Bouc Makers

grands coups de dés pour bergers joueurs...

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Les bergers sont très joueurs... Ils s'affrontent aux dés pour constituer le plus beau troupeau, mais évitent d'avoir trop de chiens à nourrir. Chaque tour est un défi : les plus téméraires prennent plus de risques, mais jouent en premier. À la fin, chacun compte ses points.

CONTENU ET PRÉPARATION :

60 cartes

8 chiens de troupeau — 1 os — 51 cartes Mouton

Les cartes sont mélangées puis cette pioche est placée, faces cachées, au centre de la table.

6 tableaux de contrats
Les tableaux sont mélangés, faces visibles. Chaque joueur en prend un, ainsi qu'une des **6 pinces à linge.**

Tableaux et pinces en surplus sont remis dans la boîte.

25 jetons Laine.
Chaque joueur en prend deux qu'il pose devant lui. Les jetons restants constituent une réserve. Chaque jeton Laine rapporte un point et permet aussi d'optimiser le résultat des dés.

3 dés (un dé à 12 faces, un à 10 faces et un à 8 faces) sont prêts à être lancés.

PRINCIPE DU JEU

Il faut s'emparer des meilleures cartes à l'aide des dés. Celui qui pense obtenir le plus haut score aux dés commence. S'il y parvient, il peut choisir parmi les meilleures cartes. Mais s'il ne réalise pas son contrat, il ne prend rien! Le dernier à jouer espère que les autres auront eu les yeux plus gros que le ventre: il n'a pas à lancer les dés, mais s'empare des cartes qui restent. À la fin, chacun compte la valeur de ses moutons. Un chien seul rapporte des points, mais plusieurs chiens ne servent à rien et ne valent donc rien, sauf si on a su garder l'os ! Celui qui accumule le plus de points remporte la partie.

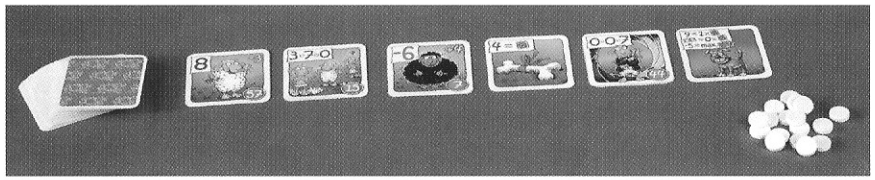
RÈGLES POUR 3 À 6 JOUEURS (POUR 2 JOUEURS : VOIR PAGE 8)

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À chaque tour, les joueurs effectuent dans l'ordre les 3 actions suivantes :
1) Mise aux enchères des cartes
2) Annonce des contrats
3) Lancer des dés

1) Mise aux enchères des cartes

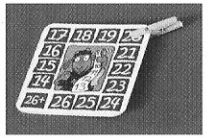
Les joueurs retournent autant de cartes de la pioche qu'il y a de participants, plus une.
NB : au dernier tour, à 6 joueurs, retourner les 4 cartes restantes.



à 5 joueurs, 6 cartes sont retournées faces visibles sur la table.

2) Annonce des contrats

Chaque joueur indique secrètement son contrat sur son tableau à l'aide de la pince. Tous dévoilent ensuite simultanément leur tableau en annonçant leur contrat à voix haute. La hauteur des contrats décidera de l'ordre du lancer des dés : les joueurs aux contrats les plus élevés jouent en premier.



Le contrat de Charlène est de 20.

Cas d'égalité entre plusieurs contrats :
Les joueurs qui ont choisi le même contrat sont départagés par leur niveau de mouton : le plus petit niveau prime.

verso du tableau de contrats

troupeau de moutons (pile personnelle)

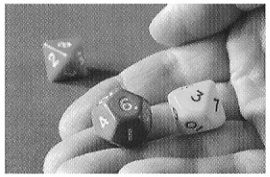
Tant qu'un joueur n'a pas gagné de carte Mouton aux enchères, son niveau du mouton est indiqué au dos de son tableau de contrats.

Que signifie le contrat « 26+ » ?
Le joueur qui a choisi le contrat « 26+ » place un jeton Laine dans la réserve et joue avant tous les autres (celui qui n'a plus de jeton Laine ne peut pas choisir « 26+ »). En cas d'égalité, le niveau du mouton décide là aussi de l'ordre de jeu (le plus petit niveau prime toujours).

3) Lancer des dés

Le joueur dont le contrat est le plus élevé commence, suivi des autres par ordre décroissant. L'objectif du lancer de dés est d'atteindre ou de dépasser son contrat. Celui qui y parvient gagne des cartes aux enchères. Pour le contrat de « 26+ », la règle est identique au contrat de « 26 » : celui qui atteint ou dépasse 26 gagne des cartes.

1er essai
Le joueur lance les 3 dés et annonce son résultat (voir page 4). S'il atteint ou dépasse son contrat, il gagne 3 des cartes mises aux enchères. Il choisit ses 3 cartes et son tour prend fin.



Laurent a besoin d'un deuxième lancer. Il garde le 8 de côté et relance les deux autres dés.

2e essai
Il n'a lieu que si le joueur n'a gagné aucune carte au 1er lancer.
Le joueur met de côté un dé du 1er essai et relance les 2 dés restants. S'il atteint ou dépasse son contrat au total des 3 dés, il gagne 2 des cartes mises aux enchères.
Il choisit ses 2 cartes et son tour est terminé.

3e essai
Il n'a lieu que si le joueur n'a gagné aucune carte au 2ème lancer.
Le joueur met de côté l'un des deux dés du 2ème lancer puis relance le 3ème dé.
S'il atteint ou dépasse son contrat, il gagne et choisit 1 des cartes mises enchères. Son tour prend fin.

après son 1er lancer, Laurent a mis le 9 de côté. Il relance une 3e fois le dé jaune.

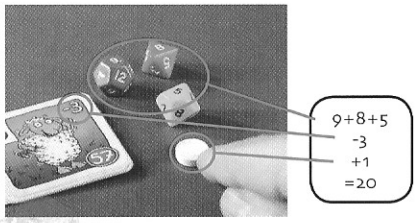
Si, après 3 essais, le joueur n'a pas rempli son contrat, il ne gagne aucune carte, mais prend un jeton Laine de la réserve et son tour prend fin.

> Le dernier joueur (le plus petit contrat) ne lance pas les dés et ne prend pas de jeton Laine. Il récolte toutes les cartes restant aux enchères (il ne choisit pas). S'il n'y en a plus, il ne récolte rien.

Calcul du résultat

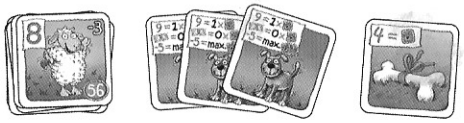
Il faut toujours additionner les 3 dés, et il est possible d'améliorer son résultat avec un bonus ou un jeton Laine.

- Si on dispose d'un bonus sur la carte supérieure de son troupeau (voir P5), on peut l'ajouter au résultat du lancer.
- Mais si la carte supérieure de son troupeau indique un malus, le joueur doit le soustraire !
- On peut aussi améliorer son résultat à l'aide des jetons Laine : pour chaque jeton Laine remis dans la réserve, on augmente le résultat d'un point.



> ATTENTION : si, après le 3e lancer, le résultat final est inférieur à 14, le joueur doit prendre tous les moutons noirs mis aux enchères (s'il y en a). Même dans ce cas, il prend un jeton Laine.

Que faire de ses cartes?
Au cours de la partie, chaque joueur forme une pile avec les cartes Mouton gagnées : cette pile constitue son troupeau. À chaque fois qu'il gagne des cartes, il les classe dans l'ordre de son choix puis il les place au dessus de son troupeau. Il est ensuite interdit de regarder ses cartes. Le joueur qui reçoit un Chien le place face à lui à côté de son troupeau. De même s'il prend l'Os.



Cartes étalées par un joueur : Troupeau, chien de troupeau, os

Une carte Mouton indique (dans son coin supérieur droit) un bonus, un malus ou un os.

- Seul le bonus ou le malus de la carte visible au sommet de la pile importe.
- Si un joueur reçoit une carte Mouton avec un os, il prend immédiatement la carte Os à son propriétaire actuel. Cependant, si la carte supérieure de sa pile indique déjà un os, ceci n'a aucun effet.

La carte supérieure de Laurent indique un bonus +2. Il peut utiliser son bonus aussi longtemps que cette carte reste au dessus de son troupeau.

Hélène reçoit la carte Mouton avec le symbole Os : elle s'empare immédiatement de l'Os de Lucas.

Qu'est-ce que l'on gagne, et quand?

- Si le nombre de cartes restant aux enchères est inférieur au gain possible, on ne gagne que les cartes restantes.
- S'il ne reste plus de carte aux enchères, le tour est terminé : personne ne gagne plus ni carte, ni jeton Laine.
- Si un joueur remplit son contrat sans utiliser ni bonus, ni jeton Laine, il est obligé de prendre le nombre de cartes qui lui est dû, même si certaines ne l'intéressent pas!

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès épuisement de la pioche. Chacun totalise les points de son troupeau et y ajoute 1 point par jeton Laine. Celui qui a le plus de points remporte la partie et sauve sa peau. Attention de bien compter la valeur réelle des cartes spéciales !

LES CARTES SPÉCIALES DANS BOUC MAKERS

Carte Mouton 3-7-0
Le joueur qui possède 1 exemplaire de cette carte marque 3 points. S'il possède 2 exemplaires de cette carte, il marque 2 x 7 = 14 points. S'il possède cette carte en 3 exemplaires (trio), il ne marque aucun point ! S'il possède une 4ème carte de cette sorte, un nouveau trio commence : cette 4ème carte rapporte de nouveau 3 points...

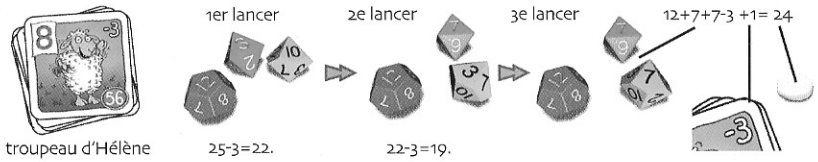
Carte Mouton 0-0-7
Le joueur qui possède 1 ou 2 exemplaires de cette carte ne marque aucun point, mais s'il possède cette carte en 3 exemplaires (trio), il marque 3 x 7 = 21 points. S'il possède une 4ème carte de cette sorte, un nouveau trio commence : seule, cette 4ème carte n'apporte pas de point, mais il conserve 21 points pour le premier trio.

Chien de troupeau
Le joueur qui possède 1 seul et unique chien de troupeau marque 9 points. Celui qui n'a aucun chien perd 2 moutons : il doit remettre 2 cartes Mouton de son choix dans la boîte (mais pas les moutons noirs ni les cartes 0-0-7 et 3-7-0). Celui qui a le plus de chiens perd 5 points ; en cas d'égalité, chacun de ces joueurs perd 5 points.

Os
Les chiens adorent les os : celui qui possède l'Os à la fin du jeu marque 4 points de plus par chien en sa possession. L'Os lui-même ne vaut rien et il n'empêche pas celui qui a le plus de chiens de perdre 5 points!

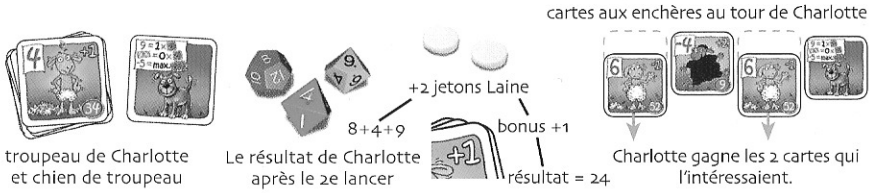
EXEMPLES:

Hélène gagne une carte



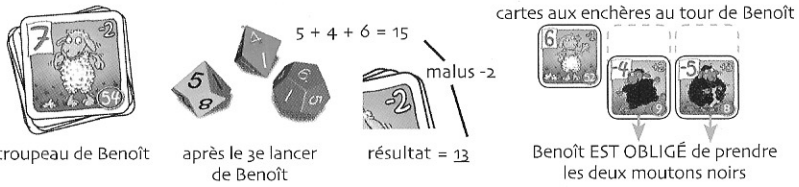
Après son 1er lancer (12, 10, 3), Hélène atteint déjà 25 points et dépasserait même son contrat de 24... si elle n'avait pas un malus de -3 sur la carte supérieure de son troupeau. Elle doit donc commencer par soustraire 3 points de son résultat qui tombe ainsi à 22 points. C'est insuffisant car même si elle utilise son jeton Laine, elle n'atteint que 23 points. Elle a donc besoin d'un 2ème lancer. Elle garde le 12 et relance les deux autres dés et obtient 7 et 3. Son résultat total de 19 est pire qu'avant : elle garde donc le 7 et relance le dernier dé pour obtenir 7. Son résultat final passe à 24 en plaçant un jeton Laine dans la réserve. Elle remplit ainsi son contrat. Comme elle a utilisé 3 lancers, elle ne peut prendre qu'une seule des cartes mises aux enchères.

Charlotte utilise parfaitement son bonus



Le contrat de Charlotte est de 24 et elle vise exactement 2 cartes. Le mouton noir et le chien de troupeau ne l'intéressent pas. Après son 1er lancer, elle atteint 21 points. Elle pourrait utiliser son bonus de « 1 » et payer 2 jetons Laine pour remplir son contrat, mais elle gagnerait 3 cartes, ce qu'elle ne veut pas. Elle écarte un dé et relance les autres : elle atteint de nouveau 21. Elle utilise cette fois son bonus et paye 2 jetons Laine. Comme c'est son 2e lancer, elle gagne les 2 cartes qui l'intéressaient.

Benoît veut utiliser au mieux ses dés, mais reste sous la barre des 14 points



C'est le tour de Benoît. Il ne veut pas remplir son contrat avant le 3ème lancer, sous peine de se retrouver avec 1 voire 2 moutons noirs. Après son 1er lancer, il écarte donc le 4. Après son 2ème lancer, il est obligé de laisser un des deux 5 de côté. Après le 3ème lancer, il n'atteint que 13 car il doit retrancher son malus (-2) à son résultat (15). Comme il ne possède aucun jeton Laine, son résultat reste inférieur à 14 après son 3ème lancer et il doit donc prendre les deux moutons noirs. Pas de chance ! Il gagne tout de même un jeton Laine.

Exemple de décompte

BOUC MAKERS À 2 JOUEURS

Les règles à 2 joueurs restent les mêmes, aux exceptions suivantes :
Même le second (et donc dernier) joueur essaye de remplir son contrat aux dés s'il reste des cartes aux enchères. S'il reste encore des cartes y compris après son tour, son adversaire les prend (même s'il a déjà reçu des cartes lorsqu'il a joué avant lui).

Auteur : Alessandro Zucchini • Venice Connection
Illustration: Gabriela Silveira
Édité par Zoch Verlag – Munich - Allemagne
Adaptation française: Gigamic © 2007
BP 30 – 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com