

KILL BIQUE



**pour 3 à 6 joueurs
à partir de 8 ans
durée d'une partie:
20 à 40 mn**

KILL BIQUE

Contenu



50 cartes

(avec 1, 2, 3 ou 5 têtes de chèvres)



Verso



1 plateau numéroté



6 pions
«Biquette»



6 tuiles «Mise»
(blanche, bleue, jaune,
noire, rouge, verte)



6 jetons
«Joueur»

Les tuiles « Mise » et les jetons « Joueur » doivent être soigneusement détachés de leur planche

Idée du jeu

Les biquettes sont un peu folles dans ce formidable jeu de plis réservé aux plus intrépides !

Chaque manche consiste en 8 plis. Les joueurs commencent par estimer le score qu'ils pensent atteindre en fin de manche : plus l'estimation est précise plus elle rapporte.

Il y a autant de manches que de joueurs et le gagnant est celui qui cumulera le plus de points.

Préparation

Les **cartes** sont bien mélangées. Chaque joueur reçoit 8 cartes qu'il garde en main. Le reste des cartes est mis de côté.

Le **plateau numéroté** est placé sur la table.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit **la biquette en bois, la tuile « Mise »** et **le jeton « Joueur »** correspondants. Il place sa biquette sur la case "0" du plateau et met son jeton « Joueur » ainsi que sa tuile « Mise » devant lui.

Le jeton « Joueur » indique à tout moment les couleurs respectives des joueurs.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la première manche. Le jeu se déroule en **deux phases** : miser sur le score à atteindre puis jouer la manche.

1. Miser sur le nombre de chèvres

Tout d'abord, les joueurs doivent **estimer** le score qu'ils pensent obtenir à la fin de la manche. Le premier joueur place sa tuile « Mise » latéralement contre le plateau : le nombre de coeurs positionnés sur le côté adjacent au plateau indique combien de points le joueur peut recevoir en fin de manche s'il atteint son objectif.

- **2 points coeurs** : ce côté de la tuile couvre une zone de 4 lignes sur le plateau numéroté. Le joueur a un objectif assez large et donc facile, mais en cas de réussite, il ne reçoit que 2 points.
- **3 points coeurs** : une zone de 3 lignes est couverte contre 3 points.
- **4 points coeurs** : une zone de 2 lignes est couverte contre 4 points.
- **5 points coeurs** : ce côté de la tuile ne peut être placé qu'aux 2 extrémités du plateau (pas sur les côtés). Soit le joueur pense ne réaliser aucun pli et place sa tuile tout en bas, soit il pense pouvoir récolter plus de 61 et place alors sa tuile tout en haut.



Exemple :

Le joueur Bleu couvre 4 lignes avec sa mise et pense que son score se situera entre 41 et 60 : il recevra 2 points s'il y parvient.

Le joueur Noir estime qu'il fera un score compris entre 36 et 50 : si sa mise est correcte, il recevra 3 points.

Les joueurs Rouge et Jaune prennent un gros risque et misent chacun sur 2 lignes : ils marqueront 4 points s'ils atteignent leur objectif.

Le joueur Blanc prend le plus gros risque et mise sur plus de 61 : s'il y parvient il recevra 5 points.

Quand le premier joueur a misé, les autres joueurs placent leur tuile chacun à leur tour. Aucune tuile ne peut en chevaucher une autre. Cependant des tuiles peuvent être placées de part et d'autre du plateau ; chaque ligne du plateau peut donc faire partie de deux mises : une tuile sur le côté droit et une tuile sur le côté gauche.

La ligne inférieure "0" et la ligne supérieure "61 +" ne peuvent être mises qu'une seule fois par manche : les tuiles sont alors placées en haut ou en bas du plateau.

2. Déroulement d'une manche

En commençant par le premier joueur, chacun joue une carte, de sa main, face visible.

Le joueur ayant joué **la carte la plus haute** remporte le pli et **additionne les têtes de chèvres de l'ensemble des cartes jouées** (on compte uniquement la ou les têtes situées à droite ou à gauche de la carte. **Voir l'exemple ci-dessous**). Il **ajoute à ce total la valeur de la carte la plus basse du pli**. Ensuite, il avance sa biquette sur le plateau numéroté d'autant de cases que la somme obtenue. Plusieurs biquettes peuvent se trouver simultanément sur une même case.

Le vainqueur du pli place ensuite les cartes gagnées, faces cachées, devant lui, puis il entame le pli suivant.

Exemple de décompte d'un pli :

A la fin du pli on obtient : la carte 40 (5 têtes de chèvres), la carte 5 (3 têtes), la carte 47 (1 tête) et la carte 18 (1 tête). La somme des têtes de chèvres est égale à : $5 + 3 + 1 + 1 = 10$. À ce résultat, on additionne la valeur de la carte la plus faible, donc 5. Le joueur qui a posé la carte 47 remporte le pli : il avance sa biquette de 15 cases sur le plateau puis entame le pli suivant.



$5 + 3 + 1 + 1 = 10$ chèvres, plus la valeur de la carte 5 = 15

Fin du jeu

La manche se termine après le huitième et dernier pli. Chaque joueur vérifie si sa biquette est arrivée dans la zone correspondant à sa tuile « Mise ». S'il a réussi, il reçoit les points indiqués. Les points sont notés sur une feuille.

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs et chacun son tour est le premier à miser. Le vainqueur est celui qui a le plus de points après la dernière manche.



Adaptation française : LudiGaume
© Gigamic 2009



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Une belle gamme de
jeux résolument décapants




www.gigamic.com