

WICK HACK IN GACKELWACK

Un jeu pour gourmets
de Stefan H. Donna
pour 2 à 6 poules courageuses et
renards rusés, à partir de 8 ans.

„Donne-moi des céréales, s'il te plait!" Dans la basse-cour, les volailles sont sur le point de se régaler avec un bon buffet froid. Il y a des pintades, des faisans, des canards, des oies et des dindons. Quel banquet! Mais naturellement, la fête attire aussi les renards qui préfèrent un menu bien différent ?

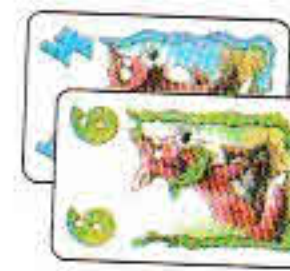
Le matériel: illustration 1:



6 basses-cours



42 cartes de
volailles numé-
rotées en 6 couleurs



18 cartes de re-
nard numérotées
en 6 couleurs



78 céréales en
3 couleurs
(26 céréales
vertes, 26 bleu-
es et 13 jaunes)



1 dé
arbitre

2+3

Remarque : Les règles inscrites en bleu correspondent à une partie avec
2 ou 3 joueurs.

But du jeu

Les poules, les oies et les canards doivent choisir le bon moment pour manger et donc grossir sans danger. Il en est de même pour les renards qui font honneur à un banquet tout à fait spécial.

Les joueurs essayeront d'obtenir les meilleures volailles et les céréales les plus nutritives pour gagner la partie.

Les préparatifs

Placez les 6 basses-cours au milieu de la table, les unes à côté des autres. Mélangez les cartes de volailles avec les cartes de renard. Distribuez-les de façon à ce que chaque joueur en reçoive 5. Formez une pile avec les cartes restantes, faces cachées, et posez-la à côté des basses-cours, au milieu (voir illustration 2).

2+3 Pour une partie avec deux ou trois joueurs, chaque joueur reçoit six cartes.

Placez les 78 céréales dans la partie inférieure de la boîte du jeu, mélangez-les bien et posez la boîte à côté des basses-cours. Placez le dé arbitre sur la table.

Le déroulement du jeu

1. La répartition des grains : Une récolte fraîche pour chaque basse-cour. Au début de chaque tour, les céréales sont réparties dans les basses-cours. L'un des joueurs prend, sans regarder, une poignée de céréales dans la boîte et place, au hasard, un grain sur chaque basse-cour (voir illustration 2). Il remet ensuite les grains qu'il n'a pas utilisés dans la boîte.

illustration 2 : le début de la partie et la répartition



10

La valeur (nutritive) des céréales dépend de leur couleur.

	1 grain jaune = valeur nutritive 3 = 3 points
	1 grain bleu = valeur nutritive 2 = 2 points
	1 grain vert = valeur nutritive 1 = 1 point

2. À la recherche de nourriture : avec les cartes, faces cachées. Qui a l'estomac qui gargouille? Les volailles et les renards ont tout l'air d'avoir très faim. Chaque joueur doit donc chercher de la nourriture pour ses animaux respectifs et placer une de ses cartes devant lui, sur la table, face cachée. **2+3** S'il n'y a que deux ou trois joueurs, chacun d'eux place deux cartes devant lui, faces cachées. Il est interdit de choisir une carte de volailles et une carte de renard de la même couleur.

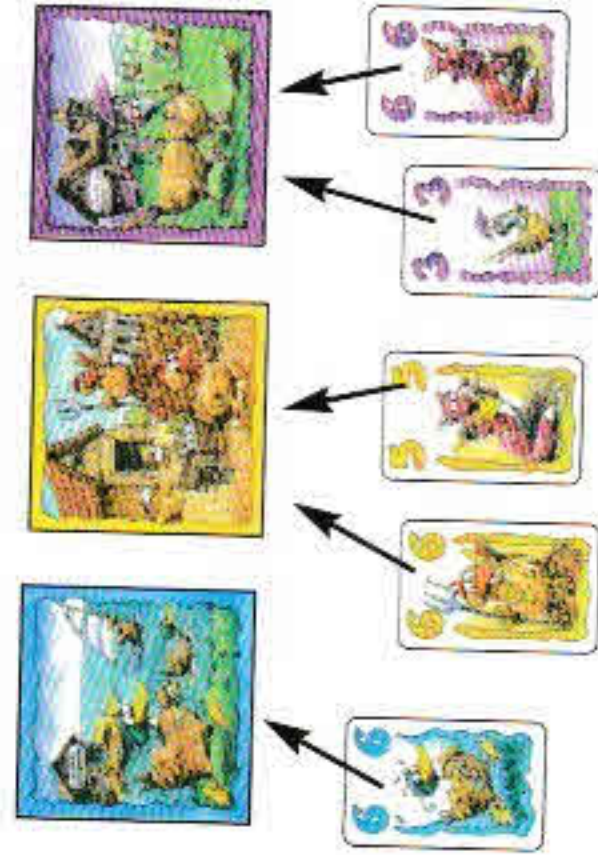
À partir du moment où tous les joueurs ont placé leur(s) carte(s) sur la table, ils les retournent. Chaque animal commence alors à chercher de la nourriture dans sa basse-cour.

Les couleurs des cartes jouées correspondent à la basse-cour dans laquelle les animaux peuvent aller chercher de la nourriture (voir illustration 3) :

Les canards (cartes bleues) mangent dans la basse-cour bleue ("Am Watschelteich").
Les poules (cartes jaunes) mangent dans la basse-cour jaune ("Gackelwack").
Les faisans (cartes violettes) mangent dans la basse-cour violette ("Fasanerie") etc.

Les renards cherchent aussi de la nourriture dans la basse-cour qui correspond à la couleur de leur carte (voir chapitre 4).

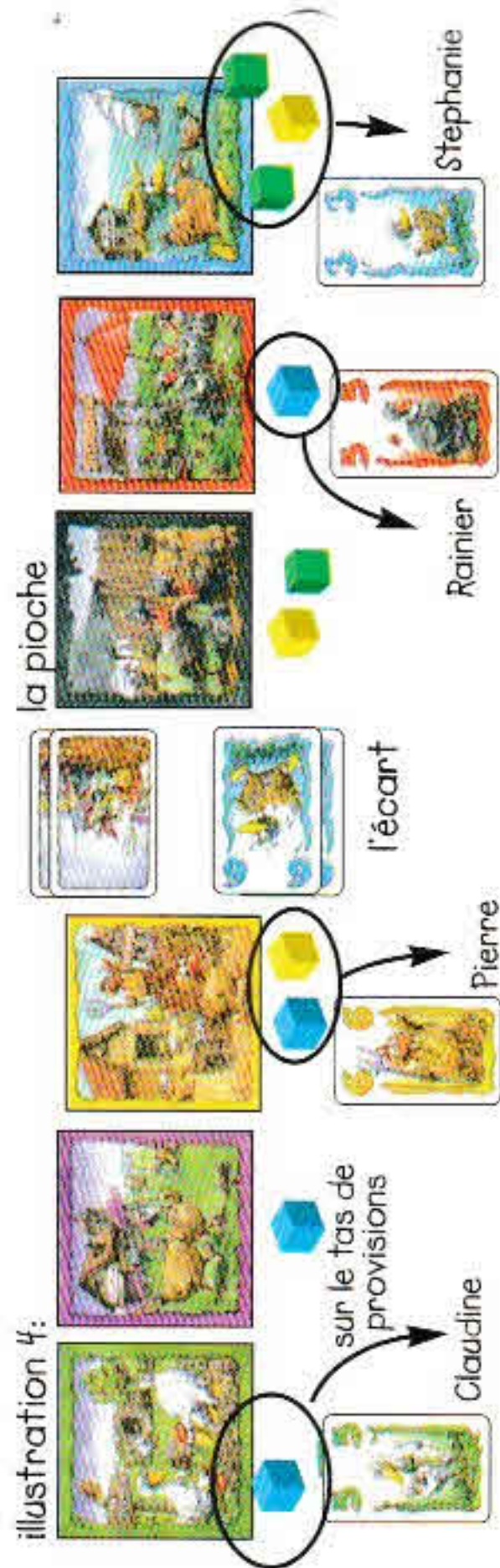
illustration 3:



11

3. Les volailles mangent des céréales

A) La volaille qui se retrouve seule, mange tout! Toute volaille (poule, canard, dindon, faisán, oie ou pintade) qui se trouve seule dans une basse-cour a le droit de manger toutes les céréales qui s'y trouvent. Le joueur prend donc tous les grains de la basse-cour et les place devant lui pour constituer un tas de provisions.



Exemple: L'oie de Claudeine, la poule de Pierre, la pintade de Rainier et le canard de Stephanie ne retrouvent seuls dans leur basse-cour et peuvent manger toutes les céréales qui y sont stockées. Les grains des basses-cours des dindons (, Trutgarden') et des faisans (, Fasanerie') ne sont pas consommés car personne n'a joué de carte de dindon ou de carte de faisán.

Une fois que les volailles ont mangé, les cartes utilisées sont mises à l'écart, à côté de la pioche, faces visibles (voir illustration 4).

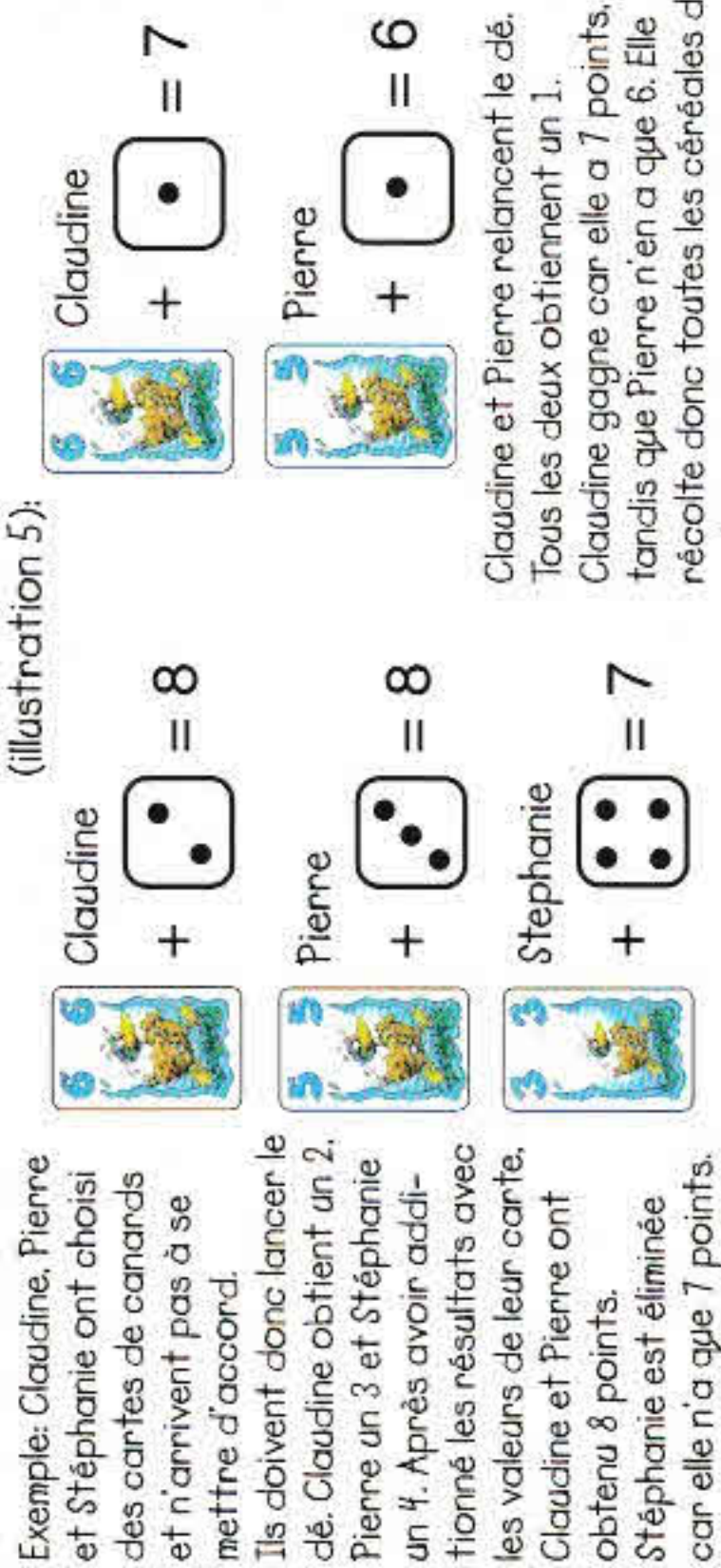
B) Une volaille s'aventure rarement seule

Les volailles d'une même couleur aiment beaucoup se retrouver dans une basse-cour: loin du renard de leur couleur. Si c'est le cas, elles peuvent marchander la répartition des grains. Pour cela, les joueurs se mettent d'accord, et ils reçoivent les céréales qui leur reviennent.

Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la répartition, le dé sera chargé de déterminer quel est le joueur qui recevra toutes les céréales de cette basse-cour.

Le dé arbitre

Tous les joueurs qui participent lancent le dé et additionnent le résultat et la valeur de leur carte. Celui qui obtient le meilleur résultat, gagne et récolte toutes les céréales. S'il y a plusieurs joueurs qui obtiennent le même résultat, ils relancent le dé.



Attention! Les volailles s'enfuient!

Chez tous les animaux, il y a une poule mouillée (valeur de la carte: -2; cet animal "vole un grain vert") qui ne mange que si elle est seule dans sa basse-cour! S'il y a d'autres volailles, ou des renards, dans cette basse-cour, elle part en courant sans marchander et sans tenter sa chance au dé. Mais elle vole quand même un grain vert dans cette même basse-cour, s'il y en a, bien sûr (au moins) un. Avant que les autres volailles ne récoltent leurs grains, le joueur qui a joué ce type de carte, met le grain vert dans son tas de provisions.



"Vole" un grain vert

Après avoir réparti les céréales, toutes les cartes jouées sont mises de côté (voir illustration 5).

4. Les renards mangent des volailles

A. S'il n'y a pas de volailles, le renard n'a rien à manger

Il est bien connu que les renards ne mangent pas de céréales, mais raffolent des volailles! Si un renard se trouve dans une basse-cour dans laquelle il n'y a pas de volailles, il ne peut donc rien manger. Dans ce cas-là, la carte de renard est mise de côté (voir illustration 6). Les céréales restent dans la basse-cour.

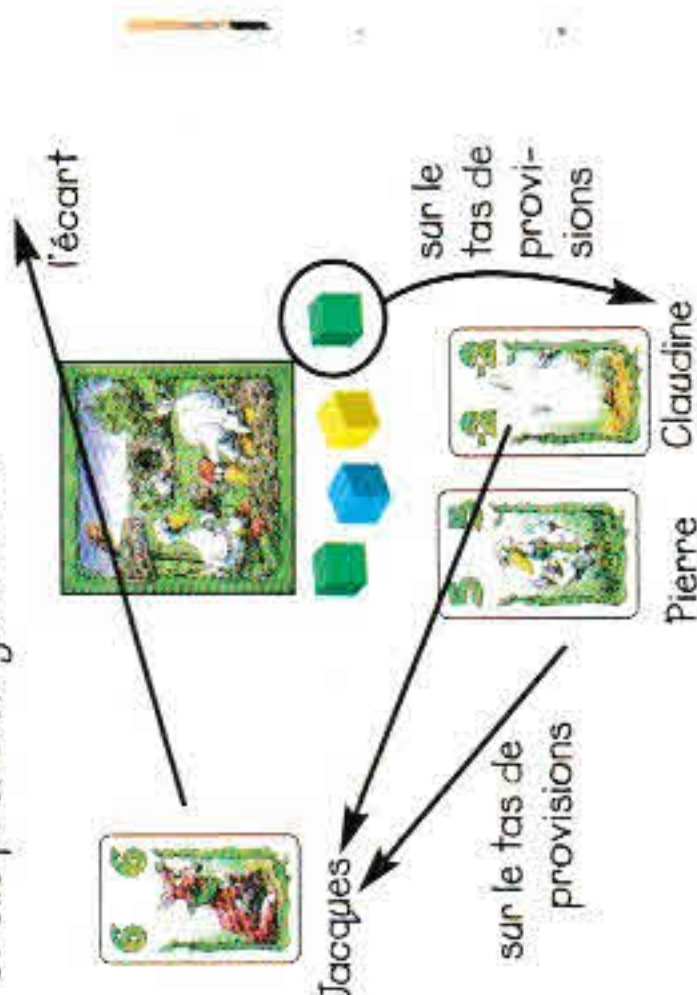
B. Bon appétit, Monsieur le Renard!

Si un renard est le seul de son espèce dans une basse-cour, il peut manger toutes les volailles qui s'y trouvent: le joueur qui possède cette carte met toutes les cartes de volailles qu'il obtient dans ses provisions. Les céréales restent dans la basse-cour.

S'il y a une volaille peureuse (valeur de la carte: -2) dans la basse-cour, elle s'enfuit et le renard ne récolte que la crotte de cet animal. Il met alors la carte correspondante dans ses provisions.

Comme d'habitude, le joueur qui a placé une carte avec une valeur négative prend un grain vert dans cette basse-cour - s'il y en a. Les autres céréales restent dans la basse-cour. Les cartes de renard jouées sont mises de côté (voir illustration 6).

illustration 6: La récompense du renard de Jacques : il prend l'oie de Pierre et l'oie (*2 points) de Claudine. Puis, il met sa carte de renard de côté. L'oie de Claudine s'enfuit et elle prend un grain vert.



14

C. Les renards ne partagent jamais

Les renards sont des animaux très égoïstes : ils ne partagent jamais leur festin. S'il y a plusieurs renards dans une même basse-cour, un seul d'entre eux aura droit à toutes les volailles qui s'y trouvent. C'est en lançant le dé arbitre et en suivant les mêmes règles que pour les volailles, décrites dans le chapitre 3B, que le vainqueur est désigné.

illustration 7:



Exemple: Claudine, Pierre et Brigitte ont joué une carte de renard. Simone a choisi un canard (valeur +6). Thomas un dindon (+4) et Jacques un dindon peureux (-2). Le renard bleu de Claudine attrape le canard de Simone dans la basse-cour "Am Watscheiteich". Pierre et Brigitte déterminent, en lançant le dé, quel renard noir pourra manger dans la "Frutgarden". Les céréales restent dans les basses-cours, car aucune volaille n'a pu manger en paix. Seul le dindon peureux de Jacques récolte un grain vert.

15

Un nouveau tour commence

Les joueurs se répartissent les gains (les céréales pour les volailles, les volailles pour les renards). Puis, ils mettent les cartes de renard et de volailles jouées de côté, faces visibles, à côté de la pioche (illustration 4). Ensuite, de nouveaux grains sont répartis dans les basses-cours. En suivant les règles décrites dans le chapitre 1, les joueurs mettent un grain frais dans chaque basse-cour. S'il restait des céréales dans les basses-cours, elles sont utilisées dans les prochains tours.

Chaque joueur prend une nouvelle carte dans la pioche (face cachée).

Pour une partie avec deux ou trois joueurs, chaque joueur pioche deux

2+3 nouvelles cartes.

Si à un moment donné la pioche s'épuise, les cartes mises de côté sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche.

Fin de la partie

Le dernier tour correspond au moment où le nombre de grains n'est suffisant que pour effectuer une dernière répartition dans les basses-cours (de gauche à droite). Chaque joueur peut alors tenter sa chance une dernière fois avant que la partie ne prenne fin.

Ensuite, chaque joueur compte ses céréales (faites attention aux différentes valeurs des couleurs) et ses volailles (les valeurs sont indiquées sur les cartes).

Le joueur qui obtient le meilleur résultat gagne la partie.

Et si vous avez encore faim vous pouvez naturellement commencer une nouvelle partie!

Bon appétit!

Post zum Spielen

© 2001

Jeu publié par le Zoch Verlag

Auteur: Stefan H. Dorra

Traduction: Birgit Janka

16

