

V. Contexte du jeu :

Ce jeu est mon deuxième "jeu biologique". Alors que dans mon premier jeu, "Auweier", les joueurs jouaient le rôle d'oiseaux mâles, j'ai essayé dans ce deuxième jeu de simuler de manière simplifiée un événement qui se renouvelle chaque année dans nos forêts. Le rut des cerfs commence en Allemagne à la fin de septembre et peut durer jusqu'en novembre. Les cerfs rivalisent en se livrant à de durs combats avec leurs bois pour constituer le plus grand harem de biches du troupeau. Les cerfs chétifs ne font pas d'habitude face au Grand Cerf. Ils osent à peine s'en approcher. S'ils dérangent le Grand Cerf, ce dernier les chasse. Cependant, ces animaux chassés reviennent comme des parias sur les bords du troupeau, en restant toujours à une distance respectable du Grand Cerf.

Dès que ce dernier ne les surveille plus, généralement parce qu'il se mesure avec un rival, ils se précipitent tous pour engager un sérieux flirt avec n'importe laquelle des biches qui se trouve en bordure du troupeau.

Les "Null Bock" ne trouvent aucun intérêt aux batailles.

À cause d'une erreur de traduction, l'expression "survival of the fittest" est devenue en allemand "le plus fort survit". Il serait plus juste de dire : "les survivants sont supérieurs". Cette signification correcte n'a cependant pas nécessairement un rapport avec la force.

Comme on peut le constater dans les rudes combats d'accouplement des cerfs, la force seule peut devenir synonyme de non survie, puisque des blessures mortelles peuvent en résulter. Plus encore, il arrive de temps en temps que les bois de deux rivaux deviennent tellement imbriqués ensemble qu'ils ne peuvent plus se séparer. Ces deux combattants périssent rapidement car ils ne peuvent plus manger ni boire.

Donc, ce n'est pas toujours le plus fort qui est supérieur. Ceux qui usent de plus d'habileté ou d'astuce peuvent s'avérer supérieurs. Ce jeu démontre que le "Null Bock", bien qu'il ne trouve aucun intérêt au combat, peut malgré tout défaire le cerf le plus fort.

Remerciements : je voudrais remercier tous les testeurs de ce jeu, dont je ne peux donner tous les noms par manque de place. Des remerciements particuliers vont à ma femme, Antonia Rudolph, sans l'appui de laquelle ce jeu n'aurait probablement jamais vu le jour.

VI. Contributions :

Copyright © Sphinx Spielverlag 2002

Illustrations : Heike Schäfer

Composition et mise en page : Henning Poehl

Conception et développement : Henning Poehl



Sphinx Spielverlag

Bachstraße 44

69221 Dossenheim

Tél. : 06221/874882

Site internet : <http://www.sphinxspiele.de>

Email : info@sphinxspiele.de

**Traduction française par François Haffner, décembre 2002,
d'après la traduction anglaise de Pitt Crandlemire, octobre 2002**

Null Bock

Par Henning Poehl (© Sphinx Spielverlag 2002)

Un jeu de plis extraordinaire avec 60 cartes pour 3 à 6 joueurs.

Note du traducteur : le titre de ce jeu est un calembour allemand sans équivalent direct en français. En Allemagne, les jeunes gens disent "Null Bock !" quand ils ne sont pas intéressés par quelque chose, un peu comme "je m'en fous !". Aussi, leurs aînés se réfèrent-ils à cette génération comme à la "Null Bock !" -génération, qu'on appellerait en France la "Bof-génération". Dans le jeu, le "Null Bock" est le cerf numéroté zéro, celui qui ne veut pas se battre et veut juste vivre sa vie – F.H.

Le jeu est constitué de deux types de cartes :

30 cartes représentent des biches et 30 cartes représentent des cerfs.

Il y a 3 cartes de biche de chacune des valeurs de 1 à 9 plus une carte de chacune des valeurs 11, 13 et 15. Une des cartes des numéros 1, 3, 5, 7 et 9 comporte aussi un signe Plus (il s'agit de biches prétentieuses).

Il y a 3 cartes de cerf de chacune des valeurs de 2 à 10. Il y a aussi 3 cerfs numéroté 0.

De quoi s'agit t'il ?

Dans ce jeu, les joueurs simulent le rut, la saison d'accouplement des cerfs et des biches.

Les cerfs se battent pour les biches, qui sont placées au centre de la table.

Chaque joueur essaye de placer le Grand Cerf et, ce faisant, de conquérir un harem de biches.

À la fin de la partie, le joueur avec le meilleur harem (la somme des numéros) est le vainqueur.

Explication du concept de jeu :

Dans le jeu, le centre de la table représente l'**Arène**. Les biches s'y présentent et les cerfs combattent pour elles. Le cerf qui gagne les biches dans l'Arène est le **Grand Cerf**. De nombreuses cartes peuvent être jouées dans l'Arène pendant la partie.

L'emplacement immédiatement devant un joueur est appelé la **lisière**. Les cerfs "outsiders" y apparaissent et attendent à une distance respectueuse du Grand Cerf avec l'espoir de conquérir une biche isolée. La lisière de chaque joueur ne doit comporter qu'une carte au maximum à la fin d'un tour.

I. Préparation :

On sépare les biches des cerfs.

Pour **le jeu à 3 joueurs**, enlevez tous les cerfs numérotés 2, 3, 4, 5 et les biches numérotés 1, 2, 3 et 4. Ces cartes ne seront pas utilisées.

Pour **le jeu à 4 joueurs**, enlevez tous les cerfs numérotés 2 et 3 et les biches numérotées 1 et 2. Ces cartes ne seront pas utilisées.

Pour **le jeu à 5 ou 6 joueurs**, on utilise toutes les cartes.

Mélangez soigneusement chaque paquet de cartes et distribuez en un nombre égal à tous les joueurs, de sorte que chacun ait 6 biches et 6 cerfs en main (dans le cas du jeu à 6 joueurs, chacun reçoit 5 cartes de chaque type).

Chaque joueur choisit n'importe laquelle de ses cartes, de biche ou de cerf, qui ira dans sa lisière et la place face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent ensemble leur carte et le premier joueur commence la partie.

Lors de la première manche, le premier joueur est désigné au hasard. Lors des manches suivantes, c'est le joueur avec le score le plus élevé qui commence.

II. Déroulement de la partie :

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur joue une carte de sa main. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

On peut jouer les cartes dans l'Arène ou sur la lisière.

Le premier joueur commence en jouant une biche dans l'Arène (au milieu).

Généralités :

- Le joueur dont c'est le tour doit toujours jouer une carte. Peu importe qu'il joue dans l'Arène ou en lisière.
- On ne peut jamais poser une biche prétentieuse (+) sur une autre biche prétentieuse.
- Dans l'Arène, on ne peut jamais poser une biche sur un cerf.
- Chaque fois que l'Arène est vide, le joueur dont c'est le tour doit y jouer une biche. S'il ne le peut pas, le tour passe au joueur suivant qui doit jouer une biche, etc.

Chaque joueur à son tour dispose des options suivantes.

A) Jouer une carte dans l'Arène :

- Jouer une **biche** de valeur **plus élevée** sur une **biche** jouée précédemment dans l'Arène.
- Jouer une **biche prétentieuse (+)** sur une **biche** non prétentieuse (sans +). La valeur de la biche recouverte n'a aucune importance.
- Jouer un cerf sur une biche se trouvant dans l'Arène. Le numéro du cerf peut tout à fait être inférieur à celui de la biche.
- Jouer un **cerf** de valeur **plus élevée** sur un **cerf** joué précédemment dans l'Arène.
- Jouer un "*Null Bock*" (0), sur un autre cerf dans l'Arène. La valeur du cerf recouvert n'a aucune importance.

B) Jouer une carte sur n'importe quelle lisière :

- Jouer un **cerf**, qui doit être de **valeur plus forte ou égale**, sur une **biche**. Le cerf reste alors sur cette lisière. Le joueur qui a joué le cerf remporte la biche. Il la place face cachée sur la table devant lui.
- Jouer un "*Null Bock*" (0), sur n'importe quelle biche. La valeur de cette biche n'a aucune importance. Le "*Null Bock*" reste sur la lisière. Le joueur qui l'a joué a conquis la biche. Il la place face cachée sur la table devant lui.
- Jouer une **biche** sur **n'importe quel cerf**. Le numéro de ce cerf n'a aucune importance. La biche reste sur la lisière. Le joueur qui l'a jouée prend le cerf dans sa main.
- Les biches numérotées 11, 13 et 15 ne peut pas être jouée sur une lisière. Elles ne peuvent être jouées que dans l'Arène.

Si un joueur ne peut légalement jouer aucune carte, il perd son tour !

Gain d'un harem

Quand le tour d'un joueur revient et qu'il constate que le dernier **cerf** qu'il a joué dans l'Arène est toujours au dessus de la pile, parce qu'aucun autre cerf n'a osé le défier dans l'Arène, on dit alors qu'il a joué un Grand Cerf et en conséquence il nettoie l'Arène. Il prend **toutes** les cartes (biches et cerfs) qui étaient dans l'Arène et les place devant lui sur la table, face cachée, en tant que gain.

Ce joueur, qui vient de nettoyer l'Arène, continue ensuite la partie en jouant une biche dans l'Arène. S'il ne le peut pas, c'est alors à son voisin de gauche de continuer la partie.

III. Fin de la manche :

Une manche peut se terminer de deux façons.

- 1.) La manche se termine quand aucun joueur ne peut jouer de biche dans l'Arène.
- 2.) La manche se termine quand un joueur dont c'est le tour ne peut pas jouer de carte car il n'en a plus dans sa main. Le joueur qui a joué le dernier cerf dans l'Arène gagne alors toutes les cartes de l'Arène. S'il n'y a aucun cerf dans l'Arène, alors aucun joueur ne gagne les cartes de l'Arène.

IV. Comptes :

Une fois la manche terminée, chaque joueur additionne les points des biches qu'il a gagnées, dans le tas face cachée devant lui. Les points des cerfs ne rapportent rien. Il déduit ensuite de ce total les points des biches qui lui restent éventuellement en main à la fin de la manche. Les biches restant en main font perdre des points.

Un joueur qui possède un "*Null Bock*" dans sa main à la fin de la manche perd 15 points de malus.

Attention : si un joueur a réussi à nettoyer l'Arène qui contenait un "*Null Bock*" pendant la manche, ce dernier lui rapporte 15 points de bonus.

Les cartes qui restent sur n'importe quelle lisière ou dans l'Arène ne rapportent aucun point à personne.

On joue plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 150 points. On peut aussi décider en début de partie d'un nombre déterminé de manches, à l'issue desquelles le joueur qui a le plus gros score sera le vainqueur.