

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

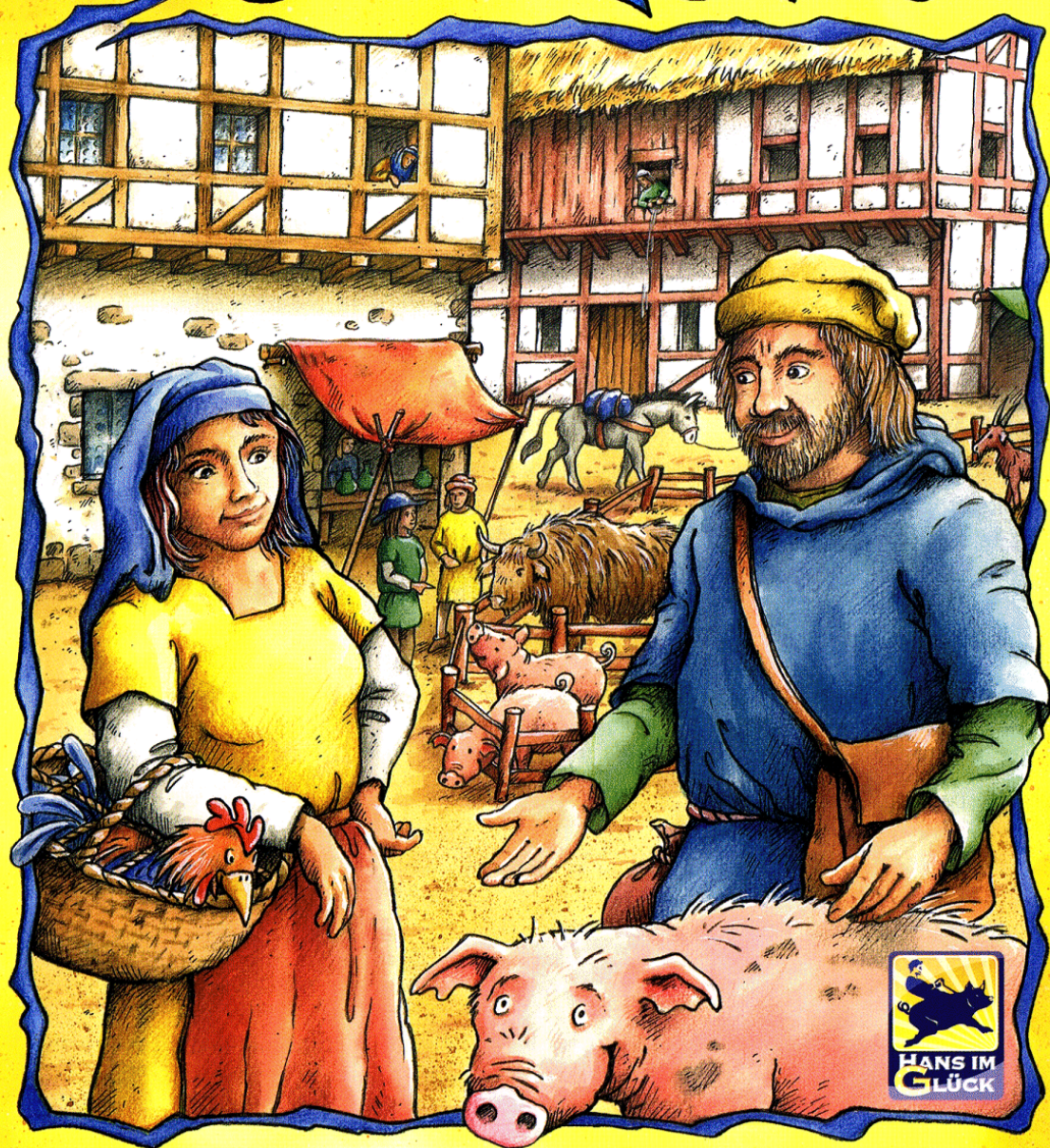
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Stefan Dorra

Prime aux cochons



Matériel du jeu et préparatifs

1 plateau de jeu, 15 paysans en bois (3 de chaque couleur : bleu, jaune, vert, rouge et noir), 5 fermes, 25 repères de nourriture en bois, 5 jetons d'ordre et 100 tuiles d'animaux hexagonales (96 animaux, 16 animaux de chacune des 6 espèces, et 4 sacs de nourriture).

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Posez les 25 repères de nourriture à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit 2 paysans (pour la partie à 4 ou 5) ou 3 paysans (pour la partie à 2 ou 3) d'une couleur ainsi qu'une ferme de la même couleur, mais pas de repère de nourriture. Placez les 5 jetons d'ordre à côté du plateau de jeu, face visible.

Mélangez les 100 tuiles d'animaux hexagonales, face cachée, et formez-en plusieurs piles que vous placez à côté du plateau de jeu, face cachée. Sur l'illustration, les joueurs ont déjà étalé les 25 premières tuiles d'animaux pour la première manche (voir A. Étaler des tuiles d'animaux).



Réserve des
repères de
nourriture



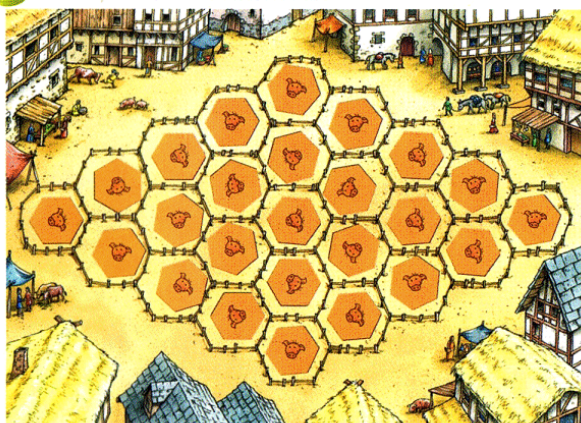
Réserve des tuiles
d'animaux



Ferme



Paysans



Jetons
d'ordre



Déroulement de la partie

La partie se compose de 4 manches. Chaque manche comporte les phases suivantes:

A. Étaler des tuiles d'animaux

B. Poser un paysan

C. Ramasser des tuiles d'animaux

D. Placer des tuiles d'animaux sur la ferme

E. Donner à manger aux animaux

A. Étaler des tuiles d'animaux

Au début de chaque manche, les joueurs étalent 25 tuiles d'animaux sur les 25 cases hexagonales du plateau de jeu, face cachée. Les 100 tuiles d'animaux suffisent donc pour 4 manches.

B. Poser un paysan

Pendant la première manche, le joueur le plus jeune commence. Il retourne d'abord une tuile d'animal. Ensuite, il doit décider s'il veut ou non poser l'un de ses paysans sur la tuile d'animal qu'il vient de retourner. Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur pose son dernier paysan, il prend immédiatement le jeton d'ordre le plus bas qui se trouve encore sur la table. Lors de cette phase, ce joueur ne peut plus exécuter d'autre action ni retourner de tuiles d'animaux ; son tour est simplement sauté.



S'il ne reste qu'un seul joueur qui possède encore un ou plusieurs paysans, il retourne des tuiles d'animaux l'une après l'autre. Après chaque tuile retournée, il peut poser un paysan. Au plus tard, il doit poser son dernier paysan sur la dernière tuile d'animal. Si un joueur possède encore un ou plusieurs paysans, mais que toutes les tuiles d'animaux sont déjà retournées, ce joueur ne peut plus poser ses paysans lors de cette manche. Lorsque tous les joueurs ont posé tous leurs paysans, il peut arriver qu'il y ait encore des tuiles d'animaux face cachée. Dans ce cas-là, on les retourne maintenant.

C. Ramasser des tuiles d'animaux

Le joueur qui possède le jeton d'ordre 1 commence à ramasser les tuiles d'animaux. Il choisit l'un de ses paysans et ramasse toutes les tuiles d'animaux d'une rangée qui part de ce paysan. Ensuite, c'est au tour des autres joueurs dans l'ordre des jetons d'ordre – pas en suivant le sens des aiguilles d'une montre ! Lorsque les autres joueurs ont aussi ramassé des tuiles, c'est de nouveau au tour du joueur qui possède le jeton d'ordre 1. Il prend son deuxième paysan, reçoit de nouveau plusieurs tuiles d'animaux, et ainsi de suite. Dans la partie à deux ou à trois, chaque joueur joue trois fois.

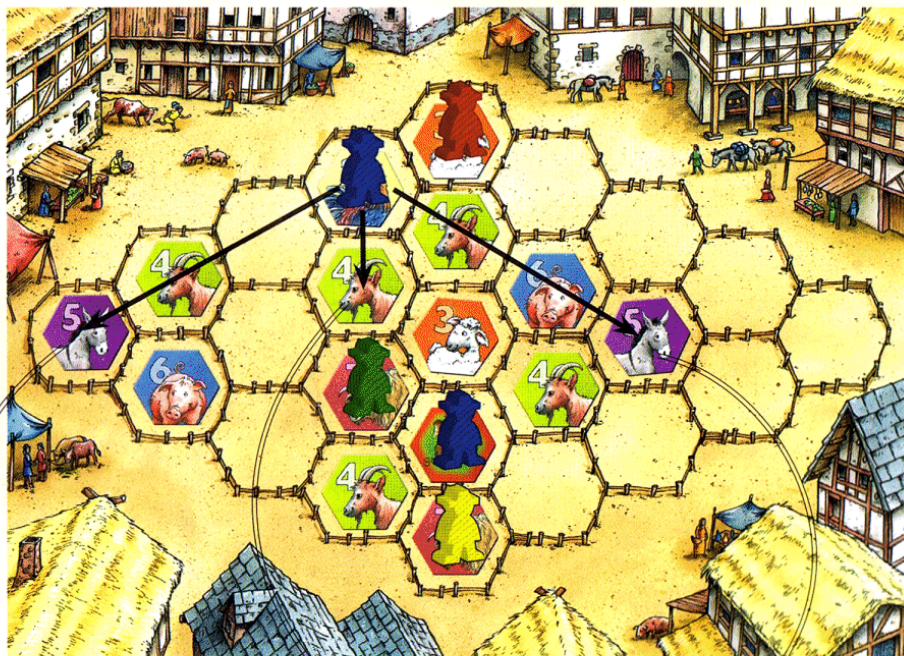
En ramassant des tuiles, on doit respecter les règles suivantes :

- Le joueur prend la tuile d'animal sur laquelle se trouve son paysan.
- Il prend toutes les tuiles d'animaux qui se trouvent encore dans une rangée de son choix qui part de son paysan.
- La rangée se termine soit au bord du plateau de jeu, soit devant un autre paysan, soit avec la dernière tuile d'animal qui se trouve dans cette rangée.



- Une case libre dans une rangée ne termine pas cette rangée.
- Le joueur place de nouveau son paysan devant lui sur la table.

Dans cet exemple, trois joueurs ont déjà ramassé leurs tuiles d'animaux. **Rouge** a reçu 2 poules, 1 âne et 1 bœuf. **Jaune** a reçu 1 poule, 1 âne et 1 cochon. Et **Vert** a reçu 1 poule, 1 mouton et 1 bœuf. Maintenant, **Bleu** peut choisir entre trois rangées différentes:



1ère possibilité :
1 poule, 1 chèvre
et 1 âne

ou



2ème possibilité :
1 poule et
1 chèvre

ou



3ème possibilité :
1 poule, 1 chèvre,
1 âne et 1 cochon

Bleu choisit la troisième possibilité.

Chaque joueur place les tuiles d'animaux reçues devant lui sur la table, face visible. Placez les tuiles de la même espèce l'une en dessous de l'autre.

ramassé lors de cette manche



ramassé lors des
manches précédentes

Les tuiles d'animaux que personne n'a prises et qui se trouvent donc encore sur le plateau de jeu sont éliminées de la partie et remises dans la boîte du jeu. Ensuite, cette phase est terminée.

D. Placer des tuiles d'animaux sur la ferme

- **Groupe de 4** : le joueur a ramassé 4 tuiles d'animaux de la même espèce, c'est-à-dire 4 ânes, par exemple. Il place 1 âne sur sa ferme et remet les 3 autres ânes dans la boîte du jeu. S'il possède encore d'autres ânes qui ne forment pas un autre groupe de 4, ceux-ci restent simplement devant lui sur la table.



- **Groupe de 6** : le joueur a ramassé au moins 1 animal par espèce, c'est-à-dire 1 poule, 1 mouton, 1 chèvre, 1 âne, 1 cochon et 1 bœuf. Il place le bœuf sur sa ferme et remet les 5 autres animaux dans la boîte du jeu.



- Il n'est pas possible d'utiliser un animal deux fois, c'est-à-dire pour un groupe de 4 et en même temps pour un groupe de 6.

- Le joueur n'est pas forcé de liquider un groupe. Il peut aussi le laisser devant lui sur la table. Ce peut être conseillé si...

...le joueur possède 4 cochons et veut les garder pour la dernière manche (voir la règle spéciale sur la prime pour les cochons).

...le joueur espère pouvoir utiliser plus tard, pour un groupe de 6, un animal ayant par exemple une valeur basse.

Seuls les animaux placés sur la ferme rapporteront des points à la fin de la partie ! Un âne qui se trouve sur une ferme rapportera 5 points, par exemple, et ainsi de suite.

Règle spéciale : la prime pour les cochons lors de la dernière manche

Si lors de la quatrième et dernière manche, un joueur possède devant lui sur la table 4 cochons, face visible, il en place 2 sur sa ferme et remet les 2 cochons restants dans la boîte du jeu. S'il possède 8 cochons ou plus, il peut même recevoir 2 primes ou plus.

E. Donner à manger aux animaux

Tous les joueurs doivent donner à manger à leurs animaux qui ne se trouvent pas sur la ferme. Chaque animal a besoin d'un repère de nourriture. Si un joueur n'a pas de repère de nourriture, il doit vendre un ou plusieurs animaux. Un animal rapporte autant de repères de nourriture que le nombre indiqué sur la tuile (1 cochon vaut 6 repères de nourriture, par exemple).

Exemple : Bleu possède 7 animaux (voir l'exemple de la page 4 en bas) – 1 poule, 3 chèvres, 1 âne et 2 cochons – mais il n'a pas de repère de nourriture. Le joueur échange son âne et sa poule contre 7 repères de nourriture. L'âne et la poule sont remis dans la boîte du jeu. Pour ses 5 animaux restants, il paye 5 repères de nourriture, qu'il remet dans la réserve. Il garde 2 repères de nourriture pour la manche suivante.

Si un joueur a ramassé un sac de nourriture, il peut donner à manger une fois à tous ses animaux. Ensuite, il remet le sac de nourriture dans la boîte du jeu. Cependant, le joueur



peut aussi donner des repères de nourriture comme fourrage aux animaux pour conserver le sac de nourriture. Une fois que chaque joueur a donné à manger à ses animaux, la manche se termine.

Nouvelle manche

Toutes les manches suivantes se déroulent comme la première manche, à l'exception de la règle suivante :

A. Étaler des tuiles d'animaux (comme d'habitude)

B. Poser un paysan

Maintenant, c'est le joueur qui possède le jeton d'ordre 1 qui commence cette phase. Une fois que le joueur a retourné une tuile d'animal et éventuellement posé 1 paysan, tous les joueurs remettent leur jeton d'ordre à côté du plateau de jeu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

C. – E. (comme d'habitude)

Particularités pour la fin de la partie

Une fois que tous les joueurs ont posé leurs paysans sur le plateau de jeu lors de la quatrième et dernière manche, une fois qu'ils ont ramassé des tuiles d'animaux, liquidé leurs groupes et donné à manger aux animaux restants, il se passe la chose suivante :

Chaque joueur peut liquider 4 tuiles d'animaux de son choix sous forme de groupe de 4, pourvu qu'il possède encore 4 tuiles d'animaux ou plus et qu'il place la tuile d'animal ayant la valeur la plus basse de chaque groupe sur sa ferme.

Par exemple, si un joueur possède encore 2 bœufs et 2 chèvres, il place 1 chèvre sur sa ferme et remet les trois autres animaux dans la boîte du jeu.

Si un joueur possède encore 8 tuiles d'animaux ou plus, il peut même liquider 2 groupes de 4 ou plus.

Comptage

Chaque joueur compte les points qui sont indiqués sur les tuiles d'animaux sur sa ferme. Chaque animal rapporte 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 points selon sa valeur. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, celui d'entre eux qui possède le plus grand nombre de cochons gagne.

Quelques tuyaux

- Si par exemple un joueur possède encore 2 ânes d'une manche précédente, il devrait essayer de recevoir deux autres ânes lors de la manche actuelle.
- Pour recevoir la prime des cochons lors de la dernière manche, il peut être raisonnable de ne pas « liquider » ses cochons pendant quelques manches.
- Lorsqu'un joueur donne à manger à ses animaux lors de la dernière manche, il devrait garder au moins 4 tuiles d'animaux pour pouvoir les liquider sous forme de groupe de 4 à la fin de la partie. Il devrait donc vendre 1 animal précieux plutôt que 2 animaux moins précieux.

Pour leurs nombreuses parties d'essai, nous remercions Tom Hilgert, Gregor Abraham, Hannes Wildner et surtout Dieter Hornung. Traduction du jeu : Birgit Irgang.



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH

Avez-vous des questions à poser, des suggestions ou des critiques à faire ?

Écrivez à l'adresse e-mail suivante : info@hans-im-glueck.de

Ou par voie postale : Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, D-80809 München

Vous trouverez sur Internet des informations sur tout notre programme :

www.hans-im-glueck.de