

L'OUAF



Règles de L'Oaf

Vous êtes employé dans une boulangerie française appelée L'Oaf, mais ce n'est pas votre travail de rêve. Vous voulez seulement être payé en fournissant le moins d'efforts possible. Cependant, vous avez des objectifs à atteindre, et si l'équipe ne produit pas assez de pain, les Patrons seront en colère.

Et vous voulez tout de même garder les Patrons contents ; si vous obtenez une mauvaise réputation, vous pourriez perdre votre emploi

!



72 cartes Travail (12 dans chacune des 6 couleurs de joueur, numérotées de 0 à 11)




6 figurines de boulanger (dans chacune des 6 couleurs de joueur)



12 cartes Rondes de base recto-verso (avec une face Commande et une face Évaluation)



12 cartes Rondes avancées (marquées par le  symbole sur la face Évaluation)




1 plateau Réputation



2 cartes Patron

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Réputation au centre de la zone de jeu.
Placez les 2 cartes Patron à côté.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 12 cartes Travail (numérotées de 0 à 11) ainsi qu'une figurine de boulanger de la même couleur. Prenez les cartes en main.
3. Placez la figurine de boulanger sur la case 0 du plateau Réputation. Mélangez les cartes Rondes (si c'est votre première partie, laissez les cartes avec le  symbole sur leur face Évaluation dans la boîte de jeu). Placez-les en une pile à côté du plateau Réputation, face Commande visible.



BUT DU JEU

Avoir le plus de points à la fin de la partie, sans se faire renvoyer. Les cartes restantes en main à la fin de la partie valent leur valeur en points.



RÉSUMÉ

Une partie de L'Oaf dure entre 5 et 9 manches. Pendant une manche, tous les joueurs jouent simultanément une carte Travail de leur main pour contribuer à un objectif commun indiqué par une carte Ronde. Ensuite, le groupe additionne les valeurs de leurs cartes et compare le total à la commande, pour déterminer si la manche est réussie ou échouée. Chaque réussite ou échec fait qu'au moins un joueur gagne ou perd de la réputation auprès des patrons. Cela déclenche aussi l'un des effets de la carte Évaluation qui affecte certains joueurs, ou modifie une règle du jeu pour les manches suivantes.

La partie se termine lorsqu'il y a eu 5 manches réussies ou 5 manches échouées. Ensuite, chaque joueur compte ses points. Chaque carte Travail encore en main vaut sa valeur en points. Vous pouvez également marquer des points bonus avec une réputation positive et certaines cartes Évaluation. Le joueur avec le plus de points est le vainqueur. Cependant, si la partie se termine à cause de 5 échecs, chaque joueur ayant une réputation négative est éliminé avant le comptage des points !

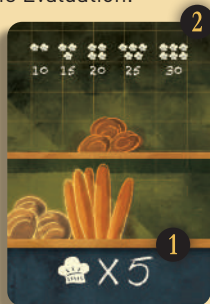
CARTES RONDES

Les cartes Rondes sont recto-verso ; elles ont une face Commande et une face Évaluation. À chaque manche, deux cartes Rondes sont en jeu : une Commande et une Évaluation.

Commande

La face Commande indique le total de travail que les joueurs doivent jouer lors de cette manche particulière. Elle montre la commande à la fois comme une moyenne par joueur ❶ et comme un total pour chaque nombre de joueurs ❷.

La valeur de « moyenne par joueur » est également importante pour ajuster la réputation des joueurs (voir « Structure d'une manche »).




Évaluation

La face Évaluation montre deux effets, dont l'un s'activera à la fin de la manche. L'icône en haut (😊 / 😞) indique si l'effet s'active en cas de réussite ou d'échec. Les icônes dans la boîte d'effet ❸ indiquent ce que fait l'effet lorsqu'il est activé. Les cartes de référence expliquent la signification de chaque icône.

Pour une explication complète de chaque carte, voir « référence des effets ».



Cartes Évaluation avancées

Certaines cartes Rondes présentent une  icône sur leur face Évaluation. Ce sont les cartes Rondes avancées. Leurs effets sont plus élaborés et variés que les effets de base. Nous recommandons de ne pas utiliser les effets avancés lors de votre première partie de L'Oaf.

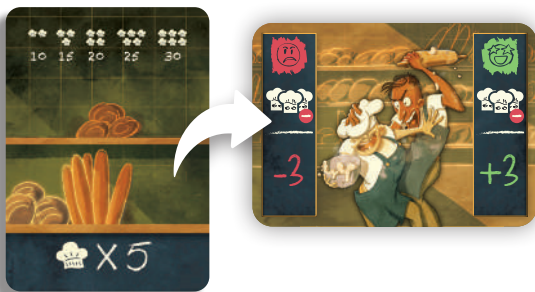
Vous pouvez trouver une explication complète de chaque effet avancé dans la « référence des effets avancés ».

STRUCTURE D'UNE MANCHE

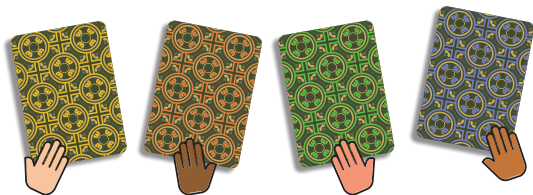
Le jeu dans L'Oaf est entièrement simultané ; il n'y a ni premier joueur ni ordre de tour.

Une manche se déroule comme suit :

1. Piochez la carte du dessus du paquet de manches, retournez-la et placez-la à côté du paquet. C'est la carte Évaluation de cette manche. La carte qui est maintenant au-dessus du paquet est la carte Commande de cette manche.



2. Chaque joueur : joue face cachée une carte Travail de son choix depuis sa main.



3. Révélez simultanément vos cartes.

4. Additionnez la valeur totale des cartes Travail et comparez-la à la valeur totale indiquée sur la carte Commande.

Si le total est égal ou supérieur à la valeur demandée :

Vos patrons sont contents ! Le ou les joueurs ayant joué la carte la plus haute augmentent leur réputation, égale à la différence entre la valeur de leur carte Travail et la valeur moyenne par joueur de la commande.

Si le total est inférieur à la valeur demandée :

Vos patrons sont déçus ! Le ou les joueurs ayant joué la carte la plus basse baissent leur réputation, égale à la différence entre la valeur de leur carte Travail et la valeur moyenne par joueur de la commande.

Exemple : La commande pour la manche est de 5 par joueur ①, soit 15 au total pour 3 joueurs. Zach joue un 6, Steve joue un 4 et Jason joue un 7 ②. Leur total est de 17, donc la manche est réussie. Jason a joué la carte la plus haute. La différence entre sa carte (7) et la moyenne de la commande (5) est de 2, donc il avance sa figurine de 2 cases sur la piste de réputation ③.



5. Placez la carte Évaluation sous la carte Patron correspondant au résultat de la manche, soit le Patron 😊 Content ①, soit le Patron 😡 Fâché ②. Glissez-la sous la carte de façon à ce que seule la partie Effet de réussite ou d'échec soit visible. Placez les nouvelles cartes Évaluation sous les précédentes ③, de manière à ce que toutes leurs parties Effet soient visibles.



6. Si la carte Évaluation a un effet direct, résolvez-le maintenant (voir « cartes Effet »).
7. Chaque joueur défausse face cachée la carte qu'il a jouée dans sa pile de défausse personnelle.
8. L'une des rangées a-t-elle 5 cartes ? Alors la partie se termine (voir « fin de la partie »). Sinon, une nouvelle manche commence.

Note : les joueurs peuvent négocier sur les cartes à jouer. Cependant, tout accord conclu n'est pas contraignant, et les joueurs ne peuvent jamais échanger de cartes ni de réputation.

AJUSTEMENT DE LA RÉPUTATION

Quand vous augmentez ou baissez votre réputation, déplacez votre figurine de boulanger vers le haut ou vers le bas du nombre d'espaces indiqué sur la piste de réputation. Si votre figurine atteint la case 10 en montant, arrêtez de bouger. Vous ne pouvez plus gagner de réputation. Si votre figurine atteint la case -10 en descendant, arrêtez également de bouger, et vous ne pouvez plus perdre de réputation.

FIN DE LA PARTIE

Dès que la carte Patron Content ou la carte Patron Fâché a 5 cartes en dessous, la partie se termine. Le patron qui déclenche la fin affecte le comptage des points.

Si la carte Patron Fâché a 5 cartes, tous les joueurs avec une réputation en dessous de 0 sont renvoyés. Ces joueurs ne participent pas au comptage des points et ne peuvent pas gagner la partie. Si la carte Patron Content a 5 cartes, aucun joueur n'est renvoyé et tous les joueurs passent au comptage des points.

Comptage des points

Si vous n'êtes pas renvoyé, additionnez :

- Les valeurs de toutes les cartes Travail encore dans votre main.
- Vos points bonus si vous avez une valeur de réputation positive ①.

Remarque : vous ne perdez pas de points pour une réputation négative.

- Tous les points bonus ou malus provenant des cartes Évaluation actives ② (uniquement lorsque vous jouez avec les cartes Rondes avancées).



Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur parmi eux ayant la réputation la plus basse l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

Dans le cas où tous les joueurs sont renvoyés, il n'y a pas de vainqueur.

RÉFÉRENCE DES EFFETS

Les effets des cartes Évaluation de base s'activent immédiatement à la fin de la manche. Ils s'appliquent toujours à un certain joueur ou groupe de joueurs, indiqué par l'icône de cible.

CIBLE



Le ou les joueur(s) avec la réputation la plus haute...



Le ou les joueur(s) avec la réputation la plus basse...



Tous les joueur(s) avec une bonne réputation (0 ou plus)...



Tous les joueur(s) avec une mauvaise réputation (inférieure à 0)...

EFFET



...augmentent leur réputation de X.



...baissent leur réputation de X.

EXPLICATION

EXPLICATION

RÉFÉRENCE DES EFFETS AVANCÉS

Les cartes Évaluation avancées sont marquées par l'icône croissant ☾. Elles incluent de nouveaux types d'effets.

- Les effets de fin de partie ☾ ajoutent une nouvelle règle de score. Les points bonus ou malus sont attribués aux joueurs qui remplissent la condition à la fin de la partie.
- Les effets vides ne font rien, mais comptent pour deux commandes réussies ou deux commandes échouées sur l'un de leurs côtés.

CIBLE



EXPLICATION

Tous les joueurs avec une réputation exactement égale à 0...

EFFET



EXPLICATION

...défaussent une carte de leur choix de leur main.



...reprennent dans leur main la carte de plus faible valeur de leur pile de défausse.

Si votre pile de défausse est vide, cet effet n'a aucun impact.



...reprennent en main la carte qu'ils ont jouée. Puis, ils défaussent une carte dont la valeur est au maximum inférieure de X à celle de la carte jouée. *S'ils ne le peuvent pas, ils défaussent la carte jouée à la place.*



...reprennent en main la carte qu'ils ont jouée. Puis, ils défaussent une carte dont la valeur est au minimum supérieure de X à celle de la carte jouée. *S'ils ne le peuvent pas, ils défaussent la carte jouée à la place.*

EFFET

EXPLICATION



...gagnent X points bonus à la fin de la partie



...prennent X points de malus à la fin de la partie

Les effets suivants s'appliquent à tous les joueurs :

EFFET

EXPLICATION



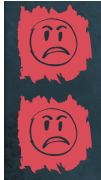
Tous les points bonus sont doublés à la fin de la partie.



Tous les points de malus sont doublés à la fin de la partie.



Si cette commande est réussie, elle compte comme 2 cartes Réussite.



Si cette commande échoue, elle compte comme 2 cartes Échec.