

Alles im Eimer

...La tête dans le seau

Auteur : Stefan Dorra
Illustration : Susanne Reichardt
Graphisme : Michaela Schelk
Editions : KOSMOS © 2002
Art.-Nr.: 69 11 10
Traduction Encolpe Degoute
Mise en page Jean-Marc Tribet

De 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

Contenu de la boîte

4 planches de seaux (à détacher) dans 5 couleurs, jaune, gris, rouge, bleu et vert pour un total de 18 seaux par couleur (plus un seau par couleur en réserve).

Un jeu de 110 cartes comprenant cinq séries de couleurs distinctes composées chacune de 22 cartes. Chaque série comporte 2 cartes de valeur 1 et de valeur 8 ainsi que 3 cartes pour chaque valeur de 2 à 7. Chaque couleur est représentée par un animal :

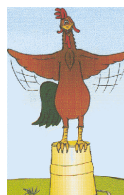
Bleu = Mouton

Vert = Cochon

Rouge =
Taureau

Jaune = Coq

Gris = Cheval



Une règle illustrée, version allemande, d'où sont issus les dessins ci-dessus.

But du jeu

Dans ce jeu, vous protégez votre pyramide de seaux des saccages des animaux. Les cartes sont à la fois utilisées pour attaquer les pyramides des autres joueurs et pour défendre sa pyramide des attaques portées. Les cartes indiquent la couleur du seau visé ainsi que l'animal essayant de le renverser. Le jeu se déroule en une suite de manches au cours desquelles chaque joueur prend la main dans le sens horaire. Le Gagnant est le joueur qui en fin de partie possède le plus grand nombre de seaux une fois qu'une ou deux pyramides seront tombées...

Préparation du Jeu

Le joueur le plus maladroit commence.

Les cartes :

Le premier joueur mélange les cartes et en distribue douze à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées faces cachées au centre de la table et forment la pioche. Après avoir classé leurs cartes par couleur, les joueurs totaliseront les points de chaque couleur afin de construire leur pyramide au mieux.

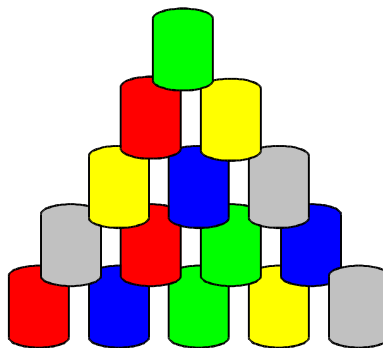
Les seaux :

Le premier joueur distribue quinze seaux à chaque joueur - trois de chaque couleur. Le surplus de seaux retourne dans la boîte et ne sera pas utilisé durant la partie.

Construire les pyramides :

Les joueurs vont tout d'abord regarder leurs cartes et utiliser les informations qu'elles donnent pour construire leur pyramide. Il est préférable de construire la base de sa pyramide avec une couleur dont on possède une main forte. La base de la pyramide est placée devant chaque joueur, elle est composée de cinq seaux. En remontant jusqu'au sommet, les étages suivants de la pyramide se composent respectivement de quatre, trois, deux et enfin un seul seau.

Si vous ne possédez aucune carte dans une couleur, il est préférable de placer les seaux correspondant au sommet de la pyramide.



L'exemple ci-dessus montre une pyramide entièrement construite

Dès que tous les joueurs ont assemblé leur pyramide, la première manche débute...

Déroulement d'une partie

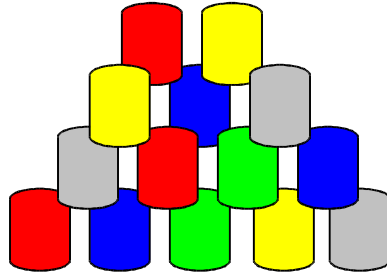
Le premier joueur commence, il choisit la couleur d'un seau à sortir dans la pyramide de son voisin de gauche.

1) Pour porter l'attaque, le joueur choisit dans sa main de 1 à 3 cartes et les pose faces découvertes en annonçant leur somme. Puis il pioche une et seulement 1 carte. Les joueurs doivent faire attention de ne pas utiliser trop de cartes dès le début de la partie. Si un joueur oublie à son tour de piocher une carte, il ne pourra pas le faire plus tard.

2) Le joueur attaqué doit défendre sa pyramide. Il peut lui aussi jouer de 1 à 3 cartes mais la somme des cartes doit être supérieure à la somme des cartes attaquantes du joueur précédent. Ainsi il dévient l'attaque vers son voisin de gauche qui subira l'attaque à son tour. Et ainsi de suite, dans le sens horaire, les joueurs se défendent et l'attaque continuera d'être déviée sur le voisin de gauche jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse ou ne veuille pas se défendre.

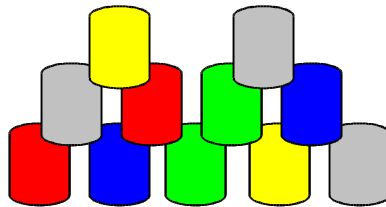
Exemple : Le premier joueur pose un Cochon 5. Le joueur à sa gauche joue alors un Cochon 3 et un Cochon 7 pour une somme de 10. Il aurait pu jouer seulement le Cochon 7 dont la valeur est supérieur à 5... mais il a préféré augmenter l'attaque pour la rendre plus rapidement imparable !

3) La manche s'arrête quand un joueur ne peut ou ne veut pas défendre sa pyramide. Le joueur ne pose pas de carte et n'en pioche pas. Par contre, il devra obligatoirement choisir un seau de la couleur de l'attaque et l'enlever de sa pyramide.



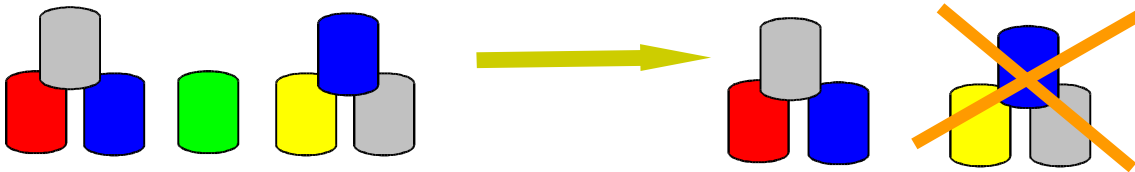
Exemple : le seau vert a été retiré de la pyramide construite dans l'exemple précédent.

- Les seaux qui ne sont plus soutenus par deux seaux seront aussi enlevés de la pyramide.



En reprenant l'exemple précédent, voici ci-dessus le résultat d'une attaque portée sur le seau bleu.

- Le joueur qui a perdu la manche devient le premier joueur de la manche suivante, c'est donc lui qui portera la prochaine attaque.
- Si la pyramide du joueur qui a perdu la manche n'a plus de seau de la couleur jouée, il enlève un seau de la couleur de son choix.
- Si, à la suite de l'enlèvement d'un seau, la pyramide est séparée en deux parties, une seule partie devra être gardée. Comme indiqué dans l'exemple ci-dessous :



Le seau vert est attaqué avec succès, seule une des deux pyramides peut être conservée au choix du joueur attaqué.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur perd son dernier seau, il perd la partie (à plus de 4 joueurs, il passe la main à son voisin de gauche si la partie n'est pas terminée). Un joueur, même avec un seul seau est toujours dans la partie. Le jeu prend fin lorsqu'une ou deux pyramides sont entièrement détruites en fonction du nombre de joueurs :

- à 3 - 4 joueurs : dès qu'une pyramide est détruite
- à 5 - 6 joueurs : lorsque deux pyramides sont détruites

Le joueur possédant le plus de seaux dans sa pyramide remporte alors la partie. Si vous jouez plusieurs parties d'affilée, comptez le nombre de seaux de chaque joueur en fin de partie, le grand vainqueur étant celui qui aura réussi à en sauver le plus à la fin de la séance.

Tactique ou Bluff... conseils aux jeunes joueurs

Le joueur qui lance l'attaque peut :

- Faire une attaque massive avec 2 ou 3 cartes d'un chiffre élevé d'une couleur qu'il maîtrise.
- Risquer de perdre un seau qui ne met pas en danger sa pyramide, en jouant une couleur où il a peu de cartes.