

# (1) Les apprentis de Denis Bauquier

Pour 1 à 5 joueurs - 30 minutes - À partir de 10 ans

**But du jeu :** Présenter le projet de tableau rapportant le plus de points de victoires

**Matériel :**

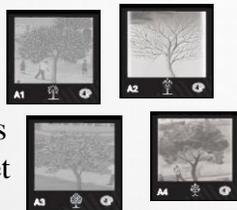
- 100 cartes “élément de tableau”
- 6 cartes numérotées de 1 à 6
- 5 dés à 6 faces
- un bloc de score
- un pion premier joueur

**Mise en place :**

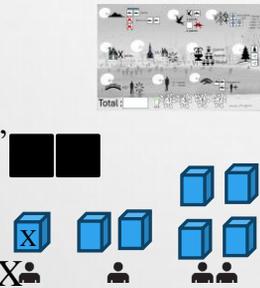
- Mélangez les cartes « élément de tableau »



Si vous jouez à 1, 2 ou 3 joueurs, Triez les cartes arbres (A1, A2, A3, A4) et mettez-les dans la boîte, elles ne seront pas jouées dans la configuration 1 et 3 joueurs.

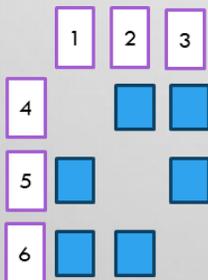


- Distribuez à chaque joueur une feuille de score
- Distribuez face cachée des cartes “élément de tableau”
- Conservez 1 dé par joueur (4 dés si vous jouez à 2, 2 dés si vous jouez à 1)
- Le dernier joueur à avoir peint (un tableau un mur...) est désigné premier joueur et reçoit le jeton premier joueur



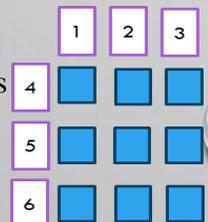
**Pour 1 et 3 joueurs**

- Placez les cartes 1 à 6 de sorte à former un tableau de 9 cases comme indiqué sur le schéma. (1-2-3 pour les colonnes, 4-5-6 pour les lignes)
- Disposez 1 carte aux intersections suivantes : 1-5; 1-6; 2-4; 2-6; 3-4; 3-5 (total : 6)



**Pour 2, 4 et 5 joueurs**

- Disposez 1 carte à toutes les intersections



**Choix d'une durée de partie**

Vous pouvez choisir deux modes de jeux qui vont changer la durée de la partie, les configurations permettent à chaque joueur d'être premier joueur le même nombre de fois.

**Partie courte**

1, 3, 4 joueurs : La partie se joue en 12 tours et chaque joueur reçoit 2 cartes « touche finale » (à deux joueurs une partie courte dure 6 tours car les joueurs prennent deux cartes par tour)

2 joueurs : La partie se joue en 6 tours et chaque joueur reçoit 2 cartes « touche finale »

5 joueurs : La partie se joue en 10 tours et chaque joueur reçoit 2 cartes qui constituent sa touche finale

**Partie longue**

1, 3 et 5 joueurs : La partie se joue en 15 tours et chaque joueur reçoit 1 carte « touche finale »

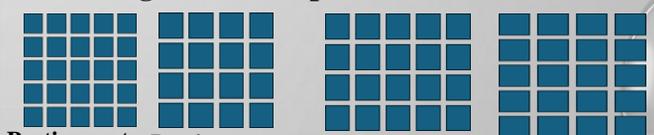
A 2 joueurs : La partie se joue en 8 tours et chaque joueur reçoit 1 « touche finale »,

A 4 joueurs : La partie se joue en 16 tours et chaque joueur reçoit 1 carte qui constitue sa touche finale (à deux joueurs une partie court dure 8 tours car les joueurs prennent deux cartes par tour)

**La touche finale**

C'est le dernier coup de pinceau, les joueurs connaîtront dès le début de la partie la ou les carte(s) qui constitueront leur touche finale. Ces cartes devront être placées dans le tableau en fin de partie.

**Les configurations imposées**



Partie courte et longue facile

Partie courte difficile

Partie longue difficile

# (2)

# Les apprentis de Denis Bauquier

Pour 1 à 5 joueurs - 30 minutes - À partir de 10 ans

## Déroulement d'un tour de jeu

Le tour de jeu se divise en plusieurs phases



### 1/ Détermination du 1<sup>er</sup> joueur

En début de partie, il s'agit du joueur désigné, durant la partie, le jeton premier joueur est transmis à la gauche du joueur qui avait le jeton de sorte qu'à chaque tour, le premier joueur est différent du tour précédent.

### 2/ Lancer et attribution des dés

**1 joueur :** Le joueur lance deux dés et en choisit 1.



**2 joueurs :** le premier joueur lance 4 dés et en choisit un, il donne ensuite les trois dés restants au second joueur qui en prend deux. Le premier joueur récupère alors le quatrième et dernier dé.



**3, 4 et 5 joueurs :** Le premier joueur va lancer autant de dés qu'il y a de joueurs.

Il en choisit un et passe le reste des dés au joueur à sa gauche. Ce dernier choisit parmi les dés restants et passe à son voisin de gauche.

On répète l'opération jusqu'à ce que tout le monde récupère un dé.



### 3/ Récupération et placement d'une carte élément de tableau

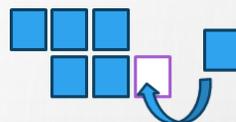
**1 joueur :** Le joueur récupère 1 carte dans la ligne ou colonne déterminée par le dé (ex : si dé valeur 4, il peut prendre une carte située sur la ligne 4).

**2 joueurs :** les joueurs vont alternativement récupérer des cartes en dépensant les dés récupérés, en commençant par le premier joueur.

**3, 4 et 5 joueurs :** les joueurs, en commençant par le premier joueur, vont pouvoir prendre une carte située dans la ligne ou la colonne du dé choisi. Si une ligne / colonne ne contient plus de carte, le joueur peut prendre n'importe quelle carte qui est encore disponible.

Une fois la carte choisie, le joueur doit placer la carte dans son tableau en respectant les deux règles suivantes :

- la toile est limitée dans l'espace et ne peut dépasser la configuration choisie.
- A l'exception de la première carte, les autres cartes doivent obligatoirement être touchées par un côté d'une autre carte déjà posée (en conséquence, on ne peut poser une carte adjacente en diagonale).



### Tacher le tableau,

Au moment de récupérer une carte, un joueur peut tacher son tableau.



Cette action optionnelle permet d'augmenter ou diminuer la valeur de 1. Les points négatifs seront reportés sur le score final.

### 4/ Ajout des cartes dans les emplacements vides.

Quand les joueurs ont placé leur carte sur le tableau, le tour est terminé et des nouvelles cartes sont piochées pour combler les emplacements où les cartes ont été prises. L'ordre se fait d'abord sur la ligne du haut, de gauche à droite, puis sur la ligne du milieu et enfin la ligne du bas.

Important : Une carte de chaque type (soit 10 cartes) contient un logo comme celui-là ⚡

Au moment où une carte avec ce logo est piochée, toutes les cartes dans la ligne et la colonne de la carte avec ce logo sont défaussées et de nouvelles sont mises à la place.

Cet événement n'a lieu qu'une fois lors de cette phase, si une deuxième carte avec le logo apparaît, elle n'est pas appliquée.

### Fin de partie

Lorsque le nombre de tours est atteint, les joueurs placent leurs cartes « touche finale » et comptent alors le nombre de points obtenu pour chaque type de carte. En cas de tâche, les scores négatifs viendront diminuer le résultat. Le plus grand total l'emporte.

# (3) Les apprentis de Denis Bauquier

Pour 1 à 5 joueurs - 30 minutes - À partir de 10 ans

## Variante « programmation »

Envie d'aller un peu plus loin?

Petite variante "avancée" pour corser légèrement le jeu pour 3 à 5 joueurs uniquement.

La règle qui change est la phase "récupération de cartes" qui est différente.

Dans cette variante, les joueurs vont programmer secrètement la ligne ou colonne dans laquelle ils souhaitent prendre une carte.

Ce qui donne une organisation de tour comme suit :

- Détermination du premier joueur
- Chaque joueur cache son dé avec sa main en mettant la face souhaitée vers le haut.
- Ensemble, les joueurs révèlent la face choisie
- Le premier joueur prend une carte dans la ligne / colonne choisie (toujours possibilité de tacher le tableau)
- C'est au tour du voisin de gauche et ainsi de suite.

C'est pareil quand le joueur ne peut plus se servir dans la ligne / colonne choisie, il prend la carte de son choix dans ce qu'il reste.

Cette variante peut également s'intégrer dans les derniers tours d'une partie classique.

## **Description des cartes**

**Maison** : Rapporte le nombre de points indiqué sur la carte

**Ciel** : Rapporte 3 points si se situe sur la ligne la plus haute du tableau. Bonus de 3 points si deux ciels se touchent orthogonalement (valable qu'une fois)

**Oiseau** : Rapporte 4 points si la carte touche une carte ciel, si ce n'est pas le cas la carte vaut -4 points

**Lac** : Rapporte 3 points par carte composant le plus grand lac du tableau. Bonus de 1 point pour chaque carte personnage qui touche orthogonalement une carte lac.

**Perso** : Le joueur possédant le plus de personnages gagne 9 points et celui qui en possède le moins perd 5 points, en cas d'égalité, les joueurs marquent ou perdent les points. A 1 et 2 joueurs, on comptabilise le nombre de personnages, 1 personnage rapporte 1 point.

**Arbre** : Rapporte 2 points par carte arbre composant la plus grande forêt. Bonus de diversité en fonction du nombre de types d'arbres différents.

1 type : 0  
2 types : 3 points  
3 types : 7 points  
4 types : 12 points

**Fontaine** : Les fontaines font perdre ou rapportent des points en fonction du nombre sur le tableau :

1 fontaine : -3 points  
2 fontaines : 8 points  
3 fontaines : -5 points.

**Pont** : Rapporte 3 points par carte personnage adjacente à la carte pont, diagonale incluse.

**Sapin** : Rapporte 2 points par carte en dessous de la carte sapin

**Eglise** : Rapporte 3 points par carte maison adjacente à la carte Eglise, diagonale incluse.