

Dé et BOULANGER

1. Principe du jeu

Un jeu pour 2 ou 4 joueurs.

Des boulangers vont acheter les ingrédients nécessaires à la fabrication de pains et de croissants. Ils les fabriquent et vont les vendre en fonction du marché.

L'artisan qui a le plus de « sous » dans sa caisse en fin de jeu, gagne la partie.

2. Éléments du jeu.

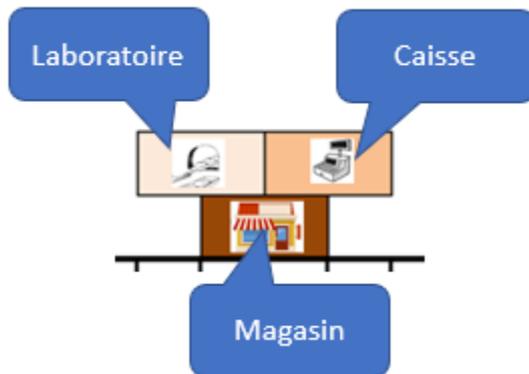
Le jeu se compose

| | |
|--|--|
| <p>d'un plateau sur lequel les boulangers vont se déplacer pour aller chercher les ingrédients,</p> | |
| <p>d'un dé à six faces de 6 tuiles (5 « ventes » et 1 « incident ») pour chacun des joueurs, représentant la vente possible du jour, et d'un marqueur « vente »,</p> | |
| <p>d'une série de pions représentant :</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ le boulanger ○ le marqueur vente ○ les ingrédients (pions bleus pour l'eau, pions blancs pour la farine, pions jaune pour le beurre), ○ les produits (pions orange pour les pains, pions bruns pour les croissants), ○ les « sous » (pions verts pour les « sous ») |

Détail du plateau de jeu.

Sur les bords de la partie quadrillée sont représentées les boulangeries. Chaque boulangerie est divisée en trois zones :

- le magasin où est placé le pion représentant le boulanger et les pions produits (pains, croissants),
- le laboratoire où sont stockés les pions ingrédients (eau, farine et beurre) rapportés par le boulanger et qui pourront servir à la production,
- la caisse où sont placés les pions « sous ».



Lorsque le pion-boulangier revient à sa boulangerie, il s'arrête à la partie magasin.

La partie quadrillée pour les déplacements des boulangers comporte

- une case centrale  (fontaine à eau) plus grande où le boulanger devra se rendre pour récupérer de l'eau,
- deux cases « moulins »  où le boulanger devra se rendre pour acheter de la farine,
- deux cases « fermes »  où pourra être acheté le beurre.

3. Déroulement de la partie en 5 tours

Le jeu se joue en 5 tours de 3 phases :

- Déplacement pour achat des ingrédients,
- Fabrication des produits : pains et croissants,
- Vente des produits.

3.1. Mise en place des éléments de jeu pour le début de partie

En début de jeu, les joueurs choisissent leur pion boulanger, leur boulangerie, et prennent un marqueur « vente ». Ils lancent 1D6, celui qui a obtenu le plus de points commencera, les autres joueront à sa suite dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre.

S'il n'y a que deux joueurs, ceux-ci se placent face à face.

Les joueurs placent le pion « boulanger » dans la partie magasin.

Chaque joueur reçoit 6 tuiles (5 « ventes » et 1 incident), qu'il aligne devant lui, face apparente (dans l'ordre qu'il souhaite), et pose le marqueur vente sur la première tuile.

Les 6 tuiles (essentiellement les possibilités de ventes du tour) sont :

- 5 pains, 1 croissant
- 4 pains, 2 croissants,
- 3 pains, 3 croissants,
- 2 pains, 4 croissants,
- 1 pains, 5 croissants,

- Pas de vente suite à incident.

Chaque joueur reçoit 10 sous qu'il place sur la partie caisse de sa boulangerie.

3.2. Déroulement des trois phases d'un tour

3.2.1. Déplacement et achat des ingrédients

Le boulanger va essayer d'atteindre fontaine, ferme et moulin pour récupérer les ingrédients nécessaires à sa production. Une mesure de farine (représentée par un pion farine) coûte un « sou » (représenté par un pion « sou »).

Une mesure de beurre (représentée par un pion beurre) coûte un « sou ».

La mesure d'eau (représentée par un pion eau) est gratuite.

La phase de déplacement / achat est faite de 5 de lancer successifs de dé.

Le boulanger qui joue en premier (ordre issu du lancer de dé ci-dessus)

- commence par charger les « sous » qu'il juge nécessaires aux achats de son voyage (le nombre de « sous » choisi est empilé sur le pion boulanger... Attention, il ne doit jamais y avoir plus de six pions de toute nature empilés au-dessus du pion boulanger),
- lance le dé. Il part de son magasin et avance (s'il le souhaite) d'un nombre de cases au maximum égal au résultat du dé. Le déplacement ne se fait que d'une case vers une case contiguë par un côté, pas en diagonale,

Règles du déplacement :

- un pion ne peut pas passer ou s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre boulanger, sauf sur la case centrale de la fontaine,
- lorsqu'il passe ou aboutit sur une case ferme, il peut acheter du beurre (concrètement "passer" signifie que le pion avance jusqu'à la case ingrédients, peut faire sa transaction, et peut encore continuer son déplacement si le nombre de cases indiqué par le dé n'est pas atteint),
- lorsqu'il passe ou aboutit sur une case moulin, il peut acheter de la farine,
- lorsqu'il passe ou aboutit sur la case fontaine, il peut « charger de l'eau »,
- rappel : il ne peut jamais y avoir plus de 6 éléments empilés sur le pion (farine, sous...)

Règles des achats :

- Lorsqu'il s'arrête ou passe sur une case moulin ou ferme, il peut échanger un ou plusieurs des pions « sou » qu'il transporte contre le même nombre de pions farine sur la case moulin, ou beurre sur la case ferme. Sur la case fontaine, il charge simplement des pions eau. Ceux-ci sont gratuits et il ne les échange donc pas contre un pion sou.
- Attention, re-rappel, durant toute cette phase, il ne faut en aucun cas qu'il y ait plus de six pions empilés au-dessus du pion boulanger.

Les autres joueurs, dans l'ordre déterminé en début de jeu, effectuent les mêmes actions :

- Lancer
- Déplacement + achat

Lorsque tous les joueurs ont réalisé un premier lancer, une série de mouvement recommence.

Durant ces déplacements :

Suite à un lancer, le dé indique 5 par exemple, si le joueur est à trois cases du moulin, il peut avancer de trois cases jusqu'au moulin, faire ses achats et continuer à avancer de 2 cases vers un autre objectif.

Si le joueur revient à son magasin pendant ces cinq mouvements, il peut y déposer les matières premières achetées (à ranger dans la réserve) et recharger des pions sous.

Fin des déplacements :

A l'issue des actions du 5^{ème} lancer, si le pion a réussi à terminer sa course dans son magasin, 2 sous sont ajoutés à sa caisse. Dans le cas contraire, où qu'il soit sur le plateau, il est repositionné à l'entrée de sa boulangerie avec les pions qu'il transporte.
Ceux-ci sont placés, pour les sous dans la caisse, pour les ingrédients dans le laboratoire.

3.2.2. Production

Les boulangers utilisent tout ou partie de leurs ingrédients disponibles pour produire croissants et/ou pains.

1 pain nécessite 3 mesures de farine et 2 d'eau

1 croissant nécessite 1 mesure de farine, 1 mesure d'eau et 2 mesures de beurre.

Il échange ses pions ingrédients contre les pions produits. Les ingrédients non utilisés restent dans le laboratoire et pourront être utilisés au prochain tour.

Par définition, le boulanger ne connaît pas encore sa clientèle. Il ne sait pas quelle tuile vente sera activée.

3.2.3. Vente

Une fois que tous les joueurs ont validé leur production, on passe à la phase vente.

Les joueurs ont devant eux 6 tuiles ventes alignées. Au départ, le marqueur vente est posé sur la première tuile. Ils lancent 1D6 et avancent leur marqueur du résultat (arrivé au bout, le pion continue sa course en revenant sur la première)

La tuile sur laquelle s'arrête le pion indique les ventes possibles du tour pour le joueur. Il ne peut pas vendre plus de croissants ou pains qu'indiqué sur la tuile.

La vente d'un pain rapporte 10 sous.

La vente d'un croissant rapporte 8 sous.

Les sous reçus sont placés dans la case caisse. Les produits non vendus sont retirés du jeu.

Cas de la tuile « incident ». Si le pion s'arrête sur cette tuile, le joueur relance 1D6 pour savoir de quel incident il s'agit.

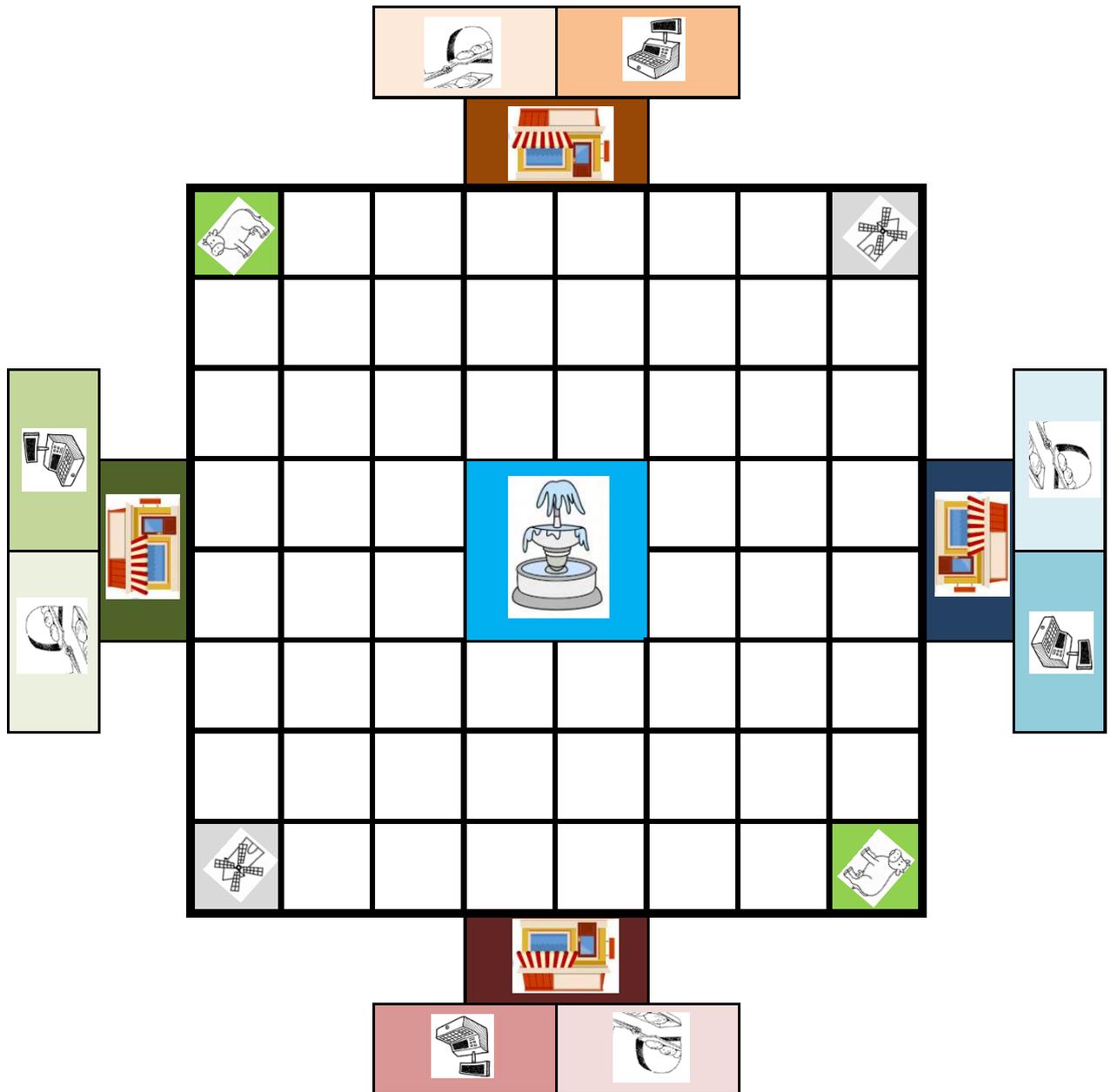
- 1 ou 2 : inondation du magasin, la production est perdue,
- 3 ou 4 : tremblement de terre, le laboratoire s'effondre, la production et les ingrédients en stock sont perdus
- 5 ou 6 : don aux œuvres, le boulanger donne sa production et la moitié de ses « sous » (si quantité impaire, nombre sous moins 1 à diviser par 2).

Les pions correspondants aux pertes sont retirés du jeu. Faute de produits, aucune vente n'est réalisée.

La tuile (vente ou incident) sur laquelle est arrivé le pion est retirée et le pion posé sur la tuile suivante. De fait, comme au long des tours les tuiles ventes diminuent, le boulanger pourra prévoir de mieux en mieux ses ventes (il connaît mieux sa clientèle !).

La partie se jouant en 5 tours une des tuiles ne sortira pas.

A la fin des 5 tours, on compte les sous dans la caisse, celui qui a le plus de sous a gagné.



—\o/—