



RAMBA ZAMBA

Johannes Schmidauer-König



Alors que les vers de terre pataugent dans les flaques d'eau et oublient que les poules ne sont résolument pas leurs amies, les renards partent à la chasse aux poules ... Et il va de soi que les chiens ne sont pas enchantés !

CONTENU

98 cartes : 24 vers de terre (12 x ♀ et 12 x ♂), 20 poules (10 x ♀ et 10 x ♂), 16 renards (8 x ♀ et 8 x ♂), 14 chiens (7 x ♀ et 7 x ♂), 11 bottes de foin, 10 fourches, 3 fermiers

BUT DU JEU

Le joueur qui, le premier, a 5 cartes d'une espèce animale (p. ex. 5 vers de terre) devant lui sur la table gagne la partie.

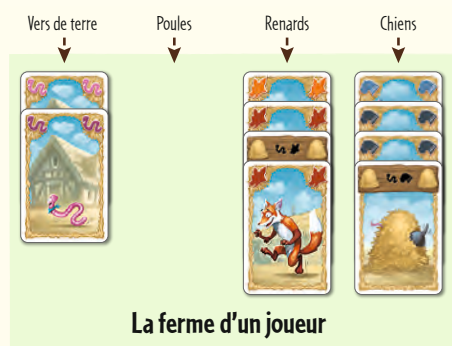
PRÉPARATION

Mélangez bien les cartes et placez-les face cachée sur la table. C'est la pioche.

Laissez de la place pour une pile de défausse à côté de la pioche.

Chaque joueur tire 3 cartes de la pioche et les prend en main de sorte que les autres joueurs ne puissent pas les voir.

La table devant vous représente vos **fermes**. C'est là que vous posez vos cartes.



Dans vos fermes, vous collectez des vers de terre, des poules, des renards et des chiens en rangées séparées et, dans la mesure du possible, vous essayez de les protéger avec des bottes de foin. Afin de ne pas perdre la vue d'ensemble, assurez-vous que les vers de terre sont à gauche, les poules juste à côté à droite, ensuite viennent les renards, puis les chiens tout à droite. Si vous placez une nouvelle carte dans une rangée, placez-la toujours légèrement décalée sur la dernière carte posée afin de pouvoir voir les symboles et le nombre de cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune décide s'il souhaite commencer ou s'il donne la priorité au joueur le plus âgé.

La partie se déroule ensuite dans le sens horaire.

Lorsque c'est ton tour, tu joues une carte ou une paire (= «mâle» et «femelle» d'une même espèce).

(Lors d'une partie à deux, il y a une action supplémentaire qui est expliquée au dos de cette page)

Ensuite, tu pioches autant de cartes que nécessaire pour en avoir à nouveau trois en main.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez les cartes de la défausse et utilisez cette pile de cartes comme nouvelle pioche.



Jouer une /des carte(s)

Choisis **une** de tes 3 cartes en main.

Pose-la ensuite soit dans **ta** ferme **ou** dans la ferme d'un **autre** joueur.

Selon la carte que tu as jouée, il se passe les actions suivantes :



Vers de terre

Tu dois toujours poser les vers de terre dans **ta** ferme. Il ne se passe rien de spécial quand tu poses un ver de terre.



Poules

Lorsque tu poses une poule dans une ferme, le **propriétaire de la ferme** - donc toi-même ou ton voisin - **retire immédiatement 2 vers de terre** de sa ferme.



Renards

Lorsque tu poses un renard dans une ferme, le **propriétaire de la ferme** - donc toi-même ou ton voisin - **retire immédiatement 2 poules** de sa ferme.



Chiens

Lorsque tu poses un chien dans une ferme, le **propriétaire de la ferme** - donc toi-même ou ton voisin - **retire immédiatement 2 renards** de sa ferme.

Remarques :

1. S'il n'y a pas deux animaux d'une même espèce dans une ferme, le propriétaire n'en retire qu'un seul, voire aucun.
2. Les animaux déjà posés dans une ferme ne peuvent pas chasser des animaux nouvellement posés.

Toutes les cartes retirées d'une ferme sont placées sur la pile de défausse.



Exemple :

Rico pose un renard dans la ferme de Barbara (1). Comme il y a une poule dans la ferme de Barbara, elle la pose sur la pile de défausse (2).

C'est maintenant au tour de Barbara. Elle pose un renard dans sa ferme (3). Bien qu'il y ait un chien dans sa ferme, elle ne doit pas retirer le renard de sa ferme !





Botte de foin

Les bottes de foin protègent les animaux qui se trouvent **en dessous** d'eux dans une rangée de cartes. Il est donc évident que tu placeras toujours les bottes de foin dans ta ferme à toi ! Par exemple, si une botte de foin se trouve sur tes poules, le renard ne peut pas leur faire de mal.

Mais tu ne peux mettre une botte de foin que sur les animaux qui figurent sur la carte de la botte de foin (p. ex. 🐔 et 🐰).

Si d'autres cartes sont placées dans la rangée plus tard, elles ne sont **pas** protégées et peuvent être retirées par d'autres cartes.

Une botte de foin ne peut pas être placée sur une botte de foin.



Fourche

Utilise la fourche pour retirer **une carte supérieure** non protégée d'une rangée dans la ferme d'un joueur **voisin**. Pose ensuite cette carte sur la pile de défausse avec la carte de la fourche.

Tu peux également retirer une botte de foin avec une fourche. Les cartes d'animaux ainsi libérées ne sont donc plus protégées.



Fermier

Un fermier se joue toujours sur la pile de défausse. Ensuite, chaque joueur - toi y compris - **doit** placer jusqu'à 2 chiens non protégés (pour autant qu'il y en ait) de sa ferme sur la pile de défausse.



Jouer une paire

Normalement, tu ne peux poser qu'une seule carte à la fois dans une ferme. Toutefois, si tu as une paire d'animaux en main (symbole clair et foncé), **tu peux placer les deux cartes ensemble** dans la rangée correspondante dans ta ferme ou d'une ferme voisine. Retire ensuite pour **chacune** des deux cartes (jusqu'à) 2 cartes de l'espèce inférieure suivante (vers de terre pour les poules, poules pour les renards, renards pour les chiens).

Exemple : Rolf pose un coq et une poule dans la ferme de Lydia (1). Lydia enlève les 3 vers de terre qu'elle a dans sa ferme (2). Si elle avait 4 vers de terre, elle devrait les enlever tous les 4.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine immédiatement s'il y a 5 cartes de la même espèce animale dans la ferme d'un joueur. Ce joueur a gagné la partie !

JEU À DEUX

Les règles du jeu de base s'appliquent avec l'action supplémentaire suivante :

au lieu de jouer une carte ou une paire, tu peux aussi retirer 2 cartes d'une espèce animale non protégée de **ta ferme**, et tu retires une carte d'animal non

protégée de ton choix **de la ferme de ton adversaire**. Tu ne pioches **pas** de carte à la fin de ton tour.

Exemple : Lydia retire deux vers de terre de sa ferme (1) ainsi qu'un chien de la ferme de Rolf (2). Elle ne pioche pas de carte.



Le texte s'adresse naturellement aux deux sexes mais pour des raisons de lisibilité, la forme masculine est utilisée.



Game produced/published for OFFLINE EDITIONS by Game Factory

Auteur : Johannes Schmidauer-König
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : brodesign
Rédaction : Frank Weiß
Règle du jeu : Cornelia Rist, Frank Weiß
Traduction : Anya Chenaux
Lectorat : Christophe Décombe
Game Factory : © 2021

Distribution Exclusive :
Offline Editions
WMI Editions
8 rue Irlande - Zac Joseph Else
68310 Wittelsheim - France
www.offlinedistribution.com

