



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Zwerg Riese

Giant Dwarf • Rick le géant • Op tocht met Gigagroot
El gigante portagnomos • Giganano



Rick le géant

Un gigantesque jeu de réflexion et de collecte pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Marco Teubner
Illustration : Michael Menzel
Durée d'une partie : 20 à 25 minutes



« De l'or, c'est de l'or qu'il nous faut récupérer ! De l'or, c'est de l'or que nous voulons posséder ! » entend-on au fin fond de la forêt. Les nains vont de ville en ville et essayent de récupérer le plus d'or possible. Et comme les nains sont petits et malins, ils voyagent d'une façon bien particulière : ils sont perchés sur les épaules de Rick le géant. Comme celui-ci marche à pas de géant, les nains arrivent mille fois plus vite à la prochaine ville. Quel joueur déplacera le mieux Rick et récupérera ainsi le plus de pièces d'or ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 géant Rick
- 4 nains
- 4 planchettes nains
- 16 pièces d'or
- 51 cartes de paysage (avec symboles pour forêt, champ cultivé, pré, terre, eau, montagne)
- 9 cartes de bandits (huit cartes marron, une rouge)
- 1 nuage (pour la variante)
- 1 règle du jeu



recupérer le plus possible d'or

poser le plateau de jeu, chaque joueur : nain et planchette

empiler les pièces d'or, en poser une sur chaque ville

empiler les cartes, préparer le géant

possibilités de jouer son tour :

Idée

Chaque joueur est un nain. Avec l'aide du géant Rick, les nains voyagent de ville en ville en essayant de récupérer le plus possible de pièces d'or. Pour chacun des pas que le géant fait pour traverser champs, prés, montagnes ou rivières, les joueurs doivent déposer une carte de paysage correspondante. Quand un nain arrive dans une ville à l'aide de Rick, il prend la pièce d'or de cette ville en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre de pièces d'or.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un nain et la planchette de couleur correspondante et les pose devant lui. Choisissez une ville et posez vos nains dessus.

Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Mélangez les pièces d'or et empilez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. Sur chaque ville, posez une pièce d'or et retournez-la ensuite. On ne pose pas de pièce d'or sur la ville où se trouvent les nains.

Prenez toutes les cartes, mélangez-les et empilez-les, faces cachées. Préparez le géant.

Le nuage n'est pas utilisé dans le jeu de base. A la page 24 de la règle du jeu, vous trouverez la variante de jeu avec le nuage, qui est destinée aux nains plus expérimentés. Vous y jouerez quand vous connaîtrez bien le jeu de base !

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nain le plus petit a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus âgé qui commence.

Quand c'est à toi de jouer, tu peux choisir entre deux possibilités :

1. Tirer des cartes.

Tu retournes des cartes de la pile et les ramasses pour pouvoir voyager plus tard avec Rick. Mais attention : seules les cartes de paysage conviennent. Si tu tires des cartes de bandits, tu n'as pas de chance.

2. Voyager avec le géant Rick.

Si tu penses avoir suffisamment de bonnes cartes, tu les déposes pour pouvoir te rendre dans une autre ville avec Rick.

Possibilité n°1 : tirer des cartes

Si tu as déjà récupéré des cartes, tu les poses sur ta planchette pour avoir les mains libres. Puis, tu prends la carte posée en haut de la pile de pioche.

Quelle carte as-tu retournée ?

• Une carte de paysage ?

Super ! Pose la carte devant toi, face visible. Maintenant, tu peux choisir :

- soit tu arrêtes de tirer des cartes et tu gardes la/les carte/s récupérée/s pendant ce tour. Prends cette carte en main en y ajoutant celles posées sur ta planchette. Ton tour est fini ;
- soit tu prends plus de risques et retournes une autre carte.

N. B. :

Si tu retournes des cartes, tu ne pourras pas avancer avec le géant pendant ce tour !

Avant de tirer des cartes de la pile, pose tes cartes récupérées jusqu'alors sur ta planchette. Quand ton tour est fini, prends toutes les cartes en main pour pouvoir réfléchir comment jouer au tour suivant.

• La carte de bandit de couleur marron ?

Elle ne te porte pas bonheur : tu redonnes toutes les cartes que tu as ramassées pendant ce tour. Passe-les à ton voisin de droite. Il choisit une carte de paysage et donne les autres à son voisin de droite qui en prend aussi une avant de passer les autres également à son voisin de droite, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.



N. B.: tu n'as pas le droit de prendre de carte !

La carte de bandit est ensuite glissée sous la pile et ton tour est fini.

1. Tirer des cartes

retourner une carte de la pile

carte de paysage :

ne plus tirer de cartes

ou :

retourner une autre carte



carte de bandit marron = pas de chance

les cartes récupérées sont distribuées aux autres joueurs

*carte de bandit rouge =
pas de chance + mélanger
les cartes*

*carte de bandit tirée en
premier = dérober deux
cartes à d'autres joueurs*

2. Voyager avec Rick

*donner les cartes de son
jeu à un autre joueur*

*déplacer le géant
en le tournant*

- **La carte de bandit de couleur rouge avec symbole « carte » ?**

Ici, il se passe d'abord la même chose qu'avec la carte de bandit marron. Après avoir glissé la carte de bandit sous la pile, tu prends la pile et mélanges bien les cartes.



Particularité :

Si tu retournes une carte de bandit marron ou rouge en premier pendant un tour, tu as un peu chance malgré tout. Ton tour est fini mais tu es maintenant le bandit et dérobes deux cartes quelconques aux autres joueurs. Prends ces cartes dans le jeu d'un ou de deux joueurs. Si les autres joueurs n'ont pas de cartes, tu ne peux pas en récupérer !

Possibilité n°2 :

Aller en voyage avec Rick le géant

Rick doit amener ton nain jusqu'à une ville recouverte d'une pièce d'or.

Pour pouvoir déplacer Rick, tu dois avoir les mains libres. Donne les cartes de ton jeu à ton voisin de droite. Il les pose en éventail devant toi de manière à ce qu'elles soient bien visibles.

Les symboles représentés sur les cartes indiquent les endroits où Rick a le droit d'aller. Pour chaque pas, tu dois donner une carte de paysage correspondante (pré = carte de pré, rivière = carte de rivière, etc.).

Pose un pied du géant dans la fenêtre de la tour de la ville où se trouve ton nain et tourne le géant sur lui-même, de la même manière que pour faire un cercle avec un compas. Pose le deuxième pied à l'endroit où le géant doit faire son deuxième pas.





Règles importantes pour voyager avec Rick :

- Pour chaque pas du géant, il te faut une carte de paysage correspondante, que l'autre joueur met de côté.
- Une fois que tu as posé un pied du géant, tu ne peux plus revenir en arrière.
- Pour le dernier pas menant à une ville, tu n'as pas besoin de donner de carte.
- Rick est arrivé dans la nouvelle ville dès qu'un de ses pieds touche la case de cette ville. Pose alors ton nain sur cette ville et mets le géant à côté du plateau de jeu. En récompense, tu récupères la pièce d'or de cette ville. Pose-la sur ta planchette, face cachée.
- Les cartes de paysage mises de côté sont ensuite posées sous la pile de cartes. Les cartes restantes te sont redonnées.

N. B.:

Si tu as mal calculé le déplacement du géant et ne réussis pas à atteindre une ville, ton nain reste dans la ville où il se trouve. Tu reprends tes cartes de paysage, même celles dont tu t'es servi pour ta tentative. Soit tu essayes encore une fois au tour suivant, soit il t'est conseillé de ramasser d'abord encore quelques cartes.

Remettre des pièces d'or

Quand un nain quitte une ville, on retourne une nouvelle pièce d'or et la pose sur cette ville. Quand la pile de pièces d'or est épuisée, on ne peut plus en poser sur le plateau de jeu.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière pièce d'or est récupérée. Chacun compte la valeur de ses pièces. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura encore le plus de cartes dans son jeu. S'il y a de nouveau égalité, il y a plusieurs gagnants.

*pas avec le géant =
donner la carte de paysage
correspondante*

*dernier pas pour arriver à la
ville = ne pas donner de carte
de paysage*

*arrivée à la ville =
pièce d'or*

remettre pièce d'or

*dernière pièce d'or = fin,
le plus d'or = gagnant*

Variante avec le nuage, pour nains expérimentés

Comme indiqué au début de la règle, voici maintenant les règles pour la variante du jeu avec le nuage :

- Au début de la partie, posez le nuage à n'importe quel endroit du plateau de jeu sauf sur une ville.
- Si un joueur retourne une carte de bandit, il doit redonner ses cartes déjà récupérées mais a aussi le droit de déplacer le nuage sur le plateau de jeu.
- Le pied du géant ne doit pas toucher le nuage. Rick devra peut-être faire un détour pour arriver à la prochaine ville.

L'auteur



Marco Teubner est chargé de mission culturelle et travaille depuis 2001 en tant qu'auteur de jeux free-lance. En 2003, il a obtenu la bourse attribuée aux auteurs de jeux par le jury « Jeu de l'année ». Après la sortie du jeu *Gare au renard*, qui a obtenu le prix de l'Académie des jeux de Vienne en 2006, *Meilleur chien de berger*, *Le trésor de la momie* et *Mille et un trésors* ce jeu vient poursuivre la liste des passionnants jeux pour enfants qu'il a créés pour HABA. Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.

L'illustrateur



Michael Menzel est né en 1975. Il vit à Krefeld avec sa femme et son fils Johannes. Il a débuté sa carrière d'illustrateur de jeux en 2003. Auparavant et jusqu'en 2007, son travail était principalement axé sur les jeux pour la famille et pour adultes. En 2007, HABA lui a proposé pour la première fois d'illustrer un jeu pour enfants. Depuis lors, c'est son activité préférée. Pour HABA, il a illustré *Capitaine Longue-vue*, *Redoutables Vikings* et *Le butin des redoutables Vikings*.

