

# Troc à quatre

**Mouton, vache, cheval et cochon, sont obtenus par échange au marché.**

Jeux Ravensburger®

No. 000722

Auteur: Michaël Hicks-Beech

Design: Katrin Lindley

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de 6 à 12 ans.

Contenu:

Plan de jeu, 4 pions (tracteurs), 16 images découpées «Animaux», 60 cartes (15 de chaque sorte: «Mouton», «Vache», «Cochon», «Cheval»), 1 dé.

## But du jeu:

Chaque quartier du plan de jeu montre une ferme, qui appartient respectivement à un des joueurs. Dans la ferme il manque encore les animaux les plus importants: le cheval, le mouton, la vache et le cochon. Le but est, d'être le

premier joueur à obtenir au marché ces quatre animaux pour sa ferme.

## Préparation:

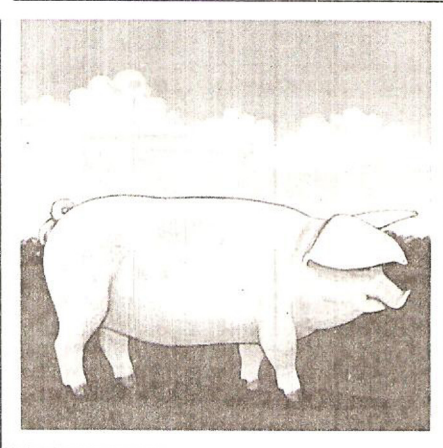
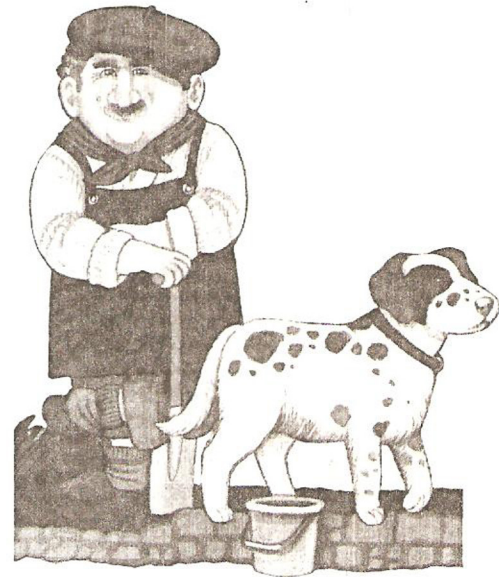
On détache toutes les images des animaux prédécoupées du plan de jeu et on les pose à côté de celui-ci. On classe les cartes par sortes d'animaux, formant ainsi quatre piles de cartes à découvert, bien accessibles à tous. Chaque joueur choisit un des tracteurs comme pion, et le place sur la case du plan de jeu marquée avec «Start».

## Règle du jeu:

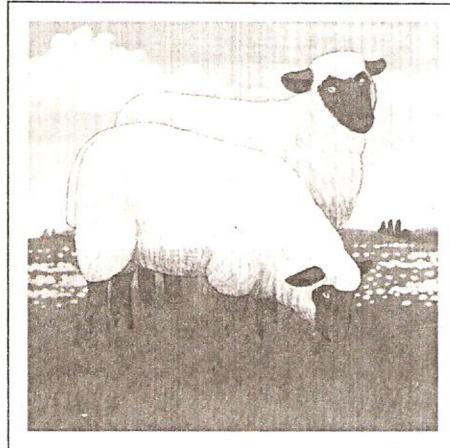
Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace son tracteur d'autant de cases qu'il a de points avec le dé.

Plusieurs tracteurs peuvent se trouver sur une case; il n'y a pas de capture.

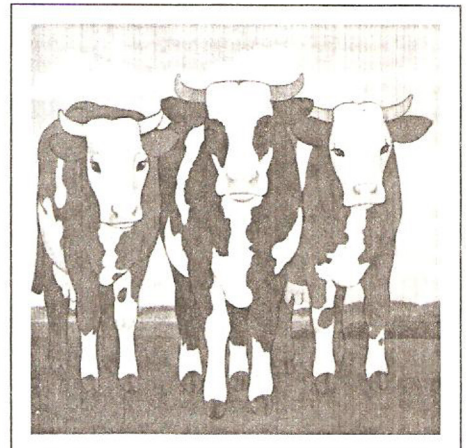
L'illustration de la case sur laquelle le joueur arrive montre ce qu'il peut faire:



**Un** animal est illustré. Sur cette case on peut prendre **une** carte correspondante à cet animal.



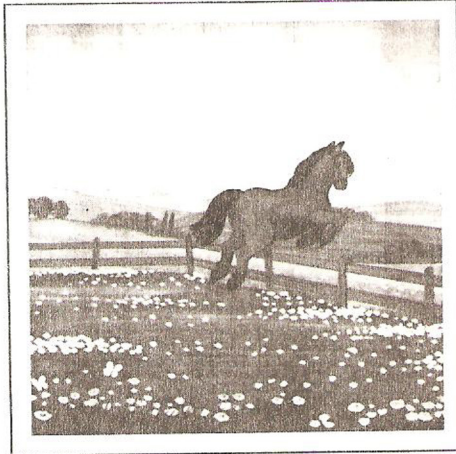
**Deux** animaux sont illustrés. Sur cette case on peut prendre **deux** cartes correspondant à cet animal.



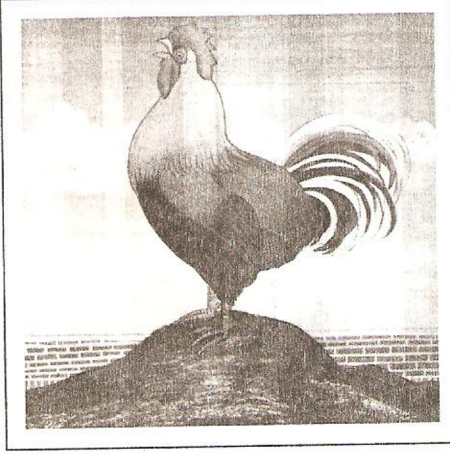
**Trois** animaux sont illustrés. Sur cette case on peut prendre **trois** cartes correspondant à cet animal.

Lorsqu'à ce moment il n'y a pas assez ou pas de cartes correspondant à cet animal (parce qu'elles ont été distribuées aux joueurs), on a cette fois-ci de la malchance et on reçoit moins ou pas de cartes du tout.

# Troc à quatre



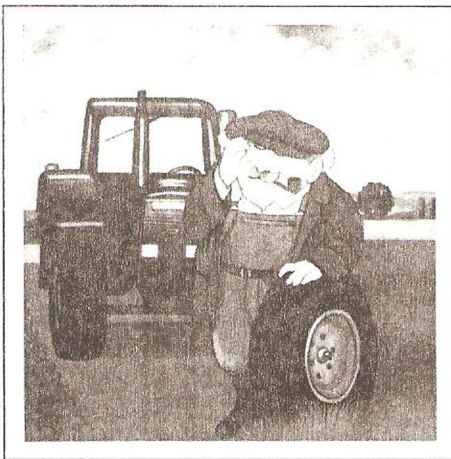
L'illustration montre un animal qui s'enfuit. Sur cette case il faut rendre une carte correspondant à cet animal. Si on n'en a pas, rien ne se passe.



Le coq fier apporte de la chance! Sur cette case on peut prendre **une** carte de son choix.



Les fermiers jouent aux cartes. Le joueur qui arrive sur cette case, reçoit une carte de chacun de ses partenaires. Le joueurs donnent la carte de leur choix.



Ici le tracteur a une panne. Sur cette case on passe une fois son tour.

## Comment obtenir des animaux:

Les cartes sont des «bons». Chacun les rassemble dans le but de les échanger contre des animaux (images découpées). Pour obtenir un animal, on a besoin de **quatre** cartes représentant cet animal. Le troc peut seulement se faire sur une des quatre **places de marché**, ce sont les quatre cases dans les coins. On n'a pas besoin de jouer exactement le nombre indiqué par le dé pour arriver sur la place du marché, mais au contraire on peut laisser tomber le surplus de points.

Lorsqu'on a quatre ou cinq cartes d'un animal et que l'on arrive sur une place de marché, on les troque pour l'animal correspondant. On remet les cartes sur la pile appropriée, on prend en échange l'image de l'animal et on la place à l'endroit juste dans sa ferme.

La place du marché avec le drapeau vert est particulièrement favorable. Là on peut obtenir deux animaux, quand on a des cartes pour cela, par exemple: une vache et un cheval pour quatre cartes-vache et quatre cartes-cheval.

Les joueurs ne peuvent pas avoir **plus de cinq** cartes d'un animal. Même si sur une case un joueur pourrait prendre plus de cartes d'un animal, il ne peut en avoir plus de cinq au total. Lorsqu'il a déjà cinq cartes, il n'en prend plus. De même on ne prend plus de cartes, lorsque cet animal est déjà dans sa ferme.

## Fin du jeu:

La gagnant est celui, qui le premier a complété sa ferme. Le jeu peut être continué, jusqu'à ce que le deuxième et le troisième sont déterminés.

# Troc à quatre

---

## **Règle de jeu modifiée:**

Pour les enfants plus âgés, on peut faire un jeu extrêmement captivant, avec un troc difficile à réaliser. On peut alors se mettre d'accord sur la règle de jeu suivante:

C'est seulement sur le marché avec le drapeau vert que l'on peut, selon son choix s'arrêter et laisser tomber le surplus de points du dé. On parvient aux trois autres marchés seulement si l'on a le nombre de points requis avec le dé.

Lorsqu' on a déjà l'animal correspondant dans sa ferme, on peut quand même encore prendre des cartes. On les utilise pour troquer. Lorsque deux fermiers se rencontrent, c.a.d. quand leurs tracteurs se trouvent sur la même case, ils peuvent troquer des cartes. On doit se mettre d'accord sur la relation du troc, par exemple:

une carte désirée pour deux données.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

