

# Feira Torio

Un jeu de cartes d'enchères cachées simultanées pour 3 à 6 joueurs, en 15 à 30 minutes

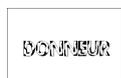
*Bienvenue à Feira Torio, la foire aux taureaux.  
Prenez votre lot de 4 marchandises,  
et faites le fructifier au long des 4 tours d'enchère  
pour obtenir la meilleure combinaison taureau – vache – abri – fourrage.  
A Feira Torio, on pratique les enchères aux doigts :  
c'est celui qui a levé le 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

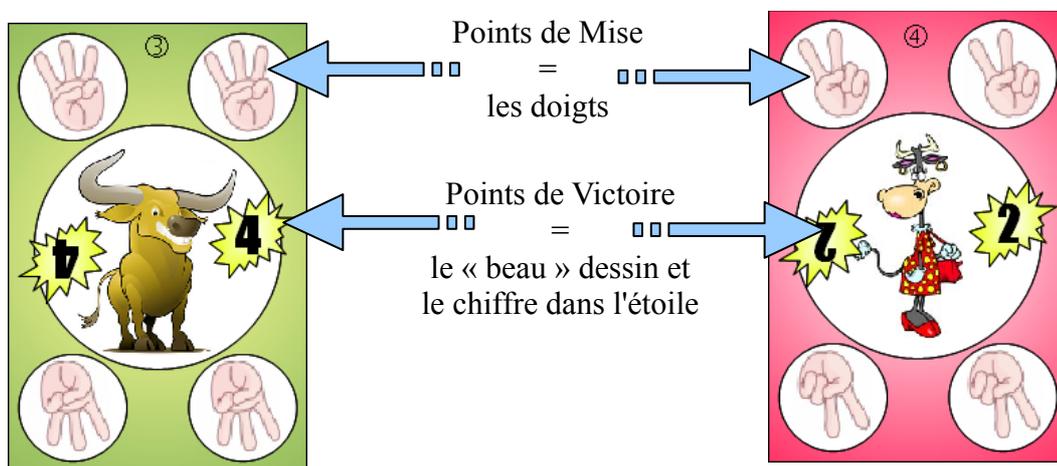
Être le joueur le plus au-dessus de 50 points à la fin d'une manche.

## Matériel

- 1 carte Donneur
- 40 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 dans l'étoile) :



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 10 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 enchères 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 10 points).

Les numéros entourés en haut de la carte servent à indiquer les cartes à conserver selon le nombre de joueurs :

- à 3 joueurs, prendre les cartes marquées de ③
- à 4 joueurs, prendre les cartes marquées de ③ et ④
- à 5 joueurs, prendre les cartes marquées de ③, ④ et ⑤
- à 4 joueurs, prendre les cartes marquées de ③, ④, ⑤ et ⑥ (toutes les cartes !)

## Déroulement de la partie

### *Préparation d'une manche*

Prenez les cartes appropriées selon le nombre de joueurs (voir ci-dessus).

Le dernier joueur à être aller à une foire aux bestiaux est le premier donneur : il pose la carte

**Donneur** devant lui.

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

Le donneur retire les 4 cartes de points de victoire 4, mélange le reste des cartes. Puis il distribue une carte à chaque joueur (en commençant par celui à sa gauche) dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait 6 cartes.

Chaque joueur défausse 2 cartes parmi les 6 qu'il a reçues, face cachée.

Le donneur mélange ensemble les cartes restantes, les cartes défaussées et les 4 cartes de points de victoire 4. Ces cartes sont posées en une pile sur le côté de la table, face cachée.

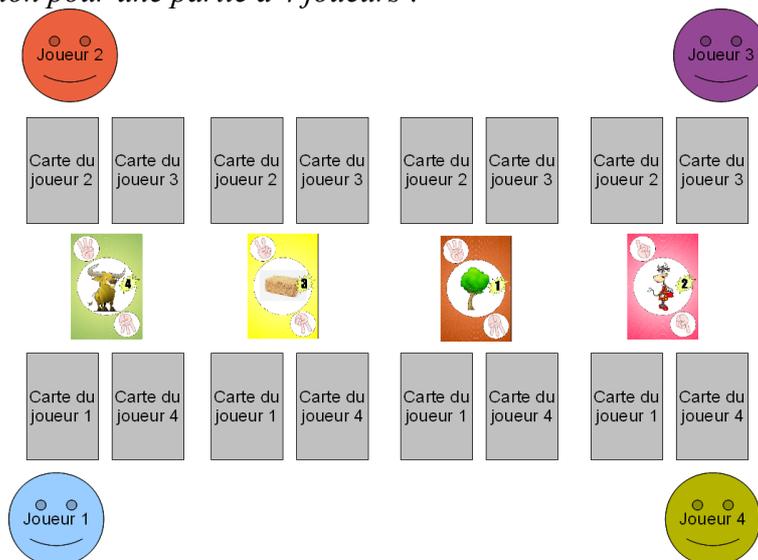
Le donneur va retourner 4 cartes à chaque tour, la manche va se dérouler en 4 tours (la pile des cartes restantes sera vide à la fin des 4 tours).

### *Début d'un tour*

Le donneur place les 4 cartes du dessus de la pile au milieu de la table, face visible, l'une à côté de l'autre.

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.

Exemple de disposition pour une partie à 4 joueurs :



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 cartes face cachée correspondant à la carte face visible à résoudre
- c'est la carte ayant le plus de doigts ET unique qui emporte la mise

Exemples :



- 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

*Exception pour les parties à 3 joueurs : il laisse ses autres cartes si c'est la première enchère qui vient d'être résolue*
- 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 10 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 !...).