

SO EIN MIST ! – La Dolce Vita

Règle traduite par Casse-Noisette – Chaussée d'Alembert 76 – 1060 Bruxelles
et mise à la disposition des amateurs de jeux avec leur aimable autorisation.

Il y a toujours tant et tant de travail dans une ferme ! Comment donc se reposer et rêvasser au milieu des champs... si ce n'est en refillant toutes les corvées aux autres...

Plan de jeu

Il présente :

- un itinéraire extérieur (celui de la dolce vita) et
- un itinéraire intérieur de huit cases : chacune d'elles correspond à une ferme du village. Chaque ferme indique quels sont les travaux qui doivent y être effectués.

Préparation

1. Le jeu se joue jusqu'avec 6 joueurs. Chacun reçoit 2 pions de même couleur. A deux ou trois joueurs, vous suivrez les règles spéciales indiquées en fin de règlement.
2. Chaque joueur pose ses pions sur les deux points de départ : l'un sur la case de départ du parcours extérieur (case avec une flèche, en bas à gauche) et l'autre sur la case de départ du circuit intérieur (case avec le canard).
3. Tous les pions-corvées (pions oranges) sont retournés, mélangés et distribués en part égales entre les joueurs (A 5 joueurs, le plus jeune en reçoit un en moins). Maintenant chaque joueur peut retourner ses pions et les observer. Il ne doit pas les cacher.

Pions-corvées

Nourrir les cochons (COCHON), traire les vaches (VACHE), retourner les champs (TRACTEUR), réparer les machines (MARTEAU) sont les quatre corvées de base. Celle du fumier (FOURCHE & FUMIER) est un peu spéciale comme nous le verrons et celle de L' EPI est un joker qui peut remplacer les quatre premières.

But du jeu

Chacun cherche à se défaire de ses corvées car ce n'est que lorsqu'on est sans travail qu'on progresse sur le chemin de la dolce vita (chemin extérieur). Le premier qui atteint la case finale de ce parcours, gagne. Pour un jeu plus court, prenez pour case finale la cinquième case du parcours.

Déroulement

1. Décidez de qui commence et dans quel sens on joue.
2. Celui dont c'est le tour, jette le dé et avance d'autant de cases son pion sur les cases du circuit intérieur. Il va dans l'un ou l'autre sens selon son intérêt.
3. Lorsqu'un joueur s'arrête devant une ferme, il s'y débarrasse de tous les pions-corvées qu'il peut y placer. On ne peut y placer un pion que si son emplacement correspondant existe et est libre. Corvée tracteur sur case tracteur, etc.

Le pion-corvée EPI est un pion joker : il se place sur n'importe quelle case.

Quant au pion-corvée FUMIER, il ne se place sur aucune case mais se refille aux autres joueurs dans un cas très précis, expliqué plus loin.

exemple de jeu

Jeannot arrive sur la case de la ferme à cinq corvées. Un des deux emplacements TRACTEUR est déjà garni d'un pion-corvée. Jeannot possède 2 MARTEAUX, 2 TRACTEURS, un EPI et un COCHON. Dans ce cas précis, il peut déposer ses deux MARTEAUX, un TRACTEUR et le pion EPI sur l'emplacement VACHE.

AUTRES FACES DU DE

FACE SOLEIL : le joueur choisit d'avancer de 1, 2, 3 ou 4 cases au choix.

FACE NUAGE : le joueur doit rester sur place et en reçoit les avantages ou les inconvénients. Dans certains cas, il ramasse ainsi de nouvelles corvées; dans d'autres, cela lui permet d'avancer sur le chemin de la dolce vita.

REFILER LE TRAVAIL AUX AUTRES

L'art du jeu, c'est de refiler les corvées aux autres. Celui qui arrive sur une case où se trouvent déjà un ou plusieurs joueurs, peut - en plus des pions-corvées qu'il déposera sur les cases libres de la ferme – refiler un pion-corvée à chacun de ces joueurs. C'est l'occasion évidente de se débarrasser de son pion FUMIER et/ou d'autres pions qu'on aurait en trop !

Beaucoup du plaisir et de la stratégie du jeu tient à cette manœuvre...

FERME COMPLETE : ATTENTION !

Celui qui arrive sur la case d'une ferme qui est complète, ramasse tous les pions-corvées de cette ferme. Il peut ensuite se débarrasser de quelques pions-corvées si d'autres joueurs sont aussi sur cette case en les leur refilant.

QUI N'A PLUS DE TRAVAIL...

On est toujours obligé de lancer le dé et donc de bouger. Celui qui, quand il a joué, ne possède plus de pions-corvées, peut progresser d'une case sur le chemin extérieur de la dolce vita. Par tour de jeu, un joueur ne progresse que d'une case à la fois.

Dans le cas précis où un joueur reste sur place (face nuage du dé) et qu'il est toujours sans pions-corvées, il peut encore progresser sur le chemin de la dolce vita.

Fin du jeu

Le premier joueur qui parvient avec son pion sur la dixième et dernière case du parcours extérieur, gagne le jeu.

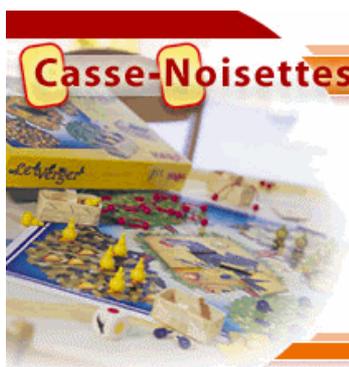
REGLES POUR DEUX OU TROIS JOUEURS

L'ensemble des règles reste valable, mais...

1. chaque joueur reçoit trois pions au lieu de deux.
2. un pion est posé sur la case-départ du parcours extérieur; les deux autres sur la case-départ du circuit intérieur.
3. durant le jeu, le joueur joue le pion qu'il désire. l'autre reste sur sa case et ne ramasse pas les pions-corvées d'une maison pleine.
4. en cas de NUAGE, obtenu sur le dé, le joueur doit choisir le pion concerné par ce nuage et en reçoit les avantages ou les inconvénients. L'autre pion reste également sur place, mais sans interférence.

D'autres questions ?

1. Il arrive qu'un joueur parvienne dans une ferme où il ne puisse se débarrasser d'aucun pion-corvée.
2. Il arrive qu'un joueur sans pion-corvée, parvienne sur une case où se trouvent d'autres joueurs. Il ne peut bien sûr leur refiler de corvées... mais progresse d'une case sur le chemin de la dolce vita.
3. Si vous pouvez refiler des pions-corvées à plusieurs joueurs... mais que vous n'en avez plus qu'un seul, c'est vous qui choisissez celui que vous gâterez particulièrement



Casse-Noisettes.be | Coopératifs | Surdimensionnés | Jouets | Musicaux | Bébés | Premières années

Pour une autre idée du jeu

*Ce n'est pas posséder des jeux qui importe,
C'est les mettre entre nous qui les rend féconds.*