

HAPPY PIGS!

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs : 3~6
Durée : 30~45 minutes
Age : 8+

L'HISTOIRE

Après avoir fait de l'élevage de dindons (voir notre jeu précédent "Happy Turkey Day"), les fermiers ont maintenant décidé de se lancer dans l'élevage de cochons ! Non seulement les fermiers se livrent une lutte acharnée, mais ils doivent aussi faire attention au bien-être de leurs cochons pour ne pas en perdre à cause des maladies. Bien sûr, de temps en temps, il y a des événements qui récompensent les fermiers qui ont de meilleurs résultats que leurs collègues. Événements qui comprennent des expositions de cochons, des visites des porcheries, et des saisons chaudes pour les cochons !

En plus de la joie procurée par l'élevage des cochons, l'excellence dans ce domaine est la clé pour remporter la victoire !

CONTENU

- 1 Magasin ;
- 24 Cartes de saison, 6 cartes pour chaque saison ;
- 20 Porcheries ;
- 160 Cochons (40 gros cochons, 40 cochons moyens, 40 petits cochons, 40 porcelets) ;
- 3 Sortes d'outils : 25 Vaccins, 25 Compléments alimentaires, et 25 Amulettes de naissance ;
- 80 Pièces pour le jeu (\$1 x 30, \$5 x 15, \$10 x 15, \$50 x 10, \$100 x10) ;
- 24 cartes action réparties en 6 séries de cartes (chaque série comprend 4 cartes action : Nourrir, Accoupler, Acheter ou Vendre) ;
- 1 Jeton de premier joueur.

MISE EN PLACE

1. Placez le magasin au centre de la zone de jeu, et placez les autres éléments du jeu sur les emplacements prévus dans le magasin. Les pièces de monnaie sont placées à côté du magasin, prêtes à être utilisées.
2. Mélangez les cartes de saison, face cachée, et séparément pour chaque saison. Retirez, au hasard, 2 cartes pour chaque saison (soit 8 cartes en tout). Formez, ensuite, une seule pile de cartes de saison (le printemps étant sur le dessus de la pile et l'hiver à la fin de la pile). Vous la placez au centre de la zone de jeu. Remettez les cartes retirées dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées pendant le reste de la partie.
3. Chaque joueur reçoit une série de (quatre) cartes action, 1 porcherie, et une somme d'argent de \$45.
4. Placez le jeton de premier joueur devant le joueur qui a les plus grosses narines, ce joueur devient le premier joueur pour la première manche.
5. Dans le sens horaire, et à partir du premier joueur, chaque joueur peut acheter jusqu'à 4 objets, de son choix, dans le magasin (des cochons et/ou des outils). Cela peut comprendre

plusieurs quantités du même objet. Les cochons achetés doivent être placés dans les porcheries des joueurs (pour plus de détails, reportez-vous à la partie Explications des Fonctions : Magasin – Porcheries). Tous les autres objets doivent être placés à côté des porcheries des joueurs. La partie commence lorsque tous les joueurs ont eu une chance de faire des achats.

COMMENT JOUER

Étape 1 Après qu'un joueur ait retourné la première carte saison de la pile (voir les explications en fin de règle), chaque joueur choisit une action qu'il voudrait réaliser en réponse à la carte de saison. Chacun place la carte choisie devant lui, face cachée, sans la montrer aux autres joueurs. A la fin du choix de la carte action, tous les joueurs retournent *simultanément* leur carte action.

REMARQUE ! Le jeu commence avec les cartes du printemps, toutes les cartes d'une saison devront avoir été retournées pour pouvoir passer à la saison suivante. En d'autres mots, les cartes de saison sont jouées dans l'ordre suivant : printemps, printemps, printemps, printemps, été, été, été, été, automne, automne, automne, automne, hiver, hiver et hiver.

Étape 2 Répartissez entre les joueurs qui ont choisi la même action, de manière équitable, les quantités indiquées sur la carte de saison. Si la distribution ne peut pas être faite équitablement, les restes doivent être distribués aux joueurs, dans l'ordre, par rapport à leur distance du premier joueur. Plus un joueur est près du premier joueur, plus sa priorité est grande. (Pour plus de détails, reportez-vous à la partie Explications des Fonctions : A Distance du premier joueur).

Par exemple si une carte de saison est retournée et qu'elle montre 8 symboles de nourriture :

- Si 1 seul joueur a choisi l'action Nourrir, il peut nourrir 8 fois ;
- Si 2 joueurs ont choisi l'action Nourrir, ils pourront nourrir 4 fois chacun ;
- Si 3 joueurs ont choisi l'action Nourrir, ils pourront nourrir 3 fois, 3 fois et 2 fois chacun. Les joueurs étant les plus proches du premier joueur reçoivent une action de plus.

Étape 3 Tous les joueurs réalisent l'action choisie, en commençant par le premier, puis ensuite dans le sens horaire (pour plus de détails sur chaque action reportez-vous à la partie Explications des Fonctions : Actions). Les actions qui ne sont pas réalisées ne peuvent pas être gardées pour plus tard ni même s'accumuler ; au lieu de cela chaque action, qui n'est pas réalisée, peut être échangée contre une pièce de monnaie de \$1. La réalisation des actions et/ou l'échange contre des pièces de monnaie sont réalisés par un joueur à la fois, et jusqu'à ce que tous les joueurs aient réalisé leur tour.

Étape 4 L'événement inscrit sur la carte de saison a lieu. Si c'est la dernière carte d'une saison, les joueurs appliquent les règles du changement de saison. (Pour plus de détails, reportez-vous à la partie Explications des Fonctions : Cartes de saison - Changement de saison).

Étape 5 Passez le jeton de premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire. Celui-ci devient le premier joueur de la nouvelle manche qui commence immédiatement par l'étape 1.

EXPLICATION DES FONCTIONS

Actions

- **Nourrir** permet à un de vos cochons de grandir d'une taille. Les tailles de vos cochons vont de petit à gros : Porcelets → Petits cochons → Cochons moyens → Gros cochons. Les gros cochons ne peuvent plus grandir. Un cochon ne peut changer de taille *qu'une seule fois* par manche. Le cochon choisi pour l'action Nourrir est rapporté au magasin pour être échangé contre un cochon de la taille suivante.
- **Accoupler** permet à un de vos cochons moyens ou à un de vos gros cochons de donner naissance à un porcelet. Un cochon de ces tailles ne peut donner naissance qu'une seule fois par manche. Les porcelets sont pris dans le magasin et ils sont placés dans les porcheries des joueurs qui ont réalisé cette action.
- **Acheter** vous permet de faire l'achat d'un objet dans le magasin.
- **Vendre** vous permet de vendre un cochon au magasin et au prix inscrit dans le magasin. Remettez le cochon vendu dans le magasin.

Le Magasin

- **Les porcheries**, ce sont les endroits où sont gardés les cochons. Il y a un maximum de 66 cases où ils peuvent être placés. Les joueurs ne doivent pas placer les cochons à cheval sur un bord de la porcherie, ils ne peuvent pas non plus placer un cochon sur un autre cochon (voir illustration). En conséquence, les porcheries achetées peuvent être ajoutées à celles existantes, en les mettant bord à bord (voir illustration). Les cochons peuvent être placés, à cheval, sur la jonction des deux porcheries créées. Les prix pour des porcheries supplémentaires sont les suivants : \$10 en pièces pour la deuxième porcherie, \$15 pour la troisième, \$20 pour la quatrième et ainsi de suite. Les porcheries ne peuvent pas être revendues.
- **Les Cochons** de la même catégorie sont achetés et vendus au même prix :
 - **Les Porcelets** valent \$3 chacun, et ils peuvent devenir des petits cochons ;
 - **Les Petits cochons** valent \$6 chacun, et ils peuvent devenir des cochons moyens ;
 - **Les Cochons moyens** valent \$10 chacun, peuvent s'accoupler et peuvent devenir des gros cochons ;
 - **Les Gros cochons** valent \$15 chacun, peuvent s'accoupler et ne peuvent plus grandir.

Toutes les cartes de cochons sont doubles faces : le côté avec la seringue indique que la vaccination a été faite. Tous les porcelets ou les cochons nouvellement achetés ne sont pas vaccinés (représenté par le côté qui n'a pas la seringue). Retournez immédiatement la carte sur le côté de la seringue dès que la vaccination du cochon a eu lieu. La vaccination est toujours effective même si le cochon grandit. Cela n'a aucun effet sur l'achat ou la vente d'un cochon.

- **Les Outils** sont vendus dans le magasin ou ce sont les récompenses des vainqueurs des événements inscrits sur les cartes de saison. Tous les outils valent \$1 chacun, et ils ne peuvent pas être revendus. Les outils sont remis dans le magasin après avoir été utilisés.

Les Vaccins peuvent être faits à n'importe quel cochon, mais pas plus d'un vaccin par cochon. Un cochon, dans une porcherie, qui n'a pas été vacciné avant un changement de saison, meurt immédiatement après le changement de saison. Les cochons morts sont remis dans le magasin sans aucune compensation.

Les Compléments alimentaires ne peuvent être ajoutés qu'au régime des porcelets ou des petits cochons. Une portion de complément alimentaire permet à un porcelet de

grandir d'une taille supplémentaire que celui qui reçoit un régime normal ; c'est à dire que le porcelet devient un cochon moyen (au lieu de devenir un simple petit cochon). Avec ce régime, un petit cochon devient un gros cochon (au lieu d'un cochon moyen).

Les Amulettes de naissance sont utilisées à la naissance des porcelets ; elles permettent à un porcelet de naître directement en petit cochon (plutôt qu'en porcelet).

Cartes de Saison

- **Les Actions** (Nourrir, Accoupler, Acheter et Vendre) sont indiquées sur chaque carte de saison ainsi que les fréquences / quantités qui doivent être distribuées immédiatement. La répartition se fait après que tous les joueurs aient retourné leur carte action en même temps.
- **Les Événements** sont indiqués sur chaque carte de saison. Lorsqu'un événement concerne le prix d'un objet, la vente et l'achat sont tous les deux affectés. Quand deux joueurs ou plus sont à égalité pour la possession du plus d'objets spécifiés, pour une compétition donnée, chacun des joueurs à égalité recevra les mêmes récompenses.
- **Le Changement de Saison** se produit quand la dernière carte d'une saison a été jouée. Il y aura donc un total de quatre changements de saison dans le jeu. Lors d'un changement de saison, tous les cochons des porcheries sont inspectés pour voir s'ils ont été vaccinés. Ceux qui ne le sont pas meurent immédiatement. Les cochons morts sont remis immédiatement dans le magasin. Pour éviter de telle perte, les joueurs qui possèdent des vaccins inutilisés, peuvent vacciner leurs cochons avant l'inspection.

A Distance du premier joueur

Parfois, dans la partie, vous aurez besoin de faire des répartitions selon la distance qu'il y a entre un joueur et le premier joueur, cette résolution de la distance se fait en comptant dans le sens horaire à partir du premier joueur. Comme indiqué sur l'illustration, s'il y a 6 joueurs (A, B, C, D, E, F), A étant le premier joueur, la distance pour le joueur A est "0"; celle du joueur à gauche de A est de "1", le joueur encore plus à gauche a une distance de "2" et ainsi de suite. Plus petite est la distance, plus le joueur concerné est proche du premier joueur.

FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie se termine quand toutes les cartes de saison ont été retournées et jouées.

- Tout d'abord, tous les joueurs doivent vendre les cochons restants dans leurs porcheries pour recevoir des pièces. Ils font ensuite le total de leurs pièces de monnaie. Le joueur qui a la plus grande somme d'argent remporte la partie.
- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus grande somme, ces joueurs doivent alors vendre leurs outils et leurs porcheries pour recevoir d'autres pièces. Les prix de vente sont : \$1 pour chaque outil, \$5 pour la première porcherie, et \$5 de plus sur le prix pour chaque porcherie ajoutée (c'est à dire le même prix que pour les prix d'achat décrits dans la partie Explications des Fonctions : Magasin – Porcheries). Là encore, comptez vos pièces pour savoir qui en a le plus. Le joueur avec la plus grande somme remporte la partie.
- La partie se termine par une égalité si plusieurs joueurs ont la même somme d'argent alors que tout a été vendu comme indiqué ci-dessus.

RÈGLES POUR LE JEU AVANCÉ

C'est aux joueurs de décider collectivement s'ils veulent utiliser les règles du jeu avancé pour leur partie. Les règles, pour jouer au jeu avancé, sont les mêmes que pour le jeu régulier, sauf pour l'étape 1 de la partie "Comment Jouer" qui devient :

Étape 1 Après qu'un joueur ait retourné la première carte de la pile des cartes de saison, le premier joueur décide quelle action il veut réaliser pour ce tour, et il montre la carte action correspondante aux autres joueurs. Ensuite le joueur suivant, dans le sens horaire, fait de même. Ce processus est répété jusqu'à ce que tous les joueurs aient montré leur carte action, et avant de commencer la phase de répartition de l'étape 2.

Traduction Française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Printemps 1	Heat Period	Chaque joueur reçoit 1 porcelet pour chaque couple de cochons qu'il possède et qui sont capables de s'accoupler (gros cochons ou cochons moyens).
Printemps 2	Gov't Subsidy	3 compléments alimentaires sont offerts au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de porcelets.
Printemps 3	Vaccination	3 Vaccins sont offerts au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de petits cochons.
Printemps 4	Total Checkup	3 Amulettes de Naissance sont offertes au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de cochons moyens.
Printemps 5	Property Discount	Le prix d'une porcherie est réduit à \$3 pour cette manche.
Été 1	Heat Period	Chaque joueur reçoit 1 porcelet pour chaque couple de cochons qu'il possède et qui sont capables de s'accoupler.
Été 2	Vaccination	3 Vaccins sont offerts au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de petits cochons.
Été 3	Total Checkup	3 Amulettes de Naissance sont offertes au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de cochons moyens.
Été 4	USDA Inspected	Le prix d'un cochon est augmenté de \$3 pour cette manche.
Été 5	Field Trip	\$25 sont offerts au(x) joueur(s) qui élève(nt) les quatre sortes de cochons (gros, moyens, petits et porcelets).
Automne 1	Clearance Sale	Tous les vaccins, compléments alimentaires et amulettes de naissance sont en soldes : un gratuit pour un acheté !
Automne 2	USDA Inspected	Le prix d'un cochon est augmenté de \$3 pour cette manche.
Automne 3	Total Checkup	3 Amulettes de Naissance sont offertes au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de cochons moyens.
Automne 4	Gov't Subsidy	3 compléments alimentaires sont offerts au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de porcelets.
Automne 5	Pig Show	\$25 sont offerts au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de gros cochons.
Hiver 1	Sausage Fest	Les prix des porcelets, petits, moyens et gros cochons deviennent respectivement \$6, \$10, \$15, et \$21 pour cette manche.
Hiver 2	Ham Fest	Les prix des porcelets, petits, moyens et gros cochons deviennent respectivement \$5, \$9, \$14, et \$20 pour cette manche.
Hiver 3	Pig Show	\$25 sont offerts au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de gros cochons.
Hiver 4	Field Trip	\$25 sont offerts au(x) joueur(s) qui élève(nt) les quatre sortes de cochons (gros, moyens, petits et porcelets).
Hiver 5	Vaccination	3 Vaccins sont offerts au joueur (ou à chaque joueur à égalité) qui a le plus grand nombre de petits cochons.