



RÈGLES DU JEU

L'HISTOIRE RACONTE QU'UN PETIT VILLAGE PERDU
A SUBI UNE TERRIBLE MALÉDICTION.

Les habitants y ont été enfermés et ne peuvent en sortir
car d'étranges créatures rôdent autour de la muraille...

Un petit groupe tente de sauver ce qu'il reste du village
en cultivant et produisant la nourriture favorite des créatures :
salades délicieusement moisies, lait caillé à point,
fraises aux pucerons juteux, champignons vénéneux,
œufs pourris à l'odeur raffinée et fromages véreux.

TOUS LES ESPOIRS REPOSENT SUR EUX,
ARRIVERONT-ILS À SAUVER LE VILLAGE ?

RÈGLES DU JEU

Des créatures affamées rôdent autour du village, saurez-vous les nourrir avant qu'elles ne forcent la porte ?



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

1 plateau de jeu Village recto verso



48 cartes Créature dont 6 Super Force et 8 Difficile

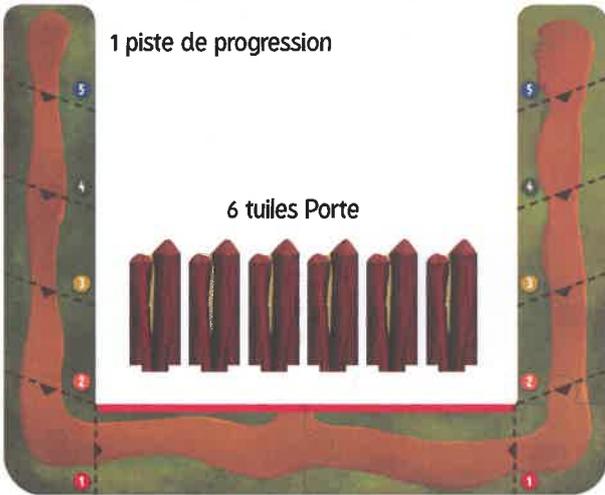


6 cartes Pouvoir

19 cartes Marché



1 piste de progression



4 pions en bois



1 dé en bois



1 sac



22 jetons Ressource en bois



BUT DU JEU

Sauver le village en nourrissant toutes les créatures !

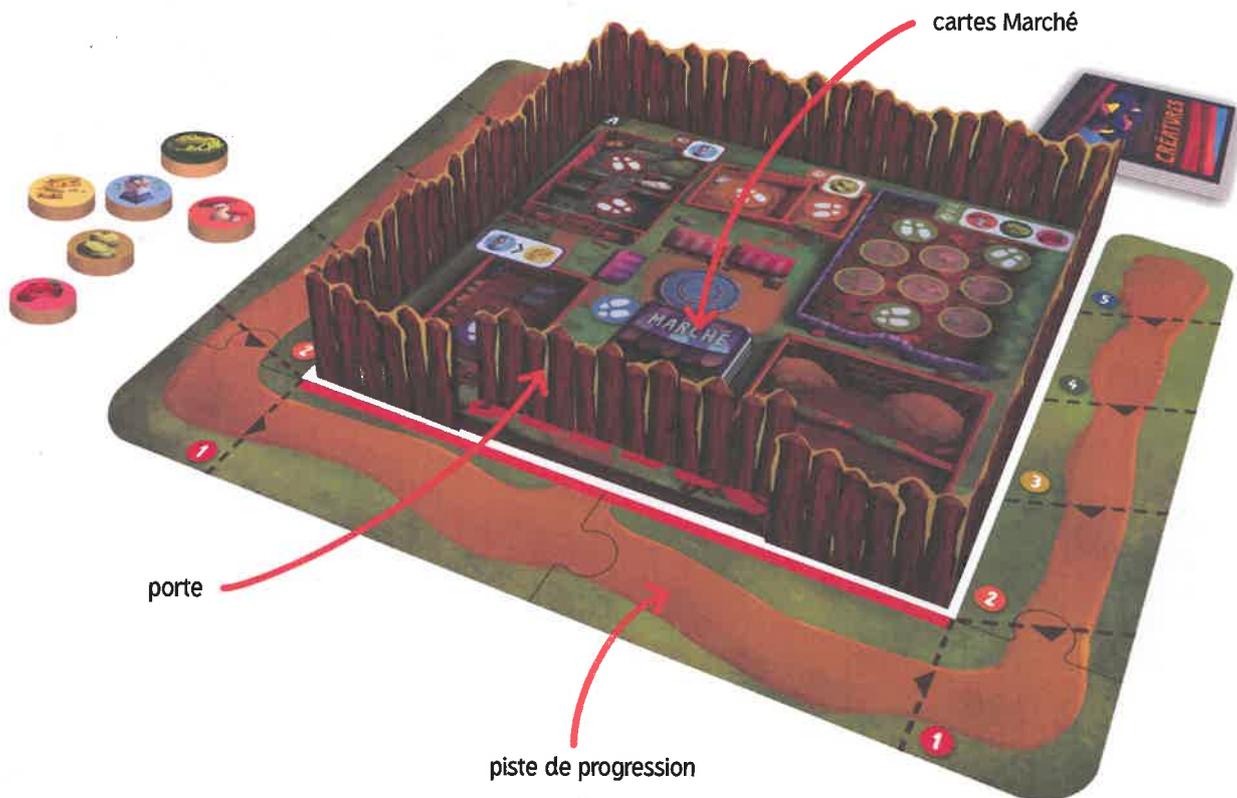
MISE EN PLACE

- Poser le plateau sur la face A (facile) ou la face B (normal) à l'intérieur de la boîte, la zone rouge au niveau du trou dans le bord de la boîte.
- Placer les **6 tuiles Porte** dans les trous sur le bas du plateau.
- Assembler la **piste de progression** et la placer autour de la boîte, la zone rouge devant la porte.
- Placer les **jetons Ressource** à proximité du plateau de jeu pour former une réserve.
- Mélanger les **cartes Marché** et faire **un tas face cachée** au milieu du plateau sur la case Marché.

• Mélanger les **cartes Créature** et en tirer **en fonction du nombre de joueurs** (7 cartes par joueur), poser les cartes tirées **face cachée** pour former une pioche. Les autres cartes sont mises de côté, elles ne seront pas utilisées dans cette partie.

1 joueur : tirer 7 cartes
2 joueurs : tirer 14 cartes
3 joueurs : tirer 21 cartes
4 joueurs : tirer 28 cartes

• **Chaque joueur prend un pion, pioche une carte Pouvoir au hasard et une carte Marché au hasard.** Si c'est une carte spéciale du marché (escargot, canard, rat), elle est défaussée, mais le joueur ne pioche pas de nouvelle carte. Il pose les éléments devant lui.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs jouent ensemble, ils doivent cultiver et récolter de la nourriture en fonction de ce que veulent manger les créatures tirées, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus ! La partie est composée de plusieurs tours de jeu.

À chaque tour, les 5 phases suivantes s'enchaînent dans cet ordre (le mémo dans le fond du couvercle peut être mis à disposition).

1- Tirer les cartes Créature

Un joueur tire un nombre de cartes Créature équivalent au nombre de joueurs (1 carte en solo, 2 cartes à 2 joueurs...).

Sur une carte Créature, on peut voir un chiffre, il indique l'emplacement de départ. On pose alors la créature à ce niveau sur la piste de progression, légèrement en biais. S'il n'y a plus de carte Créature, on passe à l'étape suivante directement.



2- Retourner les jetons Ressource du potager

Dans le potager, champignon, fraise et salade mettent du temps à pourrir pour être à point pour les créatures. Si les jetons sont face sablier, les retourner : ils sont parfaits ! Sinon, ne rien faire.

3- Placer les personnages sur les cases Action

Après discussion, un joueur pose son pion sur une case action libre du plateau (les traces de pas) et résout cette action immédiatement.

Les joueurs peuvent attendre la résolution d'une action avant de décider de leur propre action. Il y a 6 actions possibles : aller à l'étable, au poulailler, à la laiterie, au potager, au marché ou devant la porte !



Lorsque l'une d'elles nécessite de lancer le dé, le joueur lance le dé et récupère le nombre de ressources indiquées (0, 1 ou 2). Les ressources sont prises de la réserve et sont placées dans la grange (sauf dans le cas du potager : on y prend les ressources directement). S'il n'y a plus assez de jetons Ressource disponibles, on met ce qu'on peut dans la grange.



L'étable

Le lait a l'air parfaitement caillé, lancer le dé pour voir combien en récupérer !

Le poulailler

Hum... des œufs bien vieux, lancer le dé pour savoir combien en prendre !

La laiterie

Transformer 1 jeton Lait caillé de la grange en 1 jeton Fromage véreux pris de la réserve (2 jetons Lait sur la face B). Placer le fromage véreux dans la grange et le ou les jetons Lait caillé dans la réserve.

Le potager

Faire l'une des 2 actions au choix.

- Planter 2 ressources identiques parmi les 3 :  (2 fraises, 2 salades ou 2 champignons et une seule s'il n'y en a qu'une dans la réserve, ou une seule place dans le potager). On les place **face cachée**, de façon à **voir le sablier**, sur des emplacements vides du potager.



- Récolter des ressources au choix en fonction du lancer de dé. Attention, on ne peut récolter un jeton Ressource que s'il est **face visible**, on ne peut pas planter et récolter le même jeton au même tour. S'il n'y a pas assez de jetons face visible, on prend l'unique jeton du potager et on le place dans la grange.

Le marché

Cette action n'est possible que **s'il n'y a pas de créature devant la porte**. Tirer 2 cartes Marché et les placer devant soi, on peut en posséder plusieurs. Une carte Marché peut être **utilisée pour nourrir une créature**, elle est directement **défaussée** du jeu.

Les cartes Marché spéciales :



Oh mince ! Voilà un escargot gourmand...
Remettre dans la réserve un jeton salade pourrie de la grange ou **défausser une carte Marché salade pourrie** d'un joueur (rien ne se passe s'il n'y en a pas).



Ah, un rat ! Il adore le vieux fromage ! **Remettre dans la réserve un jeton fromage véreux** de la grange ou **défausser une carte Marché fromage véreux** d'un joueur (rien ne se passe s'il n'y en a pas).



Tiens, tiens, bizarre ?
Rien ne se passe.

La porte

Réparer 1 tuile Porte. Récupérer une tuile défaussée et la mettre dans une encoche.

4- Nourrir les créatures

Les joueurs nourrissent les créatures **en fonction de ce qu'ils ont dans la grange**, de leur carte **Marché** et **des créatures qu'ils souhaitent nourrir** (il n'y a pas d'obligation, pour des raisons tactiques on peut décider de ne pas nourrir tout de suite une créature). Attention, **chaque joueur peut nourrir une et une seule créature !**

Pour nourrir une créature, il faut lui donner **toutes les ressources indiquées sur le haut de sa carte**. Après avoir nourri une créature, **mettre dans la réserve les jetons Ressource et/ou défausser les cartes Marché utilisées**. On **retire ensuite la créature** de la piste et on la **défausse**.

Cas particulier : certaines créatures sont incertaines et ne savent pas trop quoi manger ! Vous pouvez alors **choisir** pour elles **une seule des deux options séparées par la barre oblique**.

5- Faire avancer les créatures affamées

Une **créature** qui est déjà **devant la porte** tape cette dernière et **enlève 1 tuile Porte par créature** (2 tuiles si c'est une créature Super force). La créature **reste devant la porte tant qu'elle n'est pas nourrie**. S'il n'y a plus de tuile Porte, le jeu est perdu... **Toutes les créatures** qui sont encore sur la piste de progression **avancent d'un cran vers la porte**. Chaque joueur reprend son pion.



Jouer un pouvoir

Chaque joueur a une **carte pouvoir** qu'il peut jouer à tout moment en plus d'une action, c'est un **effet bonus**. Elle est à **effet unique** et **défaussée** immédiatement.



Gros bisous : au début d'un tour, une **créature tirée est remise dans la boîte** et remplacée par une autre carte Créature prise **au hasard** dans les **cartes Créature non utilisées**.



Gel : une **créature** au choix **n'avance pas à la fin du tour** lors de la phase 5.



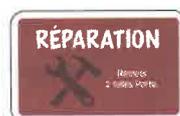
Dé Magique : relancer le **dé**, le nouveau résultat annule et remplace le résultat obtenu au premier lancer.



Action Bonus : faire une **action en plus**, dans la limite des cases actions disponibles, on fait **comme si l'on jouait avec un pion supplémentaire**.



Coup de vent : une **créature** au choix **retourne à sa case de départ** (possibilité de jouer cette carte après la phase 5).



Réparation : réparer **2 tuiles Porte** d'un coup.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il n'y a **plus de tuile Porte**, le jeu **s'arrête immédiatement**, c'est une **défaite**, les créatures entrent dans le village...

En revanche, s'il n'y a **plus de créatures dans la pioche et sur la piste de progression**, c'est la **victoire** ! Les joueurs ont réussi à nourrir toutes les créatures et le village est libéré de la malédiction !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... on veut ajuster le niveau de difficulté ? Lors de la mise en place, on joue avec la **face A** pour des parties plus simples, et la **face B** quand on veut complexifier le jeu. On peut aussi **trier les cartes Créature** en début de partie, celles avec le **liseré noir** sont plus difficiles que les autres, on peut les retirer avant de tirer les cartes Créature.

... on veut calculer son score ? Si jamais on souhaite **calculer son score**, on peut décider de **compter 1 point par créature nourrie** et **1 point bonus pour les créatures avec le liseré noir** ! On peut ainsi essayer de **s'améliorer** au fur et à mesure des parties.

DIFFÉRENTS MODES

Mode survie

Jouer avec les **48 cartes du jeu** et nourrir le plus possible de créatures ! Essayer de battre le record !

Mode hardcore

Sélectionner 8 cartes par joueur lors de la constitution de la pioche Créature au lieu de 7 par joueur.

Mode solo psycho

Jouer avec la règle classique, mais faire comme **s'il y avait 2 ou 3 joueurs** : prendre **les pions** et **tirer le nombre de cartes Créature en conséquence**. Cela permet de varier les plaisirs !

Chef de village

Ajouter **2 cartes Créature par joueur à la pioche** (on tire 9 cartes par joueur pour constituer la pioche Créature). À chaque tour, un joueur **est désigné chef du village**, c'est lui qui prendra la **décision finale** s'il y a litige, il peut aussi **guider les discussions**. Le chef peut faire **l'une des 3 actions bonus** suivantes :

- planter **1 ressource** dans le potager
- prendre **1 œuf** ou **1 lait** dans la réserve
- réparer **1 tuile Porte**

Le chef de village **change à chaque tour**, dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour montrer qui est le chef, on peut **utiliser l'une des cartes Créature non utilisées** et la faire tourner.

CONSEILS DE JEU

Coopérez !

Affamés est un jeu coopératif où tout le monde **gagne ou perd ensemble** contre le jeu. Prenez le temps de **discuter** avant de jouer, et tâchez **d'élaborer une stratégie** et un plan d'action communs. Quelle(s) créature(s) allez-vous essayer de nourrir en premier ? Quelles sont vos priorités ? Comment allez-vous vous répartir les tâches ? Il est nécessaire que **tout le monde contribue** pour nourrir les créatures, et c'est souvent une mauvaise idée de jouer chacun dans son coin !

Anticipez !

Certains produits sont plus difficiles à obtenir que d'autres.

Par exemple, pour avoir du lait, il suffit d'aller à l'étable, et l'on peut facilement obtenir 1 voire 2 laits avec une seule action. À contrario, faire du fromage, par exemple, est plus long, puisqu'il faut d'abord avoir du lait en stock. Faire 1 fromage coûte donc toujours plus d'actions que de faire du lait. De même, pour les ressources du potager, il faut d'abord les planter et leur laisser le temps de pousser...

Hiérarchisez les priorités !

L'ordre dans lequel vous allez **choisir de nourrir** les créatures peut faire la différence entre la victoire et la défaite. Les créatures les plus urgentes ne sont pas forcément celles qui sont les plus proches de la porte... Certaines sont **plus compliquées** à nourrir que d'autres. Par exemple, celle qui veut 3 salades pourries sera plus compliquée à nourrir qu'une autre qui veut 1 fromage véreux, et il faut peut-être commencer à s'occuper de planter des salades maintenant, même si celle qui veut 1 fromage véreux est devant la porte... Attention aussi aux **Super force**, elles ne sont pas très exigeantes, mais elles tapent fort : chacune enlève **2 tuiles Porte** !

Soyez flexible !

Si, au tour précédent, vous aviez décidé de nourrir en priorité une créature, et avez agi en conséquence, regardez attentivement les **nouvelles créatures tirées** à ce tour. Peut-être qu'une nouvelle créature, plus urgente que la précédente, est apparue. Il faut parfois savoir **s'adapter** pour faire face aux changements...

Ne gaspillez pas vos pouvoirs !

Les pouvoirs sont à **usage unique**, il convient de bien réfléchir avant de les utiliser, afin qu'ils puissent avoir **un effet maximum**. Par exemple, le Coup de vent est à réserver aux cartes qui arrivent aux cases 4 ou 5 de la piste de progression. Il est parfois plus sage de laisser une créature taper à la porte 1 tour ou 2 que de gaspiller le Coup de vent...

Gardez la tête froide !

Si vous avez l'impression d'être **submergé**, c'est **normal** : le jeu est fait pour ! N'oubliez pas que la pioche est limitée : à un moment donné, le flux d'arrivée des créatures se tarit, et tout ira alors mieux.

Quelques « fausses bonnes idées »

Nourrir une créature dès qu'on le peut, ou nourrir d'abord les créatures demandant **beaucoup de nourriture**, ne sont pas toujours de bonnes idées. En effet, il est souvent utile de **laisser venir les créatures jusqu'à la porte**, afin de garder sous le coude un maximum de ressources en cas de coup dur...

Message de l'auteur

L'objectif premier est de passer un bon moment, et non de gagner le jeu coûte que coûte. Si un enfant fait de mauvais choix, anticipe mal ou supporte difficilement la défaite, utilisez le jeu comme **support pédagogique**. Acceptez de le laisser faire comme il veut et de **constater par lui-même** si cela marche ou pas. Servez-vous si besoin **des variantes**, ou inventez vos propres variantes, pour ajuster le niveau de difficulté (par exemple, décider qu'on répare 2 tuiles Porte lors de l'action réparer !). Discutez des actions à entreprendre, montrez-lui comment **mieux anticiper** les menaces et gérer les risques. Mettez l'accent sur **la collaboration et la coordination**. Restez solidaires, assumez ensemble vos choix et amusez-vous !

Merci à tous mes petits testeurs !



 **JULK**
 **APOLLINE ÉTIENNE**

Directrice éditoriale : Laura Lévy
Éditrice : Déborah Schwarz
Responsable studio graphique : Alice Nominé
Fabrication : Romain Jorge
Gravure : Stéphane Cavazzini
Correction : Yannis Chevalier

© 2023, éditions Auzou.
Fabriqué par les éditions Auzou
24-32, rue des Amandiers,
75020 Paris - France.
Imprimé et fabriqué en Chine. Printed and made in China.

Tous droits réservés pour tous pays. Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.
Dépôt légal : février 2023.

auzou.fr