

**190**

## La foire aux fromages

Gestion de ressources



2 à 4



9 +



15 mn

C'est la foire aux fromages ! Promène-toi dans les stands pour chercher les bonnes affaires, achète, vends, satisfais tes clients. Mais attention aux autres fromagers, qui peuvent te les piquer... sous ton nez.

**But du jeu :** Réussir à satisfaire deux clients en leur envoyant les fromages qu'ils demandent.

**Matériel :**

- 6 dés couleurs : blanc, noir, rouge, vert, jaune, bleu
- 4 disques de chaque couleur : blanc, noir, rouge, vert, jaune, bleu
- 40 jetons « argent »
- 21 tuiles « clients »
- 4 cartes « aide de jeu » et 2 cartes plateau (1 carte « stands » et 1 carte « réserve »)
- 1 jeton premier joueur

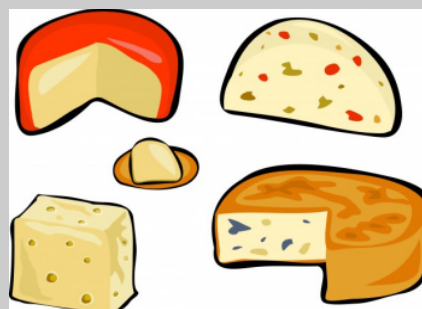
**Mise en place :**

Chaque joueur prend 6 jetons « argent » et une carte d'aide et les pose devant lui.

Mélanger les tuiles « clients », faire une pile face cachée, piocher 4 tuiles « client » et placez-les face visible au milieu de la table. Ce sont les clients à satisfaire.

Prendre les disques de couleurs et les mélanger dans sa main ou un sac. Les piocher trois par trois au hasard et faire huit piles de trois fromages. Rassembler ces piles au milieu de la table, sur la carte « stands ». Ce sont les stands de la foire aux fromages.

Définissez un premier joueur, il prend les 6 dés. Enfin, chaque joueur prend un fromage gratuitement sur le stand de son choix. La partie peut commencer !



## **Déroulement :**

La partie se déroule en plusieurs manches.

Dans une manche, il y a plusieurs phases : 1) Lancer les dés 2) Actions 3) Fin de manche

1) Le premier joueur lance les 6 dés et les place au milieu de la table, ces dés sont disponibles.

2) En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut faire une action parmi les 4 suivantes :

- « acheter un fromage » : le joueur donne autant de jetons « argent » que la valeur du dé de la couleur du fromage qu'il achète. Il prend le dé choisi et le place devant lui. Le dé n'est plus disponible, les autres joueurs ne peuvent plus l'utiliser. Enfin, il prend un fromage de la couleur du dé sur le dessus d'un des stands et le cache dans sa main.

*Exemple : Je veux acheter un fromage bleu, le dé bleu affiche « 3 », je le place devant moi et je donne 3 jetons « argent » à la banque. Je prends un fromage bleu sur le dessus d'un des stands et je le place caché dans ma main.*

- « vendre un fromage » : le joueur donne un des fromages de sa main et le place dans la « réserve » à côté des « stands ». Il prend le dé de la même couleur que le fromage, le place devant lui. Ce dé n'est plus disponible. Le joueur prend dans la banque autant de jetons « argent » que la valeur du dé choisi.

*Exemple : Je veux vendre un fromage rouge, le dé rouge n'est pas utilisé et affiche « 5 ». Je prends le dé et le place devant moi. Je pose un fromage rouge de ma main dans la « réserve », et je prends 5 jetons « argent » de la banque.*

- « satisfaire un client » : Si un joueur a dans sa main les mêmes fromages que ceux d'une tuile « client », il peut envoyer ces fromages sur la tuile pour satisfaire le client. Il pose les fromages utilisés dans la « réserve » et prend la tuile « client » devant lui, et gagne aussi 4 jetons « argent ». Il pioche ensuite une nouvelle tuile client à placer avec les autres.

- « passer » : Si un joueur ne veut plus faire d'actions, il peut passer. Un joueur qui passe ne participe plus à la manche, les autres joueurs peuvent continuer à jouer chacun leur tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

3) Lorsque tous les joueurs ont passé, la manche s'arrête. Les joueurs n'ont pas le droit d'avoir plus de 10 jetons « argent » devant eux. Ils doivent remettre dans la banque ceux qui sont en trop. Le joueur suivant en sens horaire devient le nouveau premier joueur et récupère les 6 dés. Une nouvelle manche peut commencer.

## **Précisions importantes :**

- A tout moment, si un des stands est vide, et qu'il y a plus de 3 fromages dans la « réserve », prends 3 fromages au hasard, mélange-les, et forme une nouvelle pile pour le stand vide.
- S'il n'y a pas de fromage d'une couleur (rouge par exemple) au sommet d'une pile d'un stand, on ne peut pas acheter de fromage de cette couleur.

**Fin de partie :** La partie s'arrête dès qu'un joueur satisfait un deuxième client. Il place la deuxième tuile « client » devant lui et gagne le titre de meilleur fromager de la région.

<b><u>Invente des variantes :</u></b>	<b><u>Crée ton jeu :</u></b>
Et si on changeait le nombre de couleurs de fromages et le nombre de dés?	Sur le même thème.
Et si on changeait le nombre de fromages de chaque couleur ?	Avec le même mécanisme en changeant le thème.
Et si les clients satisfaits faisaient des actions en plus ?	
Et si une des faces des dés faisait une action spéciale ?	