



Micmac à la basse cour

Un jeu de Stephan Dorra pour 2 à 6 joueurs dès 8 ans

« Un cocktail maïs, s'il vous plait! » Dans la basse cour c'est l'effervescence autour du buffet froid. Les canards, poules, oies, faisans, pintades, et dindons se bousculent et jouent des coudes afin d'atteindre les plats. Un tel rassemblement ne pouvait qu'attirer les renards de la région. Tous comptes faits, le menu ne sera pas forcément uniquement végétarien...

Pour manger et engraisser, les volatiles doivent sélectionner le bon endroit et le bon moment. Les renards appliquent exactement le même principe, pour atteindre le même but, en changeant juste légèrement la composition du buffet.

Les joueurs essaient de gagner les céréales les plus nutritives et les volailles les plus grosses afin de gagner la partie.

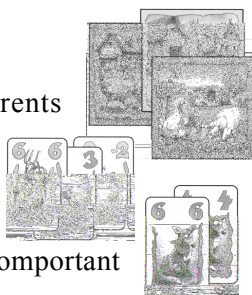
6 cartons présentant les différents bâtiments de la basse cour.

42 cartes volatiles en 6 couleurs comportant une valeur chiffrée.

18 cartes renard en 6 couleurs comportant une valeur chiffrée.

78 cubes "céréale" de bois en 3 couleurs (39 verts, 26 bleus, 13 jaunes).

1 dé.



Les 6 bâtiments sont placés les uns près des autres au centre de la table. Les cartes volatiles et renards sont mélangées ensemble, et le paquet ainsi créé est placé au centre de la table. Chaque joueur y pioche 5 cartes qu'il consulte, mais ne montre pas aux autres joueurs. Les cubes céréales sont mélangés dans la boîte, et cette dernière est placée sur le côté de l'aire de jeu. Le dé est laissé de côté.

La phase de récolte

Au début de chaque tour, chaque bâtiment reçoit un cube céréales prélevé au hasard dans la réserve (que ce bâtiment ait encore ou non des cubes).

En chasse

Les invités sont affamés, il va être temps de songer à passer au buffet. Chaque joueur sélectionne dans sa main une carte et la présente face cachée. Lorsque chaque joueur est prêt chacun révèle la carte jouée. Chaque animal (volatile ou renard) fonce vers son bâtiment (même couleur).

Les volailles passent à table

Miam !

Chaque volaille qui se trouve seule dans son bâtiment dévore les céréales qui s'y trouvent. Le joueur ayant joué cette carte prend tous les cubes se trouvant dans le bâtiment et les place devant lui. La carte volaille est défaussée.

C'est MON plat

S'il y a plusieurs volailles dans le même bâtiment (et pas de renard), les joueurs concernés (ceux ayant joué les cartes volatiles sur ce bâtiment) peuvent négocier afin de se partager les cubes. S'ils y arrivent chacun prend ce qui est prévu et les cartes sont défaussées. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, le ton monte autour du buffet et les volailles se battent afin de déterminer laquelle prendra tous les cubes. Chaque joueur lance le dé et y additionne la valeur de sa carte volaille. Celui ayant le plus fort total remporte tous les cubes et les cartes volailles sont défaussées. En cas d'égalité à la plus forte valeur, ces joueurs (et seulement eux) relancent.

La poule mouillée

Chaque famille a sa poule mouillée (la carte comportant la valeur -2). Cette volaille mange toujours un grain vert (à condition qu'il y en ait au moins un) quelle que soit la situation dans le bâtiment, avant de s'enfuir. Elle ne marchandé ni ne combat jamais, mais sera mangée par un renard s'il y en a. Le joueur prend donc un cube vert et défausse sa carte (il ne la défausse pas s'il ya au moins un renard dans le bâtiment).

Les volailles passent sur la table

Privé de dessert

Si un (ou plusieurs) renard se trouve sans volaille dans une basse cour il a l'air bête, car le grain ne l'intéresse pas vraiment. Il est donc défaussé.

Le renard est dans le poulailler

Si un renard seul de son espèce se trouve dans le même bâtiment qu'une ou plusieurs volailles, ces dernières se retrouvent vite à l'état d'amuses gueules. Le joueur au renard prend toutes les cartes volailles (y compris les poules mouillées) du bâtiment et les place devant lui, puis la carte renard est défaussée. Par contre, le renard étant un rapide, il mange toutes les volailles avant que celles ci aient pu toucher au grain, donc le grain reste en place (avec l'exception de la poule mouillée, plus rapide que le renard, qui mange un grain vert avant de se faire croquer).

Les renards ne partagent pas

Il est connu que les renards sont des solitaires : lorsque plusieurs renards se trouvent avec des volailles ils se battent (à l'aide du dé et selon le même principe que les volailles) pour déterminer lequel fera un festin de toutes les volailles.

Un nouveau tour commence

Chaque joueur pioche une carte afin de compléter sa main. Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse afin de refaire une pioche.

La partie s'arrête immédiatement au début d'un tour lorsqu'il n'y a pas assez de grains pour fournir chaque bâtiment. Chacun compte alors ses points :

Les cubes ont une valeur différente : les cubes jaunes valent chacun trois points, les bleus deux point, et les vert un seul point. Les cartes volailles rapportent en point la valeur qu'elles comportent. Les cartes poules mouillées font donc perdre deux points.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.



Lutin Ludique

Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire.