

Les fousfous

...personne n'en veut!

60888-0026

Auteur : Florian Racky
Illustrations : Florian Biege
Graphisme et rédaction : Drei Hasen Werkstatt

© 2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH, D-91486 Uehlfeld

Traduction française : Patricia Kerres

Joueurs : 3-6
Âge : à partir de 8 ans
Durée : 15 à 25 min.



Matériel :

- 99 cartes à jouer

72 cartes de main :

À savoir 18 x le mouton, le cochon, le cheval et la vache

12 cartes « Personne n'en veut » :

3 cartes par animal

15 cartes de points négatifs :

12 x 2 points,

3 x 4 points

- Règle du jeu



Points négatifs des cartes « Personne n'en veut »

Indication des tours
●●● 1^{er} tour
●●● 2^e tour
●●● 3^e tour

Histoire

Quel chaos ! Un troupeau de vaches s'est enfui et de nombreux chevaux, cochons et moutons les ont suivies en passant par le trou dans la clôture. Par chance, on a pu rattraper presque tous les animaux. Leurs propriétaires les récupèrent peu à peu. Mais pour chaque espèce, il y en a trois qui sont loin d'être dociles. Personne n'en veut. La foire aux bestiaux sera animée !

But du jeu

Le jeu se déroule en trois tours. Et chaque fois les joueurs tentent d'éviter les points négatifs et ainsi de gagner la partie.

Préparatifs

- Les 15 cartes de points négatifs sont triées (les 2 et les 4) et posées en deux tas visibles au milieu de la table.
- Les 12 cartes « Personne n'en veut » sont également triées (par animaux et tours) et posées en 4 tas visibles sur la table (voir ci-dessus), le 1^{er} tour tout en haut et le 3^e tout en bas.

- Le joueur le plus âgé mélange toutes les cartes de main et en distribue 9, face cachée, à chaque joueur, en commençant par celui qui se trouve à sa gauche.
- Les cartes restantes constituent la pioche, elles sont posées face cachée sur la table.



Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence.

Le joueur dont c'est le tour a trois possibilités :

- [se défaire d'une de ses cartes](#) ou
- [se défaire d'une paire](#) ou
- [passer son tour](#)

● Se défaire d'une de ses cartes

Le joueur dépose un mouton, un cochon, un cheval ou une vache, face visible, à côté de la pioche et démarre ainsi une défausse.

Ensuite, il doit exécuter l'action associée à l'animal qu'il a déposé :

Le mouton : Aucune action.

C'est au tour du joueur suivant.

Le cochon : Le joueur à sa gauche doit soit prendre la première carte de la pioche soit la première carte de la défausse (le cochon).

Le cheval : Chaque joueur prend une de ses cartes et la dépose face cachée devant lui. Ensuite, tous les joueurs font glisser cette carte vers leur voisin de gauche qui doit prendre celle-ci dans son propre jeu.

Attention : Si un joueur pose un cheval comme dernière carte, l'action décrite ci-dessus n'est pas exécutée.

La vache : Celui qui la dépose doit prendre lui-même la première carte de la pioche dans son jeu.

● Se défaire d'une paire

Lorsqu'un joueur se défait de deux cartes identiques (une paire), aucune des actions annoncées ci-dessus n'est exécutée !



Par contre, on met en jeu ou on fait passer la carte « Personne n'en veut » équivalente. Il y en a exactement une par tour pour chaque animal (voir ci-dessus).

1. Si la carte « Personne n'en veut » se trouve encore sur son tas dans le bon tour, c'est le joueur assis à la gauche de celui qui a déposé la paire qui la reçoit. Celui-ci doit la déposer face visible devant lui.

Exemple au premier tour :

Noémie dépose deux cochons. Florent, son voisin de gauche, doit prendre la carte cochon « Personne n'en veut » et la déposer face visible devant lui.

2. Si cette carte « Personne n'en veut » se trouve déjà devant un autre joueur, elle se déplacera vers le joueur assis à la gauche de celui-ci, peu importe qui a déposé la paire.

Exemple au deuxième tour :

Chloé a déposé deux chevaux, mais la carte cheval « Personne n'en veut » se trouve déjà devant Gilles. Celui-ci la passera vite à son voisin de gauche. Ouf, l'en voilà libéré !

● Passer son tour

Le joueur dit : « Je passe ! » et prend dans son jeu soit la première carte de la pioche soit celle de la défausse. Son tour est ainsi terminé.

Chaque fois qu'une action est terminée, c'est au tour du joueur suivant.

Attention : Lorsque la pioche est épuisée, on mélange bien les cartes de la défausse qui devient alors la pioche, posée face cachée sur la table.



Fin du tour et décompte des points

Un tour est terminé dès qu'un joueur n'a plus de carte en main à la fin de son coup !

- Celui qui a le plus de cartes sur la main doit prendre une carte de 4 points négatifs.
- Le joueur qui, après lui, a le plus grand nombre de cartes doit prendre une carte de 2 points négatifs.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de „plus de cartes“ à la fin d'un tour, personne ne reçoit une carte de 4 points négatifs, mais chacune reçoit une carte de deux points négatifs. Et le joueur suivant de ce décompte ne reçoit pas de carte de deux points négatifs. On peut dire

qu'il a eu de la chance !

Si à la fin d'un tour, plusieurs joueurs ont le même deuxième plus grand nombre de cartes sur la main, ils reçoivent tous une carte de deux points négatifs.

Les cartes « Personne n'en veut » et les cartes de points négatifs que l'on a dû prendre sont simplement retournées et conservées jusqu'à la fin de la partie.

Si, durant un tour, une carte « Personne n'en veut » n'a pas été utilisée, on la retire du jeu pour les tours suivants.

Ensuite, le joueur qui a terminé le tour mélange toutes les cartes de main et les redistribue face cachée, à raison de 9 par joueur. C'est le joueur assis à sa gauche qui commence le tour suivant.

Fin de la partie et vainqueur de celle-ci

La partie se termine après trois tours. Chacun compte alors les points de ses cartes « Personne n'en veut » et de ses cartes négatives des trois tours. Celui qui a le moins de points en tout gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Félicitations à tous !

Le mieux, c'est de recommencer tout de suite... Vous ne vous lasserez pas de sitôt de ce marché aux bestiaux !

