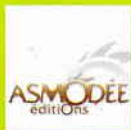




# Boursicocotte



Un jeu de Rüdiger Koltze  
À partir de 10 ans  
Pour 3 à 5 joueurs  
Durée d'une partie : 45 minutes



## Contenu

- 40 cartes d'animaux (10 séries de 4 animaux identiques) avec un dos vert.
- 55 cartes d'argent (10 de valeur 0, 20 de valeur 10, 10 de valeur 50, 5 de valeur 100, 5 de valeur 200, 5 de valeur 500) avec un dos bleu.
- Règles du jeu.

## But du jeu

Acheter des animaux aux enchères. Mais votre but ultime est de collectionner les animaux qui valent le plus grand nombre de points. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

## Préparation de la partie

Mélangez les cartes d'animaux et constituez un paquet, face cachée, au milieu de la table. Triez les cartes d'argent par valeur. Chaque joueur commence la partie avec les cartes suivantes :

- 2 cartes de valeur 0
- 4 cartes de valeur 10
- 1 carte de valeur 50

Pour des raisons stratégiques, vos cartes d'argent doivent être gardées en main, face cachée. Les cartes d'argent restantes sont placées sur la table, face visible.

## Commençons à jouer !

Le premier joueur est déterminé aléatoirement. Ce joueur doit choisir entre deux actions : **mettre un animal aux enchères** ou **proposer un échange d'animaux**. Au début du jeu, il ne pourra que mettre au enchère un animal puisque personne ne

possède d'animal à échanger. Dès que deux joueurs possèdent des animaux d'une même série, un échange d'animaux devient possible. Une fois que le premier joueur a réalisé une de ces actions, le joueur situé à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

## Mettre un animal aux enchères

Le joueur dont c'est le tour pioche la carte du dessus du paquet d'animaux et la présente face visible aux autres joueurs. Après cela, les enchères commencent. Tous les joueurs peuvent, à tout moment, proposer une mise mais ils doivent toujours miser plus d'argent que le joueur précédent. Il est interdit de miser zéro. Le joueur dont c'est le tour n'a pas le droit de participer à la vente. Une fois que personne ne veut plus miser, le joueur qui a proposé la plus haute somme paie le joueur

dont c'est le tour qui lui donne en échange la carte d'animal qu'il a piochée. Le tour s'arrête là mais il y a cependant une exception, celle de l'**option d'achat**. Chaque fois qu'un joueur achète un animal il le place face visible sur la table devant lui.



## L'option d'achat

Lorsque les enchères sont terminées, le joueur dont c'est le tour peut choisir de garder l'animal pioché pour lui. Il doit l'annoncer dès que les enchères sont terminées. Le joueur dont c'est le tour paie la valeur proposée en dernier avec son propre argent à celui qui avait misé la plus haute somme et garde l'animal pour lui (exemple : Marcel propose en fin d'enchères la somme de 120 sous. Alphonse qui avait proposé une poule à l'achat souhaite vraiment la garder pour lui. Il paie donc 120 sous de son propre pécule à Marcel).

## J'ai pas les sous, j'ai pas la monnaie, je peux pas payer

Vous ne pouvez pas faire de monnaie avec vos cartes d'argent. Si vous ne pouvez pas payer exactement la somme misee, vous devez payer une somme plus importante. Cette règle s'applique aussi lors d'une option d'achat.

Si un joueur découvre qu'il ne peut pas payer, il doit montrer toutes ses cartes d'argent aux autres joueurs et les enchères sont rejouées.



Si vous n'avez plus d'argent, vous ne pouvez plus jouer tant que vous n'en recevez pas. La première méthode pour en récupérer, c'est de mettre un animal aux enchères lorsque c'est votre tour de jouer. Sinon, il vous faudra attendre que quelqu'un tire une carte d'âne (voir ci-dessous).

## Personne ne veut de cet animal ?

Si personne ne propose de mise lors d'une mise aux enchères d'un animal, le joueur dont c'est le tour doit prononcer trois fois, lentement, le nom de l'animal. Si personne n'est intéressé, il récupère la carte gratuitement pour lui.

## L'âne d'or

Si un joueur pioche un âne, les enchères ne débutent pas tout de suite. Le joueur dont c'est le tour distribue en effet des cartes d'argent parmi celles qui restent. Lorsque le premier âne est pioché, chaque joueur reçoit une carte de 50. Lorsque le deuxième âne est pioché, chaque joueur reçoit une carte de 100. Pour le troisième âne, chaque joueur recevra une carte de 200. Enfin, pour le dernier âne, chaque joueur recevra une carte de 500. Une fois l'argent distribué, les enchères recommencent normalement (pour acheter l'âne).

## L'échange d'animaux

Dès que deux joueurs ont des animaux du même type, le joueur dont c'est le tour peut proposer un échange d'animaux. Si plus d'un joueur possède une ou plusieurs cartes d'animaux identiques aux siens, il choisit avec quel autre joueur il peut échanger des animaux.



Les joueurs doivent toujours s'échanger des animaux identiques. Si les deux joueurs possèdent chacun deux animaux, le vainqueur gardera les 2 siens et gagnera les 2 autres. Si un des deux joueurs ne possède qu'un seul animal, une seule carte changera de propriétaire.

L'échange commence au moment où le joueur « A » propose un certain nombre de cartes d'argent face cachée au joueur « B » en échange des cartes d'animaux identiques qu'il possède. Il peut bluffer s'il le souhaite (c'est à ça que servent les cartes de valeur 0). Le joueur « B » a ensuite deux possibilités :

### • POSSIBILITÉ 1 : "CONTRE-OFFRE"

Le joueur « B » peut proposer une contre-offre en plaçant des cartes d'argent face cachée sur la table. Dans ce cas les cartes proposées sont échangées et secrètement comptabilisées. Celui qui reçoit le plus d'argent donne les cartes d'animaux identiques à l'autre. Si les deux valeurs sont identiques, le joueur « A » doit recommencer son échange. Si les deux joueurs misent à nouveau la même valeur, le joueur « A » reçoit les animaux de « B » gratuitement.

### • POSSIBILITÉ 2 : "OK"

Le joueur « B » peut accepter la proposition de « A ». Il reçoit les cartes d'argent placées face cachée et donne ses animaux identiques au joueur « A ».

*Exemple : Marcel possède deux chiens et Alphonse en possède aussi deux. Marcel propose un échange à*

*Alphonse et place 4 cartes d'argent face cachée devant lui (2 cartes de 0, 1 carte de 10 et 1 carte de 50).*

*Alphonse souhaite garder ses chiens (et gagner ceux de Marcel).*

*Il propose donc une contre-offre sous la forme de 2 cartes de 50. Les*

*cartes sont échangées et les joueurs se rendent compte que*

*Marcel vient de perdre ses deux chiens. Alphonse a payé 100,*

*Marcel 60 et les 4 cartes de chiens (une série complète) sont définitivement*

*la propriété d'Alphonse. N'oubliez pas que les autres joueurs*

*ne doivent pas connaître les sommes échangées. De plus, si Alphonse*

*n'avait eu qu'un chien en sa possession, il n'aurait gagné qu'un*

*des deux chiens de Marcel.*



### Plus d'animaux !

Si le paquet des cartes d'animaux est vide, la partie se poursuit mais uniquement en effectuant des échanges. Un joueur qui ne possède que des séries de 4 animaux passe son tour.



## Fin du jeu

Lorsque toutes les séries de 4 animaux sont complètes, la partie s'arrête. Les cartes d'argent restantes n'ont plus aucune valeur et sont écartées de la partie. Chaque joueur compte le nombre de points dont il dispose. Le nombre indiqué sur les cartes d'animaux représente la valeur de la série complète (*exemple : une série de 4 vaches vaut 800 points*). Si un joueur possède deux séries complètes, il multiplie ses points par deux. S'il en possède 3, il multiplie ses points par trois, etc. (*exemple : un joueur qui possède une série de 4 cochons, de 4 chiens et de 4 poules remporte  $650 + 160 + 10 = 820$  points. Multipliés par 3 – puisqu'il a trois séries –, son score final est de 2460*). Le vainqueur est le joueur qui termine avec le plus grand nombre de points.

## Version courte

Au début de la partie, chaque joueur commence avec 4 animaux distribués au hasard face visible devant lui. Toutes les autres règles restent les mêmes. Si des ânes sont distribués de cette façon, prenez soin de distribuer les cartes d'argent correspondantes.

Boursicocotte est un jeu sous licence  
Week End Games, illustré par Bernard Bittler  
et distribué par :

**Asmodée Éditions,**  
91 rue Tabuteau, BP 408,  
78534 BUC - France

[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

