

Types de défis



Les valeurs des cartes "gourmands" et "élevage" doivent avoir une somme identique.



Seules les ressources "artisanat" et "gourmands" sont autorisées, avec une somme totale de 7 ou plus.



Seules les cartes de valeur 1, 2 ou 3 sont autorisées.



La somme de toutes les cartes du Comptoir doit être exactement de 15.



Les ressources doivent être dans cet ordre précis.



Il faut des ressources "culture" avec un total de valeur de 4 ou plus, "élevage" de 2 ou plus, un total de produits "gourmands" de 6 ou plus, et aucune carte "artisanat".



Il faut une suite croissante de 4 cartes, peu importe le type de ressource.



Il faut une suite décroissante de 4 cartes, peu importe le type de ressource.



Il vous faut une carte "culture", suivie de deux autres cartes, puis une autre carte "culture". Les valeurs des cartes du milieu doivent être comprises entre celles des cartes "culture".

COMPTOIR DU BOCAGE

A la découverte du Bourbonnais



À partir de 2 joueurs



8 ans et +



15 minutes



Coopératif

Bienvenue dans le jeu "Comptoir du Bocage" !

Vous incarnez des producteurs, artisans et commerçants locaux.

Votre mission : approvisionner les lieux de vente du Bocage Bourbonnais. Pour cela, vous vous appuyez sur vos précieuses ressources locales : les produits issus de l'élevage et de la culture, l'artisanat et les produits gourmands. Ensemble, vous allez devoir relever les défis du Comptoir du Bocage !

Votre matériel

► Cartes "Ressources" :

- 13 produits issus de l'élevage (rouge)
- 11 produits issus de la culture (vert)
- 12 produits gourmands (violet)
- 12 produits de l'artisanat (orange)

► 21 cartes "Défis du Comptoir" (Marron) :

- Représentent les lieux de vente qui ont besoin d'être approvisionnés sous forme de défis (voir "Types de défis").
- 2 cartes de rappel "Types de défis"
- 1 règle du jeu



Fin de la partie

Quand la pioche des cartes "ressources" est vide, les joueurs continuent à jouer les cartes de leurs mains sans piocher. La partie prend fin lorsque toutes les cartes "ressources" ont été jouées sur le "comptoir".

Les joueurs comptent alors le nombre de cartes "Défis validés" et découvrent leur classement.

| Nombre de cartes validées | Score | Appréciation |
|---------------------------|---------|---------------------------------------|
| 1 - 3 | 1 | Bredins du Bocage |
| 4 - 5 | 3 | Commerçants débutants |
| 6 - 7 | 5 | Apprentis marchands |
| 8 - 9 | 8 | Négociateurs en herbe |
| 10 - 11 | 10 | Marchands prometteurs |
| 12 - 13 | 12 | Bons commerçants |
| 14 - 15 | 15 | Piliers du Marché (pas de comptoir !) |
| 16 - 17 | 17 | Experts du Marché |
| 18 - 19 | 19 | Maîtres du Comptoir |
| à partir de 20 | 20 et + | Légendes du Bocage Bourbonnais |

Ce jeu est le fruit d'un travail collectif d'une équipe passionnée, animée par l'envie de vous faire découvrir et aimer le Bocage Bourbonnais.

Conception règles : Monsieur Damien - monsieurdamien.fr
Illustration : Héroïse Gautier - heloisehautier.fr
Design des cartes et mise en page : service communication Com'Com' du Bocage Bourbonnais



Types de ressources
Symboles et couleurs différents selon catégorie

Valeur de la ressource de 1 à 6

Défi à réaliser



But du jeu

C'est simple : tout le monde gagne ou tout le monde perd !

Votre mission est de coopérer pour relever un maximum de défis du comptoir avant que les ressources ne s'épuisent. Chaque joueur doit utiliser les ressources disponibles pour répondre aux défis et maximiser les points de victoire.

Mise en place

1. Séparez les cartes "Défis du Comptoir" (marron) du reste des autres cartes.
2. Mélangez les cartes "ressources" et distribuez 4 cartes, faces cachées, à chaque joueur.
3. Disposez 4 cartes "ressources" face visible au centre de la table pour constituer le "comptoir".
4. Mélangez les cartes "Défis du Comptoir" et tirez 2 cartes, que vous placez face visible au-dessus du "comptoir".
5. Placez les cartes "ressources" restantes à proximité pour constituer la pioche. Faites de même avec les cartes "Défis du Comptoir". Préparez un espace à côté des cartes "Défis" pour y placer les "commandes validées". Le joueur le plus âgé commence le tour.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs

4 Pioche carte Défis du Comptoir



3 Zone commandes validées



2 Comptoir



Joueur 1



4 Pioche cartes ressources



Joueur 2



Joueur 1

Déroulement d'un tour

Lors de son tour, un joueur doit :

1. Posez obligatoirement une carte de sa main sur l'une des 4 cartes du "comptoir", peu importe la catégorie ou la valeur de la carte à recouvrir.
2. Si les conditions de la carte "Défis du Comptoir" sont remplies grâce aux cartes "ressources" situées sur le "comptoir" :

- Mettez de côté la carte "Défis du Comptoir" validée dans la zone "commandes validées", qui constituera la pile des points de victoire.
 - Remplacez immédiatement la carte "Défis du Comptoir" par une nouvelle tirée de la pioche.
3. Piochez une carte de la pioche "ressources" pour compléter votre main. Puis, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Important : Vous pouvez à tout moment défausser une carte Défi du Comptoir si vous pensez qu'elle est irréalisable.

ATTENTION, VOUS NE POUVEZ PAS COMMUNIQUER ENTRE VOUS !

Vous ne pouvez pas informer les autres joueurs de la valeur ou de la couleur des cartes que vous avez en main. Pour la première partie, vous pouvez cependant communiquer afin de faciliter la compréhension du jeu.

Exemple d'un tour



Main de Émile

Main de Émile

La carte "Défis du Comptoir - Les Lamas de Tilloux" indique qu'il faut une valeur identique en ressources "culture" (vert) et "produits gourmands" (violet). Émile joue sa carte "produits gourmands - Aux Francs Délicates" d'une valeur de 1 sur une des cartes du "comptoir", recouvrant ainsi une carte "culture" (vert) de valeur 4. Le "comptoir" montre alors une valeur 1 en "produits gourmands" et une valeur 1 en "culture", validant le défi.

La carte est mise de côté et rapportera 1 point en fin de partie. Émile pioche une nouvelle carte "ressources" pour compléter sa main et retourne une nouvelle carte "Défis du Comptoir". C'est maintenant au tour du joueur suivant.