

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

INTRO-DUC-TION

Fowl Play est un jeu pour deux à quatre joueurs âgés de dix ans et plus. Dans le jeu chaque joueur contrôle un renard. En utilisant son renard, chaque joueur va essayer de capturer une partie de chacun des types de volaille qui sont trouvés dans la basse-cour : poulets, canards, oies et dindes. Les renards ont besoin d'un régime équilibré !

Au début de la partie chaque joueur choisit une carte de volaille comme sa carte cible. A la fin de la partie, chaque joueur gagne des points de victoire (PV) pour les volailles qu'il a capturées et pour les volailles qu'il a sauvées de la capture et qui partagent une ou plusieurs des caractéristiques (type, couleur et forme) que la volaille de sa carte cible. Un PV supplémentaire est marqué si la volaille réellement représentée sur la carte cible du joueur est sauvée.

A chaque tour chaque joueur choisit de jouer une de ses trois cartes de volaille. Ces cartes détermineront l'ordre de tour, avec comme premier joueur celui qui a joué la carte portant le numéro le plus petit, et les volailles que le joueur peut déplacer. Un joueur peut déplacer les volailles qui comportent au moins une caractéristique commune avec la volaille de la carte qu'il a jouée. Chaque joueur peut déplacer jusqu'à trois

volailles d'un total combiné de trois cases.

En déplaçant les volailles, chaque joueur choisira d'aider son propre renard à capturer des volailles ou d'essayer de sauver sa volaille cible secrète et les volailles similaires susceptibles d'être capturées par les renards des autres joueurs.

Dans le même ordre, chaque joueur déplace ensuite son renard de deux cases maximum afin d'essayer de capturer un des volailles. Déplacer son renard par les tunnels accélérera sa progression et lui permettra de capturer de la volaille lointaine.

La partie se termine quand huit volailles ou moins sont en jeu à la fin d'un tour ou après un certain nombre de tours pendant lesquelles aucune volaille n'a été capturée. Les cartes cibles sont alors révélées, les PV sont marqués (la partie la plus difficile du jeu *) et le gagnant connu.

** Il est recommandé que les joueurs ne commencent pas la partie avant que chaque joueur a compris le système de décompte des PV.*

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Composants

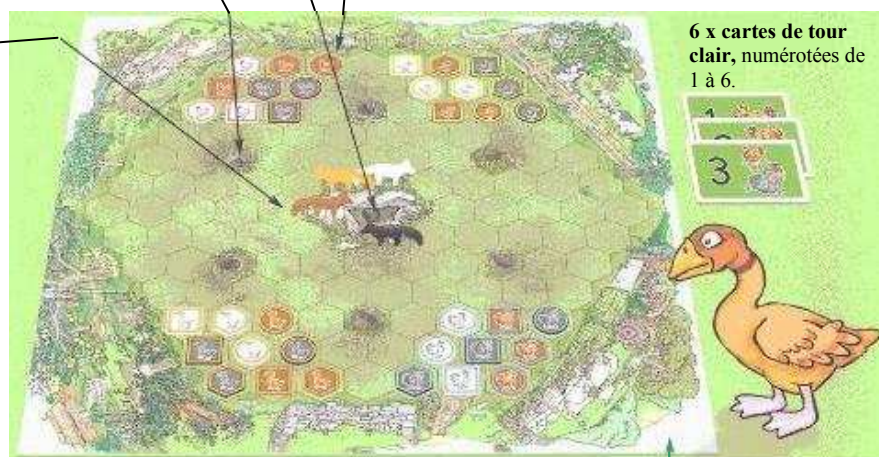
1 x plateau de jeu. Le plateau se compose des 127 cases hexagonales, y compris les sept cases hexagonales qui composent le repaire des renards au centre du plateau et sept cases hexagonales (dont une dans le repaire des renards) qui représentent les entrées et les sorties des tunnels des renards.

4 x renards, un dans chacune des quatre couleurs de joueur : noir, marron, orange et blanc.

2 x règles du jeu, une en anglais et une en allemand.

36 x cartes de volaille, numérotées de 1 à 36, une pour chaque type unique de volaille.

36 x volailles, neuf de chaque type de volaille ; poulets, canards, oies et dindes. Chaque type de volaille est également identifié par une bordure de couleur différente : les poulets ont une bordure rose, les canards une bordure jaune, les oies une bordure orange et les dindes une bordure bleue.



4 x cartes d'identification des joueurs.



4 x cartes d'ordre de tour, une dans chacune des quatre couleurs de joueur.

Le diagramme 1 ci-dessus montre la mise en place initiale pour une partie à quatre joueurs. (Notez que chacun des quatre types de volailles est utilisé même s'il y a moins de quatre joueurs).

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Mise en place

Posez le plateau de jeu au centre de la surface de jeu.

Collez les autocollants sur un côté de chacune des volailles de telle sorte que la couleur et la forme soient assorties. Placez les volailles sur les cases du plateau qui contiennent des empreintes de pas. Les volailles peuvent être placés n'importe comment mais les neuf volailles de chaque type doivent être placées ensemble (voir le diagramme 1).

Placez les cartes de tour clair, dans l'ordre des numéros, face cachée dans une pile avec le numéro un au dessus et le numéro le plus élevé en dessous. S'il y a trois ou quatre joueurs, utilisez uniquement les cartes numéro un à trois. S'il y a deux joueurs, utiliser les six cartes.

Mélangez les cartes de volaille et donnez quatre cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes dans une pile à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur regarde ses quatre cartes et choisit l'une d'elles comme carte cible. Chaque joueur doit alors placer sa carte cible devant lui, à moitié sous le bord du plateau de jeu afin que la carte cible ne puisse pas être confondue avec leurs autres cartes plus tard dans la partie. Chaque joueur doit essayer de

mémoriser sa carte cible, il est toutefois possible de regarder sa carte à tout moment afin de se rappeler les détails de la carte. La carte la cible d'un joueur ne doit pas être montrée aux autres joueurs. A la fin de la partie, chaque joueur marquera des PV pour les volailles que son renard a capturées, mais également pour chacune des volailles survivantes possédant une ou plusieurs caractéristiques de sa carte cible.

Conseil : Observez les volailles sont qui sont identiques aux quatre cartes de votre main. Si vous choisissez une carte et que la volaille correspondante est au bord de la bande et près du repaire des renards, cette volaille sera plus vulnérable pour être attaquée tôt. Si la volaille correspondante est coincée au centre de la bande, elle peut rester emprisonnée par d'autres volailles et avoir des difficultés à échapper aux renards.

En commençant par le joueur qui a mangé de la volaille au dîner le plus récemment, chaque joueur choisit un renard et une carte de renard de la même couleur. Le renard est placé sur une des case du repaire des renards (mais pas la case centrale indiquant le tunnel des renards). La carte de renard de chaque joueur est placée devant lui afin que les autres joueurs puissent facilement voir quel joueur contrôle chaque renard.

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Le tour

Chaque tour est composé des huit actions suivantes :

1. Choisir une carte de volaille.
2. Révéler les cartes de volaille. Le joueur avec le numéro le plus petit joue en premier.
3. Déplacer les volailles.
4. Déplacer les renards.
5. Vérifier s'il y a plus de huit volailles sur le plateau. Si ce n'est pas le cas, la partie est terminée.
6. Retourner une carte de tour clair si nécessaire.
7. Défausser les cartes de volaille.
8. Donner une nouvelle carte de volaille à chaque joueur.

Action 1 : Choisir une carte de volaille

Chaque joueur choisit une de ses trois cartes de volaille et la place face cachée devant lui.

Conseil : Conserver en main au moins une carte ayant une caractéristique commune avec votre carte cible. Dans les tours suivants vous aurez alors une carte qui vous permet de déplacer la volaille de votre carte cible loin du danger.

Action 2 : Révéler les cartes de volaille

Tous les joueurs révèlent simultanément la carte de volaille qu'ils ont choisie. Le joueur avec la carte numérotée la plus basse déplace les volailles d'abord. Les autres joueurs suivent dans l'ordre croissant des numéros. Le joueur avec le numéro le plus élevé joue en dernier.

Conseil : Si vous essayez de sauver un certain nombre de volaille de la capture, jouez un numéro élevé. De cette façon vous aurez l'avantage de voir quelles volailles ont été déjà déplacées. Ceci peut vous éviter d'avoir à sauver une partie des volailles et vous pourrez vous concentrer sur la sauvegarde les autres. Si vous pouvez déplacer votre volaille cible vous pourrez également la sauver si un autre joueur l'a placée à côté d'un tunnel ! (Voir l'action 3.)

Conseil : Si vous voulez déplacer votre renard par les tunnels et que vous suspectez un autre joueur de vouloir faire la même chose, jouez un numéro bas afin que vous ayez votre tour avant l'autre joueur. Si vous ne le faites pas, vous pourriez constater que le tunnel que vous voulez utiliser est déjà bloqué. (Voir l'action 4.)

Un joueur ne peut déplacer que les volailles qui ont au moins une caractéristique (type, forme ou couleur) identique à une des caractéristiques de la volaille de la carte qu'il a jouée. Par

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

exemple, si la carte montre un canard marron sur une forme carrée, le joueur peut seulement déplacer les volailles qui contiennent un canard, une volaille marron et/ou une forme carrée (voir le diagramme 2).

Diagramme 2.



Carte jouée

Peut être déplacée

Ne peut pas être déplacée

Un joueur peut déplacer une volaille qui a été déjà déplacée par un autre joueur.

Diagramme 3.

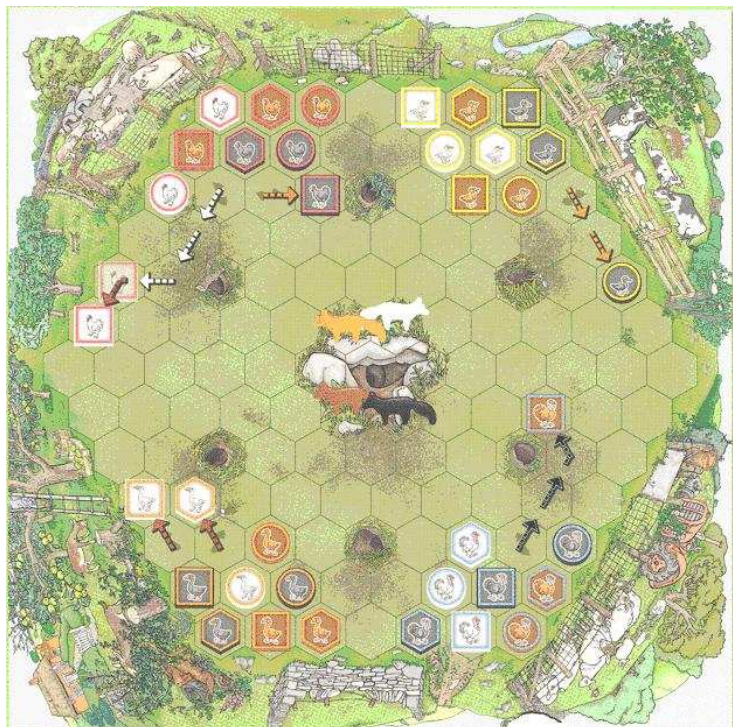
Déplacements initiaux pour une partie à quatre-joueurs.

Noir et blanc ont déplacé une volaille.
Orange a déplacé deux volailles.
Marron a déplacé trois volailles, y compris le poulet blanc qui a été déjà déplacé par blanc.

Une volaille ne peut pas passer sur un tunnel. La volaille réalise que c'est un endroit dangereux !

Action 3 : Déplacer les volailles

Chaque joueur peut déplacer des volailles d'un total de trois cases. Les volailles peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction. Par exemple, un joueur peut déplacer une volaille de trois cases, une volaille de deux cases et une autre d'une case, ou trois volailles d'une case chacune. Un joueur peut choisir de déplacer les volailles de moins de trois cases en tout ou pas du tout s'il le souhaite.



Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

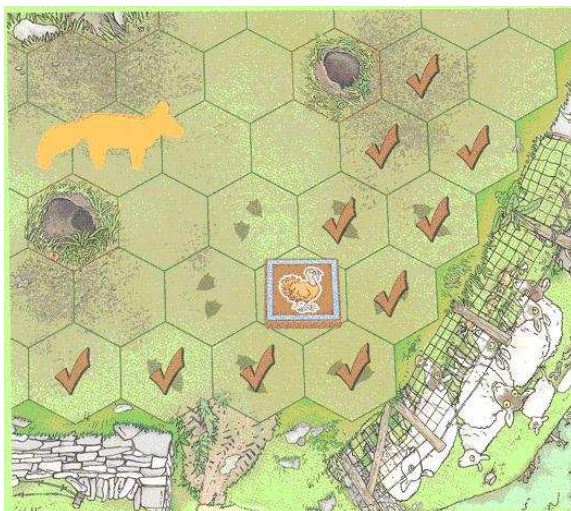
Une volaille ne peut pas passer par une case est déjà occupée par une autre volaille.

Une volaille qui est distante d'au moins deux cases d'un renard ne peut pas être rapprochée à moins de deux cases du renard le plus proche (voir le diagramme 4).

Une volaille qui est distante de moins deux cases d'un renard ne peut pas être rapprochée d'un renard, mais peut être déplacée vers une autre case à égale distance du renard le plus proche (voir les diagrammes 5, 6 et 7).

Diagramme 4.

Les ticks marron montrent les cases vers lesquelles la dinde marron peut se déplacer.

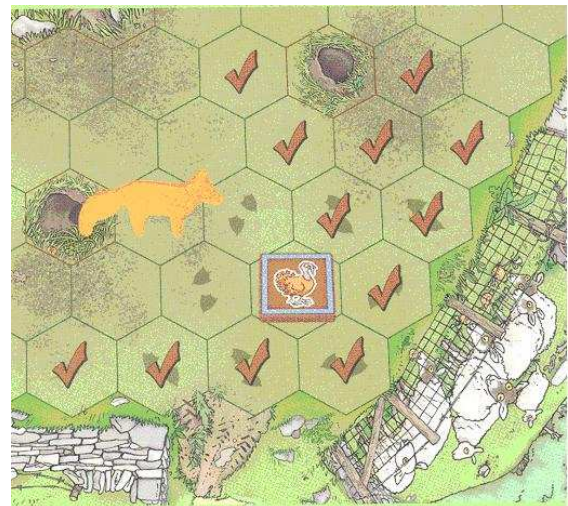


Notez que la dinde marron reste à deux cases du renard orange et ne peut pas se déplacer plus près.

Notez également que la dinde marron ne peut pas passer par l'entrée du tunnel du côté droit du diagramme bien qu'elle soit à bonne distance.

Diagramme 5.

La dinde marron est à une case du renard orange et ne peut pas s'approcher plus près du renard orange.



Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Diagramme 6.

La dinde marron est à côté du renard orange. Comme la dinde marron ne peut pas se déplacer plus près, elle peut se déplacer vers n'importe quel case marquée (excepté les entrées de tunnel).



Diagramme 7.

La dinde marron est à côté du renard orange. Si elle se déplace vers le renard blanc, la dinde marron restera à côté d'un renard et elle n'est ainsi pas limitée dans son mouvement (utile si vous êtes le renard blanc !).

Cependant, si la dinde marron se déplace vers le renard noir elle passe alors par une ou plusieurs cases plus éloignées des autres renards. A partir de ce point elle ne peut plus se rapprocher plus près des renards et ne peut pas donc être déplacé à côté du renard noir.



Conseil : Vous pouvez essayer de protéger votre volaille cible en plaçant d'autres volailles entre les renards et votre volaille cible. Vous devez cependant toujours faire attention de ne pas laisser les autres joueurs deviner qui est votre cible.

Action 4 : Déplacer les renards

Dans le même ordre que l'action 3, en commençant par le joueur qui a joué la carte numérotée la plus basse, chaque joueur peut maintenant déplacer son renard.

Un renard peut se déplacer de deux cases maximum dans n'importe quelle direction. Un joueur ne peut déplacer que son propre renard. Un joueur peut ne pas déplacer son renard s'il ne le souhaite pas.

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Si la première case du déplacement d'un renard est une entrée de tunnel, le renard peut alors se déplacer vers n'importe quelle autre entrée de tunnel comme deuxième déplacement. Si un renard commence son mouvement sur un tunnel, il peut passer à une autre entrée de tunnel comme premier déplacement puis se déplacer vers une deuxième case contigüe.

Pendant le premier tour de jeu, un renard ne peut pas finir son mouvement sur l'entrée du tunnel au centre du plateau (car ceci empêcherait injustement les autres renards d'utiliser ce tunnel).

Conseil : Si vous finissez un tour avec votre renard sur une entrée de tunnel, jouez au tour suivant une carte basse. Si votre carte est la plus basse, déplacez une volaille à une case à côté d'une autre entrée de tunnel. Si aucun joueur n'écarte la volaille, votre renard sera le premier à se déplacer par les tunnels et pourra capturer la volaille. (De cette façon la règle qui empêche la volaille de se déplacer à moins de deux cases d'un renard est contournée.) La volaille ne peut pas voir le renard à l'autre extrémité du tunnel et n'est ainsi pas effrayée par lui !

Un renard ne peut pas passer par une case est déjà occupée par un autre

renard. Ceci inclut les entrées/sorties des tunnels.

Capter une volaille

Un renard capture une volaille quand un joueur parvient à placer son renard sur la même case qu'une volaille. Le joueur enlève alors la volaille du plateau de jeu et la place face visible devant lui afin qu'il puisse être vu par tous les joueurs.

Si un renard capture une volaille sur la première case de son déplacement, il ne peut pas se déplacer vers une deuxième case.

Conseil : Il n'est pas toujours salubre de capturer une volaille. Par exemple, si la volaille à capturer a deux caractéristiques communes avec la carte cible du joueur, il marquera deux PV à la fin de la partie si elle n'est pas capturée, un point pour chacune des caractéristiques assorties (voir la table de décompte ci-dessous). Ceci peut rapporter plus de PV que ceux marqués si la même volaille est capturée.

Conseil : Si vous essayez d'obtenir la majorité de volailles d'une couleur ou d'une forme particulière, choisissez les formes et les couleurs qui ne sont pas identiques à celles de votre carte cible. Si vous ne le faites pas vous réduisez les PV que vous êtes susceptibles d'obtenir pour les volailles survivantes à la fin de la partie. Cependant, faites attention à

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

ne pas rendre votre carte cible trop évidente aux autres joueurs. Pour y parvenir vous pouvez également souhaiter capturer une ou deux volailles ayant certaines des mêmes caractéristiques de votre carte cible, afin de ne pas tenir les autres renards (joueurs) au parfum !

Action 5 : Vérifier s'il y a plus de huit volailles sur le plateau

A la fin du tour s'il y a de huit volaille ou moins restant sur le plateau de jeu, la partie est terminée. Voir 'Fin de la partie' ci-dessous.

Action 6 : Retourner une carte de tour clair si nécessaire

Excepté à la fin du premier tour (quand il n'est pas possible pour un renard de capturer une volaille), si aucune volaille n'est capturée par les renards pendant le tour, retourner alors face visible la carte de tour clair du dessus de la pile pour indiquer le nombre de tours clairs ayant déjà eu lieu. Voir également 'Fin de la partie' ci-dessous.

Action 7 : Défausser les cartes de volaille

Placez les cartes de volaille utilisées pendant le tour sur la défausse.

Action 8 : Donner une nouvelle carte de volaille à chaque joueur

Chaque joueur reçoit une nouvelle carte à partir du dessus de la pioche afin que chaque joueur ait trois cartes en main. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse et réutilisez ces cartes.

Fin de la partie

Le jeu finit quand un des deux événements suivants se produit :

- 1 A la fin d'un tour s'il reste huit volaille ou moins sur le plateau de jeu. (Le fermier note que les renards sont arrivés et les chasse) ou
- 2 A la fin du au cours duquel la dernière carte de tour clair a été retournée face visible. Dans une partie à trois ou quatre joueurs il s'agit de la carte marquée trois. Dans une partie à deux joueurs il s'agit de la carte marquée six.

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Diagramme 8.



Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Volailles capturées	Cercles				4
	Hexagones			3	
	Carrés	3			
	Noirs	2	2	2	
	Marron			3	
	Blancs				3
	Ensembles			4	4
Sous-total 1		5	2	12	11
Révélez maintenant les cartes cible					
Volailles survivantes	Cercles	3			
	Hexagones		1		
	Carrés			4	4
	Noirs	1			
	Marron				4
	Blancs		3	3	
	Poulets		2		
	Canards	3			3
	Oies			2	
	Dindes				
	Cartes cible	1		1	1
Sous-total 2		8	6	10	12
Total		13	8	22	23

Décompte final

Le décompte est la partie la plus compliquée du jeu et a lieu à la fin de la partie. Le gagnant est le joueur dont le renard est parvenu à capturer la nourriture la plus équilibrée et qui est parvenu à sauver le plus de volailles ressemblant le plus possible à sa cible.

Une feuille blanche de points, qui peut être copiée, est fournie pour servir de guide et vous aider à compiler les PV. Un exemple de décompte est montré dans le diagramme 8.

Le décompte est décomposé en deux parties. Premièrement les PV sont marqués pour les volailles qui ont été capturées par le renard de chaque

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

joueur. Deuxièmement les PV marqués pour les volailles qui sont parvenus à survivre.

PV pour les volailles capturées

Il y a deux manières de marquer des PV grâce aux volailles capturées par le renard de chaque joueur.

Premièrement, le ou les joueurs qui ont capturé le plus de volailles ayant une caractéristique particulière gagnent des PV.

Le nombre de PV est égal au nombre de différents types de volailles capturées ayant cette caractéristique particulière.

Par exemple, si le joueur dont le renard a attrapé le plus de volailles marron a attrapé quatre volailles marron, dont trois sont des poulets et un un canard, il marquera deux PV car il y a deux types de volaille représentés sur ses quatre volailles marron.

Des PV sont marqués par le joueur qui a le plus de volailles de couleur noire, marron, blanche et de forme cercle, hexagone, carré.

Si deux joueurs ou plus ont le plus de volailles avec une caractéristique particulière, ils marquent tous la totalité des PV.

Deuxièmement, un joueur marque quatre PV pour chaque ensemble des quatre types de volaille qu'il a capturée.

Les volailles n'ont pas besoin d'avoir des caractéristiques en commun. Ces renards sont parvenus à obtenir une nourriture équilibrée !

Conseil : Ne perdez pas de temps à essayer de capturer beaucoup de volailles d'un type car elles ne marqueront pas beaucoup de PV à la fin de la partie. Vous devriez essayer de capturer au moins une volaille de chaque type.

PV pour les volailles survivantes

Chaque joueur révèle maintenant sa carte cible.

Un joueur marque un PV pour chacun caractéristique de chacune des volailles survivantes a en commun avec sa carte cible.

Par exemple, si la carte cible d'un joueur était le poulet marron sur un hexagone, il marquerait un PV si l'oie blanche sur un hexagone survivait (la carte cible et l'oie blanche sont sur un hexagone) et deux PV si le poulet marron sur un cercle survivait (la carte cible et la volaille contiennent un poulet de couleur marron).

Un joueur marque un PV supplémentaire si la volaille de sa carte cible n'est pas capturée.

Fowl Play (Le jeu des volailles) – Règles

Un exemple de décompte est montré dans le diagramme 8.

Le vainqueur

Totalisez tous les PV. Le gagnant est le joueur qui a le plus de PV.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur, parmi les ex-æquo, dont la volaille cible a survécu.

S'il y a toujours égalité, le gagnant est le joueur, parmi les ex-æquo restants, dont le renard a attrapé le moins de volailles.

S'il y a toujours égalité, les joueurs ex-æquo partagent la victoire.

Volailles capturées	Cercles				
	Hexagones				
	Carrés				
	Noirs				
	Marron				
	Blancs				
	Ensembles				
	Sous-total 1				
Révélez maintenant les cartes cible					
Volailles survivantes	Cercles				
	Hexagones				
	Carrés				
	Noirs				
	Marron				
	Blancs				
	Poulets				
	Canards				
	Oies				
	Dindes				
	Cartes cible				
	Sous-total 2				
Total					