

ODYNAUTS IN
RULE THE ROOST



Livret de Règles



Un jeu de Steffan Ros



Les Odynautes dans Rule the Roost.

Un jeu de cartes divertissant, au suspense insoutenable pour tout le monde.

Un jeu de Steffan Ros ©2012

La vie est un jeu ! C'est ainsi que sonne la devise des Odynautes. Ils sont une race d'extra terrestres compétiteurs qui prospère grâce à la sensation que procure le fait de gagner. Chez eux cette sensation produit une hormone qui leur permet de prolonger leur vie.

Par contre, perdre, annule cette hormone et produit l'effet opposé. En d'autres mots, pour survivre les Odynautes ne doivent pas s'arrêter de gagner ! Ils viennent d'arriver sur notre planète à la recherche de nouveaux jeux dans n'importe quels endroits...

Dans une petite ferme en apparence calme et charmante, les Odynautes sont les témoins d'un jeu où l'on prend beaucoup de risques pour pouvoir s'approprier des poules qui sont la récompense la plus convoitée. Les coqs cherchent à en attirer et à en charmer le plus possible. Un renard surnois essaye de se faufiler surnoisement dans le poulailler pour se faire un délicieux repas, pendant que le fermier est en mission pour essayer de l'attraper pour protéger ses précieuses petites poules.

Les Odynautes, bien sûr, eux y voient un jeu très divertissant.

Serez-vous le plus mauvais coq ?

Ou serez-vous le plus intelligent ?



Rule the roost est un jeu de cartes pour deux à quatre joueurs; Le but est de devenir le chef d'une grange ou plus et aussi de récupérer autant de poulet que possible pour marquer des points.

Le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie sera le grand vainqueur.

Les joueurs utilisent les 60 cartes à jouer Rule the Roost, qui se répartissent en 8 sortes différentes :

Cartes Coq (12)

Cartes Grange (3)

Cartes Poulet (17)

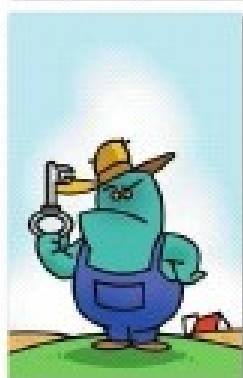
Cartes œufs (5)

Carte Fermier avec sa fourche (15)

Carte Fermier avec une clé (1)

Carte Cadenas (1)

Cartes Renard (6)



But du jeu

Au début du jeu, chaque joueur reçoit trois cartes coq. Tout au long du jeu, le joueur doit placer ses cartes sous une ou plus des trois granges. Pour chaque grange dans laquelle le joueur aura une majorité de coq à la fin du jeu, il recevra 1 point pour chaque poulet.

Lorsque deux joueurs ou plus ont un nombre identique de coqs dans une grange, ils partagent les points pour leur poulets.



Mais Attention ! Le danger guette ! Les renards ont ajouté les poulets à leur menu et le fermier est pressé de déplacer les coqs d'une grange à l'autre...



Aperçu du jeu

Les joueurs choisissent la couleur des cartes coqs avec lesquelles ils souhaitent jouer. Chaque joueur reçoit ensuite trois cartes coqs. S'il y a moins de quatre joueurs, les cartes coqs restantes sont retirées du jeu. Les trois cartes grange sont alignées côte à côte sur la table.



Les autres cartes sont mélangées pour former une pioche. Chaque joueur prend deux cartes sur le dessus de la pioche de manière à avoir cinq cartes en main au début de la partie : trois coqs et deux autres.

Les joueurs choisissent qui sera le premier joueur.

A chaque tour, un joueur place une de ses cinq cartes, qu'il a en main, face cachée sous une des trois granges, il pioche ensuite une nouvelle carte. Chaque joueur va essayer d'obtenir la majorité sous une grange ou plus des trois granges sur la table, grâce à ses cartes coqs.

A la fin de la partie, le joueur doit essayer d'avoir autant de poulets que possible dans la/les grange/s qu'il domine (soit en y plaçant ses propres cartes poulets, ou bien en misant sur le fait que les autres le feront); A la fin de la partie, quelque soit le joueur qui a la majorité de coqs dans une grange, il reçoit un point par poulet dans sa grange. (Si deux joueurs ou plus ont la majorité, on partage les points).

Vous pouvez empêcher un adversaire d'avoir la majorité de coqs dans une grange ou beaucoup de poulet dans la grange grâce aux cartes suivantes :

La carte Œuf, la carte Renard, la carte Fermier avec sa fourche, la carte Fermier avec une clé et la carte Cadenas.



La carte Œuf

Avant qu'un joueur ait fini de placer une carte sous une grange, un adversaire peut l'arrêter en utilisant une carte œuf.

Si une carte œuf est jouée par un adversaire, le jouer doit mettre sa carte dans la pile de défausse. Attention vous n'avez que trois cartes coqs, vous ne voudriez pas être bloqué par une carte œuf lorsque vous jouez un de vos coqs.

La carte œuf jouée par l'adversaire est aussi placée dans la pile de défausse. Les deux joueurs sont ensuite autorisés à piocher une nouvelle carte, et c'est ensuite au joueur qui a joué la carte œuf de jouer.

Si deux adversaires jouent au même instant une carte œuf, le jouer n'est pas bloqué : en effet les deux cartes œuf s'annulent. Le joueur peut donc toujours placer une de ses cartes sous une grange. De plus il peut jouer un tour supplémentaire après avoir joué cette carte.

Donc les adversaires éviteront de jouer une carte œuf au même moment! Car non seulement ils ne bloqueront pas le joueur mais de plus, ils lui offriront un tour de jeu supplémentaire !

Si deux adversaires jouent au même instant une carte œuf, ces cartes vont dans la pile de défausse et ils peuvent en piocher chacun une nouvelle.

Lorsqu'il ne reste plus assez de cartes dans la pioche pour tout le monde, le joueur qu'on a tenté de bloquer est prioritaire pour piocher une carte.

La priorité pour piocher une carte est ensuite donnée au malheureux adversaire dont le tour est le plus proche.

Supposez, par exemple, que quatre joueurs sont en train de jouer, et que deux d'entre eux aient joué une carte œuf. Supposez de plus qu'il ne reste plus que deux cartes dans la pioche.

Le joueur qu'on a tenté de bloquer en pioche une. La dernière carte sera piochée par l'adversaire dont le tour de jeu est le plus proche.



La carte Renard

Un Renard dans une grange, c'est une mauvaise nouvelle pour les poulets.

Pour chaque renard dans une grange à la fin du jeu, on retire un point au(x) joueur(s) qui a (ont) la majorité de coqs dans cette grange. Essayez, si possible, de placer des renards dans une grange où vous avez une majorité de coqs.

Si le nombre de renards est égal ou plus important que le nombre de poulets, le(s) joueur(s) majoritaire(s) dans cette grange reçoit(vent) zéro point.

Les cartes Fermier

Un joueur peut aussi bouleverser les plans de ses adversaires en jouant des cartes fermier. Ces cartes doivent être jouées face visible sur la table. Avec une carte fermier, un joueur est autorisé à regarder les cartes placées sous une des trois granges, et il peut en placer une d'elles sous une grange différente.



Ses adversaires n'ont pas le droit de voir les cartes qu'il a choisit de regarder. Une fois joué, la carte fermier est placée dans la défausse.

En jouant des cartes fermier un joueur peut stratégiquement déplacer des coqs, des poulets ou des renards. Un joueur n'est pas obligé de déplacer une des cartes sous une autre grange.

Il y a deux sortes de cartes fermier : quinze sur lesquelles il tient une fourche et une sur laquelle il tient une clé.



Le fermier avec sa fourche

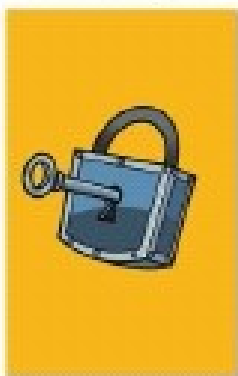
Avec la **carte fermier avec sa fourche**, un joueur peut seulement regarder un tas de cartes placé sous une des trois granges, et il peut déplacer une de ses cartes sous une autre grange s'il le souhaite.



Le fermier avec une clé

La **carte fermier avec sa clé** accorde les mêmes privilèges que la carte fermier avec sa fourche. De plus, un joueur peut grâce à cette carte, déplacer une carte d'une grange ou dans une grange qui serait fermée s'il le désire bien sûr. Notez que si le joueur déplace une carte d'une ou dans une grange fermée, la grange sera toujours fermée une fois que son tour sera terminé.

Comment fermer une grange ? Un joueur peut le faire en utilisant la carte cadenas.



La carte cadenas

Il n'y a qu'une seule carte cadenas. Un joueur peut fermer une grange en particulier en plaçant dessus face visible la carte cadenas.



Dès qu'une grange est fermée, aucune carte ne peut y être ajoutée ou déplacée/ La seule exception à cette règle, étant bien entendu, le joueur qui jouera la carte fermier avec sa clé.

La carte cadenas résiste à une carte œuf. Néanmoins si un ou plusieurs adversaires ont joué un carte œuf pendant qu'un autre joueur jouait sa carte cadenas, ils doivent défausser leur carte œuf et ensuite ils peuvent piocher une nouvelle carte.

C'est ensuite au joueur suivant, dans l'ordre de tour de jeu normal, de jouer.

Fin du jeu

Une fois que la pioche est vide, les joueurs continuent à jouer les cartes qu'ils ont en main jusqu'à ce que personne ne puisse plus poser de cartes sur la table. C'est ensuite le moment de déterminer le vainqueur.

Pour chaque grange, on retourne toutes les cartes sur la table. On regarde quel joueur a la majorité dans chaque grange. On compte ensuite toutes les cartes poulets en attribuant un point à chacune d'entre elles. Pour chaque carte renard présente dans la grange on retire un point.

Si deux joueurs ou plus ont la majorité de coqs dans une grange, les points sont divisés et répartis de manière égale entre les joueurs majoritaires.

On ne peut pas gagner des demis, des tiers ou des quarts de points. Donc si un nombre de poulets ne peut pas être divisé de manière égale entre les joueurs majoritaires, et bien ces poulets ne comptent pas, et ils ne rapportent des points à aucun joueur.

Quel joueur aura récupéré le plus de poulets ?





Crédits

Auteur : Steffan Ros

Illustrateur : Uco Egmond

Éditeur : Odynaut Game Company ©2012

Remerciements : Joyce Demarteau et Ivo Meinen

Traduction française : Stéphane Athimon

Rendez visite aux Odynautes sur www.odynautgames.nl