

UN JEU DE
CHRISTOPHE BOELINGER



Dans **UNE VIE DE CHIEN**, chaque joueur incarne un chien errant. Son objectif ? Être le premier à rapporter 4 beaux os dans son repaire. Pour trouver ces os, il doit fouiller les poubelles, fréquenter les arrière-cuisines des restaurants ou rendre de menus services. Mais la concurrence est rude. Il doit "marquer son territoire" pour ralentir la progression de ses adversaires et se bagarrer courageusement contre ceux qui l'attaquent pour lui voler son butin. Il lui faut aussi éviter l'impitoyable fourrière... Heureusement, chaque chien est très différent des autres et possède des atouts qui, bien utilisés, peuvent lui permettre de parvenir à ses fins sans trop de soucis. Mais ça n'est pas facile et les revers de fortune sont nombreux. Après tout, c'est ça "**UNE VIE DE CHIEN**".

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 figurines de chiens de 6 races différentes
- 6 fiches de chien (une par race)
- 1 dé à 6 faces
- 6 sets de 13 cartes (un set par chien)
- 6 marqueurs "Faim"
- 6 cartes "Terrain vague" (dos avec une niche)
- 15 marqueurs "Poubelle fouillée"
- 30 marqueurs "Os"
- 12 marqueurs "Journal"
- 48 marqueurs "Pipi" (8 de chaque couleur)
- 1 marqueur "Véhicule de la fourrière"
- La présente règle du jeu

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 6 joueurs

BUT DU JEU

Trouver 4 os et les enterrer dans son terrain vague. Le premier chien qui y parvient a gagné la partie. Pour des parties plus longues ou plus courtes, il est possible d'augmenter ou de diminuer ce nombre.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune :

1. pioche au hasard une fiche de chien,
 2. prend les marqueurs "Pipi" de la couleur correspondante et les place à côté de sa fiche
 3. place sur sa fiche :
 - a. un marqueur "Faim" à sa couleur sur la case 4 de l'échelle de faim
 - b. un marqueur "Pipi" à sa couleur sur l'une des deux cases "Pipi" (la deuxième case reste vide pour l'instant)
 4. tire au hasard une carte "Terrain vague" et la place devant lui à côté de sa fiche de chien.
 5. prend la figurine de chien qui correspond à sa fiche et la place sur le plateau de jeu dans la case terrain vague correspondant à la carte "Terrain vague" qu'il vient de tirer.
 6. prend le set de cartes correspondant à son chien, mélange les 13 cartes qui le composent et les dépose, face cachée et en une seule pile, à côté de sa fiche chien. Cette pile constitue sa poche personnelle.
- Les marqueurs "Os" sont mis à côté du plateau de jeu.



figurines présentées à titre indicatif

Les marqueurs "Journal" sont mélangés et placés en vrac, chiffres non visibles, dans la zone "Journaux" dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu (on peut aussi les mettre dans une tasse à café opaque pour les piocher au hasard).
 Les marqueurs "Poubelle fouillée" sont tous placés sur la case "Déchetterie Municipale" en bas à droite du plateau de jeu.
 Le marqueur "Véhicule de la fourrière" est placé sur la case de rue à la sortie de la fourrière, orienté vers "Musikos".
 Si Belle est présente, c'est son joueur qui joue en premier (les chiens aussi savent se comporter en gentlemen). Dans le cas contraire, c'est le plus jeune joueur qui commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DESCRIPTIF DES RÉSULTATS DES CARTES



= la pioche doit être remélangée.



= vous n'avez rien trouvé



= 1 jour de nourriture



= 2 jours de nourriture



= 3 jours de nourriture



= 1 nonos trouvé

Échapper à la fourrière



= chien capturé par le camion de la fourrière



= chien qui a échappé au camion de la fourrière



= chien qui doit rester à la fourrière

Sortir de la fourrière



= chien qui peut sortir de la fourrière

Lorsqu'une carte a été tirée et ses effets appliqués, elle doit être placée, face visible, constituant une autre pile à côté de la pioche.

PHASES DE JEU

À son tour, chaque joueur doit exécuter les opérations suivantes :

- 1 - Déplacer le marqueur "Faim" de son chien d'une case vers la gauche
- 2 - Effectuer toutes les actions de son chien
- 3 - Déplacer le marqueur "Véhicule de la fourrière"

1 - Déplacement du marqueur "Faim" de son chien

Ce marqueur indique à quel point le chien est nourri et, donc, son état de santé. Il doit être déplacé d'une case vers la gauche au début de chaque tour.

Si ce marqueur est **déjà** sur la case "0" en début de tour, le chien, affamé et épuisé, s'endort sur place :

1. Il est tout de suite embarqué par la fourrière (le véhicule de la fourrière n'a pas besoin d'être déplacé pour cela). Le joueur place la figurine de son chien sur la première case de l'échelle de la fourrière dans le coin supérieur droit du plateau de jeu. Il pourra tenter de l'en sortir à partir du prochain tour (voir la section "Sortir de la fourrière" page 7).
2. Les os et/ou journaux qu'il transporte éventuellement sont abandonnés sur la case où il s'est endormi.
3. Le tour du joueur est terminé.

2 - Actions des chiens

Chaque chien dispose d'un certain nombre de points d'action indiqués sur sa fiche de chien. Chaque action effectuée par un chien consomme 1 point d'action. Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser tout le potentiel d'action de son chien, mais il ne peut pas utiliser au tour suivant les points d'action qu'il n'aurait pas dépensés dans le tour actuel.

Un chien ne peut transporter que deux objets à la fois (os et/ou journal).

Voici la liste de toutes les actions que peut effectuer un chien, les conditions à respecter et les effets de ces actions.

• Avancer d'une case

Un chien peut se déplacer vers une case ayant un côté commun avec la case qu'il occupe. Chaque déplacement d'une case coûte 1 point d'action.

Un chien peut passer sur une case occupée par un autre chien ou par le véhicule de la fourrière, mais il ne peut en aucun cas s'y arrêter. Il ne peut jamais y avoir deux figurines sur la même case.

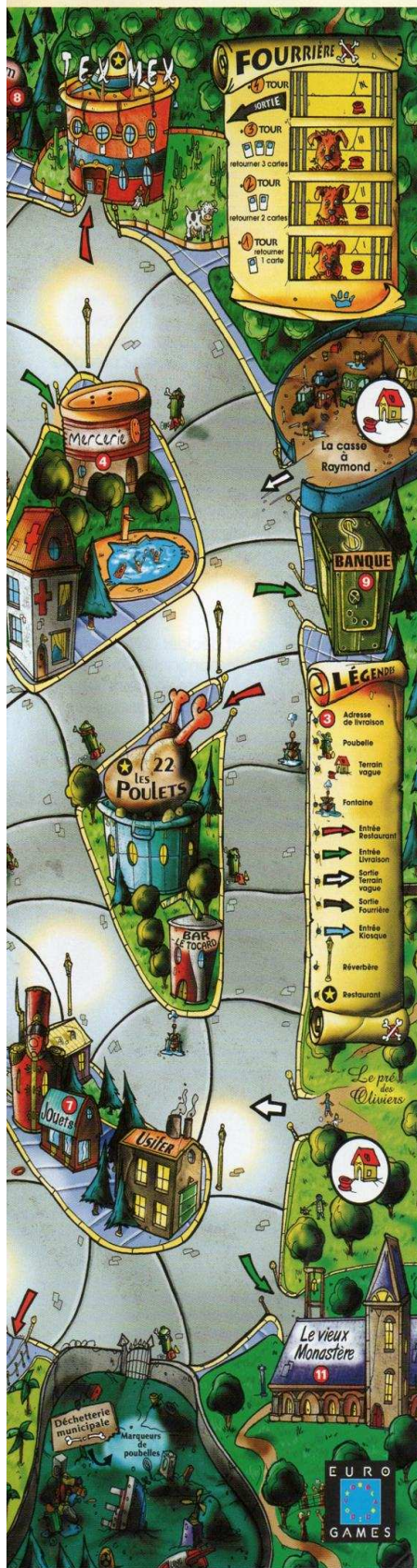
L'orientation de la figurine représentant le chien n'a aucune importance.

Les terrains vagues, bâtiments, restaurants, etc., sont sur des cases et il faut donc dépenser 1 point d'action pour y pénétrer et 1 point d'action pour en sortir. Un chien peut entrer dans un bâtiment uniquement à partir de la case rue où l'entrée est symbolisée par une flèche (verte pour les adresses de livraisons, rouge pour les restaurants, blanche pour les terrains vagues et bleue pour le kiosque à journaux). Il doit également sortir du bâtiment par une case comportant une flèche dirigée vers ce même bâtiment. Il est donc possible, par exemple, d'entrer dans le kiosque à journaux par une case et d'en ressortir par une autre.

Un chien ne peut jamais entrer de son propre gré dans le bâtiment de la fourrière ou le terrain vague d'un chien adverse.

Un chien ne peut pas entrer dans une case occupée à la fois par un chien adverse et un pipi de chien adverse.





DESSCRIPTIF DU PLATEAU DE JEU COMPLET



Terrain vague

C'est de là que partent les chiens et c'est là que se trouve leur repaire où ils enterrent leurs os. Chaque chien a son propre terrain vague dans lequel ni les autres chiens ni le véhicule de la fourrière ne peuvent entrer. Les terrains vagues sont facilement identifiables grâce à la flèche blanche qui en sort.



Kiosque à journaux

C'est là que les chiens viennent réclamer un journal pour aller le livrer.



Adresses de livraison

Il y a 12 bâtiments munis d'enseignes diverses et numérotés de 1 à 12. C'est là que les chiens doivent livrer les journaux obtenus au kiosque.



Restaurants

Les restaurants sont des endroits où les chiens peuvent venir mendier de la nourriture.



Fourrière

C'est là qu'aboutissent les chiens errants attrapés par le véhicule de la fourrière, ou qui, épuisés et affamés, se sont malencontreusement endormis sur la voie publique.



Poubelles

C'est là qu'il est possible, en fouillant bien, de trouver de la nourriture et, parfois, un nonos.



Réverbères

Idéal pour lever la patte dessus, marquer son territoire et ralentir ses adversaires.



Fontaines

Tous les chiens lèvent beaucoup la patte. Il leur faut donc, très souvent, recharger leur vessie. Les fontaines sont là pour ça.



- **Fouiller une poubelle**

Si la case où se trouve le chien comporte une poubelle (non fouillée, c'est-à-dire qui n'est pas recouverte par un marqueur "Poubelle fouillée"), il peut décider de flairer et fouiller cette poubelle. Cela coûte 1 point d'action.

Pour déterminer le résultat de la fouille, le joueur retourne la première carte de sa pioche et consulte la case "Poubelle" de cette carte.

- Si cette carte indique que son chien trouve un os, le joueur prend un marqueur "Os" et le place immédiatement sur un emplacement libre de sa fiche de chien (case "Transport"). S'il n'y a plus de case "Transport" libre, il ne prend pas de marqueur et tout se passe comme s'il n'avait pas trouvé d'os.
- Si cette carte indique que son chien trouve des points de nourriture, il déplace le marqueur "Faim" de son chien vers la droite d'autant de cases sur l'échelle de faim de sa fiche de chien, sans toutefois pouvoir dépasser la limite totale de 4 points de nourriture. Une fois la poubelle fouillée, le joueur dont le chien a procédé à la fouille place un marqueur "Poubelle fouillée" sur la poubelle.

- **Abandonner un os ou un journal**

À tout moment durant sa phase d'action, un chien peut déposer un os ou un journal qu'il transporte sur la case du plateau où il se trouve moyennant 1 point d'action par os ou journal ainsi abandonné. Le joueur prend sur sa fiche de chien le marqueur concerné par l'abandon et le place sur la case où se trouve le chien. Un marqueur "Journal" doit toujours être placé face cachée. Il est interdit d'abandonner un journal dans le kiosque. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs "Os" ou "Journal" qu'une case peut contenir.

- **Ramasser un os ou un journal**

Si la case où se trouve le chien contient un marqueur "Os", moyennant 1 point action, le joueur peut le prendre et le placer sur une case "Transport" de sa fiche de chien s'il en reste une de libre.

Si la case où se trouve le chien contient un marqueur "Journal", moyennant 1 point action, le joueur peut le prendre, regarder le numéro de l'adresse de livraison qu'il comporte et le placer sur une case "Transport" de sa fiche de chien s'il en reste une de libre.

- **Enterrer un os**

Si le chien est dans son terrain vague et qu'il transporte un ou plusieurs os, il peut décider de les enterrer moyennant 1 point d'action par os enterré. Il retire le ou les marqueur(s) "Os" correspondant(s) de sa fiche de chien et le ou les dépose sur sa carte "Terrain vague", devant lui. Un os enterré dans un terrain vague est définitivement acquis et ne peut être récupéré par d'autres chiens, ni déterré par son propriétaire.

- **Mendier à manger**

Si le chien est dans un restaurant, il peut tenter de mendier de la nourriture pour 1 point d'action.

Le joueur retourne la première carte de sa pioche et consulte la case "Restaurant".

- Si cette carte indique que son chien trouve un os, le joueur prend un marqueur "Os" et le place immédiatement sur un emplacement libre de sa fiche de chien (case "Transport"). S'il n'y a plus de case "Transport" libre, il ne prend pas de marqueur et tout se passe comme s'il n'avait pas trouvé d'os.

- Si cette carte indique que son chien reçoit des points de nourriture, il déplace le marqueur "Faim" de son chien vers la droite d'autant de cases sur l'échelle de faim de sa fiche de chien, sans toutefois pouvoir dépasser la limite totale de 4 points de nourriture. Un chien ne peut mendier de la nourriture qu'une seule fois par tour dans le même restaurant.

- **Boire à une fontaine**

Si le chien est sur une case comportant une fontaine, il peut décider d'y boire. Cela coûte 1 point d'action. Dans ce cas, il remplit sa vessie, représentée par les 2 cases "Pipi" sur sa fiche de chien, avec 1 ou 2 marqueurs "Pipi" à sa couleur. Chaque chien ne dispose que de 8 marqueurs "Pipi". Un chien ayant déjà 2 marqueurs "Pipi" sur sa fiche n'a aucun intérêt à boire (sa vessie est déjà pleine).

- **Lever la patte sur un réverbère**

Si le chien se trouve sur une case comportant un réverbère, il peut décider de "lever la patte" dessus. Cela coûte 1 point d'action. Le joueur dépose un marqueur "Pipi", pris sur sa fiche de chien, et le place sur la case du réverbère. S'il n'y a plus de marqueur "Pipi" sur la fiche de chien, le chien ne peut pas lever la patte.

Pour connaître les effets du "pipi de chien" reportez-vous au paragraphe "Flairer les pipis de chien".

- **Prendre un journal au kiosque à journaux**

Si le chien se trouve dans le kiosque à journaux, il peut aboyer pour demander à livrer un journal. Cela coûte 1 point d'action. Le libraire lui remet alors un journal à livrer à domicile. Le joueur pioche au hasard un marqueur "Journal" face cachée, dans la zone "Journaux". Il regarde secrètement le numéro que porte ce marqueur et qui indique à quelle adresse le journal doit être livré. Il place ce marqueur sur une case "Transport" libre de sa fiche chien, face cachée, de manière à ce que les autres joueurs ne connaissent pas l'adresse à laquelle le chien doit livrer ce journal.

Si un chien ne dispose plus d'emplacement "Transport" libre, il ne peut pas demander de journal à livrer au kiosque à journaux.



• Livrer un journal

Si un chien transporte un journal jusqu'au bâtiment comportant le même numéro que le marqueur "Journal", il peut livrer ce journal. Cela coûte 1 point d'action. Son joueur montre alors le marqueur "Journal" à tous les joueurs et le replace face cachée dans la zone "Journaux" en le mélangeant avec tous les autres. Il retourne ensuite la première carte de sa pioche et consulte la case "Journal" pour voir quelle est la récompense donnée par le destinataire. Ce peut être un os ou de la nourriture (cf. Fouiller une poubelle).

• Attaquer un chien adverse

Si le chien dont c'est le tour se trouve sur une case adjacente par un côté à un chien adverse, il peut décider de l'attaquer dans le but principal de lui voler ce qu'il transporte (os ou journal). Attaquer coûte 1 point d'action. Seul le chien dont c'est le tour d'agir peut le faire. Les joueurs des chiens impliqués dans le combat (l'attaquant et le défenseur) retournent la première carte de leur pioche et consultent la case "Attaquer". Celui qui obtient le plus grand nombre de griffes est le vainqueur du combat. Le perdant retire son chien de la case où il se trouve et place sa figurine sur la première case de l'échelle de la fourrière (sans dépenser de point d'action pour cela). Il laisse tout ce que son chien transportait sur la case qu'il a abandonnée. Le chien vainqueur peut aller sur la case du perdant moyennant 1 point d'action et ramasser les objets transportés moyennant 1 point d'action par objet ramassé. Si le chien dont c'est le tour est le perdant, son tour se termine dès qu'il arrive à la fourrière.

Un chien dans la rue peut attaquer un chien dans un bâtiment et vice-versa, mais uniquement par les cases comportant les flèches d'entrée vers les bâtiments.

En cas d'égalité lors du combat, il ne se passe rien. Le joueur dont c'est le tour peut décider d'attaquer à nouveau s'il lui reste des points d'action.

• Flairer les pipis de chien

Dès qu'un chien entre dans une case contenant un marqueur "Pipi" de couleur adverse, son tour se termine et il passe directement à la phase 3 "Déplacer le véhicule de la fourrière". En effet il passe la fin de son tour à flairer le pipi de chien adverse, comme tout bon chien qui se respecte.

Au cours de son prochain tour, si la vessie de son chien n'est pas vide, le joueur peut décider de le faire uriner par-dessus le pipi du chien adverse, moyennant 1 point d'action. Pour ce faire, il retire le marqueur "Pipi" adverse et le rend à son propriétaire et place un marqueur "Pipi" à sa couleur en provenance de sa fiche de chien.

• Mélanger sa pioche

Lorsqu'un joueur tentant une action retourne de sa pioche la carte représentant le chien mélangeant toutes les cartes, il doit remélanger les 13 cartes de son set et reformer une pioche. Il retourne alors de nouveau la première carte de sa pioche pour voir les résultats de son action. Il se peut parfois qu'un joueur malchanceux mélange plusieurs fois son paquet avant d'obtenir le résultat de son action.

3 - Déplacer le véhicule de la fourrière

Après avoir effectué toutes les actions de son chien, le joueur lance le dé pour déplacer le véhicule de la fourrière. Ce véhicule est donc contrôlé par tous les joueurs à tour de rôle. Un joueur dont le chien est à la fourrière ne déplace pas le véhicule de la fourrière.

Le véhicule de la fourrière est déplacé d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Son orientation est importante, l'avant du véhicule est toujours orienté dans le sens de son déplacement. Il ne peut se déplacer que sur les cases situées vers l'avant et sur les cotés. Il ne peut faire ni demi-tour ni marche arrière. Il ne peut jamais repasser sur une case qu'il vient de franchir. À un carrefour, il peut emprunter n'importe quelle rue, sauf celle par laquelle il arrive. Il ne peut entrer ni dans les bâtiments ni dans les terrains vagues. Il peut passer ou terminer son mouvement sur une case occupée par un chien.

• Embarquer un chien

Si le véhicule de la fourrière termine son mouvement sur une case occupée par un chien, celui-ci est automatiquement envoyé à la fourrière. La figurine du chien est placée sur la première case de l'échelle de la fourrière, en haut et à droite du plateau de jeu. Le chien abandonne les os et journaux qu'il transportait sur la case où il a été pris.

• Échapper à la fourrière

Si le véhicule termine son mouvement sur une case adjacente à un chien (que celui-ci soit dans la rue ou dans un bâtiment), ce dernier doit tenter de se cacher afin d'échapper à la fourrière (une case de rue est adjacente à un bâtiment seulement si elle dispose d'une flèche permettant d'entrer dans ce bâtiment). Le joueur retourne la première carte de sa pioche et consulte la case "Échapper à la fourrière". Si elle montre un chien pris au filet, sa figurine est directement placée sur la première case de l'échelle de la fourrière en haut et à droite du plateau de jeu. Si elle montre un chien qui s'échappe du filet, il a échappé à la fourrière et rien ne se passe.

L'effet du véhicule de la fourrière n'est appliqué que lorsque le véhicule de la fourrière s'arrête. Ce n'est qu'à ce moment que chaque chien sur une case adjacente doit vérifier qu'il échappe à la fourrière.

Les chiens ne peuvent pas être mis en fourrière lorsqu'ils sont dans leur terrain vague.

• Sortir de la fourrière

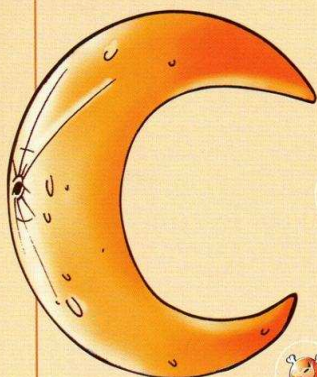
Un chien à la fourrière n'a rien d'autre à faire que d'attendre qu'on vienne le libérer.

Son joueur, au début de son tour et sans déplacer préalablement son marqueur "Faim", retourne la première carte de sa pioche pour voir si son chien est libéré. Pour cela il consulte la case "Sortir de la fourrière".

• Si elle montre un chien qui court, son chien sort de la fourrière. Il place sa figurine sur le bâtiment de la fourrière en face du kiosque à journaux, et son marqueur de faim sur 2 (car le chien est censé avoir été raisonnablement nourri par la fourrière). Il peut immédiatement effectuer toutes ses actions, en commençant par sortir du bâtiment de la fourrière.

• Si elle montre un chien en prison, son chien reste à la fourrière, mais il avance sa figurine sur la case "2^{ème} tour" de l'échelle de la fourrière. Au début de son prochain tour, il retournera 2 cartes, l'une après l'autre, pour voir si son chien sort de la fourrière.





Au début du troisième tour, il retournera 3 cartes si son chien n'est pas libéré, mais au début du quatrième tour passé à la fourrière, un chien sort automatiquement. Le joueur d'un chien à la fourrière ne déplace pas son marqueur "Faim" au début de son tour et ne déplace pas le véhicule de la fourrière.



RAMASSAGE DES POUBELLES

Lorsqu'un joueur place le dernier marqueur "Poubelle fouillée" sur le plateau de jeu, il y a un passage des éboueurs. Les citoyens s'empressent alors de sortir de nouvelles poubelles toutes fraîches. Tous les marqueurs "Poubelle" présents sur le plateau de jeu, sauf le dernier placé, sont retirés et remis sur la décharge.



VARIANTE

Partie en temps limité : Vous pouvez décider d'une durée de jeu en début de partie. Le joueur ayant enterré le plus grand nombre d'os dans son terrain vague au terme de cette durée de jeu est déclaré vainqueur. Si deux joueurs sont ex-aequo, on continue les tours de jeu jusqu'à ce que l'un des deux chiens concernés ait rapporté un os dans son terrain vague.



CONSEILS POUR LES CHIENS "PAS BÊTE" !

Chaque chien est plus doué pour certaines actions mais pas pour d'autres. Par exemple, ce n'est pas le style de Belle que de flairer une poubelle, ses atouts physiques lui assurent un succès garanti dans les restaurants ou lorsqu'elle livre un journal. Grognon quant à lui, est plutôt mal vu dans les restaurants, sûrement en raison de son look hargneux, mais à côté de cela c'est le chien le plus féroce et il adore piquer les nonos des autres. Croc Blanc se déplace vite et il est plutôt beau gosse. Certains chiens sont plus intelligents que d'autres et échappent plus facilement à la fourrière. Vagabond dispose d'un flair du tonnerre.

Nous vous conseillons de bien analyser en détail le set de cartes de votre chien en début de partie afin de bien connaître les forces et les faiblesses de votre fidèle compagnon. La victoire s'acquiert plus souvent en se plaçant véritablement dans la peau du chien que l'on incarne plutôt qu'en laissant faire le hasard...



REMERCIEMENTS : L'auteur aimerait remercier tous les gentils joueurs qui ont bien voulu se prêter au jeu et se glisser dans la peau d'un chien le temps d'une soirée : Anita et Sabrina Teixeira, Guillaume Angoustures, Alexandre Del Ben, Charly et Isabelle Morelli, Stéphane Martin, Olivier Lavaud et Alexandra Covès, toute l'équipe du Nexus bar, David Cohen, Fabrice et la crypte du jeu, Frank et Anabella, Nono et Julien, la ludothèque de Boulogne Billancourt et toute son équipe... et à tous ceux que j'ai omis involontairement ou par manque de place, signez votre nom ici.....

PS : L'auteur tient à préciser qu'aucun animal n'a été maltraité durant la conception de ce jeu !

CREDITS

Un jeu de Christophe Boelinger
Collection dirigée par Henri Balczesak
Illustrations : David Cohen - Colorisation : Cyril St Bancat
Maquette réalisation : NEXUS
Édité par Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
www.descartes-editeur.com

