

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



Super Farmer

Have you herd ?

Ce qui suit est la règle de « Super Farmer », édité en Pologne par Granna en 2007. En fin de règle, on trouvera les différences pour l'édition états-unienne « Have you herd ? » par Winning Moves en 2008.

Super Farmer

Un jeu familial pour 2 à 6 joueurs
à partir de 7 ans

Contenu

- 2 dés spéciaux 12 faces avec des dessins d'animaux
- 128 jetons ou figurines : 60 lapins, 24 moutons, 20 porcs, 12 vaches, 6 chevaux, 4 petits chiens, 2 gros chiens
- 1 tableau d'échange
- 1 règle.

Un peu d'histoire

Mathématicien polonais, Karol Borsuk créa Super Farmer à Varsovie, Pologne, durant la seconde guerre mondiale. Appelé originellement « Les animaux d'élevage », le jeu fût créé en 1943.

Quand les Allemands fermèrent les écoles secondaires polonaise pendant la guerre, le professeur Borsuk perdit son emploi. Ayant besoin d'argent pour vivre, Borsuk a conçu un jeu de société pour améliorer ses revenus.

La première série à la maison créée par l'épouse de Borsuk connut bientôt une grande popularité parmi les amis et les inconnus. Le téléphone sonnait souvent chez les Borsuk et lorsque quelqu'un demandait : « Est-ce qu'il y a des animaux d'élevage ? », « Oui, Blaireau au téléphone » répondait alors le professeur (jeu de mot subtil puisque le nom du professeur signifiait blaireau).

Malheureusement, la plupart des copies du jeu original disparurent lors de l'insurrection de Varsovie en 1944. Une des copies rescapée fût offerte, plusieurs années plus tard, à la famille Borsuk

Introduction

Vous êtes éleveur d'animaux qui souhaite devenir un Super Fermier. Vos animaux croissent en quantité et en variété, ce qui est bon pour le profit. Vous pouvez échanger des animaux contre d'autres espèces si vous pensez l'échange profitable. Pour devenir un Super Fermier, vous devez rassembler un bétail comprenant au moins un cheval, une vache, un porc, un mouton et un lapin. Attention cependant ! Dans le quartier, le loup et le renard sont également attirés par vos animaux !

Mise en place

Au début, personne n'a aucun animal. Placez tous les jetons dans la boîte : ils forment le stock commun.

Élevage

Les joueurs jouent à tour de rôle. À votre tour, vous jetez les deux dés en même temps. Si vous obtenez le même animal sur les deux dés (c'est-à-dire les mêmes symboles), vous recevez des animaux du stock.

Après quelques tours, vous pouvez avoir quelques animaux. Si vous avez des animaux dans votre stock, vous recevez, après avoir jeté les dés, autant d'animaux que vous avez de paires au total, y compris sur les faces des dés.

Exemples

Vous avez 6 lapins et 1 porc et vous tirez 1 lapin et 1 porc : recevez 3 lapins et 1 porc - les 6 lapins plus le lapin sur le dé permettent de constituer 3 paires complètes et le porc plus le porc sur le dé permettent de constituer une paire.

Vous avez 6 lapins et 1 porc et vous tirez 1 mouton et 1 porc : recevez 1 porc.

Vous avez 5 lapins et 1 vache et vous tirez 1 mouton et 1 porc, ne recevez rien.

Vous avez 4 lapins, 2 moutons et 1 cheval et vous tirez 2 porcs : recevez 1 porc.

Note : Vous ne pouvez obtenir de cheval ou de vache qu'en les échangeant contre d'autres espèces car un seul dé comporte 1 vache tandis que l'autre comporte 1 cheval. Votre première vache et votre premier cheval ne peuvent donc provenir que d'un échange.

Tableau d'échange



Échanges

Au tout début de votre tour, avant de lancer les dés, vous pouvez effectuer un échange avec le stock ou le jeu d'un autre joueur.

Vous ne pouvez faire un échange avec le stock que s'il dispose des animaux souhaités ;

vous pouvez aussi proposer un échange à un autre joueur mais il n'est pas obligé d'accepter.

Les échanges doivent respecter le tableau des échanges. Vous pouvez échanger dans un sens ou dans l'autre, plusieurs animaux contre un ou inversement. Aucune enchère et aucun arrangement n'est autorisé.

Si le stock est presque vide, un joueur qui fait un échange ou qui reçoit des animaux ne reçoit que ce qui est disponible en stock. Les animaux manquants sont perdus. Si par exemple vous recevez 4 lapins après un jet de dés mais que seuls 3 sont en stock, vous prenez ces 3 derniers lapins et votre tour est terminé.

Exemples

Vous avez 6 lapins et 2 vaches. Vous avez trois échanges possibles : vous pouvez échanger 6 lapins contre 1 mouton ou 2 vaches contre 1 cheval ou enfin une vache contre 3 porcs.

Vous avez de 6 lapins, 1 mouton et 2 porcs. Cette fois, vous pouvez échanger tous vos animaux pour 1 vache (parce que 6 lapins donnent 1 mouton, 2 moutons donnent 1 porc, et 3 porcs donnent 1 vache).

Perte d'animaux

Si vous tirez un renard sur l'un des dés, vous perdez tous vos lapins : remettez-les au stock.

Si vous tirez le loup qui est sur l'autre dé, vous perdez tous vos animaux sauf le cheval et le petit chien (en admettant que vous en possédiez). Là aussi, les animaux perdus retournent au stock.

Exemples

Le petit chien vous protège du renard. Le grand chien protège vous protège du loup.

Si vous tirez le loup et le renard, et que vous avez le petit chien mais pas le gros, vous perdez tous les animaux sauf les chevaux. Si vous tirez un renard et que vous avez un petit chien, aucun animal n'est perdu mais le petit chien court après le renard et disparaît (il retourne au stock). Si vous tirez le loup et que vous avez un gros chien, pas un animal n'est perdu, mais le gros chien court aussi après le loup et disparaît (il retourne au stock). (un grand chien revient à la commune de stock).

Attention ! Le gros chien ne protège pas du renard !

Fin de la partie

Le joueur qui a dans son stock un cheval, une vache, un porc, un mouton et un lapin à la fois, devient un Super Fermier. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer. Bonne chance !

Note : la traduction, faite à partir de la traduction anglaise par Lukasz Pogoda, a été notablement écourtée dans sa partie historique

Have you herd (différences avec Super Farmer)

Le fond du jeu est identique mais quelques différences existent. Elles sont expliquées ci-dessous.

Différences

- Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
- **Contenu** : 120 jetons : 52 lapins, 24 moutons, 20 porcs, 15 vaches, 4 chevaux, 4 chiens, 1 mouffette.
- **Tableau d'échange** : 2 porcs valent 1 vache ; 1 mouton + 1 lapin valent un chien de garde.
- **Mise en place** : chacun reçoit 1 lapin.
- Après avoir fait un double, on rejette les dés.
- **Échanges** : Chaque joueur peut échanger au début et à la fin de son tour. Les échanges ne peuvent être qu'ascendants. Un seul type d'échange peut être effectué mais il peut être multiple (par exemple 4 porcs contre 2 vaches).
Il est interdit de posséder plus de 10 lapins ou plus d'un cheval.

Effets spéciaux

- **Chien de garde** : gagnez un chien si vous n'en avez pas encore.
- **Loup** : jetez à nouveau les dés : vous perdez un animal de chaque face qui apparaît mais vous conservez toujours votre dernier lapin. Le chien protège du loup mais est rendu au stock.
- **Renard** : il mange tous les lapins sauf un. Le chien protège du renard et reste dans le troupeau.
- **Mouffette** : donnez la mouffette à un joueur de votre choix ; celui-ci passera lors de son prochain tour et rendra la mouffette au stock.
- **T** : Vous échangez, à la fin de votre tour, non avec le stock mais avec un autre joueur qui ne peut pas refuser. Si suite à l'échange ce joueur a plus de 12 lapins, il doit rendre l'excédent au stock.