



Un jeu de cartes de Günter Burkhardt, édité par Phalanx Games

1.0 L'INTRODUCTION

Au temps de la Préhistoire, les chasseurs attrapaient le gibier grâce aux empreintes de pas. Dans ce jeu, les joueurs essaient de faire des plis pour attraper les cartes de l'ours, du loup, du sanglier et du mouflon. Aux trois premières manches de jeu, le nombre de plis est défini à l'avance. A la quatrième et dernière manche de jeu, chaque joueur doit gagner autant de plis que possible. En plus du jeu de base, il y a deux règles facultatives pour un jeu plus tactique.

Le jeu de base est basé sur deux mécanismes:

Les plis: Le nombre de plis qu'un joueur peut prendre est fixé aux trois premières manches de jeu. De cette façon, chaque joueur reçoit le même nombre de plis.

Les cartes : à la manche suivante, chaque joueur joue avec les cartes qu'il a obtenues dans les manches précédentes.

Enfin, le joueur avec le plus de points gagne.

2.0 COMPOSANTS DU JEU

Chaque exemplaire du jeu contient:

52 cartes (48 cartes d'animaux, 4 cartes d'atout)

1 manuel de règles

3.0 COMMENCEMENT DU JEU

D'abord les cartes d'animaux et d'atout sont séparées. À 4 joueurs, toutes les cartes d'animaux sont utilisées. À 3 joueurs, les cartes d'animaux de valeur 1, 6 et 12 sont rangées dans la boîte de jeu. Après les cartes d'animaux sont battues. Chaque joueur reçoit secrètement 12 d'entre elles et les prend dans sa main. Les cartes d'atout sont ensuite mélangées et placées sur la table. Chacune recouvre légèrement la carte précédente.



Cartes d'atout

Les couleurs des cartes d'atout déterminent de quelle couleur est l'atout à chaque manche de jeu. La carte supérieure est l'atout de la première manche.

Note : Les joueurs connaissent les couleurs d'atout des prochaines manches de jeu. Par conséquent ils peuvent essayer de rassembler des cartes d'atout en conséquence. Un morceau de papier et un stylo sont pratiques pour noter les points de victoire des joueurs.



Valeur

Empreinte de pas

4.0 DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

Auf dem Pirsch se déroule en 4 manches. Le joueur avec la carte de mouflon de valeur 10 est le premier joueur. Le joueur qui a le plus de points de victoire commencera la manche suivante. Une manche de jeu se compose de 12 plis. À la fin de la première, deuxième et troisième manche de jeu, les joueurs additionnent leurs points (= le nombre d'empreintes de pas sur leurs cartes) et les notent ou les retiennent.

Durant les trois premières manches de jeu, les joueurs peuvent seulement gagner 3 plis (à 4 joueurs) ou 4 plis (à 3 joueurs). Les cartes gagnées sont les cartes de main des joueurs pour la prochaine manche de jeu – elles ne sont pas remélangées et distribuées. Dans la quatrième manche, chaque joueur essaie de gagner autant de plis que possible. Maintenant il est important d'attraper les animaux (= les cartes), pas de trouver leurs empreintes.

4.1 Jouer une carte

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue toujours une carte par pli. Un joueur prend le pli et continue en jouant la carte suivante. La valeur d'une carte est déterminée par le chiffre qu'elle comporte. Les plis qui n'ont pas été gagnés sont placés, face cachée, à côté de chaque joueur.

4.2 Règle de pose

A chaque pli, les joueurs doivent respecter la règle de pose suivante : La couleur de la première carte jouée détermine la "couleur du pli". Les autres joueurs doivent jouer des cartes de la même couleur. Le joueur qui joue la carte de plus forte valeur remporte le pli. Si un joueur n'a pas une carte dans cette couleur, il doit jouer une carte de couleur différente. S'il joue une carte dans la couleur d'atout, il l'emporte sur toutes les cartes précédentes. La carte d'atout la plus forte remporte alors ce pli.

Exemple : Le bleu est l'atout. Michael joue un 5 rouge. Karen suit et joue un 7 rouge. Daniel coupe avec un 8 bleu. Peter n'a pas de carte rouge, cependant il ne veut pas prendre le pli. Il joue un 1 vert. Daniel prend le pli et jouera la prochaine carte.

4.3 Nombre défini de pli

Quand un joueur a déjà gagné le nombre défini de plis (voir 4.0), il ne peut pas prendre de plis supplémentaires lors de cette manche. Les cartes jouées par ce joueur "ne compteront plus". Cependant, le joueur doit continuer à jouer des cartes en respectant les règles de pose.

Un joueur ne doit pas suivre la couleur d'une carte jouée par un joueur qui a déjà gagné le nombre défini de plis. Le premier joueur qui a encore besoin de remporter un pli détermine la "couleur du pli" avec sa carte.

4.4 Les points de victoire et les empreintes de pas

Après la première, la seconde et la troisième manche, chaque joueur compte le nombre d'empreintes de pas sur ses cartes. Cette somme est multipliée par le nombre d'empreintes de pas différentes.

Exemple : 5 empreintes de loup, 4 empreintes d'ours et 3 empreintes de sangliers valent $12 \times 3 = 36$ points de victoire.

4.5 Attraper les animaux

Dans la quatrième et dernière manche le nombre de plis n'est pas prédéterminé. Les empreintes de pas n'ont désormais plus d'importance. Maintenant il est seulement important d'obtenir autant de plis que possible. Les joueurs reçoivent les points de victoire de la manière suivante :

- 1 point par carte de loup
- 2 points par carte de mouflon
- 3 points de carte de sanglier
- 4 point de carte d'ours

Ces points s'additionnent et ne sont pas multipliés.

5.0 VICTOIRE

Le jeu s'achève après la quatrième manche. Tous les points de victoire (des 4 manches) sont additionnés. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.

6.0 RÈGLES OPTIONELLES

Quelques joueurs peuvent trouver le jeu de base trop dépendant de la chance. Par conséquent nous avons inclus les deux règles facultatives suivantes. Elles peuvent être incorporées séparément ou ensemble.

6.1 Refuser une carte

Si un joueur n'a plus qu'une carte dans sa main dans la "couleur du pli", il peut le refuser. À son tour de jouer, il la place face visible devant lui et peut maintenant jouer n'importe quelle autre carte (y compris un atout).

Important : Chaque joueur ne peut avoir qu'une carte refusée devant lui. Cette carte compte toujours comme une de ses cartes de main et doit être jouée plus tard. Une fois qu'elle a été jouée, une autre carte peut être refusée.

6.2 Donner un pli

Un joueur qui a pris un pli peut le garder et le mettre devant lui ou le donner à un des autres joueurs qui n'a pas encore gagné le nombre prédéterminé de plis. Il déplace le pli vers l'autre joueur qui peut le prendre ou il le refuser.

Pour le refuser, il doit avoir dans sa main une carte qui a une valeur plus basse que toutes les cartes du pli (c.-à-d., un pli avec un "1" ne peut être refusé. Cependant, un pli ne peut être donné à un joueur qui a joué la carte "1").

Important : La carte choisie pour refuser le pli doit être dans une des couleurs des cartes dans le pli.

Exemple : Si un joueur veut refuser un pli donné se composant d'un 12 rouge, d'un 3 rouge, d'un 5 bleu, et des 6 jaune, il doit jouer un 1 ou un 2 rouge, bleu ou jaune. Si un pli donné est refusé, la carte employée pour le refuser est mise dans le pli et le joueur qui refuse peut prendre n'importe quelle carte du pli dans sa main.

Note : Si un joueur qui refuse un pli choisit une carte dans la couleur de la carte qui se trouve devant lui (voient 6.1), il doit mettre reprendre cette carte dans sa main. Si un pli donné est refusé, le donateur doit le prendre - il peut ne pas essayer de le donner à nouveau. Le joueur qui a obtenu le pli joue la prochaine carte.