

TOUCHE

★ POULET ★



- RÈGLES DE JEU -



ankama

★ PRÉSENTATION

À la ferme Tonbec, la même histoire se répète tous les jours ; dès le petit matin, les animaux convoitent les œufs des poulaillers avant que les éleveurs ne fassent main basse dessus. Chaque joueur commande l'une des armées animales et remporte des épis quand il participe à la destruction d'une unité ennemie. Ces épis pourront être échangés au marché noir contre les œufs tant convoités !

★ CONTENU

Chaque joueur choisit une armée, et prend les éléments suivants :

- ① 1 Grand plateau
- ② 1 Petit plateau
- ③ 1 écran « Abri »
- ④ 8 Cartes d'unités différentes
- ⑤ 10 Petits pions d'unités
- ⑥ 10 Grands pions d'unités
- ⑦ 15 Pions « Cible »
- ⑧ 5 œufs (à mettre dans sa réserve)
- ⑨ 1 Pion « Champ magnétique »



Des éléments communs doivent être placés à portée des joueurs :

- ⑩ 100 pions « Cratère »
- ⑪ 2 pions « Frappe nucléaire »
- ⑫ 6 pions « Pigeonnage »
- ⑬ 30 cartes « Arme secrète »
- ⑭ 1 carte et 3 pions « Œuf sauvage »

La banque :

- ⑮ 20 pions « 5 Epis »
- ⑯ 20 pions « 10 Epis »

★ BUT DU JEU & FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui possède 5 œufs (adverses/sauvages) gagne la partie.

Note : Un joueur ne peut jamais posséder un œuf de sa propre armée/couleur.

La partie prend fin quand un des joueurs a réuni 5 œufs adverses ou qu'il est le seul à posséder une unité en vie.



★ MISE EN PLACE

- ⊕ Chaque joueur place son écran « **Abri** » face à lui et positionne son petit plateau caché à l'intérieur.
- ⊕ Il place ensuite son grand plateau devant « **l'Abri** » et ses 8 cartes d'unités à sa portée, sur lesquelles il dépose les « **Grands Pions d'Unités** » correspondants. *(Pour plus de clarté, accordez l'orientation de votre grand plateau avec votre petit plateau)*
- ⊕ Il pose finalement un œuf sur ses cartes d'unités de plus d'une case (« **Grange** », « **Pulvérisateur** », « **Tractank** », « **Moissonneuse blindée** » et « **Grenier tactique** »). Ces œufs constituent la réserve du joueur jusqu'à avoir été achetés par un autre joueur.
- ⊕ Les éléments communs « **Arme Secrètes** », « **Epis** », « **Cratère** », « **Œuf sauvage** », « **Frappe nucléaire** », « **Pigeonnage** » doivent être placés au centre pour être accessibles à tous.

Les « **Œufs Sauvages** » sont placés sur leur zone et peuvent être achetés par les joueurs pour 35, 40 et 45 épis.

Mélangez le paquet de 30 cartes « **Arme Secrète** » puis révélez les 3 premières.

> PLACEMENT DES UNITÉS

Les plateaux comportent 6 zones différentes (une prairie, une mare aux canards, un champ de lavande, un potager, un chemin et un champ de blé).

Chaque joueur place **secrètement** sur son petit plateau ses 10 « **Petits Pions d'Unités** ». Ils ne doivent jamais se toucher, même en diagonale.

Les pions d'unités doivent être placés en respectant l'orientation de l'illustration.
*(par exemple : le **Grenier Tactique** ne peut pas être placé verticalement et le **Pulvérisateur** ne peut pas être placé horizontalement)*

***Note** : les unités de plusieurs cases peuvent être à cheval sur plusieurs zones. Lorsque la partie commence, vos unités ne doivent plus être déplacées.*

***Conseil** : pour les maladroits et les personnes suspectées d'être de vils et récurrents tricheurs, nous proposons que chacun prenne une photo de son petit plateau en début de partie.*

> PREMIER JOUEUR

Le joueur qui a mangé des œufs en dernier commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

★ TOUR DE JEU

Un tour comporte 2 phases :

Phase 1 : « **le ciblage** »

Phase 2 : « **la résolution** »

Pendant la phase 1, en commençant par le premier joueur, tous les joueurs attaquent avec l'unité (non détruite) de leur choix. Ils positionnent un ou plusieurs pions « **Cible** » sur le grand plateau d'un ou plusieurs adversaires (en fonction du pouvoir de l'unité choisie).

Pendant la phase 2, on résout les tirs de chaque joueur en commençant toujours par les tirs du premier joueur.

PHASE 1 - LE CIBLAGE

L'un après l'autre chaque joueur incline la carte d'une unité de leur armée et applique son tir en plaçant les pions « **Cible** » sur les cases des grands plateaux adverses. Il est impossible de cibler une case déjà ciblée, une case explosée ou un bâtiment détruit.

La phase de ciblage prend fin lorsque tous les joueurs ont placé leurs pions « **Cible** ».

***Note** : au début de leur phase de ciblage les joueurs redressent la carte inclinée.*

***Exemple** : le premier joueur choisit d'utiliser sa **Grange**, il incline la carte et place 2 pions « **Cible** » sur le grand terrain*

du deuxième joueur et 1 pion « Cible » sur le grand plateau du troisième joueur. Le second joueur choisit d'utiliser son **Pulvérisateur**, il l'incline et place 1 pion « Cible » sur une case du grand plateau du premier joueur.

PHASE 2 - LA RÉOLUTION

Les joueurs révèlent si les tirs ont touché une ou plusieurs de leurs unités.

En vérifiant leur petit plateau, le ou les joueurs ciblés par le premier joueur révèlent si son attaque a touché une de leurs unités. Si un tir ne touche pas, alors le pion « Cible » est remplacé par un pion « Cratère ». Lorsque tous les tirs du premier joueur ont été vérifiés, on résout les tirs du joueur suivant et ainsi de suite.

La phase de résolution prend fin lorsqu'il ne reste aucun pion « Cible » sur les grands plateaux.

> UNITÉS TOUCHÉES

Lorsqu'une unité est « touchée », retournez les pions « Cible » sur leur face explosion. **Faites attention, la plupart des unités possèdent une capacité supplémentaire quand un pion « Cible » touche une unité adverse.** Une unité touchée par un tir ne se dévoile pas pour autant, elle reste cachée jusqu'à sa destruction.

Note : si une case est touchée par plusieurs pions « Cible », seul le premier tir résolu compte.

Exemple : le deuxième joueur vérifie si les pions « Cible » placés sur son grand plateau par le premier joueur touchent. Il remplace un pion « Cible » par un pion « Cratère » (tir manqué) et il retourne le deuxième pion « Cible » sur la face explosion pour indiquer que le tir a touché une unité sans la détruire.

> UNITÉS DÉTRUITES

Quand toutes les cases d'une unité sont touchées (par un ou plusieurs joueurs) le propriétaire place le grand pion de l'unité correspondante face détruite sur son grand plateau. Le propriétaire doit placer un œuf de sa réserve au-dessus du pion de l'unité détruite s'il s'agit de l'une des 5 unités suivantes : **Grange, Pulvérisateur, Tractank, Moissonneuse Blindée** ou **Grenier Tactique**. Cet œuf peut être acheté

immédiatement pour 25 épis (voir le paragraphe Achat des œufs). Pour finir, lorsqu'une unité est détruite, tous les joueurs qui ont participé à sa destruction reçoivent, pour **chaque case** qu'ils ont touchée, le nombre d'épis indiqués sur la carte.

Note : si toutes les unités du même type d'un joueur sont détruites, il retire la carte correspondante de la partie.

Exemple : le **Tractank** du troisième joueur a été touché par 3 tirs lors des tours précédents. Le premier joueur place un pion « Cible » sur la dernière case indemne du **Tractank**. Quand le troisième joueur retourne le pion « Cible » du premier joueur sur la face explosion, chaque joueur qui a participé à la destruction du **Tractank** reçoit 5 épis pour chaque case qu'il a touchée. Le troisième joueur rend les pions « Cible » à ses adversaires et place le grand pion de son **Tractank** (face détruite). Il termine en posant un œuf de sa réserve dessus.

FIN DE TOUR

Une fois que tous les tirs ont été résolus, le premier joueur passe le pion « Premier joueur » au joueur à sa gauche qui devient le premier joueur pour le prochain tour.

★ ACHATS DES OEUFS

Pendant sa phase de ciblage ou de résolution, un joueur peut effectuer un ou plusieurs achats. Les œufs des unités détruites peuvent être achetés en **payant 25 épis à la banque**. En bonus, lorsqu'un joueur achète un œuf adverse (ou sauvage), il choisit gratuitement 1 carte « **Arme secrète** » parmi les 3 qui sont révélées. Remplacez immédiatement la carte révélée choisie par la première carte de la pioche « **Arme secrète** ».

Le joueur place l'œuf acheté sur son Abri, visible par tous les joueurs.

Note : si vous arrivez à la fin de la pioche des armes secrètes, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Note : tous les achats sont toujours payés à la banque.



☆ PRÉSENTATION DES UNITÉS

Les joueurs commencent la partie avec 8 types d'unités différents.



Exemple d'une carte :

- 1 Type d'unité : Grange
- 2 Effet principal : permet de cibler des cases adverses.
- 3 Effet Bonus : quand une cible touche une unité.
- 4 Valeur : 5 épis par case
- 5 Présence d'un œuf

Note : la valeur indique le nombre d'épis que gagnera un joueur pour chaque case de ce bâtiment qu'il aura touchée. S'il a touché 2 cases de la Grange, il prendra 10 épis au moment où elle sera détruite.

☛ « **GRANGE** » : ciblez 3 cases de votre choix. Si la **Grange** est détruite vous recevez une carte « Arme secrète » de votre choix. Valeur : 5 épis/case.



Note : si une Grange est détruite, son propriétaire choisit immédiatement une carte « Arme secrète », les effets permanents des cartes s'appliquent immédiatement. Les cartes à usage unique ne peuvent pas être utilisées pendant la phase d'un autre joueur.

☛ « **PULVÉRISATEUR** » : ciblez 1 case. Si le tir touche une unité, détruisez immédiatement les 8 cases autour. Valeur : 5 épis/case.



☛ « **TRACTANK** » : ciblez 2 cases voisines horizontales ou verticales. Si le tir touche une unité, déclenchez immédiatement l'attaque d'un « **Œufbusier** ». Valeur : 5 épis/case.



☛ « **MOISSONNEUSE BLINDÉE** » : ciblez 2 cases voisines horizontales ou verticales. Si le tir touche une unité, vous pouvez placer un pion « **Champ Magnétique** ». Valeur : 5 épis/case.



Champ Magnétique : Le champ magnétique empêche vos adversaires de cibler les 4 cases qu'il recouvre. Retirez-le au début de votre prochaine phase de résolution.

Note : Le champ magnétique peut-être placé sur son propre plateau ou celui d'un adversaire.

☄ « **GRENIER TACTIQUE** » : ciblez 3 cases voisines horizontales ou verticales. Si le tir touche une unité, vous volez 5 épis à son propriétaire. Valeur : 10 épis/case.



Note : pensez à vérifier s'il reste des épis au joueur que vous voulez voler avant d'utiliser cette unité. Vous ne volerez que 5 épis quel que soit le nombre de cases touchées.

☄ « **FAUCHEUR** » : ciblez 2 cases de votre choix. Si un tir touche, ciblez immédiatement une case supplémentaire. Valeur : 15 Epis.



Note : Vous n'avez droit qu'à un tir supplémentaire.

Note : concernant les tirs « bonus » offerts par le « Tractank » et les « Faucheurs », il ne faut pas attendre la prochaine phase de résolution pour les résoudre. L'adversaire vous annonce immédiatement si vous avez touché.

☄ « **ŒUFBUSIER** » : ciblez 1 case. Si le tir touche une unité, détruisez les 4 cases voisines. Valeur : 15 Epis.



☄ « **TRÉSOR DE GUERRE** » : le joueur qui détruit votre trésor reçoit une carte « Arme secrète » de son choix parmi les 3 cartes révélées. Valeur : 20 épis.

Note : le trésor de guerre n'a aucune capacité de tir.





★ CRÉDITS

Game Design : Tot

Illustrateur : Xa

Maquettage des règles :

Forgenext, Bernard Cabarrou

Test et suivi Game design:

Nicolas Degouy

Remerciements :

Céline, Hugo et Lily Roux, Anne

Charlotte, Kam, Jean Luc, Jason,

Arthur D, Clément R, Victor V, Octave M,

Ange, Victor T, Louis C, Pierre D, Simon

Trickswar, Nathan Xathii, Christophe

Bulteel et Nicolas Degouy pour leur soutien

durant la conception du jeu. Merci à Xavier

Houssin pour ses magnifiques illustrations.

