

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# CARTES DE STATUT

## *Cartes de possession*

Ce sont les cartes qui comptent le plus. Elles ont des valeurs de statut de 1 à 10, qui correspondent à l'accroissement du prestige de leur propriétaire.

## *Cartes de titre*

Chaque carte de titre double la valeur des cartes de possession de son propriétaire.

## *Cartes de malheur*

- **La carte de scandale** diminue de moitié la valeur des cartes de possession de son porteur.
- **La carte de dette de jeu** réduit de 5 la valeur totale des cartes de possession de son porteur.
- Le joueur qui obtient **la carte de vol** doit renoncer à une de ses cartes de possession. S'il ne possède pas encore de carte de possession, il doit renoncer à la première qu'il obtiendra. La carte de vol est défaussé en même temps que la carte de possession.

# PRÉPARATION

On donne à chaque joueur une collection de 11 cartes d'argent d'une couleur qui constitue sa main de départ. Brouillez les 16 cartes de statut et placez les en un paquet face cachée au centre de la table. Choisissez un joueur qui commence au premier tour. Il y aura, la plupart du temps, quinze tours.

# LA PARTIE COMMENCE

Le premier joueur retourne la première carte - qui ira chez le meilleur enchérisseur à ce tour. En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue à son tour. A son tour, un joueur peut faire une cation au choix parmi deux.

## *1 - jouer des cartes d'argent*

Un joueur peut jouer une ou plus cartes d'argent de sa main. Les cartes sont placées faces visibles devant lui. La valeur totale de toutes ses cartes d'argent visibles doit être annoncée à haute voix.

Tant que l'enchère monte, les annonces se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur peut donc faire plusieurs offres. La valeur totale annoncée doit toujours augmenter. Un joueur qui augmente son offre ne peut retirer aucune des cartes d'argent qu'il a précédemment jouées. Il ne peut qu'ajouter des cartes à celles déjà étalées. Les changements de cartes sont interdits.

Si un joueur ne fait pas d'offre supérieure à la précédente, il doit passer.

## *2 - passer*

Le joueur dont c'est le tour peut passer. En passant, le joueur reprend toutes ses cartes d'argent en main et il ne peut plus prendre part à nouveau aux enchères.

## FIN DU TOUR

### *Cartes de possession et de titre*

Lorsque tous les joueurs sauf un ont passé, le dernier annonceur prend la carte de possession ou de titre et la pose visible devant lui sur la table. Il paye en jetant ses cartes d'argent à la défausse.

Si tous les joueurs passent sans jamais enchérir, c'est le dernier joueur qui a pu enchérir qui obtient la carte gratuitement.

### *Cartes de malheur*

Ici le processus est inversé ! c'est maintenant **le premier joueur qui passe** qui obtient la carte et la place visible devant lui. Si le joueur avait montré des cartes d'argent avant de passer, il peut les reprendre dans sa main. Les autres joueurs doivent jeter leurs offres à la défausse.

## NOUVEAU TOUR

Le joueur qui a reçu la carte de statut précédente retourne une nouvelle carte de statut et commence les enchères du tour suivant. Le jeu continue à l'identique.

## FIN DE LA PARTIE

Quatre des seize cartes de statut ont des bords rouges (les trois cartes de titre et la carte de scandale). Le jeu s'arrête **immédiatement** quand la quatrième carte bordée de rouge est retournée. Cette carte et le reste du paquet ne comptent pas pour le calcul du score des joueurs.

## QUI EST "OUT" ?

Chaque joueur compte l'argent qui lui reste. Le joueur (ou les joueurs) avec le moins d'argent est **OUT** et perd la partie.

## QUI EST "IN" ?

Seuls les joueurs restants ont une chance de victoire. Ils totalisent les valeurs de leurs cartes de possession. Si un joueur a la carte de dette de jeux, il doit soustraire 5 de son total. Puis, pour chaque carte de titre détenue, un joueur double la valeur totale de ses cartes ; si un joueur détient la carte de scandale, il diminue de moitié la valeur totale de ses cartes.

**Par exemple**, un joueur totalise ses cartes comme suit :

<i>Possessions :</i>	Cheval [+3]	=	3
	Château [+9]	=	12
<i>Malheur :</i>	Dette de jeu [-5]	=	7
<i>Titre :</i>	Le premier [x2]	=	14
	Le second [x2]	=	28
<i>Malheur :</i>	Scandale [x ½]	=	<u>14</u>
	<b>TOTAL</b>		<b>14</b>

## LE GAGNANT

Le joueur avec le total le plus élevé a le plus haut statut et gagne la partie. Félicitations !  
En cas d'égalité, le joueur avec plus d'argent en main gagne. S'il y a toujours égalité, on refait une partie !

## QUELQUES TRUCS

1. N'oubliez pas : le plus pauvre perd toujours.
2. N'hésitez pas à passer si l'offre va trop haut.
3. Surveillez votre distribution de cartes d'argent - on ne rend pas la monnaie !
4. Essayez de vous souvenir des cartes d'argent que vos adversaires ont déjà utilisées.
5. Gardez quelques cartes d'argent pour vous défendre contre le malheur.
6. Regardez les cartes déjà achetées pour déterminer celles qui restent.
7. Soyez toujours prêt pour la fin de la partie : la carte de scandale ne sera pas nécessairement acquise.
8. Prenez la mesure de vos adversaires : ne bluffent-ils pas ?
9. Restez serein jusqu'à la fin - Ne craquez pas !

UNIVERSITY  
GAMES

# Animalement Vôtre

Règle du jeu



# Beestenveiling

Spelregels

Reiner Knizia

# Animalement Vôtre

## Contenu

55 cartes d'enchère (5 fois 11 cartes en 5 couleurs différentes)

16 cartes d'animaux (positives et négatives)

Règle du jeu

## Le but du jeu

Le but est de composer une collection d'animaux avec la valeur la plus élevée tout en tenant compte du fait que le joueur qui finit avec le moins d'argent (la valeur restante des cartes utilisées pour faire des offres), a de toute façon perdu.

## Les cartes

### Cartes d'animaux positives





Les cartes d'animaux sont encadrées en vert, leur valeur est comprise entre un et dix. Plus la valeur de la carte est élevée, mieux cela vaut.



« Vif comme un poisson », « Fier comme un paon » et « Coq du village » sont des cartes très convoitées qui portent le signe « x 2 ». Si tu en as une dans ta collection de cartes, la valeur totale de tes cartes sera doublée à la fin du jeu.

### **Cartes d'animaux négatives**

Les cartes d'animaux négatives sont encadrées en noir. Les cartes ne sont pas aussi demandées parce qu'elles sont déduites quand les points sont comptés à la fin.



Cette carte diminue la valeur totale de tes cartes de 5 points.



Mauvaise pioche ! Le joueur qui reçoit la carte « malade comme un chien » doit immédiatement défausser de sa main de cartes d'animaux personnelle une carte d'animal achetée, d'une valeur comprise entre 1 et 10, la carte « malade comme un chien » et cette carte sont alors mis

hors jeu.

Si ce joueur ne possède pas encore de carte d'animal d'une valeur comprise entre 1 et 10, il sera obligé de se défausser de la prochaine carte d'animal qu'il achètera ainsi que de la carte « Malade comme un chien ».



Le joueur qui possède cette carte est obligé de diviser par deux la valeur totale de ses cartes. Si un joueur a les cartes « larmes de crocodile » (1/2), « Aveugle comme une taupe » (2) et la « tête de mule » (4), sa main de cartes d'animaux ne vaut plus que 3 points au lieu de 6. La couleur du fond de la carte est intentionnellement différente (voir : 'fin du jeu').

### **Cartes d'enchères**



Ces cartes seront mises pour payer les cartes d'animaux positives et pour écarter les cartes d'animaux négatives.



## **Préparation et déroulement du jeu**

Chaque joueur reçoit 11 cartes d'enchère d'une couleur donnée et les prend en main. On bat les 16 cartes d'animaux et on les empile au milieu de la table (pioche). C'est le plus jeune joueur qui commence. Il retourne la carte supérieure de la pioche et fait sa première enchère. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. (Voir : Vente aux enchères).

À chaque tour, chaque joueur doit jouer une carte d'enchère ou passer. Le joueur qui passe son tour reprend les cartes qu'il avaient mises : il ne pourra plus faire d'enchère pour la carte d'animal en question.

### ***Vente aux enchères d'une carte d'animal positive***

Un joueur peut poser une ou plusieurs cartes devant lui sur la table. Le montant total de ces cartes constitue l'enchère faite par le joueur. Chaque joueur devra faire monter les enchères par rapport au joueur précédent et peut miser plusieurs fois sur une même carte d'animal – jusqu'à ce qu'il passe. Le joueur qui passe, peut reprendre les cartes qu'il a jouées.

Si tous les joueurs – sauf un – ont passé leur tour, c'est le joueur qui a proposé l'enchère la plus élevée qui emporte la carte d'animal. Ce joueur place la carte, face visible, devant lui sur la table. Il pose également les cartes d'enchère qu'il avait mises sur la pile de défausse : il ne pourra plus les utiliser pendant cette partie. Par contre, les autres joueurs peuvent reprendre les cartes qu'ils avaient mises.

Le joueur qui vient de remporter la carte d'animal retourne une nouvelle carte de la pioche. Le jeu se poursuit alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque :

- Les joueurs qui font monter leur propre enchère ne peuvent ni reprendre les cartes qu'ils ont jouées précédemment ni les remplacer par de nouvelles cartes. Ce qui est joué est joué. Il est donc impossible d'échanger les cartes mises sur la table contre des cartes que l'on a en main : on peut seulement ajouter de nouvelles cartes.
- Si tous les joueurs passent, le dernier joueur reçoit gratuitement la carte d'animal.

*Exemple : « Fier comme un paon » est mis aux enchères. Sandra mise 20, Natacha mise 25, Alexandre passe son tour et Sylvie surenchérit à 26 (avec la carte 25 et 1). La main revient à Sandra qui ne veut pas prendre de risque supplémentaire et reprend ses cartes. Natacha ajoute une carte d'enchère de 2 points à son offre de 25. Trop fort pour Sylvie qui reprend elle aussi ses cartes d'enchère. C'est donc Natacha qui emporte la carte d'animal et la paye 27 (25 + 2) : elle doit poser ses cartes d'enchère sur la pile de défausse.*

### ***Vente aux enchères d'une carte d'animal négative***

Le joueur qui passe son tour en premier est obligé de la prendre. Il peut également reprendre les cartes d'enchère qu'il avait mises. Les autres joueurs doivent poser les cartes qu'ils avaient mises sur la pile de défausse.

*Exemple : « Donner sa langue au chat » est mis aux enchères. C'est Natacha qui mise un 4. Alexandre monte à 5, Sandra pose un 7 et Sylvie mise un 10. Natacha a de nouveau la main et monte à 13. Alexandre est le premier à passer son tour : il est donc obligé de*

*prendre la carte. Il reprend les cartes qu'il avait mises. Les autres joueurs sont obligés de poser sur la pile de défausse toutes les cartes d'enchère qu'ils avaient mises.*

### **Fin du jeu**

Quatre des seize cartes d'animaux ont un fond bleu clair : ce sont « vif comme un poisson », « fier comme un paon », « coq du village » et « larmes de crocodile ».

Le jeu se termine dès qu'un joueur retourne la quatrième carte bleue. On ne peut plus faire d'enchères pour cette carte – ni d'ailleurs pour les cartes restantes de la pioche.

### **Le gagnant**

Chaque joueur compte la valeur des cartes d'enchères qu'il a encore en main. Le perdant est le joueur qui a le moins d'argent. Si plusieurs joueurs totalisent le même montant et si ce montant est la valeur la plus faible, ils ont tous perdu la partie.

Les autres joueurs calculent alors la valeur totale des cartes d'animaux qu'ils ont achetées (positives et négatives). Puis on doit doubler (peut être plusieurs fois) ou/et diviser la valeur des cartes si le joueur a une carte x2 ou x1/2 dans sa main.

Le joueur qui totalisera la valeur la plus élevée de cartes d'animaux sera désigné vainqueur.

Remarque : À score égal, le gagnant sera celui qui aura conservé la valeur la plus élevée de cartes d'enchère. Si l'on arrive encore à un score égal, il y aura plusieurs gagnants.

Exemple: Sandra a en main les cartes suivantes :



La valeur totale du « sobre comme un chameau » et « chaud comme un lapin » est de 12 points. Comme elle a en main « donner sa langue au chat », Sandra est obligée de diminuer ce total de 5 points. Mais comme elle possède aussi « vif comme un poisson », elle peut doubler les 7 points restants. Manque de bol, Sandra a aussi en main « larmes de crocodile » qui l'oblige à diviser la valeur par 2. Résultat des courses, la valeur totale de ses cartes est de 7 points.

©2006 University Games Corporation. Animalement Vôtre is a registered trademark of the University Games Corporation used under license from Reiner Knizia. Game invented by Reiner Knizia. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23A, 6191 NA BEEK (L), The Netherlands info@ug.nl www.universitygames.nl

Tous nos remerciements à Jean-Baptiste Pittion.