

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



Hick Hack im Gackelwack

Un jeu de Stefan Dorra pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

« Un grain, s'il vous plaît ! ». Dans la basse cour les volailles se pressent autour du buffet froid ! Elles se battraient pour engloutir plus de grains que leurs congénères. Une véritable orgie ! Mais attention au renard qui se tient près à faire lui aussi son festin et qui se tient à l'affût !

Contenu

6 cartes basse-cour en 6 couleurs différentes.
42 cartes poules, oies, canards en 6 couleurs différentes
18 cartes renard en 6 couleurs différentes.
78 grains en 3 couleurs différentes (39 verts, 26 bleues, 13 jaunes).
1 dé Hick Hack

Préparation

Placer les 6 basses-cours les unes à côté des autres au milieu de la table. Les cartes volailles et renards sont mélangées ensemble pour former une pioche dont on distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste de la pioche est placé entre les deux basses-cours du milieu (voir illustration p2 de la règle allemande).

Dans une partie avec 2 ou 3 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes au lieu de 5.

Les 78 grains sont mélangés et placés dans le bas de la boîte du jeu et placés à côté des basses-cours.

Déroulement du jeu

1. Phase de ravitaillement :

Chaque basse-cour a besoin d'un nouveau grain. Au début de chaque tour, toutes les basses-cours sont ravitaillées en nourriture. Un joueur prend une poignée de grain au hasard et en dépose un sur chaque basse-cour sans regarder (voir illustration 2). Les grains restants sont remis dans la boîte.

Les grains ont des valeurs nutritionnelles différentes selon la couleur :

1 grain jaune	=	valeur nutritionnelle 3	=	3 points de victoire
1 grain bleu	=	valeur nutritionnelle 2	=	2 points de victoire
1 grain vert	=	valeur nutritionnelle 1	=	1 points de victoire

2. Chercher la nourriture : Placer des cartes face caché :

Les estomacs grognent ! On dirait que les volailles et les renards sont affamés. Cherchant de la nourriture pour leurs animaux, les joueurs placent une carte de leur main face cachée et devant soi.

Avec 2 ou 3 joueurs, 2 cartes sont posées face cachée. Il n'est pas permis de poser une volaille et un renard de la même couleur.

Après que chaque joueur ait placé sa ou ses cartes, elles sont retournées face visible. Ensuite chacun essaie de se nourrir.

La couleur des cartes détermine la basse-cour où l'animal tente de se nourrir (voir illustration 3).

Les canards (cartes bleues) se nourrissent dans la basse-cour bleue, les poules (cartes jaunes) se nourrissent dans la jaune et ainsi de suite ...

Les renards se nourrissent également dans la basse-cour de leur couleur correspondante.

3. Les volailles se nourrissent ...

A) Celui qui vient seul, dîne seul !

Chacune des volailles se retrouvant seule dans une basse-cour y mange tous les grains présents. Le joueur prends les grains et les place devant lui (illustration 4). Dans les basses-cours délaissées, les grains sont laissés en place.

Après que les volailles se soient nourries, leurs cartes sont défaussées à côté de la pioche.

B) Plus il y'a de fous, moins il y'a de grains ... a moins que ...

Il se peut aussi que plusieurs volailles du même type soient joués et donc se retrouvent dans la même basse-cour sans qu'aucun renard n'y soit joué. Dans ce cas, les joueurs propriétaires des volailles

peuvent essayer de se mettre d'accord sur le partage des grains. Si les joueurs parviennent à un accord, chaque joueur prend les grains correspondants. Si aucun accord n'est trouvé, un duel va avoir lieu. Le vainqueur prendra tous les grains présents dans cette emplacement.

Le duel avec le dé Hick Hack : Chacun des joueurs concernés par le duel jette un dé qu'il ajoute à sa carte. Le joueur avec le plus haut total gagne le duel et mange tous les grains présents dans la cour. Si plusieurs sont à égalité pour la première place, les joueurs à égalité relancent le dé.

Attention : la poule mouillée !

Chaque type de volaille à un spécimen particulier (valeur de carte -2), c'est une volaille particulièrement froussarde. Cette volaille ne se nourrit normalement que si elle se retrouve seule dans une basse-cour. Si une autre volaille ou un renard est présent dans la basse-cour, elle s'enfuit immédiatement sans prendre part à un accord ou participer à un duel. Mais elle est suffisamment rapide pour voler un grain vert (s'il y'en a un de présent dans cette basse-cour). Le grain est mis dans la réserve du joueur concerné.

Après la distribution des grains les volailles jouées sont mises dans la défausse (voir illustration p.4).

4. Les renards ne mangent pas de grains mais des volailles ...

A) La basse cour est vide, l'estomac du renard aussi ...

Quand il n'y a pas de volailles dans la basse-cour, le renard ne se nourrit pas. Les renards ne mangent pas les grains mais les volailles. Si un renard visite une basse-cour sans volaille il rentre donc le ventre vide. Les cartes renard jouées sont placées sur la défausse. (Voir illustration page 6). Les grains restent dans la cour.

B) Les renards sont insatiables ...

Un renard se trouvant dans une basse-cour avec aucun autre membre de son espèce, il mange toutes les volailles présentes et places les cartes dans sa réserve. Les grains sont laissés en place. (Voir illustration page 6).

C) Les renards ne sont pas partageurs ...

Les renards sont égoïstes, ils ne partagent pas. Si plus d'un renard est présent, un seul se nourrira. Aucun accord n'est possible, on procédera à un duel avec le dé Hick Hack (avec les mêmes règles que le duel avec les volailles).

Un nouveau tour commence :

Après que gains (grains aux volailles et volailles aux renards) sont attribués, les cartes restantes sont placées dans la défausse. Les grains restants sont laissés en place et on procède à la phase de ravitaillement. Chaque joueur pioche une carte de la pile.

Avec deux ou trois joueurs, chacun pioche 2 cartes.

Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche.

Fin de la partie

Le dernier tour commence après que le ravitaillement permette pour la dernière fois de ravitailler toutes les basses-cours. Après ce dernier tour, le jeu est terminé.

Ensuite, chacun compte ses grains (en additionnant leurs différentes valeurs) et les volailles (en additionnant leurs valeurs). Le joueur avec le plus haut total devient le vainqueur.

Traduction : Philibert 2002 – Questions ou remarques : jeux@philibertnet.com



www.philibertnet.com

Razzia

Pour 3 à 8 joueurs âgés de 12 ans et plus.

Un jeu de Stefan Dorra, publié par Ravensburger. Illustrations de Comicon S.L.

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Mark Green

But du jeu

Le jeu se passe dans les bars d'une ville étasunienne, où les flambeurs et la police essayent de mettre la main sur le plus d'argent possible. Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus d'argent à la fin de la partie.

Préparatifs pour 4 à 6 joueurs

Placez les 6 plateaux représentant les 6 bars au milieu de la table.

On utilise pas toutes les cartes. Toutes les cartes Razzia (Police) portant le chiffre 5 ainsi que deux cartes Joueur par couleur, l'une portant le chiffre 3 et l'autre le chiffre 4 sont triées et retirées du paquet et remises dans la boîte.

On ne conserve donc dans chaque couleur que les cartes Razzia 3, 4 et 6, ainsi que 6 cartes Joueur de 1 à 6

Le reste des cartes est bien mélangé et on distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est posé en pile face cachée pour former une pioche.

Les billets de banque sont mélangés et placés face cachée en trois piles de même taille à côté des plateaux.

Début de la partie

A chaque tour, on changera de donneur, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a le moins d'expérience dans les jeux d'argent est désigné comme premier donneur. Il attaque le premier tour en prenant 7 billets, et en plaçant les six premiers, faces visibles, sur les six plateaux en suivant le sens de lecture. Après quoi, il place le septième billet, après l'avoir regardé, sur le bar de son choix. Ces billets représentent l'argent qui est joué ce soir là dans les six bars, et que vous pourrez prendre en jouant les cartes adéquates.

Le jeu

Les joueurs vont dans les bars pour gagner l'argent qui s'y trouve, en jouant soit un Joueur, soit une Razzia dans les bars où se jouent des parties clandestines.

Le bord coloré de la carte indique dans quel bar la carte peut être jouée. Si vous ne possédez pas de carte de la couleur d'un bar, vous ne pouvez pas vous y rendre !

- ◆ Colibri - rouge
- ◆ Cotton Club - jaune
- ◆ Havana Bar - violet
- ◆ Jungle - bleu
- ◆ Lincoln - vert
- ◆ Jazz House - rose

Chaque joueur choisit l'une de ses 5 cartes et la tient face contre la table. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte et sont prêts, on retourne les cartes et on attribue les gains.

Cartes Joueurs

Les cartes Joueurs sont placées sur le bar de même couleur. Quand un joueur se trouve seul dans un bar, il ramasse tous les gains. Le joueur prend en conséquence tous les billets qui se trouvent dans ce bar.

Exemple : Ernest joue une carte de Joueur sur le Colibri, Karine sur le Havana Bar, Anthelme sur le Cotton Club et Judith sur le Jungle. Tous remportent les gains des bars où ils se sont placés. Les billets se trouvant au Lincoln et au Jazz House restent en place.

Cartes Razzia

Les cartes Razzia représentent les actions des policiers, la police américaine sévissant contre le jeu illégal.

Quand une carte Razzia est jouée dans un bar où se trouve au moins un joueur, la razzia est couronnée de succès. Le joueur ayant joué le Policier confisque les billets qui se trouvent là. Le joueur n'obtient rien.

Si une carte Razzia est jouée dans un bar où ne se trouve aucun joueur, la Police est malchanceuse et ne ramasse aucun billet. Elle a toutefois la satisfaction de voir la Loi respectée !

Exemple : au Jungle, Karine joue une carte Razzia et Ernest, un Joueur. Au Cotton Club, Anthelme joue une Razzia. Karine confisque l'argent trouvé au Jungle, et Ernest repart les poches vides. Au Cotton Club, il n'y a aucun Joueur que Anthelme puisse arrêter. Il ne gagne donc aucun billet, et l'argent reste en place. La Police est respectée dans ce bar !

Les chiffres des cartes

Lorsque plusieurs joueurs vont dans le même bar, vous devez déterminer celui qui a la meilleure carte. Chaque carte comporte un chiffre de 1 à 6. Plus ce chiffre est élevé, plus la carte est puissante.

Partage à deux

Il y a partage quand 2 adversaires jouent chacun une carte Joueur ou une carte Razzia dans le même bar. Les 2 joueurs doivent alors s'entendre sur le partage des gains.

Le joueur qui possède le plus gros chiffre sur sa carte fait une proposition. Il propose un partage de l'argent trouvé dans ce bar. Ce partage ne concerne que les billets qui se trouvent là ; on ne peut pas faire de monnaie.

Si l'autre joueur est satisfait de la proposition, le partage à lieu.

Exemple : 4 joueurs sont allés au Jazz House où se trouvait 55 000 \$.

- ◆ Ernest a joué une Razzia n° 3
- ◆ Karine a joué une Razzia n° 4
- ◆ Anthelme a joué un Joueur n° 5
- ◆ Judith a joué un Joueur n° 2

Comme une Razzia a lieu, le joueurs de Anthelme et Judith repartiront les mains vides. Karine a la meilleure Carte Razzia et propose de partager en prenant 35 000 \$ pour elle et en laissant à Ernest 20 000 \$. A contrecœur, Ernest accepte.

NB : Il est interdit de faire le change avec d'autres billets que ceux présents dans le bar. Le partage se fait juste avec le ou les billets qui sont sur place.

Duel

Si le second joueur n'est pas satisfait de la proposition de partage, il peut lancer undéfi aux dés. C'est ce qu'on appelle un duel.

Chacun jette alors le dé et ajoute le résultat au chiffre de sa carte. Le joueur avec le total le plus élevé gagne le duel et prend tout l'argent trouvé dans le bar. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus petit chiffre sur sa carte qui gagne.

Nouveau tour

Le joueur suivant devient le nouveau donneur. Il commence le nouveau tour en donnant à chacun une nouvelle carte, pour ramener la main à 5 cartes. (Quand la pioche est vide, mélangez les cartes jouées pour former une nouvelle pioche).

Le donneur prend ensuite 7 nouveaux billets et les distribue comme auparavant. Les billets qui n'ont pas été attribués au(x) tour(s) précédent(s) demeurent sur les bars où ils se trouvent.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête quand les derniers billets sont placés sur les bars. Comme il y a 84 billets, il y a donc 12 tours. Le dernier tour est joué, puis on compte les billets de chacun. Le plus riche l'emporte.

CAS PARTICULIERS

Partage entre 3 joueurs ou plus

Quand 3 joueurs ou plus sont impliqués dans un partage, le joueur possédant la carte la plus forte propose un partage comme d'habitude. Si les autres acceptent, on partage l'argent dans la bonne humeur.

Si quelques joueurs sont d'accord et que d'autres préfèrent en découdre dans un duel, une situation spéciale arrive. Ceux qui sont d'accord avec le partage proposé prennent leur argent, tandis que les autres se battent en duel avec le joueur qui a proposé la partage.

Si plusieurs joueurs sont impliqués dans le duel, on commence par se faire rencontrer le joueur avec le chiffre le plus haut contre celui avec le plus petit chiffre. Le gagnant se bat ensuite contre le joueur qui a la carte restante la plus forte, etc. Les égalités sont résolues en faveur du joueur avec la carte la plus faible. Le gagnant prend tout l'argent qui restait dans le bar.

Aménagements pour 3 joueurs

Enlevez deux plateaux de jeu et les cartes de même couleur.

Enlevez deux billets de chacune des valeurs 5 000 \$, 10 000 \$, 15 000 \$ et 20 000 \$.

Enlevez un billet de 25 000 \$, un de 30 000 \$, un de 40 000 \$ et un de 50 000 \$.

Le donneur prend 5 billets, pose les 4 premiers dans l'ordre sur les bars et pose le cinquième à son choix.

Aménagements pour 7 et 8 joueurs

Utilisez toutes les cartes. Si deux joueurs ont des cartes de même valeur, le joueur assis le plus loin du donneur actuel est considéré comme plus petit, pour déterminer qui propose, mais aussi dans un éventuel duel entre eux.