

PORCA MISERIA



2



10



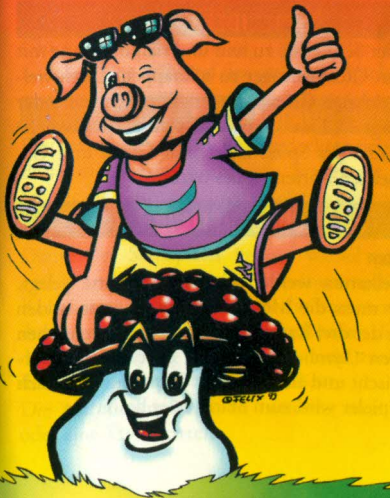
18



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 ?

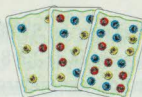
PRÉPARATION DU JEU

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

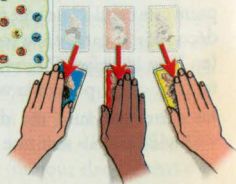


3 cochons porte-bonheur jaunes
4 champignons bleus
6 ramoneurs rouges



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.

