

Feira Torio

Un jeu de cartes pour 4 joueurs, en 15 minutes

*Bienvenue à Feira Torio, la foire aux taureaux.
Prenez votre lot de 4 marchandises,
et faites le fructifier au long des 4 tours d'enchère
pour obtenir la meilleure combinaison taureau – vache – abri – fourrage.
A Feira Torio, on pratique les enchères aux doigts :
c'est celui qui a levé le plus de doigts pour une marchandise qui l'emporte.
Mais les mises égales s'annulent. Et quand on a gagné une enchère,
on doit se désister des enchères restantes du tour.
Alors, saurez-vous miser au mieux ?*

But du jeu

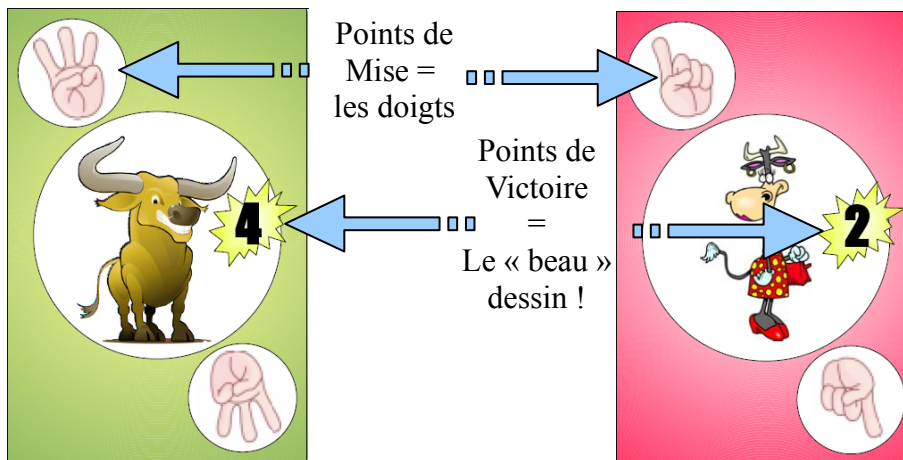
Être le joueur le plus au-dessus de 50 points à la fin d'une manche.

Matériel

32 cartes réparties en 4 catégories :

- Vert pour les taureaux,
- Rose pour les vaches,
- Marron pour les abris,
- Jaune pour les fourrages.

Les cartes ont des Points de Mise (PM) symbolisés par des doigts, et des Points de Victoire (PV) représentés par la « qualité » de la marchandise dans la catégorie (et indiqués à sa droite) :



Les Doigts servent pendant les 4 tours d'une manche à acquérir les cartes dévoilées (la mise la plus élevée et unique gagne – voir détails ci-après), ou au contraire à les éviter (soit en misant petit, soit en gagnant une enchère et ainsi récupérer ses cartes placées sur les enchères suivantes – voir détails ci-après).

La meilleure combinaison de taureau, vache, abri et fourrage permet d'obtenir des veaux nombreux et en bonne santé, et donc de la richesse ! Votre score est égal à la multiplication des PV les plus élevés de chacune des catégories en fin de manche. Un bonus de 5 points est accordé si vous avez une carte de chaque catégorie.

Par exemple, les cartes 🖐️ – 🌟 sont intéressantes en cours de manche pour être en position de gagner des mises dans les tours à venir, mais inutiles en fin de manche (multiplier un nombre par un ne l'augmente pas...), sauf si elles permettent d'avoir une carte dans chaque catégorie (bonus de 5 points).

Déroulement de la partie

Préparation d'une manche

Les 32 cartes sont mélangées.

Déterminez qui sera le premier donneur. A la fin de chaque manche, c'est le joueur à la gauche du précédent donneur qui devient le nouveau donneur.

Le donneur distribue une carte à chaque joueur (en commençant par celui à sa gauche) dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait 4 cartes.

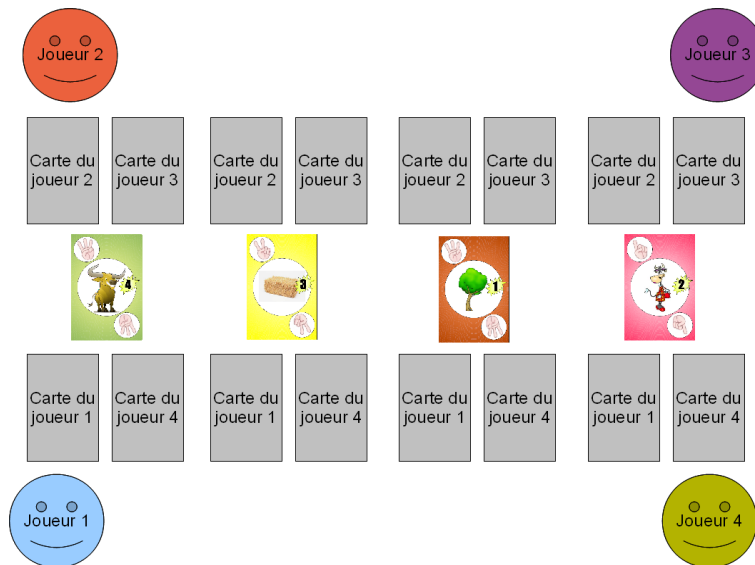
Les 16 cartes restantes sont posées sur le côté de la table, face cachée.

Le donneur va retourner 4 cartes à chaque tour, la manche va se dérouler en 4 tours (la pile des cartes restantes sera vide à la fin des 4 tours).

Début d'un tour

Le donneur place les 4 cartes du dessus de la pile au milieu de la table, face visible.

Chaque joueur mise chacune des 4 cartes qu'il a en main face cachée sur le coin d'une des cartes face visible (le coin correspondant à sa position sur la table). Il n'a alors plus de carte en main.

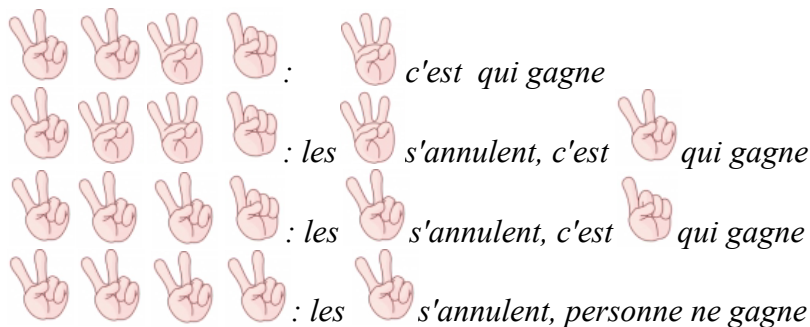





On va maintenant résoudre chacune des enchères, en commençant par la carte la plus à gauche du donneur.

Résolution d'une enchère

- on retourne les 4 cartes face cachée pour la carte face visible
- c'est la carte ayant le plus de doigts ET unique qui emporte la mise

Exemples :



 : les  s'annulent, les  s'annulent, personne ne gagne

- le vainqueur de l'enchère remporte la carte face visible :
 - il défaisse sa carte de mise
 - il pose devant lui face visible la carte qu'il vient de gagner
 - il reprend ses cartes des enchères à venir (il ne participera pas aux enchères restantes pour ce tour) et les pose devant lui face visible
- chaque joueur n'ayant pas gagné l'enchère reprend sa carte de mise sur cette carte et la pose devant lui face visible

On répète cette séquence pour les 3 autres cartes face visible, en commençant à chaque fois par la carte la plus à gauche du donneur.

Une fois que les 4 cartes face visible ont été résolues, chaque joueur se retrouve avec 4 cartes face visible devant lui.

Chaque joueur reprend ses 4 cartes en main, et on réalise le prochain tour. Si c'était le quatrième tour de la manche, on passe au calcul des points.

Calcul des points d'une manche

Lorsque les 4 tours d'une manche sont terminés, chaque joueur prend la carte ayant le plus de PM pour chaque catégorie. Le score est obtenu en multipliant les PM. Si le joueur a une carte dans chacune des 4 catégories, il marque un bonus de 5 points supplémentaires.

Exemples :

- *cartes Jaune 2 PM, Jaune 1 PM, Vert 3 PM, Bleu 1 PM : on conserve Jaune 2 PM, Vert 3 PM, Bleu 1 PM, le score est $2 \times 3 \times 1 = 6$ points*
- *cartes Jaune 2 PM, Vert 1 PM, Bleu 2 PM, Orange 2 PM : on conserve toutes les cartes, le score est $2 \times 1 \times 2 \times 2 = 8$ points, + bonus de 5 points, soit 13 points*
- *cartes Jaune 4 PM, Jaune 2 PM, Vert 2 PM, Vert 1 PM : on conserve Jaune 4 PM, Vert 2 PM, le score est $4 \times 2 = 8$ points*

Les points de la manche s'ajoutent aux points acquis lors des manches précédentes (il est conseillé de noter les scores de chaque manche sur une feuille).

Fin de partie

Si, à la fin d'une manche, au moins un joueur dépasse les 50 points cumulés, la partie est terminée. C'est le joueur qui a le plus de points cumulés qui gagne la partie.

En cas d'égalité, tous les joueurs ayant le plus de points sont vainqueurs (nous vous conseillons de rejouer une partie !...).