

# Eine Frage der Ähre



## Règle du jeu



Un jeu de pose de tuiles pour 2 à 5 fermiers âgés de 8 ans et plus

Par Jeffrey D. Allers



Pegasus Spiele

# Eine Frage der Ähre

## Idée du jeu

Dans *Eine Frage der Ähre*, les joueurs jouent le rôle de fermiers qui développent leurs champs et leurs bâtiments de fermes. Chaque champ cultivé rapporte des points de victoire ; cependant, à chaque tour les joueurs peuvent décider de renoncer à ces points et à la place décider de bâtir des fermes, qui procureront elles aussi des points. Vous devrez prendre garde à tout moment aux actions de vos adversaires afin de ne pas les laisser trop s'étendre à votre détriment.

## Contenu



blé betteraves colza maïs patates 60 grandes tuiles (2 champs)  
25 petites tuiles (1 champ)



15 tuiles bétail  
(5 vaches, 5 cochons et 5 poules)



1 tuile  
« 6 + 1 »



10 fermes +  
1 ferme noire premier joueur



5 marqueurs  
de points de victoire



1 tuile « Fin de partie »



5 tuiles de joueurs



25 cubes de ferme



# Eine Frage der Ahre

## Préparation

Disposer le **plan de jeu** au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et place la **tuile Joueur** de sa couleur devant lui, avec la face 100 cachée.

Chaque joueur place son **marqueur de points de victoire** sur la case 0 de la **piste de points de victoire**.

Chaque joueur place **1 cube Ferme** de sa couleur sur les 5 cases du bas de l'étable (sous les flèches).

Mélanger les 5 **tuiles Poulet** et en placer une face cachée dans l'étable sur chaque type de culture. Les illustrations sur le plan de jeu (en haut à gauche) indiquent dans quelle ligne doivent être placées les tuiles Bétail en fonction du nombre de joueurs. Puis mélanger les 5 **tuiles Cochon** et en placer 1 face cachée sur chaque tuile Poulet. Pour finir, placer les 5 **tuiles Vache** de la même façon sur les tuiles Poulet. De cette manière, il y a 5 piles de 3 tuiles Bétail (avec en dessous un Poulet, puis dessus un Cochon, puis une Vache).

*Remarque : à 2 joueurs, les tuiles Poulet ne sont pas utilisées. Placez uniquement les tuiles Cochon et Vache sur la première ligne de l'étable.*

Placer 1 Ferme de chaque joueur sur les 2 cases réservées à cet effet (celles qui représentent le nombre de joueurs participant).

Mélanger les 60 grandes tuiles Champ et les placer face cachée à côté du plateau de jeu en plusieurs piles.

*Remarque : À 3 joueurs, retirez au hasard 10 grandes tuiles, à 2 joueurs retirez au hasard 20 grandes tuiles.*

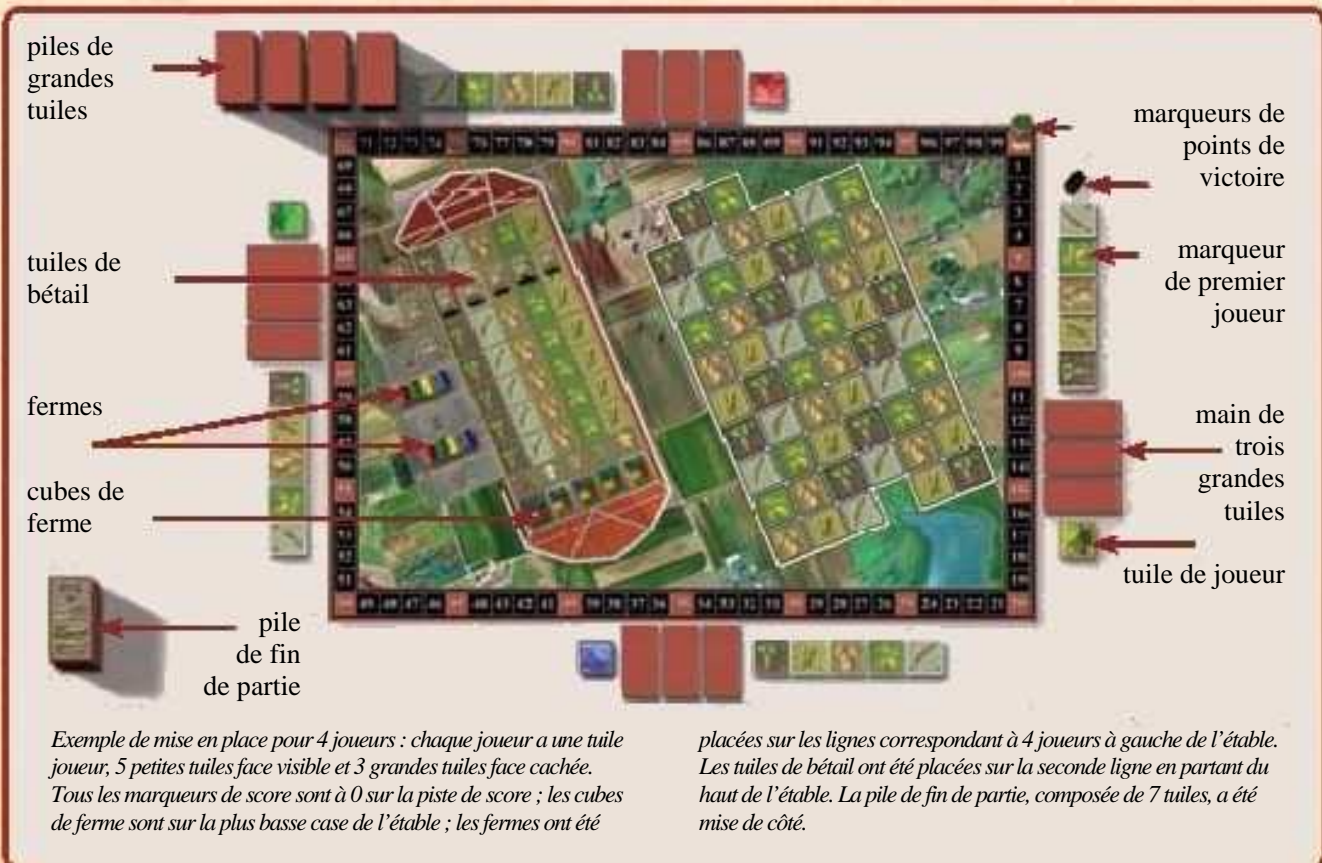
*Ces tuiles retirées ne seront pas utilisées lors de la partie.*

Piocher 6 **grandes tuiles Champ** et les mélanger avec la tuile « Fin de partie », ces tuiles sont ensuite empilées face cachée avec la tuile « 6+1 », sur le dessus. Cette pile de tuiles ne sera utilisée qu'en fin de partie.

Chaque joueur pioche **3 grandes tuiles Champ** qu'il conserve secrètement en main.

Chaque joueur reçoit **5 petites tuiles Champ**, 1 de chaque type de culture, qu'il place devant lui face visible. C'est la réserve des joueurs.

Le joueur qui a le plus récemment travaillé la terre reçoit le marqueur de premier joueur (la ferme noire) qu'il conservera tout au long de la partie. Il commence le jeu en premier.



# Eine Frage der Ähre

## Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent en sens horaire. Le premier joueur conserve le jeton premier joueur jusqu'à la fin de la partie.

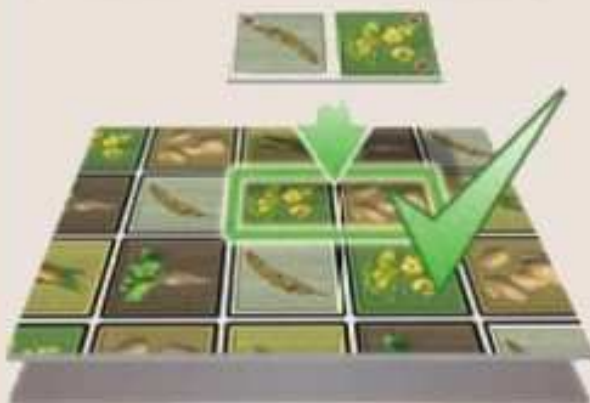
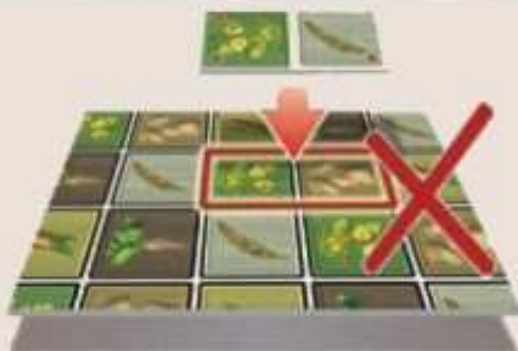
Un tour de jeu est composé des actions suivantes :

- 1) Placer une tuile Champ
- 2) Recevoir les points
- 3) Décompter les fermes
- 4) Piocher une grande tuile Champ

Toutes les actions ne concernent que le joueur actif.

### 1) Placer une tuile Champ

Le joueur choisit une **grande** tuile Champ de sa main ou une **petite** tuile Champ de sa réserve et la place face visible sur la **zone de culture** du plan de jeu. On devra toujours suivre la règle suivante (jachères) : on ne peut jamais recouvrir un **type de culture** avec le même type de culture.



*Exemple : Le joueur choisit de placer une grande tuile Colza/Blé. Il ne peut pas la placer avec le Colza sur le Colza. Il peut toutefois la poser avec le Blé sur un Colza et le Colza sur une Patate, par exemple.*

On peut placer une tuile Champ sur une autre tuile, mais une grande tuile doit toujours être placée sur 2 cases de **même niveau**.



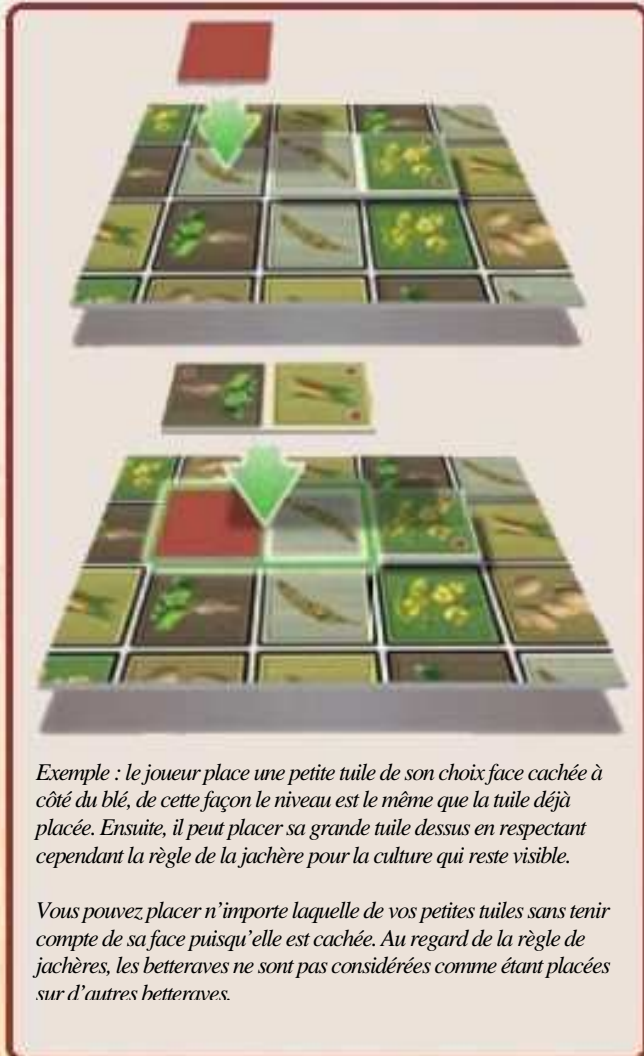
*Exemple : On ne peut pas placer une grande tuile sur deux cases de niveau différent. Mais on peut placer une grande tuile sur 2 tuiles de même hauteur.*

On peut toutefois utiliser une **petite** tuile Champ de sa réserve pour réduire la différence de hauteur. Pour ce faire, le joueur dispose une de ses 5 petites tuiles de son choix face cachée sur le plan de jeu pour augmenter la hauteur. Puis le joueur place immédiatement une **grande** tuile de sa main de façon à recouvrir la tuile posée face cachée.

La petite tuile étant posée à l'envers, on ne tient pas compte de la règle de jachère pour cette case. Il est donc possible d'y poser n'importe quel type de culture.



# Eine Frage der Ahre



## Points de victoire

Chaque groupe de champs du même type de culture adjacent **horizontalement** ou **verticalement** à un autre, sans tenir compte du niveau, est une **région**. Les tuiles qui touchent par un coin ne sont pas dans la région. On compte aussi bien les tuiles que les champs imprimés directement sur le plan de jeu pour les régions.

Le **nombre de champs** que comporte une région après le placement de la tuile est le **nombre de points de victoire** reçu par le joueur actif. Si aucun champ de même type n'est adjacent à la nouvelle tuile, on marque 1 point – la région est constituée de cet unique champ.

Les joueurs déplacent leur **marqueur de points de victoire** sur la piste prévue à cet effet. Si on atteint 99 ou plus, on poursuit le décompte en recommençant à 0 sur la piste. Pour indiquer cet événement, le joueur concerné retourne sa tuile Joueur de façon à faire apparaître la mention « 100 ».

On ne peut **pas** utiliser **plus d'une petite tuile** par tour. On ne peut donc pas placer une petite tuile face cachée puis placer dessus une autre petite tuile face visible.

## 2) Recevoir des points

Il y a 2 types de points : les **points de victoire** et les **points de ferme**. Les joueurs décident pour chacun de leurs champs quel type de points ils reçoivent : soit des points de victoire, soit des points de ferme.

On ne reçoit **jamais les 2 types de points** pour le même champ. Cependant, on peut recevoir 2 types de points **différents** pour chacun des champs présents sur une grande tuile. On ne reçoit des points que pour les champs posés **lors du tour actuel**.



# Eine Frage der Ahre

Si on place une tuile représentant 2 cultures identiques, on peut décider de recevoir des points de victoire pour chacun de ces 2 champs. Puisque les deux champs sont dans la même région, celle-ci rapporte 2 fois le même nombre de points.



*Exemple : le joueur a placé la tuile Blé/Blé, ce qui forme une région de 4 blés. Si le joueur choisit de recevoir des points de victoire pour chacun des champs de la grande tuile, il reçoit alors 8 points de victoire.*

On peut bien entendu décider de marquer des points de victoire pour un seul champ, et marquer des points de ferme pour l'autre champ. (Vous ne pourriez toutefois pas recevoir dans l'exemple ci-dessus des points de ferme pour les deux champs car un seul de ces champs permet de marquer des points de ferme. Voir ci-dessous).

## Points de ferme

Dans les coins des champs de chaque tuile se trouvent 1 ou 2 **symboles Étable**. Le **nombre de ces symboles** est le **nombre de points de ferme** que gagne un joueur avec ce champ. Attention : c'est le nombre de symboles sur le champ qui compte, et non dans la région ! Les régions ne sont prises en compte que pour les points de victoire.

Le joueur déplace son **cube de ferme correspondant** dans l'étable d'autant de cases que de points marqués, dans la direction des flèches.



*Exemple : le joueur a placé une grande tuile Blé/Colza et décide de marquer des points de ferme pour les 2 champs de la tuile. Il marque 1 point pour le Blé et 2 points pour le Colza. Il avance donc ses cubes de ferme sur les pistes de Blé (1 case) et de Colza (2 cases).*

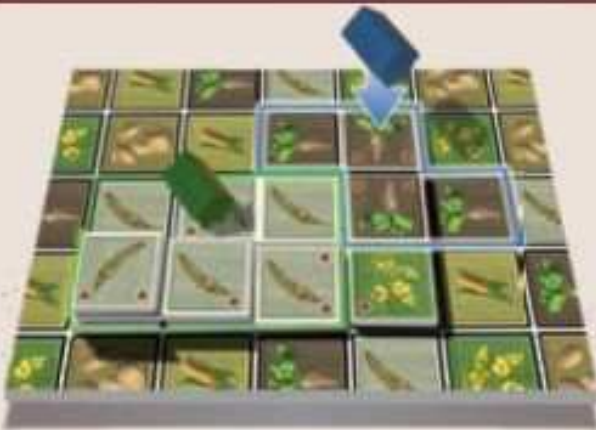
## Construire une ferme

Dès que **tous les 5 cubes de ferme** d'un joueur ont atteint ou dépassé une ligne avec une de ses fermes, il construit **une Ferme immédiatement**. La Ferme est alors placée sur un champ de son choix dans une région de son choix. Cependant, une Ferme ne peut pas être placée dans une région où se trouve déjà une autre Ferme. La **région** dans laquelle un joueur place sa Ferme **lui appartient** désormais.

(Dans le cas très improbable où toutes les régions sont déjà occupées par une Ferme, il n'est pas possible de construire une Ferme. Il faudra alors le faire à son prochain tour, après avoir marqué ses points. Il faut donc construire sa ferme dès que possible.)



# Eine Frage der Ähre



Exemple : dans l'exemple ci dessus tous les 5 cubes bleus ont atteint ou dépassé la ligne des fermes. Le joueur Bleu doit construire une ferme.

Il ne peut pas la placer dans la région des blés qui appartient déjà à Vert, mais il peut par exemple la placer dans la région des betteraves qui devient de ce fait sa propriété.

## Tuiles Bétail

Si un des **cubes Ferme** d'un joueur atteint ou dépasse une case où se trouve une **tuile Bétail**, le joueur reçoit la tuile Bétail supérieure et la pose face cachée devant lui. À la fin de la partie, le joueur remporte de points qu'indiqués sur la tuile. À tout moment, les joueurs peuvent consulter les tuiles Bétail qu'ils ont ainsi gagnées, mais ne doivent pas les montrer aux autres joueurs.

On retire le **cube Ferme** du jeu. À partir de ce moment, le joueur ne peut plus marquer de points de ferme de ce type de culture. Il ne peut marquer que des points de victoire avec ce type de champ.



Exemple : le joueur a placé une tuile champ (Blé) et marque 1 point de ferme, son cube atteignant la case où se trouve une tuile Bétail. La tuile Vache a déjà été reçue par un autre joueur, le joueur prend donc la tuile Cochon qu'il place face cachée devant lui. Il peut prendre connaissance de cette tuile pour savoir combien il a gagné de points : entre 6 et 10 puisqu'il s'agit d'une tuile Cochon. Puis il retire son cube ferme de la piste des blés.

Vous auriez pu préférer gagner la tuile Vache de la piste des patates. Après tout, elle rapporte de 11 à 15 points. Malheureusement, vous n'avez pas de grande tuile avec deux symboles de ferme sur un champ de patates. Pour éviter que Jaune ou Rouge ne s'empare de cette tuile vache, vous pouvez utiliser la petite tuile Patate de votre réserve. Avec deux points de ferme, vous atteignez la tuile Vache et remportez celle-ci. Puis vous retirez votre cube bleu de la piste des patates.



À partir de ce moment, quelques **règles spéciales** s'appliquent à **cette région** :

- Il n'est **plus** possible de placer une tuile Champ sur le champ où se trouve la Ferme.
- **Aucun joueur** (pas même le propriétaire de la région) **ne reçoit de points de victoire** pour le placement d'un champ adjacent à cette région. Les joueurs peuvent cependant recevoir des **points de ferme** en plaçant une tuile adjacente à cette région.
- On peut placer des tuiles afin de réduire les régions adverses, ou les séparer. Seules les régions où se trouvent les fermes appartiennent aux joueurs.
- On ne peut **pas** regrouper 2 régions du **même type de culture** s'il y a déjà une **ferme** dans **chacune des 2 régions**.



# Eine Frage der Ehre

## 3) Décompter les Fermes

*Remarque : Si le joueur actif n'a pas de Ferme, il saute tout simplement cette action.*

Le joueur décompte maintenant les **points de victoire** pour chacune des fermes qu'il a construites. La région où se trouve la ferme rapporte **autant de points de victoire que le nombre de champs qu'elle comporte**. On déplace son marqueur de points de victoire en conséquence.

On gagne ces points que l'on ait ou non agrandi la région à ce tour. On marque les points d'une ferme dès le tour même où on l'a bâtie.



*Exemple : Dans l'exemple ci-dessus, (voir **Construire une Ferme** page 6/7) le joueur bleu a pris possession d'une région de 4 champs de betteraves : il gagne maintenant 4 points de victoire.*

## 4) Piocher une grande tuile Champ

Si un joueur a placé une **grande tuile** durant son tour, il pioche une grande tuile à ce moment (il a donc toujours 3 grandes tuiles en main). On ne pioche pas dans la pile avec la tuile « 6+1 » tant qu'il reste d'autres grandes tuiles.

Si un joueur a placé une petite tuile Champ face visible, il saute cette action dans la mesure où il a encore 3 grandes tuiles en main. On ne remplace pas la petite tuile non plus, on ne dispose que des 5 petites tuiles initiales pour toute la partie.

## Fin du jeu

Dès qu'un joueur pioche la **dernière grande tuile** des piles, on met en jeu la **pile** recouverte de la **tuile « 6+1 »**. On retire cette dernière du jeu, et chaque joueur désormais pioche dans cette dernière pile.

Dès qu'un joueur pioche la **tuile « Fin de partie »**, le jeu se poursuit jusqu'à ce que le joueur situé à **droite du premier joueur** ait fini son tour. De cette manière, chacun a joué le même nombre de tours. Si c'est le joueur qui se trouve à droite du premier joueur qui pioche la tuile fin de partie, la partie s'achève immédiatement.

Tous les joueurs retournent leurs **tuiles Bétail** et avancent leur marqueur de points de victoire selon la valeur de ces tuiles. Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus de champs dans sa région l'emporte.

## Crédits

Auteur : Jeffrey D. Allers

Illustrations : Tom Thiel ([www.illuvision.com](http://www.illuvision.com)), Torsten Hess

Design : Hans-Georg Schneider

Réalisation : Thygra Board Game Agency ([www.thygra.com](http://www.thygra.com))

Traduction : La Fièvre du jeu ([www.fievredujeu.com](http://www.fievredujeu.com))

Correction et mise en page : François Haffner ([jeuxsoc.fr](http://jeuxsoc.fr))

Jeffrey D. Allers tient à remercier Suzanne Allers, Bernd Eisenstein, Thorsten Gimmler, Hartmut Kommerell, Günter Cornett, Reinhold Müller, Carsten Schönemann, Josef Keller, et Michael Schmitt.

Pegasus Spiele tient à remercier tous les testeurs du jeu.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany. Tous droits réservés.

