

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



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