

# FENNECS

UN JEU DE MASANOBU, POUR 2 À 5 JOUEURS, ILLUSTRÉ PAR FENECH.

À LA RECHERCHE DES SITES LES PLUS PROPICES AUX CHASSES NOCTURNES, LES FENNECS SE METTENT EN QUÊTE DE LIEUX ÉCLAIRÉS PAR LES ÉTOILES... MAIS ATTENTION, TROP DE LUMIÈRE MET EN DANGER CES RENARDS DES SABLES, QUI POURRAIENT DEVENIR, À LEUR TOUR, DES PROIES.

## APERÇU ET BUT DU JEU

Le but du jeu est de posséder le plus d'étoiles après plusieurs manches. La partie se termine souvent quand un joueur atteint 20 étoiles ou plus au cours d'une manche.

À chaque manche, les joueurs vont poser des cartes de différentes valeurs, faces visibles ou cachées, sur des colonnes placées au centre de la table. Ils gagneront ou perdront des étoiles en ramassant toutes les cartes d'une colonne.

## MATÉRIEL

• 26 cartes Fenecs • 5 cartes Aides de jeu • 30 étoiles : 24 de valeur 1 (orange) et 6 de valeur 5 (blanches) • les règles de jeu

## LES CARTES FENNECS

En fonction du nombre de joueurs et des variantes choisies, différentes cartes seront mises en jeu.

Le jeu de base est constitué des 16 cartes suivantes :

-1, -1, -2, -2, 0 ▶, 0 ▶, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 1/5, 1/5

Les cartes utilisées pour 2 joueurs, pour 5 joueurs et pour les variantes seront décrites dans les sections correspondantes.

Les cartes -1 et -2 sont des cartes négatives.



Les cartes 1/5 valent 1 ou 5 points au choix.



Les cartes 0 ▶, présentes dans une colonne, transforment toutes les cartes négatives de la colonne en cartes positives.



(La carte -2 compte alors +2)

## PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

### PARTIES DE BASE À 3 ET 4 JOUEURS :

En début de partie, les joueurs reçoivent des étoiles :

- 4 étoiles à 3 joueurs ;
- 3 étoiles à 4 joueurs.

Les étoiles restantes sont placées à portée de main : elles constituent la Réserve.

Les étoiles détenues par les joueurs sont des points de victoire : le joueur qui en possédera le plus à la fin de la partie sera désigné vainqueur.

Une partie se déroule en plusieurs manches.

Au début de chaque manche, prenez les 16 cartes du jeu de base, mélangez-les et répartissez-les de la manière suivante :

• à 3 joueurs : placez 3 cartes faces visibles au centre de la table (les cartes de départ) et distribuez 4 cartes faces cachées à chaque joueur. La dernière carte est mise de côté sans être dévoilée, elle ne sera pas utilisée dans cette manche.

• à 4 joueurs : placez 4 cartes faces visibles au centre de la table (les cartes de départ) et distribuez 3 cartes faces cachées à chaque joueur.

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le joueur dégageant l'odeur la plus proche de celle du Fenec démarre la partie. Dans le cas où les protagonistes ne se mettraient pas d'accord, le premier joueur est désigné au hasard.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire et doivent obligatoirement réaliser 1 des 2 actions suivantes :

1. POSER UNE CARTE SUR UNE COLONNE
- OU
2. RAMASSER TOUTES LES CARTES D'UNE COLONNE (et gagner ou perdre des étoiles).



Exemple de partie à 3 joueurs

Remarque : Une colonne n'a pas de propriétaire et peut être remplie et/ou ramassée par différents joueurs.

Important : une colonne ne peut jamais contenir plus de 7 cartes (celle de départ plus six autres).

### 1. POSER UNE CARTE SUR UNE COLONNE

À son tour, le joueur peut poser une carte sur la colonne de son choix. Sa carte doit chevaucher la carte précédente de façon à ne pas cacher sa valeur (voir schéma). Il a alors deux options de pose :

• face visible : si le joueur pose une carte face visible, il gagne immédiatement une étoile de la Réserve. Si la Réserve est vide, le joueur peut tout de même effectuer son action mais il ne gagne pas d'étoile ;

OU

• face cachée : si le joueur pose une carte face cachée (ce qui introduit du bluff et de la prise de risque), il dépose une de ses étoiles sur cette carte. S'il ne possède pas d'étoile, il ne peut pas effectuer cette action.

### 2. RAMASSER TOUTES LES CARTES D'UNE COLONNE

(et gagner ou perdre des étoiles).

Si une colonne contient au moins deux cartes (dont celle de départ), à son tour, le joueur peut ramasser toutes les cartes de cette colonne. Dès qu'un joueur ramasse une colonne, sa manche prend fin. Le(s) joueur(s) restant(s) continue(nt) leur manche.

Lorsqu'une colonne est collectée par un joueur :

- il remporte toutes les étoiles posées sur les cartes faces cachées de cette colonne ;
- il retourne les cartes faces cachées de cette colonne et fait la somme des valeurs de toutes les cartes (y compris celle de départ).

### DÉCOMPTER UNE COLONNE

- les cartes positives : chaque carte positive ajoute autant de points que sa valeur. Les cartes 1/5 valent 1 ou 5 points, au choix du joueur qui a ramassé la colonne : elles permettent d'optimiser les gains, ou de minimiser les pertes ;
- les cartes négatives : s'il n'y a pas de cartes 0-► dans la colonne collectée, chaque carte négative soustrait autant de points que sa valeur du total ;
- les cartes 0-► : s'il y a une ou des cartes 0-► dans la colonne collectée, toutes les cartes négatives de la colonne deviennent positives.

La somme des points positifs et négatifs donne la valeur totale de la colonne.

Selon la valeur de la colonne, le joueur peut gagner ou perdre des étoiles :

o si le total de points est compris entre 1 et 6, il prend dans la Réserve le nombre d'étoiles correspondant ;  
Exemple : si la colonne comprend les cartes suivantes : 4, 2 et -1, le joueur gagne 5 étoiles.

o si le total de points est négatif, il remet dans la Réserve le nombre d'étoiles correspondant ;  
Exemple : si la colonne comprend les cartes suivantes : 2, -2 et -1, le joueur perd une étoile.

o si le total de points est supérieur à 6, il remet dans la Réserve le nombre d'étoiles correspondant à la différence entre le total et 6.  
Exemple : si le total fait 9, il perd 3 étoiles (9 - 6).

o si le total de points fait exactement 6, il gagne 6 étoiles et met immédiatement fin à la manche en cours pour tous les joueurs restant en jeu. Les étoiles présentes sur des cartes faces cachées des autres colonnes sont remises dans la Réserve.

o Une colonne de 7 cartes n'a aucune valeur. Seules les étoiles posées sur les éventuelles cartes faces cachées sont gagnées par le joueur.

Important : s'il manque des étoiles dans la Réserve, les étoiles sont tout de même gagnées (virtuellement). On les comptabilise à part, sur une feuille de papier par exemple.

Remarque : Quand un joueur n'a plus de carte, il est obligé de ramasser une colonne, sauf dans certains cas (voir la section Fin d'une manche).

#### Rappel :

- lorsqu'un joueur ramasse une colonne, sa manche prend fin ;
- lorsqu'un joueur ramasse une colonne de valeur 6, la manche prend fin pour tous les joueurs restant en jeu.

### FIN D'UNE MANCHE

Une manche peut prendre fin :

- quand tous les joueurs ont ramassé une colonne ;

**OU**

- dès qu'un joueur a ramassé une colonne de valeur 6 ;

**OU**

• (cas peu fréquent) lorsqu'un joueur n'a plus de carte à jouer et qu'il est dans l'impossibilité de ramasser une des colonnes encore en jeu (car elles ne sont constituées que des cartes de départ). Si aucune des conditions de fin de partie ci-dessous n'est remplie, une nouvelle manche commence. Le nouveau premier joueur est le dernier à avoir ramassé une colonne.

### FIN DE LA PARTIE

Après plusieurs manches, la partie prend fin lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

1. un joueur (ou plus) possède au moins 20 étoiles au cours ou à la fin d'une manche. Il suffit qu'un joueur soit parvenu à ce score au cours de la manche pour que la partie prenne fin une fois cette manche terminée ;
2. la Réserve est vide à la fin d'une manche.

Le joueur possédant alors le plus d'étoiles à la fin de la dernière manche remporte la partie. Si il y a égalité, le joueur ayant les plus grandes oreilles, digne d'un fennec, est désigné vainqueur.

### PARTIES DE BASE À 2 JOUEURS

Les règles sont identiques au jeu à 3 ou 4 joueurs, seule la mise en place est différente.

Distribuez 5 étoiles à chaque joueur.

Prenez le jeu de base et retirez les deux cartes 1/5 ; mélangez les 14 cartes restantes et placez 2 cartes de départ faces visibles au centre de la table. Distribuez ensuite 4 cartes faces cachées à chaque joueur et écartez les quatre dernières cartes sans les dévoiler, elles ne seront pas utilisées dans cette manche.

### PARTIES DE BASE À 5 JOUEURS

Les règles sont identiques au jeu à 3 ou 4 joueurs mais la mise en place est différente, de même qu'une des conditions de fin de partie : un joueur doit posséder 15 étoiles au lieu de 20.

Distribuez 2 étoiles à chaque joueur.



Prenez le jeu de base et ajoutez les quatre cartes portant une patte de fennec en bas de carte (0-►, 1, 5, 1/5). Mélangez les 20 cartes, placez 5 cartes de départ faces visibles au centre de la table. Distribuez ensuite 3 cartes faces cachées à chaque joueur.

### VARIANTES :

Pour jouer à une des variantes, retirez systématiquement toutes les cartes 0-► (deux cartes à 2, 3, 4 joueurs et trois cartes à 5 joueurs).

**VARIANTE SAHARA** (les cartes de cette variante sont signalées par un S en bas à droite).

Remplacez les cartes 0-► par les cartes 0 (deux cartes à 2, 3 et 4 joueurs et trois cartes à 5 joueurs).

Les cartes 0 ne transforment pas les points négatifs en points positifs, et valent 0 lors du décompte d'une colonne. Le reste des règles est identique.

**VARIANTE RENARD DES SABLES** (les cartes de cette variante sont signalées par un R en bas à droite).

À 2, 3 et 4 joueurs, remplacez les deux cartes 0-► par une carte -5 et une carte Supernova.

À 5 joueurs, remplacez les trois cartes 0-► par deux cartes -5 et une carte Supernova.

La carte -5 est une carte négative valant -5 points.

La carte Supernova  doit obligatoirement être jouée face cachée (le joueur la posant doit donc posséder au moins une étoile).

Au moment où elle est révélée (lorsqu'un joueur décide de ramasser la colonne), elle détruit totalement la colonne dans laquelle elle se trouve : les étoiles des cartes faces cachées de cette colonne retournent dans la Réserve et le joueur ne remporte ou ne perd aucun point. Le reste des règles est identique.