

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



Matériel :

Règle 1 / 5

72 cartes bétail réparties en 9 espèces:
4 Chevaux, 5 Vaches, 6 Moutons, 7 Chèvres,
8 Cochons, 9 Lapins, 10 Canards, 11 Poules et
12 Poussins. Plus 8 cartes Chacal, 5 cartes
Chien de garde et 5 cartes Renard.

Exemples de cartes bétail:



Exemple de cartes Renard, Chien et Chacal :



But du jeu :

Vous devrez constituer des élevages en posant des cartes bétail devant vous. Un seul type de bétail peut être posé par élevage. Pour gagner vous devrez être majoritaire dans le plus d'élevages.

Préparation :

Les cartes chien de garde et renard sont séparées du reste des cartes. Le donneur donne une carte chien de garde et une carte renard à chaque joueur, ces cartes sont posées sur la table et ne sont pas prises en main.

Règle 2 / 5

puis il mélange les cartes bétail et en distribue 4 à chaque joueur. Le reste des cartes est placé au centre de la table et constitue la pioche. Le joueur à gauche du donneur est le premier joueur, puis on tourne en sens horaire.

Déroulement du jeu :

Chacun son tour, on peut jouer 1 ou 2 cartes.

Les possibilités sont :

- 1 carte bétail,
- 2 cartes bétail mais de la même espèce
- 1 carte chacal
- 1 carte chacal et 1 carte bétail,
- 2 cartes chacals
- 1 carte joker et une carte bétail
- 1 carte joker et une carte chacal
- 2 cartes joker

Attention, chaque carte joker ne peut être utilisée qu'une seule fois dans la partie.

Puis piocher des cartes pour revenir à une main de 4 cartes.

Chaque joueur a un nombre limité d'emplacements (élevages) devant lui pour poser ses cartes bétail.

Ils varient selon le nombre de joueurs:

2 joueurs-7 élevages, 3 et 4 joueurs-6 élevages, 5 joueurs-5 élevages. On ne peut pas faire deux élevages de la même espèce.

Règle 3 / 5

Lorsqu'un joueur joue une carte chacal, il dévoile sa carte, puis retire une carte bétail posée devant un adversaire. Les cartes ainsi jouées, chacal et bétail, sont placées dans la défausse.

Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut pas jouer de carte, il peut alors se défausser d'une ou deux cartes identiques de son jeu et piocher autant de nouvelles cartes.

Si le joueur se défausse d'une carte, il la place dans la pile défausse face cachée, s'il choisit d'en défausser deux, il doit les montrer à son voisin de gauche, pour prouver qu'elles sont bien identiques.

Les Cartes Joker :

La carte Renard permet d'échanger une carte bétail posée devant soi contre une carte bétail posée devant un adversaire les cartes échangées doivent se poser immédiatement. On ne peut pas donner une nouvelle espèce d'animal si le joueur visé a déjà atteint le nombre limité d'élevage.

La carte Chien de Garde, permet de protéger un élevage contre les Chacals et les Renards. Lorsque un Chien est posé sur un élevage, il est impossible de jouer un Chacal ou un Renard sur cet élevage. Mais il est également interdit d'y ajouter d'autres cartes bétail.

Règle 4 / 5

Dans tous les cas, on ne peut pas poser plus de deux cartes. Les cartes joker ne sont pas comptées comme cartes en main, on ne pioche donc pas de cartes pour les remplacer.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque la pioche est épuisée. Chaque joueur effectue un dernier tour, il joue 1 ou 2 cartes selon les règles de pose ou se défausse de sa main.

Décompte des points :

On commence toujours à compter les points, en commençant par la plus petite carte, le cheval. Le joueur possédant le plus de cartes cheval marque un point, matérialisé par une carte cheval qu'il met de côté les autres cartes cheval sont défaussées. Le décompte est répété ainsi pour tous les élevages dans l'ordre croissant des cartes. En cas d'égalité les joueurs ayant le même nombre de cartes pour un élevage donné, marquent tous un point, en gardant une carte.

A la fin du décompte le joueur ayant le plus de cartes de côté et donc de points est déclaré vainqueur. Si il y a une égalité de points les joueurs terminent ex aequo.

Variantes :

Jeu en manches:

A la fin de chaque manche, on compte les points comme précédemment, puis on additionnera les points de chaque manche jusqu'à ce qu'un joueur totalise 12 ou 15 points selon votre envie.

Il sera donc déclaré grand vainqueur et recevra le prix de meilleur éleveur de la contrée.

Pour les plus jeunes :

Dans cette variante, on n'utilise pas les cartes joker Chien de garde et Renard.

Bonnes parties.