

L'ART DE LA BOURSIKOCOTTE

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Contenu

40 cartes Animal à dos doré (10 familles de 4 cartes)
55 cartes Argent à dos bleu
(10x 0 / 20x 10 / 10x 50 / 5x 100, 200 et 500)
2 « cadre », 1 marteau en bois



Cartes
Animal

Cartes
Argent

But du jeu

Le jeu complètement MARTEAU ! Emparez-vous du marteau en bois et enflammez les ventes aux enchères ! Pour l'occasion, les animaux prennent les traits de tableaux iconiques. Faites des offres cachées, mais attention, vos adversaires pourraient très bien faire les bonnes contre-offres... bluffantes... et tout rafler sous votre nez ! Inclus une variante pour des parties encore plus animées.

Mise en place

- Retirez 1 animal de chaque famille puis mélangez les **cartes Animal** et former une pioche, face cachée, au milieu de la table.
- Trier les **cartes Argent** par valeur et les garder à portée de main. Chaque joueur* reçoit un capital de départ de : 2x 0 (pour bluffer), 4x 10 et 2x 50, qu'il garde secrètement en main.
- Placer également le marteau et les « cadre » à proximité.

Déroulement de la partie

Le joueur qui possède l'animal le plus lourd commence. La partie se poursuit à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour de jeu, le joueur actif doit choisir **une** des deux actions suivantes :

- Soit : **Enchères**
- Soit : **Marchandage**

Puis c'est au tour de son voisin de gauche de devenir le joueur actif. Il choisit à son tour l'une de ces deux actions, etc.

Remarque : Au début de la partie, seule l'action Enchères est possible (voir « Marchandage »).

Enchères

Si le joueur actif a choisi l'action Enchères, il retourne **les 2 premières cartes** de la pioche et les place dans les cadres afin que tout le monde les voie bien. Il s'agit des animaux mis aux enchères. Tous les autres joueurs (le joueur actif ne peut pas participer !) peuvent alors faire une offre pour ces animaux, aussi souvent qu'ils le veulent. Chaque offre doit dépasser la précédente de 10 au minimum. Si plus personne ne surenchérit, le joueur actif adjudge les animaux en tapant (doucement) le marteau sur la table après avoir annoncé quelque chose comme :

« 130 une fois,... 130 deux fois,... 130 trois fois,... adjudgé vendu ! » Lorsque les animaux viennent d'être adjudgé, le joueur actif a alors 2 possibilités :

- **Soit** il donne les animaux au joueur qui a fait la meilleure offre. Celui-ci les places alors devant lui, face visible. Puis il paye en contrepartie la somme annoncée au joueur actif.
- **Soit** le joueur actif fait valoir son **droit de préemption** et garde les animaux pour lui. Dans ce cas, il doit, directement après avoir adjudgé les animaux, payer au joueur qui avait fait la meilleure offre la somme qu'il avait annoncée.

Familles d'animaux

Ce jeu comprend 10 familles d'animaux de valeurs différentes. Il y a 3 cartes Animal par famille. À la fin de la partie, une famille complète rapporte le nombre de points correspondants à son propriétaire. Attention : La valeur indiquée sur chaque carte Animal correspond à la valeur de la famille **complète**.

Cas particuliers lors des enchères

- **Aucune offre ?** Si personne ne fait d'offre, le joueur actif annonce trois fois le nom des animaux. S'il n'y a toujours pas d'offre, il récupère ces animaux gratuitement.
- **Pas la somme exacte ?** On ne rend jamais la monnaie. Si un joueur ne peut pas payer la somme exacte, il doit payer plus. Et ceci, quelle que soit la situation de jeu !
- **Pas assez d'argent ?** Si un joueur ne peut pas payer la somme demandée, il doit dévoiler toutes ses cartes Argent. Les animaux sont alors remis aux enchères (et le joueur fautif ne doit bien sûr pas proposer de nouveau plus d'argent que ce qu'il a !)

- **L'âne boursier** Si l'animal retourné est un âne, le joueur actif distribue immédiatement une carte Argent supplémentaire à tous les joueurs (lui y compris !):

Premier âne : 50

Seulement pour une variante. Prenez directement une carte « 100 » lorsque la première carte âne apparaît.

Deuxième âne : 100

Troisième âne : 200

Quatrième âne : 500

Une fois cet argent distribué, l'âne est mis aux enchères, comme n'importe quel animal.



Celui qui totalise le plus de points l'emporte.

Mélanger les cartes Animal et former une pioche.

Argent par joueur :
2x 0 ;
4x 10 ;
2x 50.

À son tour :
Enchères ou
Marchandage.

Enchères : Les autres proposent des sommes d'argent.

Fin des enchères quand plus personne ne fait d'offre.

Soit le joueur actif gagne l'argent et celui qui a fait la meilleure offre gagne l'animal, soit le joueur actif garde l'animal et paye la somme à celui qui a fait la meilleure offre.

On ne fait jamais la monnaie.

L'âne boursier distribue de l'argent supplémentaire.



Puis mise aux enchères normale.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

A fait une offre secrète à B pour une carte Animal.

Soit B accepte l'argent et donne l'animal à A,

... soit B fait une contre-proposition face cachée.

Celui qui a fait l'offre la plus élevée gagne l'animal de l'autre.

Quand toutes les familles sont complètes : fin de la partie.

Décompte
Additionner les valeurs des familles ...

... et multiplier la somme par le nombre de familles.

L'argent ne compte pas.

Celui qui a le plus de points gagne !

Marchandage

Au lieu de mettre un animal aux enchères, le joueur actif peut proposer à un autre joueur de marchandiser. Pour cela, il commence par annoncer l'animal qu'il souhaite acquérir. **Les deux joueurs qui marchandent doivent posséder au moins 1 carte de cet animal !** Le joueur actif propose ensuite **secrètement** une somme d'argent en posant des cartes Argent, face cachée, sur la table. Il peut proposer autant de cartes Argent qu'il veut. Parmi ces cartes peuvent se trouver une ou plusieurs cartes 0, voire uniquement des cartes 0.

L'autre joueur a alors 2 options :

- Soit : **accepter**
Il prend alors la somme secrète proposée et l'ajoute à sa main. En échange, il donne au joueur actif l'animal qui faisait l'objet du marchandage.
- Soit : **faire une contre-proposition**.
Il pose alors à son tour une somme d'argent secrète sur la table. Dans ce cas, les deux joueurs échangent leurs offres et comptent secrètement la somme proposée. Celui qui a fait la meilleure offre récupère la carte Animal de l'autre. **Important : Chacun conserve l'argent qu'il a reçu de l'autre joueur.**

Égalité ? Si les deux joueurs ont proposé la même somme, c'est le joueur actif qui gagne l'animal. Chacun conserve l'argent reçu.

Si l'un des deux joueurs possède 2 ou 3 animaux identiques et l'autre seulement 1, le marchandage ne porte que sur 1 animal.

Rappel : Deux animaux différents (par exemple, un chien contre un chat) ne peuvent jamais faire l'objet d'un marchandage.

Les familles complètes sont laissées, face visible, devant soi. Une famille complète est tournée à 90° pour bien montrer qu'elle ne peut plus changer de propriétaire.

Fin de la partie et décompte

Dès que la pioche est épuisée, seule l'action « Marchandage » reste possible et obligatoire. Si un joueur ne possède plus que des familles complètes, sauter son tour. Lorsque toutes les familles sont complètes, la partie est terminée.

Il est temps de compter les points :

1. Somme des points des familles

Chacun additionne les valeurs de ses familles.

Rappel : Le nombre sur chaque carte Animal indique la valeur de la famille complète (ex. : 4 vaches = 800 points [et pas 3 200 !]).

2. Multiplier

Une fois que chaque joueur a additionné ses points, il multiplie ce résultat par le **nombre de familles qu'il possède**. Si un joueur possède 3 familles, par exemple, il triple ses points ; s'il en a 4, il les quadruple...)

Les cartes Argent n'interviennent pas dans le décompte des points.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui à qui il reste le plus d'argent. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte



Andi possède les familles suivantes :

Cheval 1.000
Chèvres 350
Oies 40

Somme 1.390
3 familles :
3 × 1.390 = **4.170 points**

Ben possède les familles suivantes :

Vaches 800
Ânes 500

Somme 1.300
2 familles :
2 × 1.300 = **2.600 points**

Claudia possède les familles suivantes :

Cochons 650
Moutons 250
Chiens 160
Chats 90
Coqs 10

Somme 1.160
5 familles :
5 × 1.160 = **5.800 points**

Variantes

Coup double

Le joueur qui choisit l'action Marchandage, doit ensuite **effectuer en plus une action Enchères**.

Finie la plaisanterie !

Lors des enchères, chaque joueur ne peut plus faire **qu'une seule offre**. Alors, réfléchissez bien à ce que vous allez proposer !

Le Boursicocotte original

Pour jouer aux règles originales qui existent depuis plus de 40 ans voici les adaptations à faire.

- Ajoutez la 4e carte dans chaque famille.
- Distribuez seulement 1 carte argent « 50 » à chaque joueur. Le 1er âne boursier vous donnera une carte « 50 ».
- Lors d'une enchère, mettez en jeu uniquement un animal.
- Lors d'un marchandage, si les 2 joueurs possèdent chacun 2 animaux de la même famille, le marchandage a lieu sur les 2 animaux.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Auteur : Rüdiger Koltze · Rédacteur : St. Brück · Illustrations : César Vergara
Direction artistique : Sophie Wegwart, Chiara Bellavite
Instructions : KniffDesign

© 1999 / 2009 / 2016 / 2025

www.ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg