



## Tanz der Hornochsen

Jeu de pari / placement – 2-8 joueurs – à partir de 8 ans – 45 minutes

Tanz der Hornochsen est un jeu de  
Wolfgang Kramer  
Édité par Amigo Spiel ©2004

Règle résumée proposée  
par Jeux de NIM – Nicolas Maréchal  
[www.jeuxdenim.be](http://www.jeuxdenim.be)  
Août 2005

### Mise en place

- Placer le **plateau** au centre de la table.
- Mélanger les **tuiles** dans le **sac** et placer celui-ci à côté du plateau.
- Piocher **4 tuiles** et les placer sur la première case des quatre premières rangées de la colonne de gauche sur le plateau. Ces quatre rangées sont dites « actives ».
- Chaque joueur choisit sa couleur, place **son paravent** devant lui, place **son marqueur de pénalité** sur la case de départ de la piste des pénalités, pioche **6 tuiles** qu'il pose faces visibles, cachées derrière son paravent.

### But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui a le moins de points de pénalité à la fin de la partie.

### Le tour de jeu

#### Phase 1 : Préparation simultanée des tuiles

Chaque joueur **choisit une tuile** parmi celles qui se trouvent derrière son paravent et les positionne **devant son paravent, face cachée**.

#### Phase 2 : Révélation des tuiles choisies

Tous les joueurs **rèvent leur tuile** choisie (ou leurs deux tuiles choisies lors des mises doubles).

#### Phase 3 : Placement des tuiles sur le plateau et attribution des pénalités

Les joueurs placent les tuiles une à une, **selon l'ordre croissant des valeurs des tuiles**.

#### Chaque tuile doit être posée selon la règle de placement suivante :

- La tuile doit prolonger une des quatre rangées actives, sur la case immédiatement à droite de la dernière tuile.
- La tuile posée doit prolonger la rangée qui respecte la contrainte de valeur croissante (la dernière tuile de la rangée est plus petite que la tuile posée) et de plus petit écart (la dernière tuile de la rangée est la plus proche de la tuile posée).
- Si la tuile posée a une valeur plus petite que toutes les rangées actives (impossible de respecter la contrainte de valeur croissante), alors elle doit prolonger la rangée la plus grande.

#### Chaque joueur devra déplacer son marqueur de pénalité dans les cas suivants :

- Si la tuile termine une rangée (dans l'enclos de la vache) :
  - Le joueur doit avancer son marqueur de pénalité de la valeur indiquée dans l'enclos.
  - Le joueur doit ensuite placer sa tuile sur la première case de la première rangée inactive qui suit la rangée complétée (au cas où la dernière rangée de la deuxième colonne serait dépassée, recommencer à la première rangée de la première colonne). Cette nouvelle rangée devient active.
  - Le joueur doit prendre une ou deux tuiles de son choix dans la rangée complétée, les placer derrière son paravent, puis retirer du jeu les autres tuiles de la rangée.
- Si la tuile est posée sur une bouse :
  - Le joueur doit avancer son marqueur de pénalité de la valeur indiquée sur la bouse.

#### Déplacement du marqueur de pénalité

- Mise à part la zone de départ, chaque case de la piste des pénalités ne peut contenir qu'un seul marqueur de pénalité.
- Lorsqu'un joueur déplace son marqueur de pénalité et arrive sur une case occupée, il doit avancer son marqueur de pénalité jusqu'à la première case libre.

#### Regarnir son paravent

Le joueur a trois opportunités de reprendre des tuiles derrière son paravent :

- Au début du tour, si le joueur n'a pas de tuile derrière son paravent :**
  - Le joueur l'annonce aux autres joueurs et pioche 6 nouvelles tuiles dans le sac.
  - S'il n'y a pas 6 tuiles dans le sac, le joueur prend tout ce qui s'y trouve.
  - S'il n'y a plus de tuile du tout dans le sac, la partie se termine immédiatement.
- Au début de son tour, le joueur peut acheter des tuiles :**
  - Le joueur annonce l'achat de 1, 2 ou 3 tuiles qu'il pioche dans le sac.
  - Chaque tuile achetée ajoute 1 point de pénalité sur la piste des pénalités.
  - Le joueur ne peut pas avoir plus de 9 tuiles derrière son paravent.
  - S'il n'y a plus de tuile dans le sac, le joueur ne peut pas en acheter, mais la partie continue.
- Lorsque le joueur complète une rangée :**
  - Il doit prendre une ou deux tuiles de la rangée complétée.

#### Les cases « double mise »



- Si une rangée active contient une case « **double mise** » visible, alors tous les joueurs doivent préparer 2 tuiles au lieu d'une seule dans la phase 1.
- Dans la phase 2, toutes les tuiles sont révélées simultanément.
- Dans la phase 3, elles sont toutes placées selon l'ordre croissant.
- Si un joueur ne possède pas 2 tuiles derrière son paravent, il doit en acheter. S'il n'y a plus de tuiles dans le sac, le joueur peut exceptionnellement en acheter une précédemment défaussée, et la partie continue.

#### Les cases « vache heureuse »



- Si une rangée active contient une case « **vache heureuse** » visible au moment où un joueur doit déplacer son marqueur de pénalité, alors le joueur reçoit des points positifs au lieu de points de pénalité (il recule donc son marqueur au lieu d'avancer).

#### Les cases « œil de bœuf »



- Si lors du tour précédent le joueur le plus pénalisé a atteint ou dépassé une case « **œil de bœuf** » sur la piste des scores, alors la préparation des tuiles se fait joueur par joueur, selon l'ordre croissant des marqueurs de pénalité sur la piste des pénalités, et chaque joueur doit révéler immédiatement son choix.

### Fin de la partie



#### La partie prend fin :

- Au début d'un tour, lorsqu'un joueur n'a plus de tuile derrière son paravent et qu'il n'y a plus de tuile dans le sac.
  - En cours de tour, lorsqu'un joueur atteint la case 60 sur la piste des pénalités.
- Le joueur qui a la plus petite pénalité gagne la partie !