

Bullenparty

DIE HORNOCHSEN SIND LOS!

Les têtes de bœuf sont lâchées !



Joueurs: 2 – 5 personnes
 Âge: à partir de 8 ans
 Durée: environ 20 minutes

CONTENU



100 Cartes Valeur de 1 à 100
 avec de 1 à 7 « Tête de bœuf »



10 cartes Buffle avec
 de 4 à 7 « Tête de bœuf »



5 cartes Zéro
 de A – E

IDÉE DU JEU

Chaque joueur mise afin d'obtenir les meilleures cartes du centre de la table. Ces cartes sont posées méticuleusement devant lui. Ainsi, progressivement, une ou plusieurs piles de cartes Valeur apparaissent devant chaque joueur. Le but est de pouvoir réaliser une pile de cartes qui contient le plus de points possible. Les cartes des autres piles sont des points négatifs. Le joueur avec le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

Les cartes Zéro et les cartes Valeur sont mélangées séparément. **Chaque joueur reçoit une carte Zéro**, face cachée, le restant des cartes Zéro est remis dans la boîte. **Chaque joueur reçoit en plus cinq cartes Valeur** qu'il met en main avec la carte Zéro. Le reste des cartes Valeur forme une pioche, face cachée, au centre de la table.

ATTENTION: A trois joueurs 25 cartes Valeurs sont retirées du jeu et remises dans la boîte, 50 cartes à deux joueurs.

Les cartes Buffle sont triées d'après leurs « Tête de bœuf » et forment une pioche à côté de la pioche des cartes Valeur. En haut de la pile, se trouvent les cartes avec quatre « Tête de bœuf », et en-dessous les cartes avec sept « Tête de bœuf ».

DÉROULEMENT DU JEU

On joue plusieurs manches les unes après les autres. Une manche commence par la composition de rangées avec des cartes Valeur et se termine après leur attribution, quand chaque joueur a pris une rangée et a déposé les cartes Valeur sur ses piles personnelles.

Composer les rangées

Au début de chaque manche, on place au centre de la table autant de rangées que le nombre de joueurs. Deux rangées à deux joueurs, trois rangées à trois joueurs etc. Chaque rangée est composée de deux cartes Valeur tirées de la pioche et posées face visible. Dans la rangée, les cartes ne sont pas en ordre croissant. Lors d'une manche, les rangées peuvent contenir jusqu'à cinq cartes.

Exemple: Début d'une manche à trois joueurs avec la composition de trois rangées.



La première mise

Maintenant, tous les joueurs doivent miser pour les rangées. Chaque joueur choisit une carte (une carte Valeur ou la carte Zéro) de sa main et la pose devant lui, face cachée, sur la table. Ensuite, on les révèle simultanément.

Les cartes Valeur

Celui qui a joué la carte Valeur la plus basse (sauf la carte Zéro), la défausse et prend en premier une rangée de son choix. Ensuite, les autres joueurs se suivent dans l'ordre croissant des cartes Valeur, de 1 à 100. Les joueurs ajoutent à leur main les cartes de la rangée choisie.

Les cartes Zéro

Ensuite, c'est au tour de celui qui a joué une carte Zéro. Le joueur ne reçoit aucune rangée de cartes, au lieu de cela, il prolonge une rangée. Il tire une carte de la pioche et la pose, face visible, dans n'importe quelle rangée. Ensuite, il reprend en main la carte Zéro. Elle reste en possession du joueur durant toute la partie.

Si plusieurs joueurs ont joué simultanément une carte Zéro, c'est le joueur qui a joué la carte Zéro avec la lettre de l'alphabet la plus basse qui commence. Ensuite les autres joueurs se suivent en respectant l'ordre alphabétique de leur carte Zéro.

REMARQUE: Une rangée peut contenir **au maximum cinq cartes Valeur**. Dans le cas où une nouvelle carte doit être ajoutée à une rangée et que toutes les rangées possèdent cinq cartes, on n'ajoute plus de carte Valeur.

Cartes Buffle

Dès que la cinquième carte Valeur est posée dans une rangée, la carte Buffle supérieure de la pile doit immédiatement être ajoutée à cette rangée (tant qu'il y en a en réserve).

Mise suivante

Il y a une autre mise si au moins un joueur a joué une carte Zéro lors de la mise précédente.

Dès qu'un joueur a pris une rangée, il ne participe plus à cette manche. D'autres mises sont faites pour les rangées restantes, qui continuent de s'allonger uniquement pour ceux qui jouent une carte Zéro.

Chaque mise se déroule comme décrit précédemment. S'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu, il peut jouer sa carte Zéro autant de fois qu'il le souhaite jusqu'à ce que la dernière rangée atteigne cinq cartes.

Si **toutes** les rangées encore présentes **ont cinq cartes et une carte Buffle**, on doit jouer une carte Valeur lors de la prochaine offre et prendre une rangée.

Former les piles

Quand toutes les rangées ont été prises, les cartes Valeur sont posées, face visible, sur les piles personnelles.

Un joueur doit avoir **en main exactement cinq cartes Valeur** et une carte Zéro. Les cartes Valeur excédentaires doivent être posées dans une ou plusieurs piles placées devant lui. Dans chaque pile, les valeurs doivent **toujours se succéder** dans l'ordre croissant de leur valeur.

On utilise les cartes individuellement. La carte la plus élevée se trouve toujours en haut. Quand d'autres cartes sont placées sur une pile, leur valeur doit être **plus élevée** que celle de la carte supérieure de la pile.

Exemple 1: Olivier a une pile avec un 13 comme carte supérieure. Il prend une rangée avec trois cartes (22, 24 et 60). Il ajoute le 24 et le 60 à sa main. Il pose le 22 et le 20 de sa main à la suite du 13 dans l'ordre croissant.



Si un joueur pose une carte dont la valeur est inférieure à celle de la carte supérieure de la pile, il doit alors former une nouvelle pile avec cette carte.

Exemple 2: Lors d'une prochaine manche Olivier a fait une offre avec le 24 et prend une rangée avec les cartes 2, 4 et 18. Il met le 2 en main. Le 4 et le 18 forment une nouvelle pile.



Un joueur peut avoir autant de piles qu'il le souhaite, mais une seule pile rapportera des points positifs. C'est la pile avec le plus grand nombre de « Tête de bœuf » sur les cartes. Chacune des autres piles rapportera des points négatifs.

Si on prend une rangée avec une carte Buffle, la carte buffle est placée dans pile séparée près du joueur. Les cartes Buffle rapportent toujours des points positifs.

Une nouvelle manche

Quand il n'y a plus de rangée de cartes au centre de la table et que chaque joueur a cinq cartes Valeur et sa carte Zéro en main, la manche est terminée. Une nouvelle manche commence par la composition de nouvelles rangées. Ensuite, on poursuit avec la première mise.

FIN DE LA PARTIE

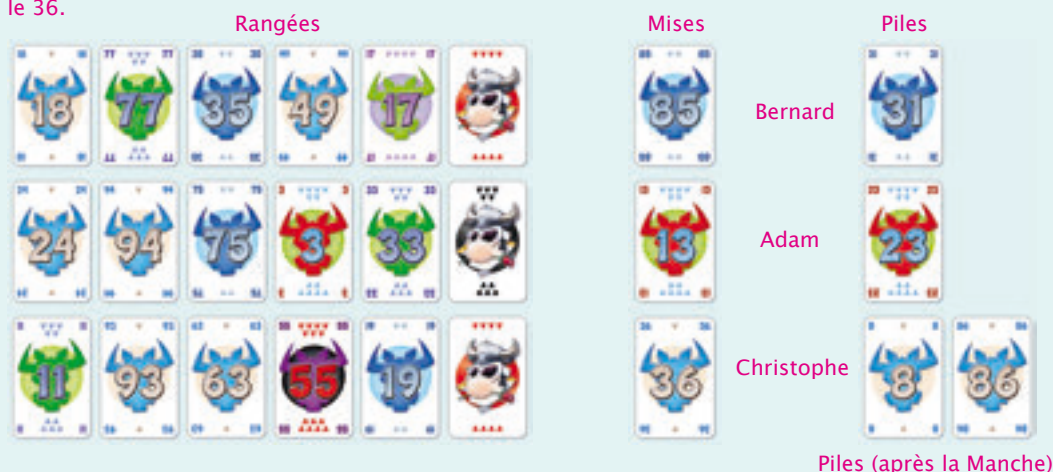
Dès que la dernière carte de la pioche a été posée, les joueurs entament la dernière manche de la partie. Pour préparer les rangées ou pour agrandir une rangée avec les cartes de la pile qui est vide, on mélange la défausse pour ajouter les cartes manquantes. Les dernières mises se suivent, ensuite la partie est terminée.

Maintenant, les joueurs doivent encore répartir **toutes** les cartes Valeur de leur main sur leurs piles ou former de nouvelles piles avec. La carte Zéro ne joue plus aucun rôle.

Arrive le décompte: chaque joueur calcule la pile dans laquelle il a le plus grand nombre de « Tête de bœuf », c'est sa pile « Positive ». Il y ajoute toutes ses cartes Buffle. De ces points positifs sont retirés toutes les « Tête de bœuf » des autres piles. Celui qui a le meilleur résultat est déclaré vainqueur.

EXEMPLE DE FIN DE MANCHE

Jusqu'à présent, tous les joueurs ont joué leur carte Zéro. Maintenant, il y a cinq cartes Valeur et une carte Buffle dans chaque rangée. Pour la dernière mise, Adam joue le 13, Bernard le 85 et Christophe le 36.



Adam commence et choisit la rangée du milieu. La carte Buffle est placée à côté. Les cartes 24 et 33 sont placées sur le 23 de sa pile. Il met en main les cartes 3, 75 et 94. Des sept dernières cartes Valeur qu'il a en main, il pose le 51 et le 72 pour former une seconde pile.

Christophe est le suivant et prend la rangée inférieure. La carte Buffle est placée à côté. Sur sa pile avec la carte 8, il pose les cartes 11 et 19. Il met en main les cartes 55, 63 et 93. Maintenant, il doit aussi poser deux cartes Valeur. Il pose sur la pile avec la carte 86, le 87 qu'il avait déjà en main et ensuite le 93.

Il reste à Bernard la rangée supérieure. Il met de côté la carte Buffle. Il débute une nouvelle pile avec les cartes 17, 18 et 35. Il met en main les cartes 49 et 77. Maintenant de ses six cartes Valeur, il joue le 49 qu'il pose sur la pile avec la carte 31.