

PORCA MISERIA



2



10



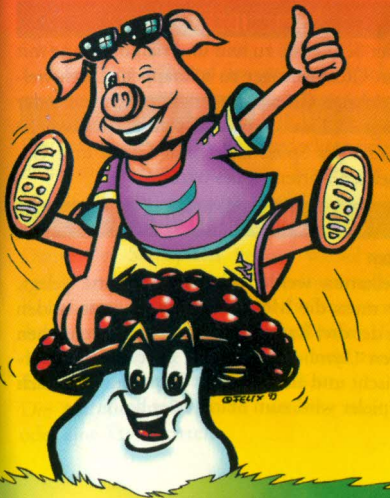
18



26



34





PORCA MISERIA

de Zoltán Aczél



Pour: 3 - 8 joueurs contenu: 66 cartes
dès: 8 ans 1 règle de jeu
durée: 15 min. environ

PRINCIPE DU JEU

Il s'agit d'un jeu de réflexe et de rapidité. Les joueurs doivent réussir à se saisir du plus grand nombre de cartes grâce à leur chiffre porte-bonheur. C'est en effet celui-ci qui décidera lequel parmi les trois porte-bonheur : le champignon, le cochon ou le ramoneur rapportera le plus de chance ?

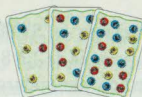
PRÉPARATION DU JEU

Les cartes

Les 3 cartes « Porte-Bonheur » seront posées au centre de la table, bien en vue. Chaque joueur doit pouvoir les attraper avec ses deux mains. Les 63 cartes restantes (cartes « SYMBOLES » et cartes « TAPPER ») seront bien mélangées et posées comme talon sur la table. Un joueur est désigné pour être le premier donneur, le donneur suivant sera celui placé à sa gauche (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre).



Cartes
« Porte-Bonheur »



Cartes
« SYMBOLES »



Cartes
« TAPPER »

Les chiffres porte-bonheur

Selon le nombre de joueurs, ceux-ci reçoivent un ou plusieurs chiffres porte-bonheur (cf. tableau). Le donneur reçoit le « 1 », le joueur suivant (placé à sa gauche) le « 2 », le suivant le « 3 », etc. Les chiffres porte-bonheur sont distribués jusqu'au nombre « 8 ». Les joueurs garderont leur chiffre (s) porte-bonheur pendant toute la durée du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le donneur prend le *talon* et le pose devant lui. Il découvre la première carte de telle façon que **tous** les joueurs puissent la **voir en même temps**.

Le donneur doit procéder de cette façon : pour que celui-ci ne soit pas avantagé, il doit découvrir la carte en la soulevant par le coin (en haut à droite). Plus vite il retourne la carte, plus vite il pourra la voir.



La carte qui aura été découverte sera soit une carte « SYMBOLES » soit une carte « TAPPER ».

Les actions avec les cartes « SYMBOLES »

Sur ces cartes il peut y avoir de 1 à 8 : champignons (bleus), cochons (jaunes) ou ramoneurs (rouges) sous toutes formes de combinaisons. Lorsqu'une carte « SYMBOLES » est retournée les joueurs doivent voir, le plus rapidement possible le nombre de fois qu'un symbole est représenté sur celle-ci.

Carte
« SYMBOLES »
avec

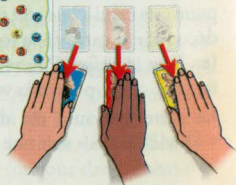


3 cochons porte-bonheur jaunes
4 champignons bleus
6 ramoneurs rouges



Si le nombre correspond à un de leur chiffre porte-bonheur, le joueur qui l'a, doit essayer d'attraper la carte « PORTE-BONHEUR » correspondant au symbole et la tirer vers lui.

Exemple 1 : Adrienne, a comme chiffre porte-bonheur le 5, elle peut essayer d'attraper la carte « PORTE-BONHEUR » représentant le ramoneur. Corinne, a comme chiffre porte-bonheur le 2, elle peut essayer d'attraper la carte « PORTE-BONHEUR » avec le cochon. David, a comme chiffre porte-bonheur le 4, il peut essayer d'attraper la carte « PORTE-BONHEUR » représentant le champignon.



David

Adrienne

Corinne

Si un joueur a plusieurs chiffres porte-bonheur qui correspondent aux nombre de symboles, il peut essayer d'attraper plusieurs cartes « PORTE-BONHEUR »

Exemple 2 : Bernard a reçu les chiffres porte-bonheur 1 et 5. Sur la carte « SYMBOLE » il y a 5 cochons et 1 champignon. Il peut donc essayer d'attraper la carte « PORTE-BONHEUR » cochon et la carte « PORTE-BONHEUR » champignon.



Bernard

Si un joueur ne voit pas son chiffre ou ses chiffres porte-bonheur représentés sur la carte qui vient d'être retournée, il peut essayer d'attraper n'importe laquelle des trois cartes « PORTE-BONHEUR ».

Exemple 3 : Corinne a les chiffres porte-bonheur 3 et 7. Sur la carte « SYMBOLE » qui vient d'être découverte il n'y a aucun symbole qui est représenté 3 x ou 7 x. Corinne peut donc essayer d'attraper chacune des 3 cartes « PORTE-BONHEUR ».



Corinne

Gagné !

Pour chaque carte qu'un joueur a réussi à ramener vers lui, il gagne une carte. Le donneur lui remet une carte du talon et le joueur la pose devant lui, c'est son butin.

Perdu !

Si un joueur a pris ou simplement effleuré une ou plusieurs cartes « PORTE-BONHEUR » par erreur, parce qu'il a mal compté les symboles, il doit redonner 3 cartes pour chaque carte « PORTE-BONHEUR » touchée. Il doit prendre ses cartes de son butin et les mettre dans le « JACKPOT ».

Le JACKPOT

Le JACKPOT peut contenir au maximum 5 cartes. Il est placé à proximité des cartes « PORTE-BONHEUR » au centre de la table. Dès qu'il y a plus de 5 cartes dans le JACKPOT, le donneur prend les cartes en surnombre et les mélange avec le talon, avant qu'il ne découvre la prochaine carte. Au début d'une partie il n'y a pas de cartes dans le JACKPOT.

Fin de l'action avec une carte « SYMBOLES »

Lorsque un joueur a gagné une ou plusieurs cartes parce qu'il a réussi à prendre de façon réglementaire une ou plusieurs cartes « PORTE-BONHEUR », le donneur remet la ou les cartes « PORTE-BONHEUR » au centre de la table. La carte « SYMBOLES » qui a été découverte ainsi que les cartes qu'un joueur a perdues seront mises dans le JACKPOT.

L'action avec une carte « TAPPER »

Sur les cartes « TAPPER » il peut y avoir : un grand champignon, un grand cochon ou un grand ramoneur. Si le donneur découvre une carte « TAPPER » il faut avoir le bon réflexe. En effet, aussi vite que possible, les joueurs tapent leur mains, l'une après l'autre, à plat sur la carte ou la main d'un autre joueur. Ainsi se forme une pile de mains. La carte « Porte-Bonheur » qui a le même dessin reste au centre de la table.

La prise en sandwich

Si un joueur arrive à avoir entre ses deux mains la main d'un autre joueur (en sandwich) il gagne non seulement la carte « TAPPER » qui a été retournée mais aussi le JACKPOT.

Exemple 4 : Le donneur a retourné une carte « TAPPER » avec le champignon. Adrienne a réussi à prendre entre ses deux mains, la main de Bernard. C'est donc elle qui remporte l'action (la carte + le JACKPOT).



Si un joueur ne peut ou ne veut plus poser de main sur la pile de mains et qu'aucun sandwich n'a été réalisé, c'est alors le joueur qui a sa main tout en dessous de la pile de main qui remporte la carte et le JACKPOT.

Fin de l'action avec la carte « TAPPER »

Lorsque le donneur a pu remettre à un joueur la carte « TAPPER » qui a été découverte ainsi que le JACKPOT à un joueur, l'action est terminée.

Changement du donneur

On change de donneur lorsque l'une ou l'autre action est terminée. Le joueur placé à la gauche du donneur (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre) devient le nouveau donneur. Il reçoit le talon et vérifie le nombre de cartes qu'il y a dans le JACKPOT (5 maximum). Si il y a plus de 5 cartes, il prend les cartes en surnombre et les mélange avec le talon. Ensuite il retourne la première carte du talon selon les indications données plus haut.

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement lorsque le talon n'a plus un nombre suffisant de cartes pour donner des cartes « BUTIN ». On utilise les cartes « PORTE-BONHEUR » pour les cartes « BUTIN » manquantes. Chaque joueur compte son butin (le nombre de cartes qu'il a gagnées). Celui qui en aura le plus est déclaré vainqueur.

VARIANTE POUR LES PROFESSIONNELS

À chaque fois que le donneur change, les joueurs changent aussi de chiffres porte-bonheur. Le donneur reçoit toujours le 1 comme chiffre porte-bonheur, son voisin de gauche, le 2 etc. Avec cette variante les joueurs de-

ront être encore plus attentifs car ils ne pourront plus s'habituer à un chiffre porte-bonheur puisqu'il change.

Distribution des chiffres porte-bonheur :

À 3 joueurs	À 4 joueurs	À 5 joueurs
Joueur A: 1+4+7	Joueur A: 1+5	Joueur A: 1+6
Joueur B: 2+5+8	Joueur B: 2+6	Joueur B: 2+7
Joueur C: 3+6	Joueur C: 3+7	Joueur C: 3+8
	Joueur D: 4+8	Joueur D: 4
		Joueur E: 5
À 6 joueurs	À 7 joueurs	À 8 joueurs
Joueur A: 1+7	Joueur A: 1+8	Joueur A: 1
Joueur B: 2+8	Joueur B: 2	Joueur B: 2
Joueur C: 3	Joueur C: 3	Joueur C: 3
Joueur D: 4	Joueur D: 4	Joueur D: 4
Joueur E: 5	Joueur E: 5	Joueur E: 5
Joueur F: 6	Joueur F: 6	Joueur F: 6
	Joueur G: 7	Joueur G: 7
		Joueur H: 8



Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM

