

# Troc à quatre

**Mouton, vache, cheval et cochon, sont obtenus par échange au marché.**

Jeux Ravensburger®  
No. 6015483X  
Auteur: Michael Hicks-Beech  
Design: Katrin Lindley  
Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs  
de 6 à 12 ans.

Contenu:  
Plan de jeu, 4 pions (tracteurs),  
16 images découpées «Animaux»,  
60 cartes (15 de chaque sorte:  
«Mouton», «Vache», «Cochon»,  
«Cheval»), 1 dé.

## But du jeu:

Chaque quartier du plan de jeu  
montre une ferme, qui appartient  
respectivement à un des joueurs.  
Dans la ferme il manque encore  
les animaux les plus importants:  
le cheval, le mouton, la vache  
**6** et le cochon. Le but est, d'être le

premier joueur à obtenir au  
marché ces quatre animaux pour  
sa ferme.

## Préparation:

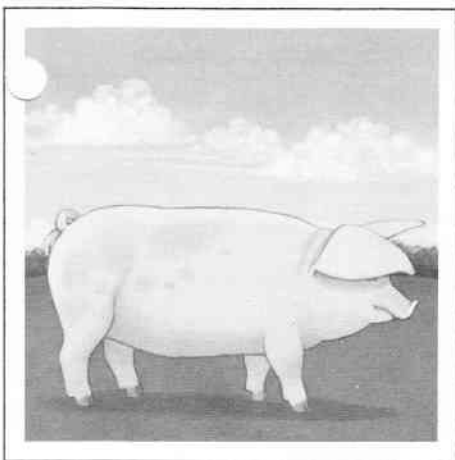
On détache toutes les images des  
animaux prédécoupées du plan  
de jeu et on les pose à côté de  
celui-ci. On classe les cartes par  
sortes d'animaux, formant ainsi  
quatre piles de cartes à découvert,  
bien accessibles à tous. Chaque  
joueur choisit un des tracteurs  
comme pion, et le place sur la case  
du plan de jeu marquée avec  
«Start».

## Règle du jeu:

Le joueur le plus jeune commence.  
Il lance le dé et déplace son  
tracteur d'autant de cases qu'il a  
de points avec le dé.

Plusieurs tracteurs peuvent se  
trouver sur une case; il n'y a pas  
de capture.

L'illustration de la case sur laquelle  
le joueur arrive montre ce qu'il  
peut faire:



**Un** animal est illustré. Sur cette  
case on peut prendre **une** carte  
correspondante à cet animal.



**Deux** animaux sont illustrés.  
Sur cette case on peut prendre  
**deux** cartes correspondant à cet  
animal.



**Trois** animaux sont illustrés. Sur  
cette case on peut prendre **trois**  
cartes correspondant à cet animal.

Lorsqu'à ce moment il n'y a pas  
assez ou pas de cartes correspon-  
dant à cet animal (parce qu'elles  
ont été distribuées aux joueurs),  
on a cette fois-ci de la malchance  
et on reçoit moins ou pas de  
cartes du tout.