

Fiche de démarrage rapide pour Boursicocotte.

Vin diou, v'là encore un jeu où c'qui faut gagner des pts, en faisant une collection d'animaux d'la ferme.

Préparation : Chacun prend des cartes sacs d'or : 2 x 0, 4 x 10 et 1x 50 or qu'il va tenir cachées pour pas faire d'envieux. Les animaux sont mélangés en une pile face cachée.

Pour un jeu plus court, chacun commence le jeu avec une collection de 4 animaux devant lui (piochés au hasard). Si c'est un âne, pensez à faire la distribution (voir ci-dessous).

Déroulement du jeu :

A son tour, le joueur choisit entre 2 actions : Mettre un animal aux enchères ou échanger un animal.

- Mettre aux enchères :

Il pioche 1 carte animal qu'il pose devant tous. Chacun peut alors proposer une somme d'or pour l'acheter aux enchères, sans ordre de tour. Lorsqu'un prix maxi est défini, le joueur peut décider de vendre cet animal au plus offrant et récupérer l'argent. Il peut aussi décider d'acheter lui-même l'animal à ce prix. Dans ce cas, c'est lui qui paie le tarif convenu au joueur qui avait remporté l'enchère, en compensation de l'animal non acheté.

Si **personne ne veut acheter** l'animal, le joueur qui l'a pioché le récupère gratuitement.

Si le joueur **pioche un âne** : avant de le mettre aux enchères, on distribue des cartes **or** à tous les joueurs : **50 or** chacun au 1^{er} âne sorti, **100 or** au 2^{ème}, **200 or** au 3^{ème} et **500 or** au 4^{ème}.

- Echanger un animal :

Il faut que 2 joueurs aient 1 ou 2 animaux de même type, pour proposer un échange de 1 ou 2 animaux identiques. Celui dont c'est le tour peut proposer l'échange de ces bêtes-là. Il (joueur A) choisit avec qui il fait l'échange s'il y a plusieurs joueurs ayant le même animal que lui. 2 cas de figure :

1 : Le joueur A propose un certain nombre de carte(s) **or**, face cachée, au joueur B pour sa ou ses bête(s). B dit « **ok** » et prend l'or en échange de ses animaux. Tant pis si A l'a roulé et ne lui a donné que des cartes **0 or**, par ex, c'est justement ce qu'A espérait en risquant ses bêtes !

2 : B refuse l'offre et décide de proposer une « **contre-offre** » en donnant autant de carte(s) qu'il veut, en échange des cartes données par A. Chacun récupère les cartes de l'autre. Celui qui a payé la plus forte somme récupère l'animal de l'autre (ou 2 bêtes, selon ce qui a été prévu à la base). Si la somme d'or est identique, A et B procèdent à un nouvel échange de cartes. Si la somme est de nouveau identique, alors A reçoit les animaux gratuitement.

Les transactions se font dans le **secret**, sans préciser les montants aux autres joueurs...

Précisions :

On ne fait/rend jamais la monnaie : si vous avez misé 50 et n'avez qu'une carte 100, vous devez la donner !

On ne peut pas enchérir si on n'a pas l'argent.

Si la pioche est vide, on continue le jeu avec des échanges uniquement.

Fin du jeu et décompte :

Lorsque toutes les séries de 4 animaux sont complètes, le jeu se termine. Additionner la valeur de chaque série, selon les pts par animal (4 vaches = 800 pts). Puis multiplier le total par le nombre de série qu'a le joueur (par ex : 3 séries = on multiplie le total des pts d'animaux par 3).