



la collection de françois haffner
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



EXEMPLE D'UN DÉBUT DE PARTIE :

Prenons l'exemple d'un début de partie qui oppose 5 joueurs : Adeline, Blanche, Camille, Doryan et Étienne.

Adeline est la plus jeune, elle donc le PREMIER JOUEUR lors de cette première MANCHE.

1^{er} TOUR DE JEU :

Voici les cartes jouées par les 5 joueurs :

Adeline : carte SAUMON de valeur 1

Blanche : carte SAUMON de valeur 5

Camille : carte SAUMON de valeur 2

Doryan : carte SAUMON de valeur 3

Étienne : carte SAUMON de valeur 3

Il n'y a pas de carte OURS jouée ce tour-ci, les cartes SAUMON restent exposées sur la table et on passe au TOUR DE JEU suivant.

2^{ème} TOUR DE JEU :

Voici les cartes jouées par les 5 joueurs :

Adeline : carte SAUMON de valeur 2

Blanche : carte MAMAN OURS

Camille : carte OURSON

Doryan : carte SAUMON de valeur 1

Étienne : carte PAPA OURS

Cette fois-ci, il y a PÊCHE.

C'est Blanche qui pêche en premier grâce à sa carte MAMAN OURS, elle en profite pour capturer sa propre carte SAUMON de valeur 5 qu'elle place dans sa RÉSERVE À SAUMONS.

Puis c'est à Camille de pêcher grâce à sa carte OURSON, elle choisit de capturer la carte SAUMON d'Étienne de valeur 3.

Enfin Étienne peut procéder à sa pêche miraculeuse grâce à sa carte PAPA OURS : il s'empare des 5 cartes SAUMON restantes

pour un total de 9 pts (3+2+2+1+1) qu'il place dans sa RÉSERVE À SAUMONS.. Les cartes OURS sont défaussées et on passe au TOUR DE JEU suivant.

3^{ème} TOUR DE JEU :

Adeline : carte OURSON

Blanche : carte SAUMON de valeur 3

Camille : carte OURSON

Doryan : carte SAUMON de valeur 5

Étienne : carte SAUMON de valeur 2

Là encore, il y a PÊCHE.

Les joueurs des cartes OURSON pêchent en premier en l'absence de carte MAMAN OURS. Comme Adeline est le PREMIER JOUEUR de cette manche, c'est elle qui choisit en premier la carte SAUMON qu'elle capture. Elle choisit celle de valeur 5 de Doryan qu'elle place dans sa RÉSERVE À SAUMONS.

Puis Camille choisit la carte SAUMON de valeur 2 d'Étienne. Bien sûr Étienne proteste : « Pourquoi captures-tu mes saumons alors que Blanche a une carte plus forte que la mienne ? »

Camille lui répond : « parce que grâce à ta pêche miraculeuse au tour précédent, ta RÉSERVE À SAUMONS est déjà bien remplie. Je préfère éviter que tu y ajoutes cette carte-ci ! ».

La PÊCHE est finie, les cartes OURSONS sont défaussées.

Reste sur la table la carte SAUMON de Blanche de valeur 3 que Blanche est toute heureuse de placer dans sa RÉSERVE À SAUMONS. Puis on passe au tour de jeu suivant.

4^{ème} TOUR DE JEU :

Adeline : carte SAUMON de valeur 2

Blanche : carte PAPA OURS

Camille : carte PAPA OURS

Doryan : carte SAUMON de valeur 2

Étienne : carte SAUMON de valeur 4

Là encore, il y a PÊCHE.

Les PAPA OURS profitent de l'absence de MAMAN OURS et d'OURSONS pour pêcher en premier mais ils vont devoir se partager les cartes SAUMON exposées sur la table, ce qui n'est pas une bonne nouvelle. C'est Blanche qui est prioritaire car elle se situe en premier à gauche d'Adeline qui est le PREMIER JOUEUR de cette MANCHE. Elle choisit donc la carte SAUMON de valeur 4 d'Étienne. Camille doit se contenter de la carte SAUMON de valeur 2 d'Adeline puis Blanche a la chance de récupérer la carte SAUMON de valeur 2 de Doryan. Il n'y a plus de carte SAUMON disponible, c'est une petite pêche pour le PAPA OURS de Camille qui fait grise mine !

Les cartes OURS sont défaussées et les joueurs s'apprentent à débiter leur 5^{ème} TOUR DE JEU.

Mais arrêtons-nous sur la situation de leurs RÉSERVES À SAUMONS après 4 TOURS DE JEU.

Adeline : 2 cartes SAUMON de valeur 5+5=10 pts

Blanche : 3 cartes SAUMON de valeur 3+4+2=9 pts

Camille : 3 cartes SAUMON de valeur 3+2+2=7 pts

Doryan : aucune carte SAUMON !

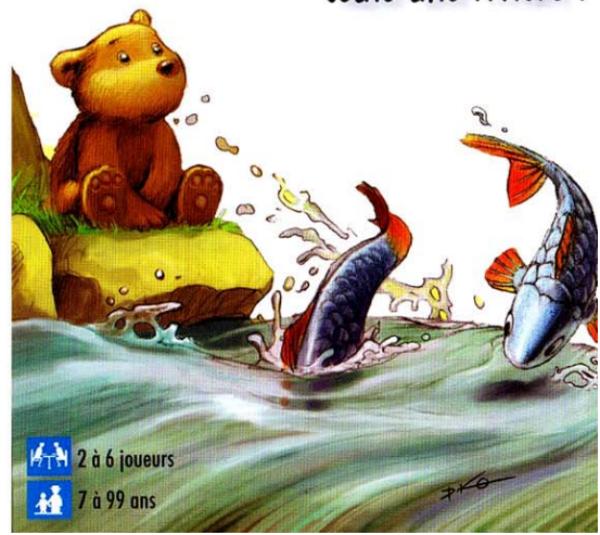
Étienne : 5 cartes SAUMON de valeur 3+2+2+1+1=9 pts

Pauvre Doryan ! Il n'a toujours pas de cartes SAUMON dans sa RÉSERVE À SAUMONS. Mais au contraire des autres joueurs, il possède encore toutes ses cartes OURS. La fin de cette MANCHE devrait donc être riche en SAUMONS pour lui...



DES OURS ET DES SAUMONS

... et au milieu coule une rivière !



 2 à 6 joueurs

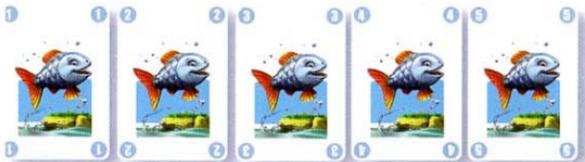
 7 à 99 ans

BUT DU JEU : sauver ses saumons de l'appétit des ours adverses et pêcher avec ses ours un maximum de saumons adverses.

NOMBRE DE MANCHES ET PREMIER JOUEUR : le jeu se déroule en autant de MANCHES qu'il y a de joueurs. Lors de la première MANCHE, c'est le joueur le plus jeune qui est le PREMIER JOUEUR. Lors de la MANCHE suivante, ce sera son voisin de gauche et ainsi de suite.

DISTRIBUTION DES CARTES : chaque joueur reçoit un jeu de 15 cartes de même couleur. S'il y a moins de 6 joueurs, les cartes non attribuées sont retirées du jeu.

DESCRIPTION DES CARTES : il existe 2 types de cartes ; les cartes OURS (5) et les cartes SAUMON (10).



- La valeur des cartes SAUMON varie de 1 à 5. Le but du joueur est d'éviter que ses cartes SAUMON soient capturées par les OURS adverses.

- Les 5 cartes OURS forment une famille avec PAPA OURS, MAMAN OURS et leurs 3 OURSONS. Les OURS adorent capturer des SAUMONS. Le but du joueur est de capturer avec ses OURS un maximum de SAUMONS adverses.



MAMAN OURS se sert toujours en premier et peut capturer 1 carte SAUMON lorsqu'elle est jouée.



Les OURSONS se servent ensuite et peuvent capturer 1 carte SAUMON lorsqu'ils sont joués.



PAPA OURS se sert en dernier mais capture TOUTES les cartes SAUMON lorsqu'il est joué.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE : une MANCHE se joue en 15 TOURS DE JEU qui se succèdent jusqu'à ce que les joueurs aient épuisé toutes leurs cartes.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU : les joueurs jouent simultanément. Ils choisissent 1 carte dans leur main qu'ils posent face à eux face cachée. Toutes les cartes sont révélées en même temps. Différents cas de figure peuvent se présenter.

Cas n°1 : Toutes les cartes révélées sont des cartes SAUMON : les cartes SAUMON ne sont pas sauvées pour autant, elles restent exposées sur la table et on joue immédiatement le TOUR DE JEU suivant.

Cas n°2 : Toutes les cartes révélées sont des cartes OURS : la pêche est ratée ! Les cartes OURS sont défaussées. On passe au TOUR DE JEU suivant.

Cas n°3 : Les cartes révélées mélangent cartes OURS et cartes SAUMON : la PÊCHE peut commencer.

LA PÊCHE : il est important de suivre scrupuleusement l'ordre des priorités suivantes pour attribuer les cartes SAUMON capturées.

1° - Les MAMANS OURS pêchent en premier : le joueur qui a joué la carte MAMAN OURS s'empare de la carte SAUMON de son choix qu'il pose devant lui face cachée dans sa RÉSERVE À SAUMONS. (Si plusieurs joueurs ont joué leur carte MAMAN OURS au même tour, l'attribution des cartes SAUMON se fait dans l'ordre du tour de jeu en fonction du PREMIER JOUEUR de la MANCHE.)

2° - Les OURSONS pêchent ensuite : le joueur qui a joué la carte OURSON s'empare de la carte SAUMON de son choix qu'il pose devant lui face cachée dans sa RÉSERVE À SAUMONS. (Si plusieurs joueurs ont joué une carte OURSON au même tour, l'attribution des cartes SAUMON se fait dans l'ordre du tour de jeu en fonction du PREMIER JOUEUR de la MANCHE.)

3° - Enfin PAPA OURS peut pêcher : le joueur qui a joué la carte PAPA OURS s'empare de TOUTES les cartes SAUMON qui restent révélées sur la table. Il les empile devant lui face cachée dans sa RÉSERVE À SAUMONS. (Si plusieurs joueurs ont joué leur carte PAPA OURS au même tour, l'attribution des cartes SAUMON se fait carte après carte dans l'ordre du tour de jeu en fonction du PREMIER JOUEUR de la MANCHE : le joueur le mieux placé choisit 1 carte SAUMON, puis le joueur suivant choisit 1 carte à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes SAUMON soient attribuées). Bien sûr, il peut arriver que certains OURS ne puissent plus pêcher de carte SAUMON si tous les SAUMONS ont déjà été capturés par d'autres OURS prioritaires, mais c'est la dure loi de la nature !
4° - Une fois que toutes les cartes OURS ont été traitées, les cartes OURS sont défaussées.

5° - S'il reste encore sur la table des cartes SAUMON, ces SAUMONS sont sauvés : leurs propriétaires les placent face cachée dans leur RÉSERVE À SAUMONS.

Le TOUR DE JEU est fini. On passe au TOUR DE JEU suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la MANCHE.

FIN DE LA MANCHE : la MANCHE est finie lorsque les joueurs ont joué leurs 15 TOURS DE JEU et qu'ils n'ont donc plus de cartes en mains. A la fin de la MANCHE, si aucune carte OURS n'a été jouée lors du dernier TOUR DE JEU, les cartes SAUMON révélées sont sauvées : leurs propriétaires les placent face cachée dans leur RÉSERVE À SAUMONS.

On procède alors au décompte des points : chaque joueur fait le total des points des cartes SAUMON qu'il a réussi à placer dans sa RÉSERVE À SAUMONS et marque ce total de points pour cette MANCHE. Avant de passer à la MANCHE suivante, chaque joueur s'assure qu'il a bien récupéré les 15 cartes de sa couleur : ces 5 cartes OURS qu'il trouve dans la défausse et ces 10 cartes SAUMON réparties dans les différentes RÉSERVES À SAUMONS.

FIN DU JEU : à la fin de la dernière MANCHE, les joueurs font le cumul des points marqués à chaque MANCHE. Le joueur qui obtient le plus grand total remporte la partie.

Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : David Cochar
Maquette : Sweet Studio.



© Sweet November 2011
www.jeuxsweetnovember.com

Ce jeu est édité dans
collection T'Panda p
Sweet
November
14 rue de l'Al
78730 Saint-Arnoult en Yvelines - Fran
Conservez ces coordonnées

BUT DU JEU : sauver ses saumons de l'appétit des ours adverses et pêcher avec ses ours un maximum de saumons adverses.

NOMBRE DE MANCHES ET PREMIER JOUEUR : le jeu se déroule en autant de MANCHES qu'il y a de joueurs. Lors de la première MANCHE, c'est le joueur le plus jeune qui est le PREMIER JOUEUR. Lors de la MANCHE suivante, ce sera son voisin de gauche et ainsi de suite.

DISTRIBUTION DES CARTES : chaque joueur reçoit un jeu de 15 cartes de même couleur. S'il y a moins de 6 joueurs, les cartes non attribuées sont retirées du jeu.

DESCRIPTION DES CARTES : il existe 2 types de cartes ; les cartes OURS (5) et les cartes SAUMON (10).



- La valeur des cartes SAUMON varie de 1 à 5. Le but du joueur est d'éviter que ses cartes SAUMON soient capturées par les OURS adverses.

- Les 5 cartes OURS forment une famille avec PAPA OURS, MAMAN OURS et leurs 3 OURSONS. Les OURS adorent capturer des SAUMONS. Le but du joueur est de capturer avec ses OURS un maximum de SAUMONS adverses.



MAMAN OURS se sert toujours en premier et peut capturer 1 carte SAUMON lorsqu'elle est jouée.



Les OURSONS se servent ensuite et peuvent capturer 1 carte SAUMON lorsqu'ils sont joués.



PAPA OURS se sert en dernier mais capture TOUTES les cartes SAUMON lorsqu'il est joué.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE : une MANCHE se joue en 15 TOURS DE JEU qui se succèdent jusqu'à ce que les joueurs aient épuisé toutes leurs cartes.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU : les joueurs jouent simultanément. Ils choisissent 1 carte dans leur main qu'ils posent face à eux face cachée. Toutes les cartes sont révélées en même temps. Différents cas de figure peuvent se présenter.

Cas n°1 : Toutes les cartes révélées sont des cartes SAUMON : les cartes SAUMON ne sont pas sauvées pour autant, elles restent exposées sur la table et on joue immédiatement le TOUR DE JEU suivant.

Cas n°2 : Toutes les cartes révélées sont des cartes OURS : la pêche est ratée ! Les cartes OURS sont défaussées. On passe au TOUR DE JEU suivant.

Cas n°3 : Les cartes révélées mélangent cartes OURS et cartes SAUMON : la PÊCHE peut commencer.

LA PÊCHE : il est important de suivre scrupuleusement l'ordre des priorités suivantes pour attribuer les cartes SAUMON capturées.

1° - Les MAMANS OURS pêchent en premier : le joueur qui a joué la carte MAMAN OURS s'empare de la carte SAUMON de son choix qu'il pose devant lui face cachée dans sa RÉSERVE À SAUMONS. (Si plusieurs joueurs ont joué leur carte MAMAN OURS au même tour, l'attribution des cartes SAUMON se fait dans l'ordre du tour de jeu en fonction du PREMIER JOUEUR de la MANCHE.)

2° - Les OURSONS pêchent ensuite : le joueur qui a joué la carte OURSON s'empare de la carte SAUMON de son choix qu'il pose devant lui face cachée dans sa RÉSERVE À SAUMONS. (Si plusieurs joueurs ont joué une carte OURSON au même tour, l'attribution des cartes SAUMON se fait dans l'ordre du tour de jeu en fonction du PREMIER JOUEUR de la MANCHE.)

3° - Enfin PAPA OURS peut pêcher : le joueur qui a joué la carte PAPA OURS s'empare de TOUTES les cartes SAUMON qui restent révélées sur la table. Il les empile devant lui face cachée dans sa RÉSERVE À SAUMONS. (Si plusieurs joueurs ont joué leur carte PAPA OURS au même tour, l'attribution des cartes SAUMON se fait carte après carte dans l'ordre du tour de jeu en fonction du PREMIER JOUEUR de la MANCHE : le joueur le mieux placé choisit 1 carte SAUMON, puis le joueur suivant choisit 1 carte à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes SAUMON soient attribuées). Bien sûr, il peut arriver que certains OURS ne puissent plus pêcher de carte SAUMON si tous les SAUMONS ont déjà été capturés par d'autres OURS prioritaires, mais c'est la dure loi de la nature !
4° - Une fois que toutes les cartes OURS ont été traitées, les cartes OURS sont défaussées.

5° - S'il reste encore sur la table des cartes SAUMON, ces SAUMONS sont sauvés : leurs propriétaires les placent face cachée dans leur RÉSERVE À SAUMONS.

Le TOUR DE JEU est fini. On passe au TOUR DE JEU suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la MANCHE.

FIN DE LA MANCHE : la MANCHE est finie lorsque les joueurs ont joué leurs 15 TOURS DE JEU et qu'ils n'ont donc plus de cartes en mains. A la fin de la MANCHE, si aucune carte OURS n'a été jouée lors du dernier TOUR DE JEU, les cartes SAUMON révélées sont sauvées : leurs propriétaires les placent face cachée dans leur RÉSERVE À SAUMONS.

On procède alors au décompte des points : chaque joueur fait le total des points des cartes SAUMON qu'il a réussi à placer dans sa RÉSERVE À SAUMONS et marque ce total de points pour cette MANCHE. Avant de passer à la MANCHE suivante, chaque joueur s'assure qu'il a bien récupéré les 15 cartes de sa couleur : ces 5 cartes OURS qu'il trouve dans la défausse et ces 10 cartes SAUMON réparties dans les différentes RÉSERVES À SAUMONS.

FIN DU JEU : à la fin de la dernière MANCHE, les joueurs font le cumul des points marqués à chaque MANCHE. Le joueur qui obtient le plus grand total remporte la partie.

Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : David Cocharé
Maquette : Sweet Studio.



© Sweet November 2011
www.jeuxsweetnovember.com

Ce jeu est édité dans
collection Ti'Panda p

Sweet
November

14 rue de l'Al

78730 Saint-Arnoult en Yvelines - Fran
Conservez ces coordonnées