



Hens



Un jeu de Giampolo Razzino pour 1 à 4 joueurs, âge 10+

Contenu de la boîte

72 Cartes « Poules »

Les Poules sont réparties en 8 espèces, représentées par des cartes de couleurs différentes (12 brunes, 12 bleues, 10 rouges, 10 violettes, 8 grises, 8 jaunes, 6 noires et 6 vertes).

4 Jetons « Coqs »

10 Cartes « Objectifs »

4 Cartes d'aide

1 Bloc-notes



Décompte des Oeufs et Médailles sur les cartes

	1	2	3	4	5	6	
Padovana (12) Wyandotte (12)							
Sebright Breed (10) Barnevelder (10)							
Sultan (8) Faverolles (8)							
Cemani (6) Modern Game (6)							

Les cases encadrées de rouge représentent les cartes qui sont en 2^e exemplaires dans le jeu.

Présentation et But du Jeu

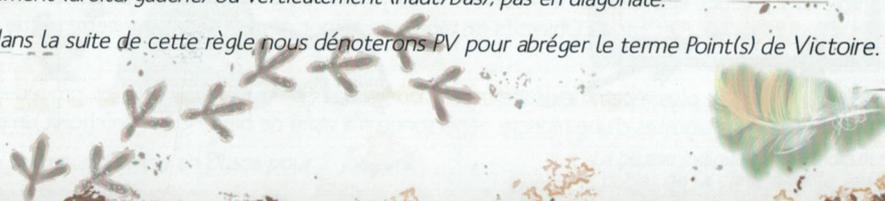
Dans Hens, chaque joueur incarne un éleveur de poules.

A chaque tour, vous jouerez une carte poule de votre main, en essayant de créer une basse-cour harmonieuse constituée de différentes espèces de poules. Les règles pour placer les cartes sont toutes simples, mais le challenge sera de constituer de grands groupes de poules de la même espèce.

A la fin du jeu, vous gagnerez les points de votre plus grand groupe de poules de la même espèce, dans votre basse-cour, de votre coq et de la carte objectif. N'oubliez pas que certaines poules rares vous rapportent des médailles valant des points en fin de la partie. L'éleveur de poules détenant la meilleure basse-cour à la fin du jeu remporte la partie.

Remarque: un groupe de poules est constitué de cartes Poules de la même espèce positionnées horizontalement (droite/gauche) ou verticalement (haut/bas), pas en diagonale.

Note: dans la suite de cette règle nous dénoterons PV pour abrégier le terme Point(s) de Victoire.



Mise en place

A 4 joueurs, on utilise l'ensemble des cartes Poules.

A 3 joueurs, on retire une espèce de 10 poules du jeu (rouge ou violette).

A 2 joueurs, on retire respectivement deux espèces du jeu, une de 12 poules (brunes ou bleues) et une de 10 poules (rouges ou violettes).

A On mélange les cartes Poules et on en distribue 4 à chacun des joueurs. Les cartes restantes sont placées en une pile face cachée au milieu de la table à portée de chacun des joueurs.

B On distribue à chaque joueur un Cœq.

C On tire au sort une carte Objectif; on peut aussi proposer aux joueurs chevronnés de choisir la carte Objectif parmi celles disponibles, plutôt que de laisser faire le hasard. La carte Objectif est unique pour l'ensemble des joueurs; elle déterminera comment les joueurs pourront réaliser des points supplémentaires au cours du jeu. Les cartes Objectifs restantes ne seront pas utilisées pour cette partie et peuvent être remises dans la boîte.

Le joueur qui a visité le plus récemment une basse-cour est désigné premier joueur, on procèdera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne n'a visité de basse-cour, on choisit un premier joueur au hasard.



Exemple de mise en place pour 2 joueurs.



La plume indique qu'il y a deux copies de la carte dans le jeu

Tour du joueur

A son tour, chaque joueur va effectuer les trois actions suivantes dans l'ordre:

1 Piocher 2 cartes.

2 Placer une Poule dans sa basse-cour.

3 Defausser une carte Poule dans sa defausse personnelle (face visible, près de chaque joueur).



PIOCHER 2 CARTES

C'est la 1ère action, que les joueurs effectuent à leur tour. On tire une carte à la fois.

On peut décider de prendre les cartes de la pile de pioche ou de la pile de defausse d'un adversaire au choix (Les deux cartes choisies peuvent provenir de piles différentes): On prend toujours la carte située au-dessus de la pioche ou de la pile de defausse des adversaires.

Lors de la 1ère manche, afin de préserver la symétrie et de ne pas pénaliser un joueur par rapport à sa position dans l'ordre du tour, on ne peut piocher des cartes que de la pile de pioche.

Remarque: On ne peut jamais piocher une carte de sa pile de defausse personnelle.

Si la pioche est épuisée, vous ne pouvez piocher que des cartes de les piles defausse.

2 PLACER UNE POULE DANS SA BASSE-COUR

Chaque joueur va construire une basse-cour de 12 poules de forme rectangulaire de soit 3x4 ou 4x3 cartes (lignes x colonnes). Il est interdit de les placer autrement.

Vous devez toujours placer une carte de manière **adjacente** à la carte précédemment placée.

Chaque carte « Poule » doit être posée en respectant les 2 règles simples suivantes:

1. Si la carte Poule placée est de la même espèce (couleur) que la carte adjacente, elle peut être placée sans tenir compte de sa valeur.

2. Si la carte Poule placée est d'une espèce (couleur) différente de la carte adjacente, elle doit avoir une valeur inférieure ou supérieure de 1 à celle de la poule adjacente.

Remarque: tous les côtés de la carte posée doivent respecter ces 2 règles de pose, là réside la stratégie





Exemple: La carte Poule de valeur (2) ne peut pas être placée à cet endroit, parce qu'elle ne respecte pas une des conditions de pose, même si elle a la couleur de la carte située à côté d'elle (jaune), sa valeur (2) n'est pas inférieure ou supérieure de 1 à la carte de couleur différente située en dessous de cette position (6)

Exemple: la carte Poule de valeur (5) peut être placée à cet endroit, car elle respecte les deux conditions de pose par rapport à ses 2 voisins, elle a bien la même couleur que la carte située à sa gauche (jaune), et sa valeur (5) est inférieure de 1 à la carte de couleur différente située en dessous de cette position (6)

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas placer une Poule dans votre basse-cour, vous pouvez placer la carte Poule **face cachée** (toujours à côté d'une carte précédemment placée) en tant que Poulailier. Chaque Poulailier dans votre basse-cour apportera une pénalité de -1PV en fin de partie.

N'importe quelle espèce de Poule de n'importe quelle valeur peut être placée à côté d'un Poulailier.

Attention: si la carte placée à côté d'un poulailier a un côté adjacent à une autre carte Poule, celle-ci doit respecter pour ce côté adjacent les 2 règles de pose.

Remarque: Il est possible de placer plusieurs Poulailiers à côté l'un de l'autre.

3 DEFAUSSER UNE CARTE POULE DANS SA DEFAUSSE PERSONNELLE

Après avoir placé une carte Poule dans sa basse-cour, les joueurs doivent défausser une carte de leur main, face visible, au sommet de leur pile de défausse personnelle. A la fin de son tour, chaque joueur doit toujours avoir 4 cartes en main.



Le Coq

Quand tous les joueurs ont placé leur 6ème carte Poule (à la fin du 6ème tour), ils doivent placer **simultanément** leur Coq dans leur basse-cour, dans le haut d'une carte Poule de leur choix.

ATTENTION: N'essayez pas de placer le Coq dans le groupe de poules que vous estimez atteindre la plus grande taille à la fin du jeu. En plus de l'évaluation du groupe de poules le plus grand, à la fin du jeu, des points seront aussi alloués au groupe de poules qui contient le Coq. En cas d'égalité de taille pour le groupe de poules le plus grand, et le groupe contenant le Coq, les points ne seront attribués que pour le groupe qui contient le COQ.

Exemple: si un joueur avait un groupe de 5 poules sans coq qui ont pondu au total 8 oeufs (8 PV) et un groupe de 5 poules avec le Jeton Coq qui ont pondu au total 6 oeufs (6 PV), ce joueur ne marquera des points que du groupe qui contient le Coq.



Fin de partie

Le jeu se termine quand tous les joueurs ont placé leurs 12 cartes dans leur basse-cour respectif (à la fin du 12ème tour de jeu) et complété une grille de 3x4 ou 4x3 cartes. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, le joueur avec le groupe le plus grand de cartes Poules contigües l'emporte. Si une égalité subsiste, le joueur dont le 2ème groupe de Poules contigües gagne. S'il y a encore un partage, c'est celui qui a le plus de médailles dans sa basse-cour qui est vainqueur. S'il n'était pas encore possible de départager les joueurs, à ce moment, les joueurs se partagent la victoire.

Evaluation des scores

L'évaluation des points procède en 6 étapes:

// PLUS GRAND GROUPE DE POULES CONTIGÜES

Les oeufs sont comptés pour déterminer les points. Si, à nombre égal de cartes entre deux groupes, on comptera toujours les points du groupe qui produit le plus d'oeufs. 1 OEUF = 1 PV. Les points des poules de la même espèce non adjacentes au groupe ne sont pas ajoutés.



2 COQ

Permet d'ajouter au score la valeur du groupe de poules dans lequel il est placé, pour autant qu'il ne soit pas placé dans le groupe de poules le plus grand. Dans le cas où le COQ aurait été placé dans le groupe de poules le plus grand, la valeur de ce groupe ne sera pas ajoutée une nouvelle fois, même si ce groupe contenait moins d'oeufs qu'un autre groupe équivalent avec le même nombre de poules. Les oeufs sont comptés pour déterminer le score. 1 OEUF = 1 PV.

3 LES MEDAILLES

Toutes les médailles de la basse-cour sont comptées. Il n'est pas important qu'elles appartiennent ou non à différentes espèces. Par 3 médailles, on reçoit 2 points. 2 Médailles = 2 PV.

4 POULAILLER

Chaque poulailler dans la basse-cour fait perdre 1 PV. 1 POULAILLER = -1 PV.

5 1ER OBJECTIF DE FIN DE PARTIE

Tous les joueurs ayant réalisé le 1er objectif (situé en haut de la carte Objectif) de fin de partie marquent les points, mais ils peuvent aussi se voir faire retirer des points en fonction du placement de certaines cartes dans leur basse-cour.

6 2EME OBJECTIF DE FIN DE PARTIE

Tous les joueurs ayant réalisé le 2ème objectif (situé en bas de la carte Objectif) de fin de partie marquent les points, mais ils peuvent aussi se voir faire retirer des points en fonction du placement de certaines cartes dans la basse-cour.

Les cartes objectifs

Ces cartes fournissent des points supplémentaires en fin de partie. Elles peuvent être échangées d'une partie à l'autre et s'appliquent à l'ensemble des joueurs, il s'agit d'un objectif global. Elles allouent des points en imposant parfois des tailles bien déterminées aux groupes de poules des joueurs, parfois des positionnements en lignes et/ou colonnes particuliers, mais elles peuvent aussi enlever des points en fonction de certaines conditions de pose rencontrées dans les basse-cours respectives.

Remarque: Chaque objectif ne peut être évalué qu'une seule fois, à moins que spécifié autrement sur la carte.



1er Objectif (haut de la carte)

6PV si vous avez 2 groupes différents avec 5 poules ou plus.

2ème Objectif (bas de la carte)

3PV si vous avez une rangée avec chaque poule d'une espèce différente.



1er Objectif (haut de la carte)

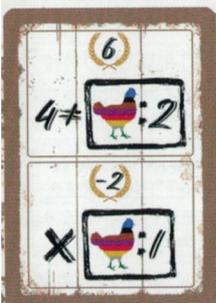
4PV si vous avez au moins 4 espèces de poules différentes.

2ème Objectif (bas de la carte)

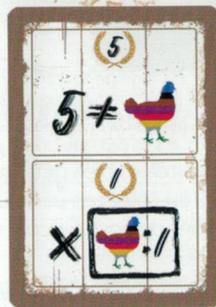
4PV si vous avez une colonne avec toutes des poules de la même espèce.



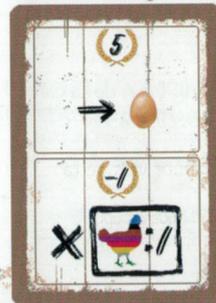
1er Objectif (haut de la carte)
4PV si vous avez au moins 3 groupes de poules différents contenant au moins 2 poules.
2ème Objectif (bas de la carte)
-2PV pour chaque poule isolée (n'appartenant pas à un groupe) dans votre basse-cour.



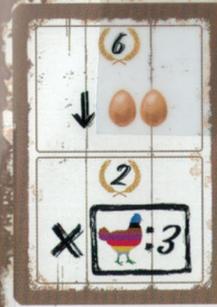
1er Objectif (haut de la carte)
6PV si vous avez au moins 4 groupes de poules différents contenant au moins 2 poules.
2ème Objectif (bas de la carte)
-2PV pour chaque poule isolée (n'appartenant pas à un groupe) dans votre basse-cour.



1er Objectif (haut de la carte)
5PV si vous avez au moins 5 espèces de poules différentes dans votre basse-cour.
2ème Objectif (bas de la carte)
1PV pour chaque poule isolée (n'appartenant pas à un groupe) dans votre basse-cour.



1er Objectif (haut de la carte)
5PV pour les joueurs qui ont une ligne de poules qui ont pondu exactement 1 oeuf chacune.
2ème Objectif (bas de la carte)
-1PV pour chaque poule isolée (n'appartenant pas à un groupe) dans votre basse-cour.



1er Objectif (haut de la carte)
6PV pour les joueurs qui ont une colonne de poules qui ont pondu exactement 2 oeufs chacune.
2ème Objectif (bas de la carte)
2PV pour chaque groupe de poules contenant au moins 3 poules dans votre basse-cour.



1er Objectif (haut de la carte)
-2PV pour chaque carte poule adjacente à un poulailler. Une carte poule peut être comptée plusieurs fois pour différents pouilliers.
2ème Objectif (bas de la carte)
2PV pour chaque groupe contenant 2 poules ou plus, dans votre basse-cour.



1er Objectif (haut de la carte)
-1PV pour chaque Poule adjacente à un Poulailler, une carte Poule doit être comptée plusieurs fois si elle est adjacente à plusieurs pouilliers différents.
2ème Objectif (bas de la carte)
5PV pour chaque groupe de poules contenant au moins 6 poules dans votre basse-cour.



1er Objectif (haut de la carte)
3PV si vous avez au moins 2 groupes différents contenant 3 poules ou plus.
2ème Objectif (bas de la carte)
1PV pour chaque espèce de poule différente dans votre basse-cour.

Mode Solo

Modifications de mise en place:

Utilisez exactement une espèce de poule de 12 cartes, une de 10 cartes, une de 8 cartes et une de 6 cartes. Mélangez la pioche et placez-la au centre de la table, puis piochez 4 cartes poule, prenez 1 coq et une carte objectif, comme d'habitude.

Modifications du tour du jeu:

Piochez la première carte de la pioche et décidez immédiatement si vous voulez l'ajouter à votre main ou la défausser, puis piochez une deuxième carte. Si vous défaussez la première carte, vous devez ajouter la seconde à votre main, sinon, défaussez-la. Terminez le tour en plaçant une carte poule dans la basse-cour. Comme d'habitude, placez le coq après avoir placé la sixième carte poule.

Remarque: vous ne pouvez pas piocher dans la pile de défausse

Fin du jeu:

Le jeu se termine, comme d'habitude, après que la douzième carte poule a été placée. Utilisez le loc de score pour enregistrer des points et consultez le tableau des scores pour voir comment ça s'est passé !

Conception du jeu, chef de projet & production: *Giampaolo Razzino*
Chef de projet, marketing & contrôle de qualité: *Alessandra Canini*
Illustrations & conception graphique: *Marco Salogni*
Versions française et néerlandaise: *Jean-Pierre Malusse, Pieter Deraeulenaere & Jonathan Marboux*
Extra disposition: *Jonan Dane*



0-8	Mains en fuite
9-16	Un long parcours
17-24	Vous connaissez le refrain
25+	Éleveur expert