

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

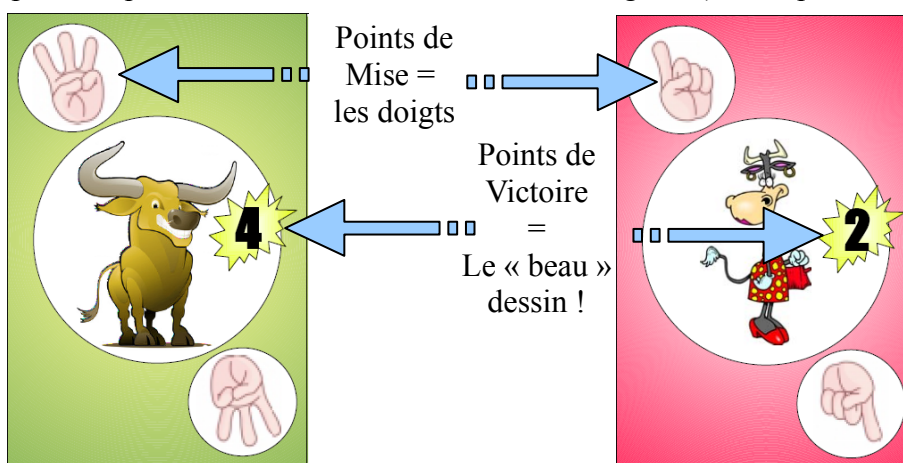
Être le joueur le plus au-dessus de 50 points à la fin d'une manche.

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 en une pile sur le côté de la table, face cachée.

En commençant par le joueur à gauche du donneur, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut défausser une de ses cartes (face cachée) puis prendre la carte du dessus de la pile.

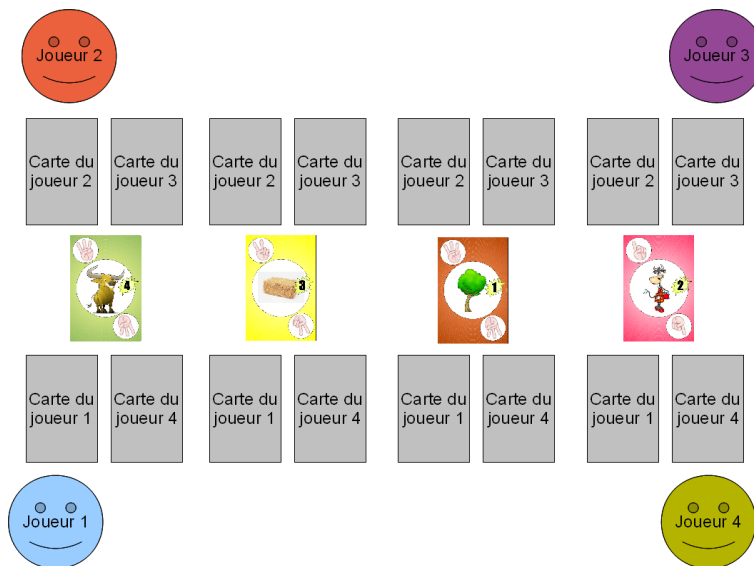
Si au moins un joueur a défaussé une carte, les cartes défaussées sont re-mélangées avec la pile.

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.

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.

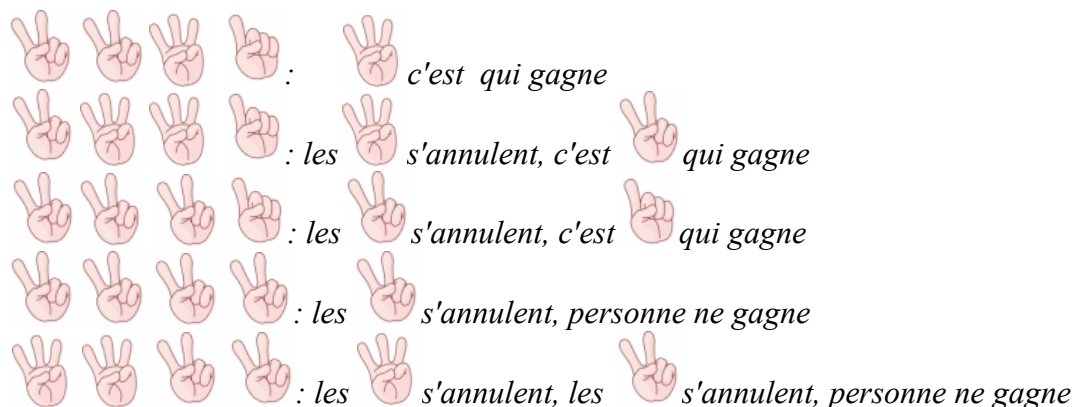


On va maintenant résoudre chacune des enchères, en commençant par la carte la plus à gauche du donneur.

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 :



- 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
- 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 !...).