



Adam Porter

Pikoko™



Contenu



47 cartes
Plumes



- Chaque nombre de 1 à 11 est représenté une fois sur chacune des 5 couleurs du jeu (rouge, jaune, rose, blanc et bleu). 4 cartes multicolores (avec les numéros 1, 4, 7 et 10) sont communes à plusieurs couleurs et ont chacune 3 couleurs différentes:

- Multicolore 1 : Rose, Jaune, Rouge
- Multicolore 4 : Bleu, Blanc, Jaune
- Multicolore 7 : Rose, Blanc, Rouge
- Multicolore 10 : Bleu, Blanc, Rouge

Remarque : les cartes multicolores représentent 3 des 5 couleurs pour leur numéro. Les 2 couleurs qui n'apparaissent pas sur la carte multicolore ont leurs propres cartes plumes de leur couleur pour ce numéro.



30 cartes Confiance
(6 cartes en 5 couleurs
de joueurs).



5 paons — porte-cartes
(à assembler)



45 jetons de pari
(9 jetons en
5 couleurs de joueur)



1 jeton
d'identification
du premier joueur

1 bloc de feuilles de score

But du jeu

À chaque manche, 8 cartes sont distribuées à chaque joueur, cependant, les joueurs ne voient pas les cartes qui leur ont été distribuées, ils ne peuvent voir que les cartes de leurs adversaires. Les joueurs placent des paris sur le nombre de plis qu'ils pensent que tout le monde va faire, en se basant sur ce qu'ils peuvent voir dans les mains des autres joueurs. Ensuite, chaque joueur joue la main de la personne à sa gauche, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées. À la fin de la manche, les joueurs marquent des points en fonction des paris qu'ils ont placés plus tôt dans la manche. Celui qui a le plus de points après 3 manches est le gagnant.

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend : le paon, les 6 cartes Confiance et les 9 jetons de pari dans la couleur choisie. S'il y a moins de 5 joueurs, remplacez les éléments inutilisés dans la boîte.

Préparez le paquet de cartes Plumes en fonction du nombre de joueurs :

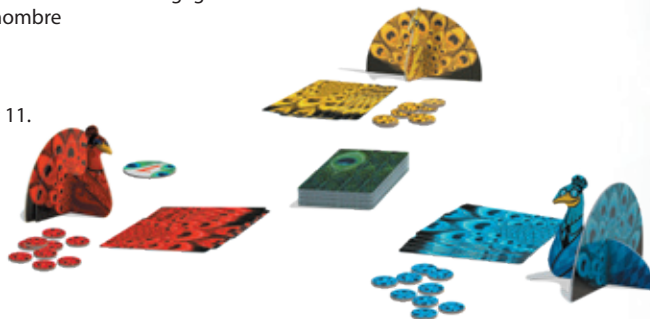
- À 5 joueurs : utilisez toutes les cartes
- À 4 joueurs : retirez les cartes numérotées 10 et 11.
- À 3 joueurs : retirez les cartes numérotées 8, 9, 10 et 11.

Choisissez au hasard un premier joueur et donnez-lui le jeton de premier joueur.

La partie peut commencer !



Assemblez les paons pour
obtenir un paon en 3D.



Jouer une partie et description de la manche

La partie se déroule en 3 manches. Chaque manche se compose de 4 phases — Préparation, Enchères, Jeu et Comptabilisation des points.

Phase 1 — Préparation

Prenez toutes les cartes Plume et mélangez-les. Ensuite, distribuez 8 cartes face cachée à chaque joueur et placez les cartes restantes dans une pile face cachée. Retournez la première carte de cette pile — cette carte définit la couleur de l’atout pour la manche. Cependant, s’il s’agit d’une carte multicolore, cette manche n’aura pas d’atout.

Les joueurs prennent leurs cartes **sans les regarder** et les mettent dans leur paon face aux autres joueurs pour que les autres joueurs puissent voir les numéros sur chacune de leurs cartes.
Remarque : les joueurs ne regardent jamais les valeurs des cartes dans leur propre paon !



Phase 2 — Enchères

Dans cette phase, les joueurs enchérissent sur le nombre de plis qu’ils pensent que les autres joueurs feront pendant cette manche.
En commençant par le premier joueur, et en faisant le tour de la table dans le sens horaire, chaque joueur aura un tour pour lequel il sera mis aux enchères. Le joueur qui fait l’objet de l’enchère ne participe pas à l’enchère.
Pour chaque enchère, les joueurs prennent tous leurs jetons d’enchère dans une main et en mettent secrètement n’importe quel nombre dans leur main sans montrer ce nombre aux autres joueurs.

Quand tout le monde est prêt, ils révèlent simultanément combien de jetons ils ont misé et les placent **devant le joueur sur lequel ils ont enchéri**.

Répétez ce processus pour le joueur suivant dans le sens horaire, et ainsi de suite, jusqu’à ce que chaque joueur ait été mis aux enchères (rappelez-vous que le joueur qui fait l’objet de l’enchère n’y participe pas !)
Après que chaque joueur a été mis aux enchères, tous les joueurs enchérissent individuellement sur eux-mêmes.
Encore une fois, chaque joueur prend un nombre de jetons secrètement dans ses mains et quand tout le monde a choisi son montant, chaque joueur révèle l’enchère et la place devant lui.
Une fois que les joueurs ont enchéri sur eux-mêmes, ils peuvent placer les jetons restants derrière leur paon. Ces jetons ne sont pas pris en compte pendant cette manche.



Remarques supplémentaires sur les enchères

- Vous pouvez enchérir avec n’importe quel nombre de jetons que vous avez, y compris 0. Il est possible qu’un joueur ne fasse aucun pli pendant la manche, donc 0 peut potentiellement être une bonne enchère.
- Vous n’êtes pas obligé de miser les 9 jetons pendant une manche. Si vous enchérissez avec les 9 jetons, il sera impossible que toutes vos enchères soient correctes, car il n’y a que 8 plis joués dans une manche. Il en va de même si vous misez moins de 8 jetons.

Les cartes Confiance

Après que toutes les enchères ont été placées, chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes Confiance et la place face cachée sur la table (elle sera révélée à la fin de la manche). Les joueurs doivent choisir la carte Confiance qui correspond à la meilleure enchère dans laquelle ils ont confiance (parmi toutes les enchères qu’ils viennent de placer).

À la fin de la manche, les cartes Confiance rapportent 3 points si elles sont correctes ou –1 point si elles sont incorrectes. Si un joueur n’est pas sûr de ses enchères ou ne veut pas prendre de risque, il peut choisir la carte « Pas Confiance » (avec un +1). Cette carte rapportera toujours 1 point. Elle est toujours jouée face cachée, donc les autres joueurs ne savent pas ce que vous avez joué.

La partie passe ensuite à la phase de jeu.

Phase 3 — Jeu

Jouer un pli

Le premier joueur commence cette phase en choisissant une des cartes de la **main du joueur cible**, et en la plaçant face visible sur la table. **Le joueur cible d’un joueur est le joueur assis à gauche de ce joueur**. Les joueurs ne jouent que les cartes du joueur à leur gauche.

Ensuite, le joueur suivant dans le sens horaire choisit une carte de son joueur cible et la joue, et ainsi de suite, jusqu’à ce que chaque joueur ait joué exactement une carte dans le pli.

Règles pour jouer des cartes dans un pli :

- La première carte jouée peut être n’importe quelle carte, quelle que soit sa couleur ou son nombre.
- Toutes les autres cartes doivent suivre la couleur de la première carte, si possible.
- Si votre joueur cible n’a pas de cartes de la couleur requise, alors vous pouvez jouer une carte de n’importe quelle couleur pour lui — soit une carte atout ou une carte d’une autre couleur.
- La carte peut être de n’importe quel nombre tant que les règles ci-dessus sont respectées.

Plumes multicolores

Les cartes Plumes multicolores peuvent être jouées comme n’importe laquelle des 3 couleurs qui y sont représentées.

Lorsque vous jouez une carte multicolore et que l’une des 3 couleurs représentées est la couleur requise pour le tour, alors vous devez traiter la carte comme étant de cette couleur. Dans tous les autres cas, lorsque la carte multicolore

ne contient pas la couleur requise pour le tour, le joueur qui joue cette carte choisit sa couleur.

Si un pli est commencé avec une carte multicolore, le joueur, **qui l’a joué** (et non son « propriétaire »), choisit sa couleur et l’énonce haut et fort.

Prendre un pli

Le pli est terminé après que chaque joueur a joué une carte de son joueur cible, le pli est ensuite pris par l’un des joueurs. Il y a 2 possibilités :

- Si une carte d’atout a été jouée, le joueur qui a joué la carte d’atout la plus haute gagne le pli.
- Si aucune carte d’atout n’a été jouée, le joueur qui avait le plus grand nombre dans la couleur requise gagne le pli.

Important ! Le pli est gagné par le joueur qui « possédait » la carte (le joueur qui possède le paon dont la carte provenait). Ce qui veut dire : les joueurs qui jouent la carte gagnent le pli pour leur joueur cible.

Le Paon Bleu commence en jouant la carte 3 bleue dans la main du Paon Rouge. Le Paon Rouge doit jouer la même couleur, et choisi donc la carte 5 bleue de la main du Paon Jaune. Le Paon Jaune ne peut pas jouer de bleu, donc il joue la carte 2 rouge de la main du Paon Bleu. Dans cette manche, le rouge est l’atout. Par conséquent, le Paon bleu gagne le pli. S’il n’y avait pas eu d’atout dans cette manche, le Paon Jaune aurait remporté le pli.



Phase 4 — Comptabilisation des points

Dans cette phase, les joueurs marquent des points pour leurs enchères précédentes, ainsi que pour leurs cartes Confiance. Tout d'abord, les joueurs marquent des points pour leurs jetons d'enchère.

Chaque joueur regarde combien de plis il a pris et combien de jetons chaque joueur a misé sur lui.

Il y a 3 possibilités :

- 1) Pari correct — Le nombre de jetons misés par un joueur est égal au nombre de plis du joueur sur lequel il a parié. Dans ce cas, le joueur qui a parié marque 2 points.
- 2) Pari proche — le nombre de jetons que le joueur a misé est supérieur ou inférieur de 1 à celui du joueur sur lequel il a parié. Dans ce cas, le joueur qui a parié marque 1 point.
- 3) Mauvais pari — le nombre de jetons pariés par un joueur est différent de 2 ou plus. Dans ce cas, le joueur qui a parié ne marque aucun point.

RAPPEL : N'oubliez pas de considérer les paris de 0 lorsque vous déterminez si un pari est correct, proche ou mauvais.

Puis, marquez des points pour les cartes Confiance.

Les joueurs révèlent les cartes Confiance qu'ils ont choisies pendant la phase d'enchères. Il y a 3 possibilités :

- 1) Si la couleur de la carte de confiance d'un joueur correspond à un joueur sur lequel il a placé un pari « correct » pour cette manche, alors le joueur qui a parié marque 3 points.
- 2) Si la couleur de la carte Confiance d'un joueur correspond à la couleur du joueur sur lequel il a placé un pari « proche » ou « mauvais » pour cette manche, alors le joueur qui a parié perd 1 point.
- 3) Si un joueur a choisi la carte « Pas Confiance », il marque automatiquement 1 point.

Une fois le décompte des points terminé, inscrivez les points de chaque joueur sur le bloc de score.

Si c'est la fin de la première ou de la deuxième manche, donnez le jeton de premier joueur au joueur ayant le moins de points (en cas d'égalité, donnez-le au joueur le plus proche dans le sens horaire du premier joueur de la manche précédente).

Ensuite, commencez une nouvelle manche en commençant par la phase 1 — Préparation !

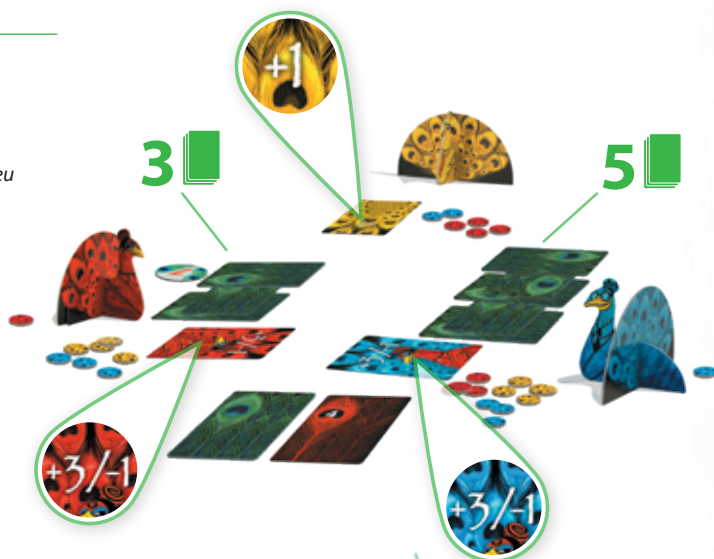
Après 3 manches, procédez à la fin de la partie.

Exemple de Comptabilisation des points :

Le Paon Rouge a fait un mauvais pari sur lui-même (0 point), un mauvais pari sur le Paon Jaune (0 point) et un pari proche sur le Paon Bleu (+1 point). Sa carte de confiance est incorrecte (-1 point). Total : 0 point.

Le Paon Jaune a fait un pari correct sur lui-même (+2 points), un pari proche sur le Paon Bleu (+1 point), un pari proche sur le Paon Rouge (+1 point). Il a choisi la carte « Pas Confiance » qui rapporte automatiquement 1 point (+1 point). Total : 5 points.

Le Paon Bleu a fait un mauvais pari sur lui-même (0 point), un pari correct sur le Paon Rouge (+2 points), et un mauvais pari sur le Paon Jaune (0 point). Sa carte de confiance est correcte (+3 points). Total : 5 points.



Fin de la partie

La partie se termine après la troisième manche. Le joueur avec le plus grand nombre de points est le vainqueur du jeu. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant obtenu le score le plus élevé lors d'une seule manche qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Auteur: Adam Porter

Illustrations: Reinis Pētersons

Brain Games Publishing SIA

Bruninieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia

T. (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com

© 2018 Brain Games Publishing SIA