqu'un joueur joue une carte terrain, il place un terrain de sa couleur (pris dans le stock à côté du plateau) sur une case terrain vide de son choix, à condition qu'elle corresponde au paysage de la carte jouée.



Défausse



Le joueur rouge joue une carte montagne, il place alors un terrain rouge sur une case montagne libre du plateau de jeu et met la carte jouée dans la défausse.

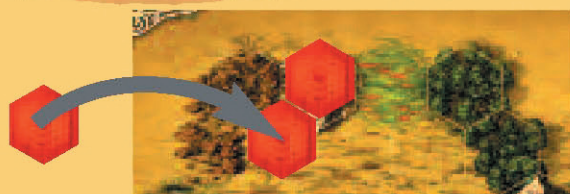
Remarque : les faces des terrains sont de couleurs différentes.

Si la carte jouée est une pampa, le joueur doit mettre son terrain de manière contiguë à un terrain lui appartenant.

Il peut arriver qu'il n'y ait plus de case de terrain libre correspondante à la carte terrain jouée. Dans ce cas, la carte est jouée comme une carte pampa (par exemple, si une carte montagne est jouée et qu'il n'y a plus de case montagne libre sur le plateau, le joueur doit mettre son terrain sur une case libre contiguë à l'un de ses terrains déjà présents sur le plateau).



Défausse



Le joueur rouge joue une carte pampa, il pose alors un terrain rouge sur une case pampa libre, et contiguë à un terrain rouge déjà présent sur le plateau.

Toutes les cartes terrain jouées sont mises sur la pile de défausse.

Domaine : un domaine est constitué de plusieurs terrains contigus d'une même couleur. Seuls les domaines constitués d'au moins 3 terrains rapporteront des points lors des décomptes ; les domaines constitués de deux terrains, ou les terrains isolés ne rapporteront pas. Il faut donc essayer de former des domaines de 3 terrains (et plus...) pour pouvoir les exploiter.

Carte animal

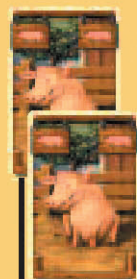


Le joueur qui joue une carte animal prend un animal correspondant dans le stock et le pose sur une case pampa vide du plateau, contiguë à l'un de ses terrains ou à un animal de même espèce. Un troupeau (une ou plusieurs animaux contigus) peut se composer de plusieurs espèces. Les troupeaux peuvent interagir entre eux (voir ci-dessous).

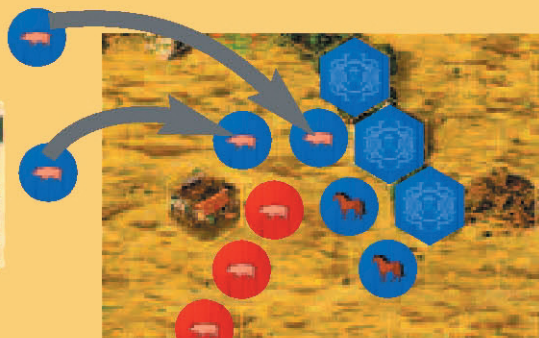
Toutes les cartes animal jouées sont mises sur la pile de défausse.

Pour profiter des troupeaux par la suite, veiller en posant les animaux à ce que des cases pampa restent libres autour pour pouvoir poser une mare.

Remarque : les tuiles « animal » représentent au recto et au verso des animaux différents.



Défausse



Le troupeau d'un joueur peuvent interagir avec les troupeaux de ses adversaires. Le troupeau de cochons bleu est ici contigu au troupeau de cheval bleu, mais aussi au troupeau de cochons rouge.

Marché



Lorsque le troupeau d'un joueur atteint le bord d'un marché, ce joueur reçoit de l'argent de la banque. Si, lors d'un tour de jeu, un troupeau atteint plusieurs bords d'un marché, le joueur reçoit plusieurs fois de l'argent (mais pour chaque bord de marché atteint, il ne reçoit qu'une seule fois de l'argent).

Le montant perçu par le joueur est calculé de la manière suivante : 1 peso par animal du troupeau et par terrain relié au troupeau (voir un autre exemple la page 6).

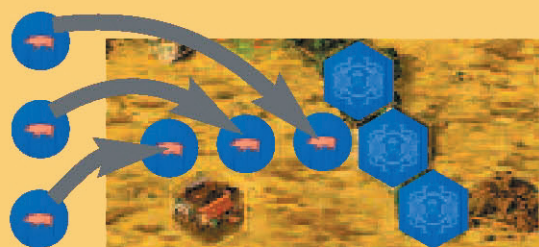
Remarques.

Chaque bord d'un marché ne peut être compté qu'une fois : le joueur qui agrandit son troupeau mais qui n'atteint pas pour autant un nouveau bord d'un marché ne perçoit pas d'argent.

Un joueur qui atteint un marché avec un troupeau (même s'il ne se compose que d'une seul animal) a conquis ce marché, et c'est à ce titre qu'il recevra des points lors des décomptes. Il faut donc essayer d'atteindre le maximum de marchés avec les troupeaux.



1.
2.
3.



Le joueur bleu joue 3 cartes cochon (3 actions) et met ainsi 3 cochons sur le plateau. Le premier cochon posé est contigu à un terrain bleu. Avec le deuxième cochon, il amène son troupeau à un marché. Il reçoit pour cela 5 pesos (3 terrains + 2 cochons). Il pose alors son 3ème cochon de manière contiguë au marché (sur un autre bord) et reçoit alors 6 Pesos (3 terrains + 3 cochons).

Placer un jeton récolte (1 par tour)



Un joueur peut gagner de l'argent de deux manières : soit il gagne un marché grâce à un troupeau (voir précédemment), soit il procède à une récolte. Pour cela, le joueur prend un pion récolte du stock et le pose sur un terrain de son choix, dans un de ses domaines sur lequel il n'y a pas de pion récolte déjà présent. Il récolte alors 3 pesos par terrain de son domaine.

Exemple : si le domaine choisi se compose de 7 terrains, le joueur reçoit 7×3 pesos = 21 pesos.

Lorsque tous les pions récolte ont été utilisés, un joueur peut quand même récolter : il prend alors un pion récolte de son choix dans un domaine adverse et le met sur son domaine. Les domaines «libérés» peuvent alors à nouveau recevoir un pion récolte.

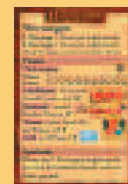
DECOMPTES

Epuisement de la pile de cartes animal

Lorsque la dernière carte de la première pile de cartes animal a été achetée ou découverte, la deuxième pile de carte animale est immédiatement mise à la place de la première pile. Le joueur finit alors son tour, et le décompte intermédiaire a lieu.

Lorsque la seconde pile de cartes animal est à son tour épuisée, le joueur achève son tour et le jeu prend fin avec le décompte final.

Les décomptes (intermédiaire et final) se déroulent de la même manière. On compte les points rapportés par les marchés, les domaines, les haciendas, l'eau et enfin l'argent que possède chaque joueur. L'hacienda de chaque joueur est avancée sur l'échelle de points qui se trouve en bordure du plateau.



Décompte des marchés atteints



Plus un joueur aura atteint de marchés, plus il recevra de points (qu'il ait amené plusieurs troupeaux à un marché, ou que ses troupeaux soient contigus à plusieurs côtés de marchés). Les points rapportés sont précisés dans le tableau suivant :

Nombre de marchés conquis	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66

Exemple : un joueur dont les troupeaux ont atteint 7 marchés reçoit 28 points.

Décompte des domaines



Les points sont déterminés pour chaque couleur de joueur. Toutes les terrains présents dans un domaine d'au moins 3 terrains rapportent (les domaines de 2 terrains et les terrains isolés ne sont pas pris en compte). Chaque terrain d'un domaine pris en compte rapporte deux points.

Exemple : un joueur possède un domaine de sept terrains, deux domaines de trois terrains, un domaine de deux terrains et trois terrains isolés. Il gagnera à ce décompte : $(7 + 3 + 3) \times 2 = 26$ points. Pour les domaines de deux terrains et les trois terrains isolés, il ne reçoit rien.

Décompte des haciendas



Les points sont déterminés pour chaque couleur de joueur. Tous les animaux et terrains appartenant à un troupeau ou à un domaine sur lesquels est présente une hacienda sont comptabilisés, à raison de 1 point par tuile. Par la jonction de deux anciens domaines, un joueur peut avoir plusieurs haciendas sur son domaine au moment du décompte. Celles-ci ne sont décomptées qu'une seule fois.

Exemple : un joueur possède 2 haciendas, l'une est sur un domaine de 7 tuiles et l'autre sur un troupeau de 6 animaux. Il reçoit $7 + 6 = 13$ points.

Décompte des mares



Chaque mare du plateau de jeu est décomptée. Pour chaque animal et chaque terrain contigus à une mare, le propriétaire reçoit un point (peu importe qu'il s'agisse d'une mare présente sur le plateau au début du jeu ou rajoutée par un joueur au cours du jeu). Lorsqu'une mare a été décomptée, elle est retournée. Après le décompte intermédiaire, les mares sont remises face visible et le jeu reprend.

Décompte de l'argent.



Chaque joueur compte son argent et reçoit un point par tranche de 10 pesos.

Exemple : si un joueur possède 28 pesos, il recevra 2 points.

Exemple de décompte (calcul effectué pour le joueur rouge)

Marchés. Le joueur rouge a atteint 5 marchés (il n'a pas atteint le marché situé au centre, en haut), ce qui lui donne 15 points.



Un autre exemple de fonctionnement d'un marché (page 4).

Le joueur rouge place le cochon marqué «1» en bordure du marché de gauche. Il relie ainsi les troupeaux de cochons séparés auparavant et reçoit de l'argent pour tout le troupeau de cochons (tuiles contiguës) et tous les terrains rattachés à ce nouveau troupeau, soit 11 pesos (6 animaux + 5 terrains).

Domaines. Le joueur rouge possède un domaine de 4 terrains (en haut à droite) et un domaine de 3 terrains (en bas à gauche), qui lui rapportent 7 points. Le domaine de 2 terrains (en haut à gauche) n'est pas compté.

Haciendas. L'hacienda située sur le troupeau rouge de 6 cochons rapporte 6 points.

Mares. La première mare (à gauche) rapporte au joueur rouge 4 points, la seconde (en bas à gauche) 6 points, la troisième (au centre) 1 point et la dernière (à droite) 6 points.

Les animaux situés entre deux mares rapportent des points pour chacune d'entre-elles.



Les deux cochons rapportent 1 point pour chaque mare (celle du haut et celle du bas) : ils rapportent donc au total 4 points.

Argent. Supposons que le joueur rouge a 12 pesos, ils lui rapportent 1 point.

Joueur	Rouge		Bleu	
	Peso	Points	Peso	Points
Marchés conquis	5	15 points	4	10 points
Domaines	7 (3+4)	14 points	10 (7+3)	20 points
Haciendas	6	6 points	7+4	11 points
Tuiles «eau»	4+6+1+6	17 points	7+4	11 points
Argent	12 pesos	1 point	8 pesos	0 point
Total		53 points		52 points

VAINQUEUR

Le jeu prend fin avec le décompte final. L'éleveur le plus influent du pays, c'est à dire celui qui a le plus de points de victoire, est déclaré gagnant.

En cas d'égalité, c'est l'éleveur le plus riche qui l'emporte.



Voir aussi le complément de règles et le site www.hans-im-glueck.de

Traduction non officielle réalisée par Cylmoryl pour www.boiteajeux.net/ludotheque - octobre 2005

© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München