



HAPPY PIGS



RÈGLES DU JEU

Dans Happy Pigs, vous élevez des cochons tout au long d'une année dans le but de les vendre sur le marché. Vous pouvez acheter des cochons, les nourrir pour les aider à grandir et voir naître des bébés dans votre ferme. Attention tout de même aux changements de saison, qui peuvent être une rude épreuve pour vos cochons.

MATÉRIEL

1 MARCHÉ



20 BILLETS



64 PIÈCES DE MONNAIE



24 CARTES SAISON 6 pour chaque saison



Printemps Été Automne Hiver

75 TUILES OBJET



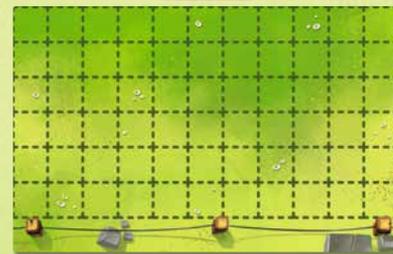
25 vaccins 25 compléments alimentaires 25 amulettes de naissance

24 TUILES ACTION 1 JETÓN 1^{er} JOUEUR

4 actions par joueur



20 PRÉS



196 TUILES COCHON

recto non vacciné/verso vacciné

50 Bébés

48 Petits



48 Moyens

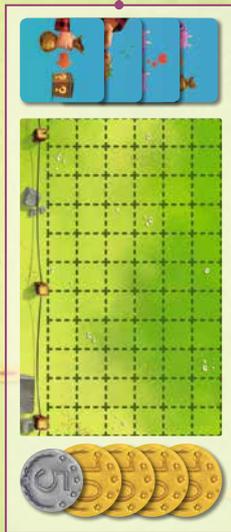
50 Gros



MISE EN PLACE

1 Placez les prés et le marché au centre de la table.

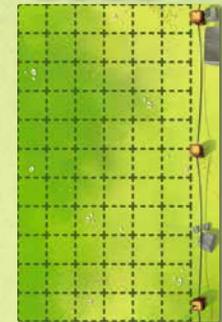
2 Chaque joueur reçoit 4 tuiles Action de la couleur de son choix, un pré et un total de 45 dollars à placer dans sa réserve personnelle.



5 Disposez les pièces et les billets à côté du marché.

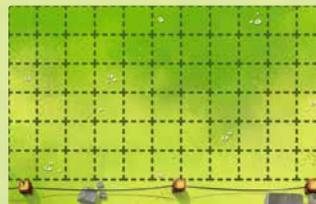


6 Le joueur qui imite le mieux le grognement du cochon reçoit le jeton 1^{er} Joueur, qu'il place devant lui.



3 Triez les tuiles Cochon par taille (Bébé, Petit, Moyen et Gros), puis placez-les sur la table de manière à ce qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

4 Faites la même chose avec les tuiles Objet, triées par type (vaccin, complément alimentaire et amulette de naissance). Toutes ces tuiles constituent la réserve du marché.



7 Triez les cartes Saison par type, mélangez-les séparément, puis retirez 2 cartes par saison de manière aléatoire (8 cartes Saison sont retirées au total). Rassemblez les cartes Saison restantes pour ne former qu'une seule pile de cartes, qui correspond à l'écoulement d'une année de travail pour les éleveurs (le printemps au-dessus de la pile, suivi de l'été, de l'automne et de l'hiver). Placez cette pile de cartes au centre de la table afin que tous les joueurs puissent la voir.

TOUR PRÉPARATOIRE

Dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut réaliser 5 achats parmi les éléments disponibles du marché (Cochons, Objets ou Prés). Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs 5 achats, placez les cochons achetés sur vos prés et les objets dans votre réserve personnelle, à côté du pré.

REMARQUE : lorsque, durant la partie, vous placez un cochon sur votre pré (avec l'orientation de votre choix),

respectez toujours les cases à l'intérieur de la clôture. Si vous manquez de cases pour placer un cochon, celui-ci retourne immédiatement au marché. Vous pouvez déplacer les cochons et réorganiser vos prés à tout moment, mais vous ne pouvez jamais superposer un cochon à un autre.

EXEMPLE

Un joueur achète :

- 2 Petits cochons,
 - 1 Moyen cochon,
 - 1 vaccin,
 - 1 complément alimentaire,
- pour 24 dollars, il lui reste donc 21 dollars.**

Il peut ensuite disposer ces éléments comme ceci →



TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule en 5 phases.

- 1 Retourner une carte Saison
- 2 Programmer une action
- 3 Révéler les actions
- 4 Réaliser ses actions
- 5 Appliquer l'effet de saison

PHASE 1: RETOURNER UNE CARTE SAISON

Le premier joueur retourne la première carte Saison de la pile centrale : cette carte Saison indique le nombre maximum de fois que chaque action peut être réalisée durant le tour pour l'ensemble des joueurs.

Chaque carte Saison procure aussi un effet (décrit sur le bas de la carte), qui sera appliqué à la phase 5. Seuls les effets qui modifient les prix d'achat et de vente  s'appliquent pendant la phase 4.

EXEMPLE

Avec cette carte Saison Été, l'action Nourrir ne pourra être réalisée que 8 fois maximum durant le tour, quel que soit le nombre de joueurs ayant joué cette action.

EXEMPLE

Avec cette carte Saison Été, l'effet "Saison des amours" permet à chaque joueur d'obtenir un Bébé pour chaque paire de cochons en âge de se reproduire (Moyen ou Gros) qu'il possède dans son pré.



PHASE 2 : PROGRAMMER UNE ACTION

Chaque joueur choisit secrètement une action à réaliser et place la tuile Action correspondante face cachée devant lui. Vous avez le choix entre 4 actions différentes :



NOURRIR : un cochon de votre pré gagne une taille.

REMARQUE : cette action n'est possible qu'une seule fois par cochon et par tour ; vous ne pouvez donc pas nourrir deux fois le même cochon durant le même tour. Un Gros cochon a atteint sa taille maximale et ne peut plus grandir.

EXEMPLE

Un joueur qui réalise l'action Nourrir peut échanger une tuile Petit cochon qui se trouve contre une tuile Moyen cochon.

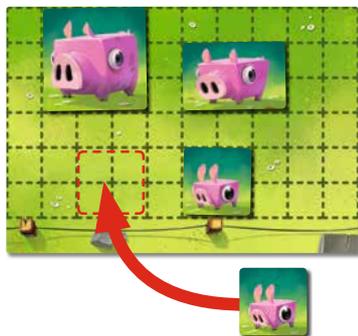


REPRODUIRE : un cochon en âge de se reproduire (Moyen ou Gros) donne naissance à un Bébé que vous pouvez ajouter à votre pré.

REMARQUE : cette action n'est possible qu'une seule fois par cochon et par tour, vous ne pouvez donc pas recevoir deux Bébés pour le même cochon durant le même tour.

EXEMPLE

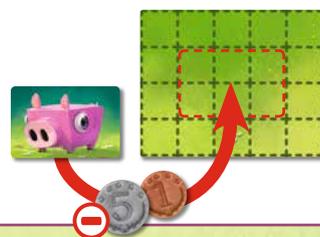
Un joueur qui réalise l'action Reproduire et qui possède un Gros cochon peut prendre un Bébé cochon dans la réserve du marché et l'ajouter à son pré en respectant les espaces délimités du pré.



ACHETER : une visite au marché vous permet d'acheter un cochon, un objet ou un pré dans la limite de votre budget. Prenez la tuile correspondant à votre achat dans la réserve du marché, après en avoir payé le prix. Placez les prés dans le prolongement de votre pré, les cochons dans votre pré et les objets dans votre réserve personnelle.

EXEMPLE

Un joueur qui réalise l'action Acheter pour acquérir un Petit cochon, prend 1 tuile Petit cochon dans la réserve du marché et la place sur son pré après avoir payé 6 dollars.



VENDRE : une visite au marché vous permet de vendre un de vos cochons au prix indiqué sur le marché. Remettez le cochon que vous vendez dans la réserve du marché et prenez les dollars que vous avez gagnés grâce à cette vente.

EXEMPLE

Un joueur qui réalise l'action Vendre peut se défaire d'un Gros cochon de son pré et le remettre dans la réserve du marché pour récupérer 15 dollars.



PRIX DU MARCHÉ (ACTIONS ACHETER OU VENDRE)

Le prix des prés est fixé à :

- **Gratuit** pour le 1^{er} pré, voir Mise en place (page 2),
- **10 \$** pour le 2^e pré,
- **15 \$** pour le 3^e pré,
- **20 \$** pour le 4^e pré,
- **+5 \$** par pré supplémentaire.



Le prix des cochons est fixé à :

- **3 \$** pour chaque Bébé cochon
- **6 \$** pour chaque Petit cochon
- **10 \$** pour chaque Moyen cochon
- **15 \$** pour chaque Gros cochon

Le prix des objets est fixé à :

- **1 \$** pour 1 vaccin
- **1 \$** pour 1 amulette de naissance
- **1 \$** pour 1 complément alimentaire

PHASE 3 : RÉVÉLER LES ACTIONS

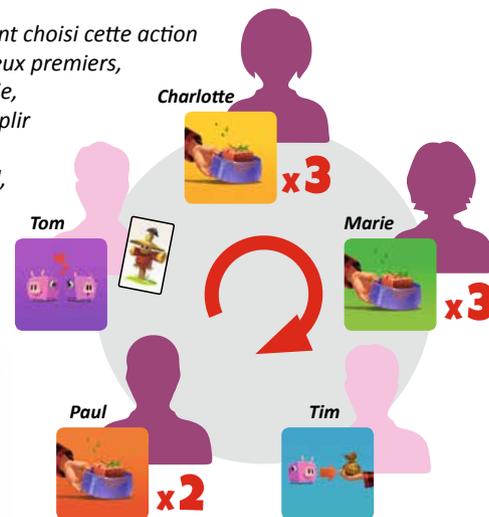
Tous les joueurs révèlent **simultanément leur tuile Action**. Les joueurs qui ont choisi la même action se répartissent le nombre de fois que chacun pourra réaliser cette action.

La répartition se fait dans le sens horaire en commençant par le premier joueur et en fonction de ce qui est indiqué sur la carte Saison révélée.

EXEMPLE

La carte Saison révélée (**ci-dessous**) indique que vous pouvez réaliser l'action Nourrir 8 fois au maximum durant le tour. Si **un seul joueur** a choisi l'action Nourrir, il peut réaliser cette action 8 fois. Par contre, si **deux joueurs** ont choisi cette action, ils ne pourront la réaliser que 4 fois chacun.

Si **trois joueurs** ont choisi cette action (**ci-contre**), les deux premiers, Charlotte et Marie, pourront l'accomplir 3 fois, tandis que le troisième, Paul, ne pourra la réaliser que 2 fois.



PHASE 4 : RÉALISER SES ACTIONS

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, réalise ses actions autant de fois que la répartition de la phase précédente le lui permet. Pour chaque action qui n'a pas été réalisée, les joueurs reçoivent un dédommagement de 1 dollar.

REMARQUE : lorsque les joueurs se sont familiarisés avec les différentes actions du jeu, tous les joueurs peuvent résoudre leurs actions simultanément s'ils le souhaitent.

EXEMPLE



La carte Saison révélée indique que l'action Nourrir ne peut être réalisée que 8 fois maximum. Si Charlotte et Marie choisissent cette action, elles peuvent donc toutes les deux faire grandir d'une taille 4 de leurs cochons.

Si l'une d'elle choisit de n'en faire grandir que 2 ou si elle ne peut pas en faire grandir plus de 2, elle récupère 2 dollars.



PHASE 5 : APPLIQUER L'EFFET SAISON



Les joueurs appliquent l'effet indiqué sur la tuile Saison, puis le tour prend fin.

Le joueur à gauche du premier joueur reçoit le jeton 1^{er} Joueur. Un nouveau tour peut commencer.

CHANGEMENT DE SAISON

Lorsque la dernière carte d'une saison a été jouée, passez à la suivante. À chaque changement de saison, vous perdez tous vos cochons qui ne sont pas vaccinés et les remettez dans la réserve du marché. Les joueurs qui possèdent encore des vaccins dans leur réserve personnelle peuvent les utiliser à ce moment-là pour éviter de perdre trop de cochons.



Printemps



Été



Automne



Hiver

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les cartes Saison ont été révélées et appliquées. Les joueurs subissent une dernière fois les effets d'un changement de saison et perdent tous les cochons qu'ils ne peuvent pas vacciner.

Ensuite, tous les joueurs vendent les cochons vaccinés restants au prix indiqué sur le marché. Le joueur le plus riche gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs vendent tous les objets et les prés qu'ils possèdent au

prix indiqué sur le marché. Le (les) joueur(s) qui a (ont) le plus de dollars à la fin de cette vente gagne(nt) la partie.



OBJETS

Lorsque vous achetez un objet au marché, placez la tuile correspondante dans votre réserve personnelle. Seuls les objets qui se trouvent dans votre réserve personnelle peuvent être utilisés. Lorsqu'un objet est utilisé, placez le dans la réserve du marché.



VACCIN

Vacciner un cochon permet de le garder dans son pré de saison en saison. Pour cela, il suffit d'utiliser un Vaccin de votre réserve personnelle et de retourner la tuile Cochon de votre choix du côté Vacciné. Vous pouvez vacciner vos cochons à tout moment, y compris avant le changement de saison. **Un cochon vacciné le reste jusqu'à ce qu'il soit vendu, même lorsqu'il grandit.**



COMPLÉMENT ALIMENTAIRE

Donner un Complément alimentaire à un cochon permet de le faire grandir d'une taille supplémentaire. Cet objet ne peut être utilisé qu'au moment de réaliser l'action Nourrir et **uniquement pour 1 Bébé ou 1 Petit cochon.**



AMULETTE DE NAISSANCE

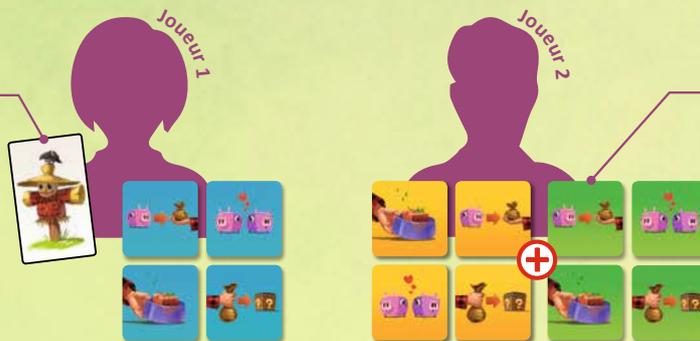
Utiliser une Amulette de naissance permet d'accélérer la naissance des Bébés et d'obtenir directement un Petit cochon. Cet objet ne peut être utilisé qu'au moment de réaliser l'action Reproduire.



VARIANTE À DEUX JOUEURS

PAR BRUNO CATHALA

1 À deux joueurs, le jeton 1^{er} Joueur est attribué normalement.



2 Le deuxième joueur reçoit alors, en plus des quatre tuiles Action de sa couleur, quatre tuiles Action de la couleur neutre de son choix.

Au moment de programmer son action, le joueur qui possède les tuiles neutres choisit une action neutre en plus de son action principale. L'action neutre n'est utilisée que pour gêner l'adversaire et l'obliger

à partager ses actions. Si l'adversaire est effectivement gêné par l'action neutre, les tuiles Action neutres passent dans les mains de l'adversaire, et ainsi de suite

jusqu'à la fin de la partie. Les tuiles Action changent régulièrement de main. Le reste de la partie se déroule normalement selon les règles de base décrites plus haut.

VARIANTES TACTIQUES

Lorsque vous vous êtes bien familiarisés avec le déroulement d'Happy Pigs, vous pouvez décider de complexifier un peu le jeu en ajoutant ces variantes. Chacune de ces variantes est jouable individuellement ou combinée. **Une partie avancée se déroule de la même manière qu'une partie normale, avec cette différence que deux points de règle supplémentaires surviennent lors de la première et de la deuxième phase de jeu :**

VARIANTE DURANT LA PHASE 1 : RETOURNER LA CARTE SAISON

Le premier joueur retourne la première carte Saison de la pile centrale qui sera active pour ce tour. Ensuite, il retourne la deuxième carte Saison qu'il pose face visible sur le haut de la pile centrale. Cette deuxième carte Saison permet aux joueurs d'anticiper leur action pour le tour suivant. À la fin du premier tour, la deuxième carte Saison devient active et la troisième est retournée face visible sur le haut de la pile centrale, et ainsi de suite.

Carte
Saison
active →



← Carte
Saison
à venir

VARIANTE DURANT LA PHASE 2 : PROGRAMMER UNE ACTION

Lors de la deuxième phase de jeu, le premier joueur choisit son action et la dévoile aux autres joueurs. Le joueur suivant peut alors choisir son action en conséquence et la dévoile de la même manière que le premier joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi leur action.

La phase 3 ne sert donc qu'à répartir le nombre d'actions.



Tuile Action ↑
jouée face visible

CRÉDITS

Auteur : **KURAKI MURA** • Illustrateur : **BIBOUN**

Auteur de la variante 2 joueurs : **BRUNO CATHALA**

Gestion de projet : **LUDOVIC PAPAÏS**

Traduction : **VIRGINIE GILSON**

Édition française, adaptation et relecture : **IELLO**

© 2013 SWAN PANASIA GAMES

© 2016 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 HEILLECOURT

www.iello.info

SUIVEZ-NOUS SUR

