



# RÈGLES DE BOURSIKOCOTTE



## Préparation :

- Chaque joueur (de 3 à 5) prend : 2 cartes de valeur 0, quatre cartes de 10 et une carte de 50.
- Il ne reste ensuite qu'à placer les cartes "Animaux" en tas face caché, au centre de la table.

## Déroulement du jeu :

Le 1er joueur est choisi au hasard. On joue à tour de rôle. A son tour, le joueur peut :

1) SOIT retourner la 1ère carte Animal et la mettre aux enchères. Si c'est une carte "âne", chaque joueur gagne 50 argent, puis 100 au 2ème âne, 200 au 3ème et 500 au 4ème. Ensuite, l'âne est mis aux enchères normalement.

Le joueur actif est le commissaire-priseur et ne participe pas aux enchères. Les autres joueurs enchérissent simultanément jusqu'à l'adjudication. Si personne ne fait d'enchère, le joueur actif prend l'animal gratuitement. Une fois l'enchère adjugée :

- SOIT celui qui a fait la meilleure offre paye le montant au joueur actif.
- SOIT le joueur actif peut choisir de payer l'offre au joueur qui l'a effectuée.

On ne fait jamais de monnaie, si on n'a pas le compte exact, on doit payer plus. Celui qui a payé la carte la pose devant lui face visible.

2) SOIT faire un marchandage avec un autre joueur ayant un animal de la même espèce qu'un des siens. Le joueur actif désigne le joueur avec qui il va marchander, et l'animal concerné. Si les 2 joueurs possèdent chacun 2 animaux de la même espèce, le marchandage concerne alors les 2 animaux ! Le joueur actif pose devant lui autant de cartes argent qu'il veut, faces cachées. L'autre joueur peut alors :

- SOIT accepter l'offre : il prend les cartes argent et donne son animal en échange.
- SOIT faire à son tour une proposition de cartes argent faces cachées.

Les 2 joueurs conservent l'argent proposé par l'adversaire. Celui qui a fait la meilleure offre remporte l'animal de l'autre. En cas d'égalité, les 2 joueurs refont une proposition cachée dans le même ordre. S'il y a de nouveau égalité, c'est le joueur actif qui remporte l'animal.

## Fin du jeu :

La partie se termine dès qu'il n'y a plus d'animal à mettre aux enchères. Les joueurs qui le peuvent sont alors obligés de marchander, jusqu'à ce que toutes les séries de 4 animaux soient complètes. Ensuite, chaque joueur compte son score, en additionnant la valeur de chacune de ses familles, et en multipliant par le nombre de familles. Le joueur ayant le plus grand score gagne la partie.