

HERR DER ZIEGEN



Le Seigneur des Biquettes

de Günter Burkhardt

Joueurs: 2 – 5 personnes

Âge: à partir de 8 ans

Durée: ± 30 – 40 minutes

Contenu

121 Cartes:

90 cartes Chèvre



(18 types de Chèvre, 5 cartes par type, valeur 1 – 5)

15 cartes Chien



16 cartes
Cocktails de Lait



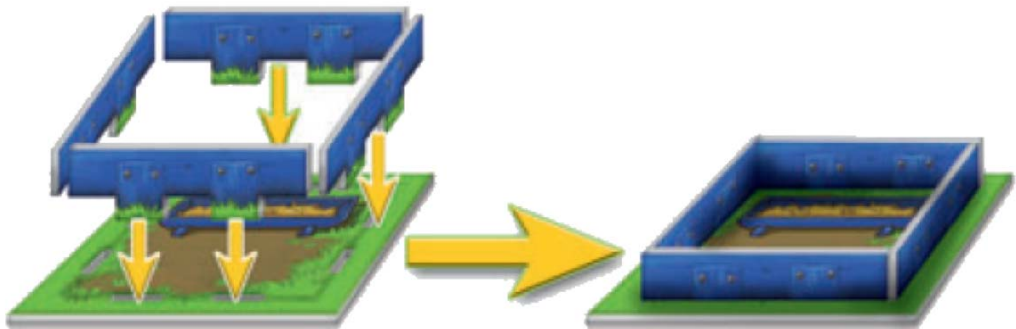
5 grandes Chèvres en bois (1 pour chacune des 5 couleurs)



50 petites Chèvres en bois (10 pour chacune des 5 couleurs)



5 étables (à monter avant la première partie comme indiqué ci-dessous)



Idée et but du jeu

Les chèvres sont en liberté ! Dans ce jeu de chèvres animé, on doit obtenir le plus possible de majorités dans les différents types de chèvres pour gagner des points. Pour chaque type de chèvres il y a 5 chèvres avec des valeurs allant de 1 à 5. Celui qui a la majorité dans un type de chèvres devient immédiatement propriétaire du restant des chèvres de ce type présentes dans le pâturage. Pour doubler ses points, il faut ramener ses chèvres dans sa propre étable avec l'aide d'un chien. La collecte de lait de chèvre rapporte des points supplémentaires. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne.

Préparation du jeu

Tout d'abord, on défausse un certain nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs. Les cartes défaussées retournent dans la boîte :

5 joueurs : aucune carte défaussée

4 joueurs : 2 types de Chèvres, 2 Chiens et 2 Lait (valeur 1) sont défaussés

3 joueurs : 5 types de Chèvres, 5 Chiens et 5 Lait (valeur 1) sont défaussés

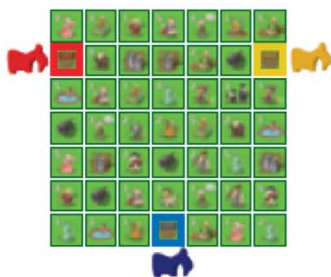
2 joueurs : 8 types de Chèvres, 8 Chiens et 8 Lait (4 x valeur 1, 4 x valeur 2) sont défaussés

Toutes les cartes restantes sont bien mélangées et placées face visible sur la table pour former un pâturage de 7 x 7 cartes (dans une partie à deux seulement 6 x 6 cartes). Les étables sont placées au bord du pâturage comme suit :

2 joueurs



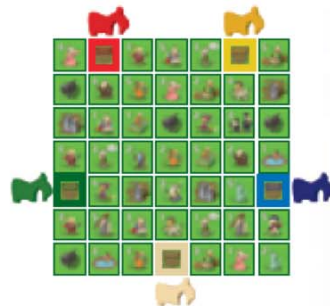
3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs



Les cartes en surplus forment une pioche face cachée.

Chaque joueur choisit la couleur d'**une étable** et la place à l'endroit prévu du pâturage (voir l'illustration ci-dessus). En fonction du nombre de joueurs, il y a plus d'emplacements libres au bord du pâturage pour les étables.

Chaque joueur prend les 10 **petites Chèvres en bois** de sa couleur et les place dans son étable. La **grande Chèvre en bois** de la couleur du joueur est placée devant son étable comme illustré.

Ensuite, chaque joueur tire de la pioche 2 cartes et les conserve face cachée dans sa main. Les cartes Chien éventuellement tirées sont rendues. En échange le joueur prend une nouvelle carte. Les cartes Chien sont à nouveau mélangées avec la pioche.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, ensuite c'est au joueur suivant dans le sens horaire. Un tour de jeu comporte 4 phases :

1. **Jouer une carte de sa main**
2. **Déplacer sa figurine**
3. **Prendre une carte Chèvre en main**
4. **Évaluation (si possible)**

1. Jouer une carte

A son tour, on **doit** poser visible devant soi l'une des deux cartes de sa main. Au cours du jeu, chaque joueur aura de plus en plus de cartes visibles devant lui sur la table. Les cartes sont rangées en fonction de leur type.

2. Déplacer sa figurine

Le joueur doit immédiatement déplacer sa grande Chèvre du nombre indiqué sur la carte dans le sens horaire autour du pâturage. Ainsi les grandes Chèvres se déplacent à l'extérieur du pâturage et pas sur les cartes. Si un chien est joué, la grande Chèvre du joueur reste sur place.

Exemple : Le joueur rouge a joué une carte avec un « 5 » et avance sa grande Chèvre de 5 pas.



3. Prendre une carte en main

Le joueur doit prendre **en main** une carte de la rangée contre laquelle sa grande Chèvre est placée.

Note : Durant la partie, des petites chèvres pourront être placées sur les cartes Chèvre. Ces cartes Chèvre ne pourront plus être prises en main.

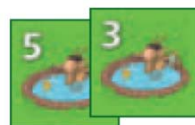
Dans l'exemple ci-dessus Rouge peut prendre en main une des 5 cartes marquées d'une coche. Le trou ainsi formé est immédiatement comblé par la carte supérieure de la pioche. Si la pioche est vide, l'emplacement reste vide.

4. Évaluation (si possible)

Lors de la phase 1, la carte jouée peut déclencher une évaluation. Il y a deux possibilités pour déclencher une évaluation :

- A) Avec la carte jouée, le joueur a une somme de 8 points ou plus pour ce type de chèvre.

Exemple : Le joueur Rouge a devant lui un 5 dans le type « Chèvre à la piscine » et joue le 3 de ce type.



Il existe pour chaque type de chèvres seulement 5 cartes (avec des valeurs de 1 à 5, donc au total 15 points), le joueur avec 8 points a dans tous les cas **la majorité pour ce type de chèvre**. Il marque avec une petite chèvre de sa couleur toutes les chèvres de ce type présentes dans le pâturage. Le joueur reçoit la valeur de ces cartes en **points de victoire** en fin de partie.

Si toutes les chèvres de ce type ne sont pas présentes dans le pâturage (car le restant se trouve dans la pioche), il peut placer pour mémoire ses petites chèvres en surnombre sur les cartes étalées devant lui. Quand les cartes Chèvre correspondantes apparaissent, il place immédiatement une petite chèvre dessus.

Si un adversaire a devant lui une carte Chèvre de ce type, elle est maintenant **sans valeur** pour lui et il peut la remettre dans la boîte.

B) La carte Chèvre jouée est la quatrième de son type.

Celui qui a la plus grande somme remporte la cinquième carte Chèvre si elle est déjà visible. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de cartes de ce type devant lui (dans l'exemple ci-dessous, le joueur Rouge). S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a provoqué l'évaluation qui gagne.

Exemple : Devant le joueur Rouge se trouve une carte « Chèvre – Elvis » (valeur 2), Jaune a la carte « Chèvre – Elvis » avec la valeur 5 et Bleu a la carte « Chèvre – Elvis » de valeur 4. Rouge dépose maintenant la carte de valeur 3, avec laquelle il prend possession aussi de la carte avec la valeur 1.



Les cartes déjà jouées par les perdants sont sans valeur et peuvent retourner dans la boîte. Le vainqueur de l'évaluation pose une de ses petites chèvres sur la cinquième carte si elle se trouve dans le pâturage. Si elle est encore dans la pioche, il met une petite chèvre comme rappel sur l'une de ses cartes de ce type.

Cas spécial : Il peut arriver que la cinquième carte soit dans la main d'un joueur. Le joueur doit l'annoncer et présenter la carte (il la garde cependant en main). Dans ce cas le vainqueur de l'évaluation n'a pas de chance : il a certes remporté l'évaluation, plus aucune carte de ce type ne peut lui enlever la majorité mais plus aucune carte ne pourra lui rapporter des points.



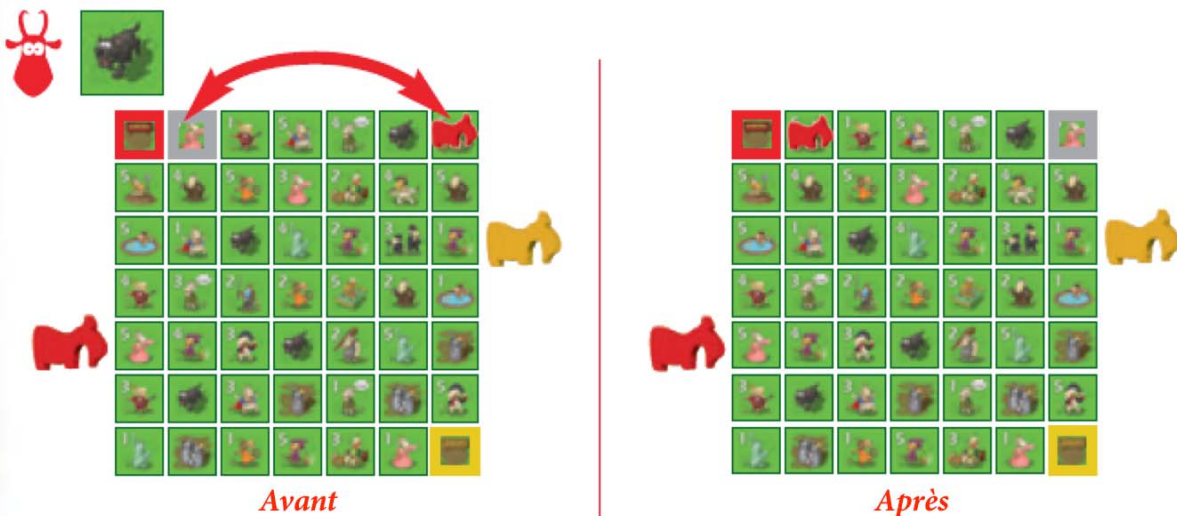
Carte spéciale Chien

Une carte Chien est jouée par un joueur lors de la première phase de son tour. Les chiens ne comptent pas pour la majorité des points. Avec eux on peut ramener ses petites chèvres qui sont sur des cartes vers l'étable et ainsi obtenir des points supplémentaires. Celui qui joue un Chien ne déplace pas sa grande Chèvre. Il prend une carte de la rangée contre laquelle se trouve déjà sa grande Chèvre. Ensuite, le joueur peut déplacer n'importe quelle carte du pâturage où se trouve déjà l'une de ses petites chèvres. Il faut respecter les règles suivantes :

1. Permuter la carte Chèvre avec une carte neutre (une carte Chèvre qui n'est pas encore la possession d'un adversaire) à l'intérieur d'une rangée.
2. L'échange peut se faire exceptionnellement avec une carte Chèvre sur laquelle se trouve la petite chèvre d'un adversaire. Pour cela, **ce joueur doit d'abord donner son accord**.
3. S'il y a des emplacements vides dans le pâturage (ce peut être le cas en fin de partie), le joueur peut déplacer la carte sur un emplacement vide dans la rangée.

En fin de partie, les cartes avec une petite chèvre qui sont adjacentes à leur propre étable (ou en connexion directe avec elle) **doublent leurs points**.

Exemple : Le joueur Rouge a joué un Chien et permute la carte avec sa petite chèvre avec une carte neutre (gris). Maintenant la carte avec sa petite chèvre se trouve contre son étable et Rouge recevra le nombre de points en double en fin de partie.



Carte spécial Cocktails de Lait

Le joueur dépose lors de la première phase une carte Cocktails de Lait et la conserve devant lui. Il déplace sa grande Chèvre du nombre exact sur la carte (1 ou 2 pas) et prend une carte du pâturage.

Celui qui, à la fin du jeu, a le plus grand total en Cocktails de Lait, reçoit cette somme comme points. Le joueur avec le deuxième plus grand total en Cocktails de Lait, reçoit la moitié de sa somme comme points (arrondi).

Fin de partie

La partie se termine dès que l'on prend la dernière carte d'une rangée. Elle se termine également quand un joueur ne peut plus prendre de carte dans une rangée, car il y a des petites chèvres sur toutes les cartes.

Décompte final

Chaque joueur additionne la valeur de ses cartes Chèvre sur le pâturage. Les cartes Chèvre adjacentes à leur étable ou en connexion directe (pas en diagonale) avec l'une de leurs chèvres reliées à l'étable comptent double. Les cartes devant les joueurs ou en main ne rapportent pas de points.

Le joueur avec le plus grand total en Cocktails de Lait reçoit cette somme en points. Le joueur avec le second plus grand total en Cocktails de Lait reçoit la moitié de sa somme en points (arrondie). En cas d'égalité chaque joueur reçoit les points correspondants.

Celui qui a le plus de points remporte la partie.

Exemple de décompte final pour Rouge :

Chèvres à l'étable (comptent double) :

$$1 + 1 + 4 = 6 \times 2 = 12$$

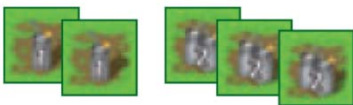
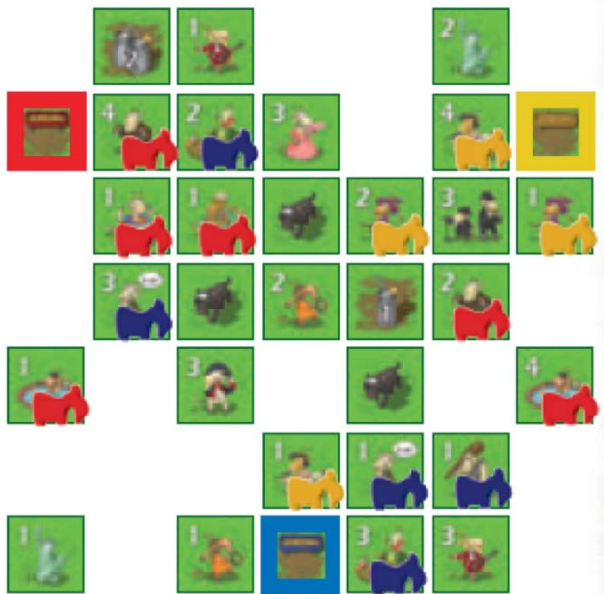
Chèvres restantes (points simples)

$$1 + 2 + 4 = 7$$

En outre le joueur Rouge a réuni la plus grande somme de Cocktails de Lait

$$1 + 1 + 2 + 2 + 2 = 8$$

$$\text{Somme total} = 12 + 7 + 8 = 27 \text{ points}$$



Traduction française : LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMVIII

Distribution France / Belgique :



B.P.30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com