

# ZIEGEN KRIEGEN

Un jeu de Günter Burkhardt pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans. Durée : 15 minutes.

## Matériel du jeu

50 Cartes Chèvres avec de 1 à 5 symboles chèvre  
12 Cartes Colline (de valeur 1 à 8)  
1 Figurine de Chèvre en bois

## Aperçu du jeu

Les joueurs reçoivent lors de 8 levées de nombreuses Chèvres représentées par les têtes noires sur les cartes. En outre, au cours de la partie seront placées sur la zone de jeu des Collines qui fixent le nombre limite de chèvres pour la fin de partie. Le joueur qui possèdera plus de chèvres que la limite autorisée ne pourra pas l'emporter. Le vainqueur sera celui qui aura le plus de points sans toutefois dépasser cette limite.

## Mise en place du jeu

Les cartes Chèvre sont mélangées soigneusement. Chaque joueur reçoit - indépendamment du nombre de joueur - une main de 8 cartes. Chacun doit conserver ses cartes à l'abri des regards des autres joueurs. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Les cartes Collines sont soigneusement mélangées puis empilées face cachée. La figurine en bois est placée à côté de cette pioche à portée de tous les joueurs.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune est le premier joueur.

Chaque joueur à son tour joue une carte face visible, les autres joueurs poursuivent en sens horaire. L'ensemble des cartes jouées par les joueurs - une par joueur - est appelé « levée ».

Le joueur avec la plus petite carte jouée dans chaque levée peut retourner une carte Colline et la placer sur la zone de jeu. Il choisit lors de la pose de cette carte la valeur de la Colline parmi les 2 nombres inscrits et y place la Chèvre en bois dessus. Le joueur avec la carte de plus forte valeur jouée prend la levée (= toutes les cartes jouées) et la place face cachée devant lui. Il inaugure la nouvelle levée. Les cartes placées ne peuvent plus être consultées.

On ne place une carte Colline que lors de la première, deuxième troisième et quatrième levée. Les levées restantes sont jouées en omettant cette phase. Pour la première carte Colline placée, le joueur place la Chèvre en bois sur le nombre choisi. Les seconde, troisième et quatrième cartes doivent toutes placées perpendiculairement à une autre carte déjà placée (voir exemple plus loin).

On pose sur la seconde carte colline la Chèvre en bois sur le nombre choisi par le joueur. Le joueur peut choisir n'importe lequel des 2 nombres. Dans l'exemple, il peut choisir soit le 3 soit le 7 sur la Colline considérée. Le joueur place la nouvelle Colline, et le nombre limite de chèvres passe à 7 ou à 11. La Chèvre en bois est placée de manière à indiquer quelle valeur on retient en prenant soin toutefois de ne pas cacher les nombres afin que chacun puisse en connaître le total.

Exemple

2 possibilités

1. Carte Colline

Total : 7 (4+3)

2. Carte Colline

Total : 11 (4+7)

Lors de la troisième levée, la carte Colline est placée de façon à agrandir la Colline tandis que la quatrième carte ferme la colline. On a alors une colline composée de 4 cartes qui détermine la limite maximale des Chèvres pour la fin de la partie.

### Fin de partie

Une partie se termine à la fin de la huitième levée.

Chaque joueur compte les têtes de Chèvres sur les cartes qu'il a placées devant lui (voir exemple). Si ce total dépasse la limite autorisée, le joueur a perdu. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de têtes de Chèvres et qui ne dépasse pas cette limite. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, il y a plusieurs vainqueurs. Si un joueur n'a aucune tête de Chèvre et que tous les autres joueurs ont dépassé la limite, il l'emporte. Si tous les joueurs dépassent la limite, personne ne gagne.

Exemple de décompte final

1 +      2 +      3 +      5 +      2 +      1 +      1 +      3

18 Têtes de Chèvres

Marion a 18 têtes de Chèvre, Hubi en a 17, Dennis 12, Philippa 4.

Marion est éliminée car elle dépasse la limite. C'est Hubi qui l'emporte car c'est lui qui a le plus de têtes et qu'il ne dépasse pas la limite.

*Variante.*

On peut aussi jouer autant de manches que le nombre de joueurs participants. Les joueurs marquent à chaque manche autant de points qu'ils ont de têtes de chèvres et le total est noté sur une feuille. Le joueur qui dépasse la limite autorisée lors d'une manche marque 0 point. Le joueur qui n'a pas de cartes marque le nombre supérieur indiqué sur la carte où est placée la chèvre en bois. A la fin de la partie, celui qui a le plus de points l'emporte.



Une traduction réalisée pour Gigamic <http://www.gigamic.com>  
par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>