

# 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

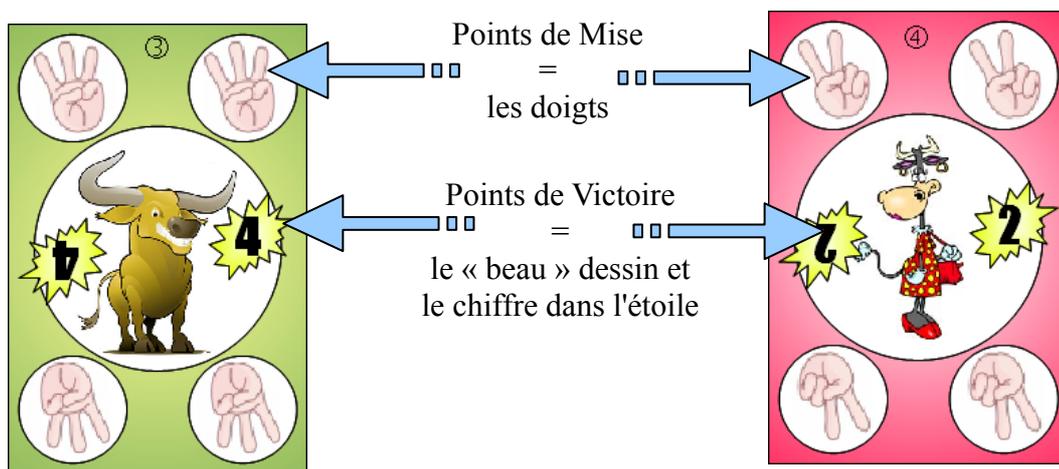
Être le joueur le plus au-dessus de 50 points à la fin d'une manche.

## Matériel

- 1 carte **Donneur**
- 1 carte **Première Enchère**
- 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 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 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 5 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) et mélangez-les. 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 prend également la carte **Première Enchère**.

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 6 cartes.

Les cartes restantes sont posées en une pile sur le côté de la table, face cachée.

Chaque joueur défausse 2 cartes parmi les 6 qu'il a reçues, face cachée. Les cartes défaussées sont re-mélangées avec la pile.

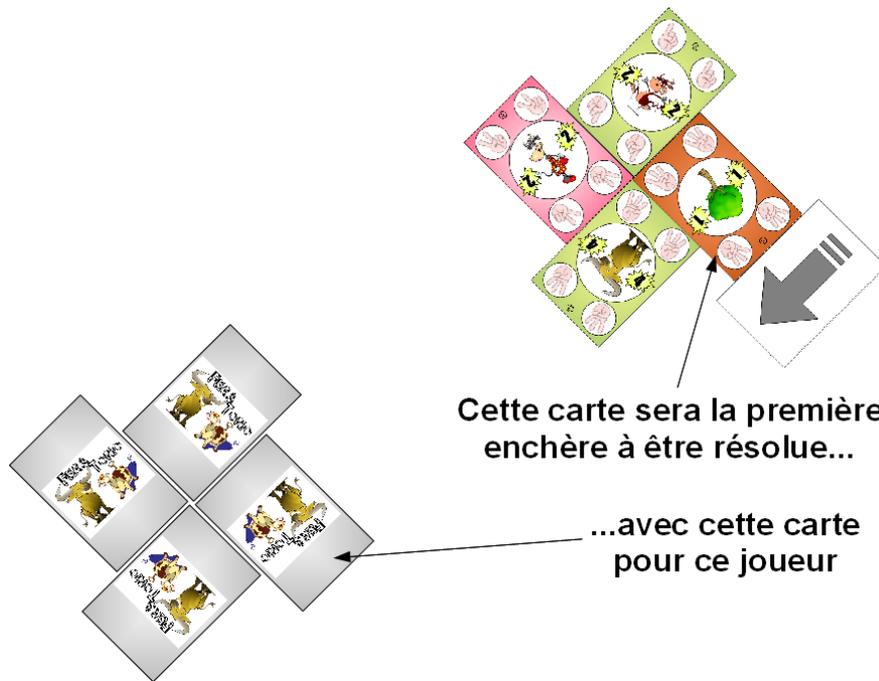
Le donneur va retourner 4 cartes à chaque tour, la manche va se dérouler en 4 tours (la pile des cartes restantes sera vide à la fin des 4 tours).

### *Début d'un tour*

Le donneur place les 4 cartes du dessus de la pile au milieu de la table, face visible, en forme de croix (voir dessin ci-après).

Le joueur en possession de la carte **Première Enchère** la positionne à l'extrémité de la carte visible dont il souhaite qu'elle soit la première à être résolue (la flèche dans le sens des aiguilles d'une montre) (dans le dessin, c'est la carte marron).

Chaque joueur mise chacune des 4 cartes qu'il a en main face cachée devant lui selon la même forme de croix (la carte cachée en haut à gauche sera utilisée pour l'enchère sur la carte visible en haut à gauche). Il n'a alors plus de carte en main.



On va maintenant résoudre chacune des enchères, en commençant par la carte indiquée par la carte Première Enchère.

### 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 défausse 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 continuant par la prochaine carte dans le sens horaire.

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

Un des joueurs reprend la carte **Première Enchère** :

- si plusieurs joueurs n'ont gagné aucune enchère dans ce tour, c'est le joueur n'ayant emporté aucune enchère le plus près du donneur dans le sens horaire,
- si un seul joueur n'a gagné aucune enchère dans ce tour, c'est ce joueur,
- sinon, c'est le joueur qui a emporté la dernière enchère du tour.

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 !...).