

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 (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 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



REINER KNIZIA'S

BLACK SHEEP™

REGLES DU JEU

Matériel

- Ce livret de règles
- 36 figurines d'animaux en plastique (6 exemplaires de chaque animal)
- 3 tuiles Champs
- 4 tuiles Enclos
- 4 cartes de référence
- 12 cartes Tâche
- 12 cartes Bonus 6 points
- 84 cartes Animal (16 exemplaires de chaque animal)

Regroupez les Animaux les plus Intéressants

Ce jeu propose une basse-cour d'animaux plastiques que les fermiers (les joueurs) vont essayer d'attirer dans leurs enclos depuis les champs communs en jouant des cartes.

Chaque figurine d'animal a une valeur secrète sous sa base. Un animal a une valeur positive pour le fermier qui l'abrite dans son enclos, à l'exception du mouton noir, qui fait perdre des points. À la fin du jeu, le fermier ayant le plus de points gagne la partie !



Préparation

1. Placez les 3 *tuiles champ* en rangée au centre de la table, de façon à ce que les étables d'une même couleur soient toutes en face du même joueur, comme sur le Schéma Préparation.



2. Placez une *tuile enclos* devant chaque joueur, comme sur le Schéma Préparation.



3. Mélangez les *figurines d'animaux* de façon à ce que personne ne connaisse la valeur de chaque animal. Séparez ensuite les figurines par type et gardez-les à portée de main.

4. Mélangez les *cartes animal* en une pioche face cachée.



5. Mettez les *cartes bonus 6 points* de côté jusqu'à la fin de la partie. Si vous n'utilisez pas la variante des cartes Tâche, retirez ces cartes du jeu.

6. Piochez deux cartes animal et placez les figurines correspondantes sur un des trois champs (peu importe lequel). Par exemple, si vous piochez un cochon et un cheval, placez ces figurines sur le champ. Refaites la même opération sur les champs suivants de façon à ce qu'il y ait deux figurines par champ. Défaussez les cartes animal piochées dans une pile de défausse à côté de la pioche.

7. Chaque joueur pioche 3 cartes Animal pour former sa main de départ. Tous les joueurs meuglent et celui qui a meuglé le plus fort est le premier joueur. Le jeu peut alors commencer !

Schéma de Préparation



Placer les Cartes

À tour de rôle, les joueurs vont placer des cartes de leur main sur la table. On place les

cartes adjacentes à l'un des trois champs.

Les joueurs ne peuvent placer leurs cartes que du côté du champ qui leur fait face. Donc le joueur qui fait face aux étables rouges ne peut jouer des cartes que sur le

côté du champ où se trouvent les étables rouges.

Les cartes sont toujours posées face visible de façon à ce que tous les joueurs puissent voir lesquelles ont été jouées.

Quand c'est à son tour de poser des cartes, le joueur doit faire deux choix : *dans quel champ* va-t-il jouer ses cartes et *quelles cartes* de sa main va-t-il jouer ? Il a ensuite la possibilité de défausser une carte de sa main. Il termine son tour en piochant une ou plusieurs cartes, et en vérifiant si un champ doit être décompté.

Dans quel Champ ?

Un côté d'un champ ne peut «contenir» que trois cartes. Si le côté d'un joueur sur un champ contient déjà trois cartes, ce joueur ne peut plus y poser de cartes. À part cette restriction, un joueur peut poser ses cartes sur le champ de son choix. Dans le cas très rare où il y a déjà trois cartes de son côté sur les trois champs, le joueur doit passer son tour.

Quelles cartes ?

Quand un joueur pose des cartes, il doit en placer une ou deux. Si le joueur pose deux cartes, il doit les placer sur le même champ. Les possibilités dépendent du nombre de cartes déjà présentes sur ce champ.

- *S'il n'y a pas de cartes du côté du joueur sur le champ choisi, il peut poser une ou deux cartes, au gré du joueur.*

Trois Possibilités de Jeu



- *S'il y a une carte du côté du joueur sur le champ choisi, il doit y placer deux cartes.*
- *S'il y a deux cartes du côté du joueur sur le champ choisi, il doit y placer une carte.*

Qu'il place une ou deux cartes, le joueur a toujours le choix des cartes à jouer parmi celles de sa main.

Stratégie de Placement

Quand on place des cartes, le but est de créer la meilleure combinaison de cartes possible sur chaque champ (avec les deux figurines et les trois cartes). On trouve les différentes combinaisons dans le paragraphe «Décompte des Champs». Généralement, plus il y a d'animaux identiques dans une combinaison, plus elle est forte.

Défausser

Quand un joueur n'a posé qu'une carte lors de son tour, il a la possibilité d'en défausser une (mais pas les deux) de sa main.

Piocher

Une fois que le joueur a placé des cartes (et eu la possibilité d'en défausser une), il complète sa main à trois cartes en prenant des cartes de la pioche. Si la pioche est épuisée, on mélange la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Vérification d'un Décompte

Après avoir pioché, le joueur vérifie s'il faut décompter un champ (voir Décompte des Champs). Les joueurs peuvent également retourner les cartes d'un côté complet qui n'arrivent pas à battre la combinaison la plus forte. Cela simplifie la vision des choses.

Continuation du Jeu

Une fois que l'on a vérifié s'il fallait décompter un champ (et reconstitué si nécessaire), le prochain joueur dans le sens horaire prend son tour (ou le vainqueur du champ s'il y a eu un décompte). Le jeu continue de cette manière jusqu'à la fin du jeu (voir «Fin du Jeu»).

Décompte des Champs

Un champ doit être décompté quand il y a trois cartes de chaque côté des joueurs pour ce champ. Le vainqueur du champ est celui qui y a créé la meilleure combinaison d'animaux. Une combinaison est constituée des cartes du joueur et des animaux dans le champ. Il y a sept combinaisons possibles. De la meilleure à la plus mauvaise, on a :

1. Cinq animaux du même type (plus fort)



2. Quatre animaux du même type



3. Trois animaux d'un type et deux d'un autre



4. Trois animaux du même type



5. Deux animaux d'un type et deux d'un autre



6. Deux animaux du même type (une paire)

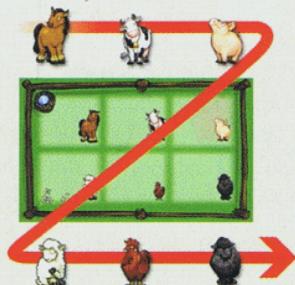


7. Un seul animal le plus fort (plus faible)



Les différents types d'animaux ont également un rang. Du meilleur au plus mauvais, on a :

1. Chevaux (plus forts)
2. Vaches
3. Cochons
4. Moutons
5. Coqs
6. Moutons noirs (plus faibles)



Départager les égalités

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la meilleure combinaison d'animaux, le vainqueur est déterminé par le(s) type(s) d'animaux des joueurs impliqués. Par exemple, deux joueurs ont chacun quatre animaux d'un même type, mais l'un d'eux a quatre cochons et l'autre quatre vaches. C'est le joueur avec les vaches qui l'emporte. Pour la combinaison «trois d'un type, deux d'un autre» (la n°3 dans la liste ci-dessus), le sous-groupe de trois a la priorité sur le sous-groupe de deux. Par exemple, si deux joueurs ont cette combinaison, mais que l'un a trois chevaux et deux moutons noirs et que l'autre a trois cochons et deux coqs, c'est le joueur avec les chevaux qui l'emporte. Pour la combinaison «deux de l'un, deux d'un autre» (la n°5 dans la liste ci-dessus), si des

joueurs sont à égalité pour la plus forte paire, ils comparent leur seconde paire pour se départager. Pour toutes les combinaisons, si les types d'animaux dans la combinaison sont à égalité, ce sont les animaux ne faisant pas partie de la combinaison qui servent au départage. Par exemple, si deux joueurs ont chacun une combinaison de trois cartes du même animal, les joueurs regardent les deux autres animaux restant. Si la plus forte de chacun est un cheval, ils doivent comparer leur dernière carte. Si un joueur a un cochon et l'autre un mouton noir, le joueur avec le cochon l'emporte. Pour des combinaisons identiques, c'est la première terminée qui l'emporte sur les combinaisons identiques finies après elle.

Récupérer les Animaux

Le joueur qui gagne un champ y prend les deux animaux en plastique et les place sur son enclos dans la (ou les) zone appropriée. Les joueurs peuvent regarder à tout moment la valeur des animaux dans leur enclos.

Continuation de la Partie

Une fois les animaux en plastique attribués, toutes les cartes jouées sur le champ qui vient d'être décompté sont défaussées dans la pile de défausse. On prend alors deux cartes animal de la pioche et on place les animaux correspondants sur le champ qui vient d'être vidé.

Si l'une des deux cartes piochées correspond à un type d'animal pour lequel il ne reste plus de figurines, on pioche une carte de remplacement (on pose l'autre animal normalement). On continue à piocher jusqu'à ce que la carte piochée corresponde à un animal dont il reste une figurine que l'on pose alors dans le champ. Par exemple, si on pioche un cheval et un coq, et qu'il n'y a plus de figurines de coq, on place un cheval dans le champ qui vient d'être vidé et on pioche de nouvelles cartes animal, une par une, jusqu'à ce que l'on puisse compléter le champ. Si on épuise la pile de cartes, on reprend les cartes défaussées que l'on mélange pour former une nouvelle pioche. Si les deux cartes piochées correspondent à un (ou des) type d'animaux dont ils ne restent plus de figurines en réserve, on ne place pas de nouveaux animaux et le jeu est sur le point de s'arrêter. Voir «Fin du Jeu» plus loin. Par exemple, si on pioche un mouton et un coq mais qu'aucune figurine des deux n'est disponible, on ne remplit pas le champ. Dans tous les cas, champ rempli ou non, toutes les cartes piochées sont défaussées. Puis le jeu continue, avec le tour du joueur ayant gagné le champ.

Fin du Jeu

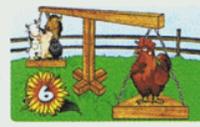
Quand les deux cartes piochées pour reconstituer un champ décompté correspondent à des animaux en plastique n'étant plus en réserve, le jeu est sur le point de se terminer. Au lieu de reconstituer ce champ, on retourne son plateau et on ne peut plus y jouer de cartes. Puis le jeu continue normalement avec seulement deux champs. Quand l'un de ces champs doit être décompté, on le fait normalement. Mais une fois le vainqueur connu, on retourne le plateau de ce champ au lieu de le reconstituer. On ne tient pas compte des animaux encore disponibles. Le jeu se poursuit avec le dernier champ jusqu'à son décompte. Une fois le vainqueur connu pour ce dernier champ, le jeu est terminé et on détermine le vainqueur.

Détermination du Vainqueur

Une fois que le jeu est terminé, chaque joueur fait la somme des valeurs des figurines d'animaux dans son enclos. Un animal vaut 1, 2, ou 3 points selon la valeur indiquée au bas de l'animal. N'oubliez pas qu'il faut soustraire la valeur des moutons noirs du total du joueur. C'est maintenant que l'on récupère les cartes bonus. Il existe deux façons de récupérer des cartes : pour les majorités et pour la constitution de sets de cartes. Chaque carte bonus rapporte 6 points qui sont ajoutés à son score. On obtient une majorité quand on est le joueur ayant récupéré le plus d'animaux d'un type donné, peu importe leurs valeurs. Par exemple, le joueur qui a mis le plus de chevaux dans son enclos gagne une carte bonus. S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs pour une majorité, aucun d'eux ne gagne la carte bonus. Un set est une collection d'un animal de chaque type (un cheval, une vache, un cochon, un mouton, un coq, et un mouton noir). Pour chaque set en sa possession, le joueur reçoit une carte bonus. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes bonus qu'un joueur peut recevoir. Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'animaux l'emporte. S'il y a toujours une égalité, tous les joueurs impliqués ont gagné.



Les cartes tâche avec des échelles demandent au joueur d'obtenir la majorité sur un certain type d'animal. Le joueur avec le plus d'animaux du type indiqué marque les points indiqués dans le tournesol. La seule différence entre les cartes tâche et les cartes bonus des majorités est qu'en cas d'égalité pour la carte tâche, tous les joueurs impliqués marquent les points indiqués dans le tournesol.



Les tâches avec des animaux dans un champ demandent au joueur de rassembler dans son enclos la combinaison d'animaux indiquée sur la carte. En cas de réussite, le joueur marque la valeur dans le tournesol pour chaque combinaison correspondante.



La tâche représentée par un point d'exclamation dans le tournesol, et un troupeau de moutons noirs est d'être le seul joueur à récupérer des moutons noirs. En cas de réussite, ce joueur a gagné la partie quel que soit son total de points.



Une fois le jeu terminé, les joueurs révèlent la carte tâche qu'ils avaient reçue au début du jeu et la placent avec les cartes tâche «communes» (les cartes face visible dès le début de la partie). On évalue chaque carte, le joueur l'ayant accompli gagne les points indiqués sur la carte. Si plusieurs joueurs remplissent les conditions de la carte, chacun d'eux reçoit les points de la carte. On ajoute les points des cartes tâche et des animaux collectés pour connaître son total.

Crédits

Auteur : Reiner Knizia

Développement et Création

Supplémentaire : Robert A. Kouba

Maquette : Michael Hurley, Mark O'Connor, et Jeff Tidball

Création Graphique : Wil Springer

Création Graphique Supplémentaire : Brian Schomburg

Direction Artistique : Zoë Robinson

Illustrations Originales : Ursula Vernon

Responsable de Production : Richard Spicer

Développeur exécutif : Christian T. Petersen

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : Jaffer Batica, Nate French, Michael Hurley, Mark O'Connor, Wil Springer, Jason Steinhurst, et Jeff Tidball

Traduction : Frédéric Bizet

Variante

Variante créée par Fantasy Flight Games

Les cartes tâche représentent des besoins assignées aux fermiers. Le joueur qui remplit les conditions d'une carte tâche gagne des points à la fin du jeu. Lors de l'étape 5 de la préparation du jeu, on retire du jeu les cartes bonus (on ne s'en sert pas), et on distribue une carte tâche à chaque joueur (deux pour les parties à deux joueurs). On ne doit pas révéler sa carte tâche. De plus, on place des cartes tâche face visible sur la table pour que le nombre de cartes tâche en jeu soit égal à six.



© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans la permission de l'éditeur. *Black Sheep* est une marque commerciale d'Ubik.

Ubik®
WWW.EDITIONS-UBIK.COM