

LA POULE AUX OEUFS D'OR

un jeu de Reiner Knizia

Sur la place du marché d'une grosse ville moyenâgeuse, dès le petit matin, les marchands s'affairent à dresser leurs échoppes. Chacun cherche évidemment les meilleurs emplacements pour vanter la beauté de ses étoffes, le goûts de ses épices, le brillant de ses étains... Chacun espère en son for intérieur avoir une clientèle fortunée, plutôt la princesse que la bourgeoise. Car le but d'une telle journée, n'est-il pas d'en sortir avec une bourse pleine à craquer, en évitant le percepteur et les sorts que pourraient jeter des voisins jaloux ? Soi-même, à l'occasion, on dépasse rapidement ses scrupules pour discréditer un concurrent ou détourner les achats d'une servante à son propre profit.

MATERIEL : 40 pions en bois, en quatre couleurs (d'une valeur de I à IIII), plan de jeu, 22 plaquettes carrées, un cercle pour marquer les rounds et une quantité de pièces de toutes valeurs.

Présentation du plan de jeu : Si on regarde le plan de jeu, château en haut, les rangées verticales seront appelées **ALLEES** (il y en a 6) et les rangées horizontales seront appelées **RANGS** (il y en a 5).

BUT DU JEU

Celui qui possède le plus d'écus, au terme de trois rounds, gagne la partie. Pour y parvenir, chacun veillera à occuper les meilleurs emplacements, à attirer la clientèle la plus fortunée et à se méfier des rançonneurs légaux ou non : percepteurs, baillis, voleurs et profiteurs de toutes sortes !

SIGNIFICATION DU MATERIEL

Pions en bois : ils représentent les échoppes à placer sur le plan de jeu durant les trois rounds. Chacun d'eux possède une valeur de I à IIII.

Les plaquettes carrées : 12 sont noires et 6 sont rouges. Les noms allemands importent peu, chacun pouvant deviner de quel personnage il s'agit. L'important est de savoir qu'un **personnage rouge est un acheteur et rapporte de l'argent** tandis qu'un **personnage noir est un rançonneur et diminue vos gains**. Chacune de ces plaquettes porte une valeur de 1 à 6 qui indique son pouvoir d'achat ou de prélèvement. *Si la reine fait ses emplettes dans une de vos échoppes, vous recevrez 6 écus; si le mendiant passe à votre stand, vous en perdrez 1.*

(Pour les curieux, voici tout de même les traductions des noms : König = roi; Königin = reine; Bischof = évêque; Abtissin = mère abbatiale; Ritter = chevalier; Bürger = bourgeois; Bauer = fermier; Bäuerin = fermière; Knecht = valais; Magd = servante; Steuereintreiber = percepteur d'impôts; Prediger = prêtre; Falschspieler = tricheur; Dieb = voleur; Quacksalber = bouffon; Bettler = mendiant.)



La plaquette des 2 **BOURSES** multiplie les gains ou les pertes de l'allée et du rang où elle est posée.

Les 2 plaquettes **INCENDIES** séparent en parties distinctes rangs et allées qu'elles occupent. Cela veut dire très concrètement qu'une bonne ou mauvaise influence est sans incidence sur la partie du rang ou de l'allée qui se trouve de l'autre côté du feu.

La plaquette du **MAUVAIS SORT** (4 têtes en cercle) est le cauchemar de tout joueur puisqu'elle annule tout point positif dans l'allée et le rang où elle se trouve. Seuls les sinistres personnages (percepteurs, voleurs...) reçoivent leur dû, ce qui veut dire que la carte **MAUVAIS SORT** n'annule pas les points négatifs.



PREPARATION

Chaque joueur choisit une couleur de pions en bois. En fonction du nombre de joueurs, vous distribuerez à chacun ces pions selon la répartition suivante :

nombre de joueurs	échoppe de valeur I	échoppes de valeur II, III et IIII
2	4	tous
3	3	tous
4	2	tous

Triez les écus par valeur et nommez un banquier. Chacun reçoit au départ 50 écus.

Toutes les plaquettes sont retournées, mélangées et posées en talon à côté du plan de jeu. Chaque joueur en prend une, la regarde sans en révéler la valeur aux autres et la pose, face cachée, devant lui. Le cercle des rounds est posé sur le clocher n° 1 (voir plan de jeu) et indique donc qu'on est au round n° 1. On détermine ensuite le premier à jouer.

