

# 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 et le cochon. Le but est, d'être le

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

## Préparation:

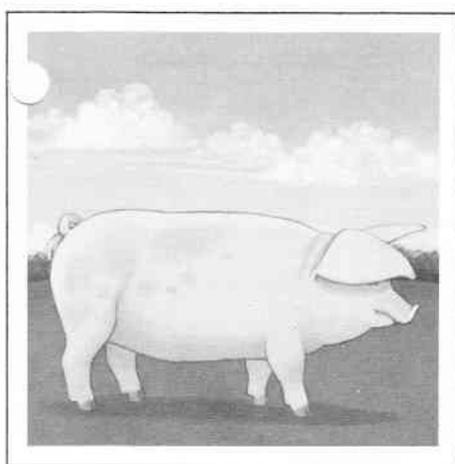
On détache toutes les images des animaux prédécoupées du plan de jeu et on les pose à côté de celui-ci. On classe les cartes par sortes d'animaux, formant ainsi quatre piles de cartes à découvert, bien accessibles à tous. Chaque joueur choisit un des tracteurs comme pion, et le place sur la case du plan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

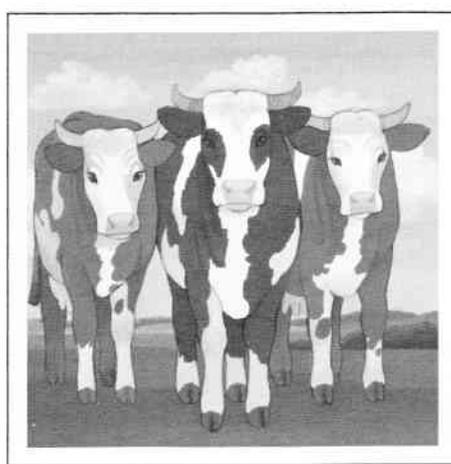
L'illustration de la case sur laquelle le joueur arrive montre ce qu'il peut faire:



**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 correspondant 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.