

BiD COIN

ビッドコイン

ver2.0

De mauvaises rumeurs circulent parmi les investisseurs: « Si nous ne faisons rien rapidement, nous perdrons beaucoup d'argent! »

Auteur : しぶ (Shibu)

Illustration : Natsuki Okada

Règles JP : 西田誠

Mise en page : はっくつ

Nbre de joueurs : 3-4 Durée du jeu : 30-40 min

Overview

"BiD COIN" est un jeu de plis pour 3 à 4 joueurs. Les joueurs incarnent des investisseurs qui possèdent des actifs de crypto appelés "BiD COIN". Après avoir entendu une rumeur concernant une chute imminente de sa valeur, vous devez rapidement échanger vos BiD COIN contre d'autres actifs pour réduire leur montant total au maximum.

Pourrez-vous effectuer vos échanges avant que la rumeur ne devienne réalité ?

Le nombre de plis gagnés représente la valeur de vos actifs financiers. Les cartes BiD COIN devant chaque joueur représentent le montant total de BiD COIN qu'il détient. Pour effectuer une transaction, le nombre de plis remportés (actifs financiers) et les BiD déclarés (quantité en BiD COIN) doivent correspondre exactement. Si cela semble simple au début, le défi augmente au fil des manches. Soyez prêt à surmonter ces obstacles!

1. Contenu

• 55 cartes de jeu

5 couleurs de valeurs 0 à 10, avec une carte pour chaque valeur.

Les cartes de valeurs 4 et 6 de chaque couleur comportent une icône "double victoires".

• 25 cartes BiD COIN

Valeur 1 : 9 cartes

Valeur 2, 3, 5, 7 : 4 cartes chacune

Glossaire

Pli :

On appelle « pli » un mini-jeu où, à tour de rôle en commençant par le joueur de départ, chaque joueur joue une carte face visible. Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, on détermine le gagnant du pli.

Manche :

On appelle « manche » une série de plis joués jusqu'à ce que tous les joueurs aient épuisé leur main. Dans ce jeu, chaque manche comprend 13 plis. Lorsqu'on joue à 3 joueurs, la partie peut aller jusqu'à 3 manches ; à 4 joueurs, jusqu'à 4 manches. Toutefois, la partie peut aussi se terminer plus tôt.

Atout :

On appelle « atout » une couleur de carte qui l'emporte prioritairement sur les autres pour déterminer le gagnant d'un pli, si elle est jouée. Dans ce jeu, une couleur d'atout est désignée pour chaque manche.

2. Mise en place

2.1. Préparatif

Avant de commencer la première manche, effectuez les étapes suivantes.

2.1.1. Nombre de cartes

Le nombre de cartes utilisées par joueurs :

4 joueurs : 5 couleurs, valeurs 0 à 10 (55 cartes)

3 joueurs : 5 couleurs, valeurs 0 à 7 (40 cartes)

Les cartes de valeurs 8 à 10 sont remises dans la boîte.

2.1.2 Distribution initiale de BiD COIN

Chaque joueur reçoit une carte de chaque valeur (1, 2, 3, 5, 7) et les place devant lui, visibles pour les autres joueurs.

Les cartes restantes de valeur 1 sont placées à portée de tous les joueurs dans une réserve. Pour une partie à 3 joueurs, les cartes restantes autres que les 1 sont remises dans la boîte.

2.2. Préparation d'une manche

Au début de chaque tour, préparez vous comme suit :

2.2.1 Distribution des cartes

Mélangez toutes les cartes utilisées et distribuez en 13 à chaque joueur. A 4 joueurs, il y a 3 cartes restantes et à 3 joueurs, une carte restante.

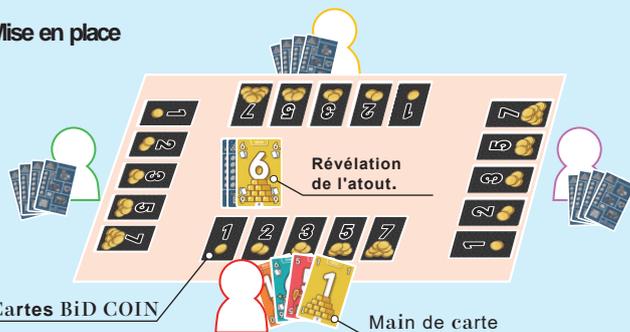
2.2.2 Déterminer l'atout

Placez les cartes restantes face cachées à un endroit visible de tous. Retournez la carte du dessus pour déterminer la couleur "atout" de la manche. Les autres cartes restent cachées.

2.2.3. Déterminer le premier joueur

A la première manche, choisissez un premier joueur par un moyen quelconque. Pour les manches suivantes, le premier joueur est celui à gauche du premier joueur de la manche précédente.

Mise en place



3. Déroulement d'une manche

Chaque manche comprend 13 tours, appelés "plis". Chaque pli se déroule en trois étapes :

3.1. Jouer des cartes

Le premier joueur (appelé "joueur initial") joue une carte de sa main face visible. Cette carte détermine la "couleur demandée". Ensuite, les autres joueurs jouent chacun une carte dans le sens horaire, en respectant la règle de "suivre à la couleur".

Suivre à la couleur

Si un joueur possède une carte de la même couleur que la couleur demandée, il doit en jouer une.

S'il ne possède pas de carte de la suite demandée, il peut jouer une carte de n'importe quelle autre suite (y compris l'atout).

3.2 Déterminer le gagnant du pli

Après que chaque joueur ait joué une carte, le gagnant du pli est déterminé :

Si aucune carte d'atout n'a été jouée, la carte de la couleur demandée ayant le rang le plus élevé remporte le pli.

Si des cartes d'atout ont été jouées, la carte d'atout ayant le rang le plus élevé remporte le pli.

Le joueur qui remporte le pli devient le premier joueur pour le prochain pli.

Le vainqueur collecte toutes les cartes jouées par les joueurs et les place en une pile face cachée devant lui. Si le joueur a déjà gagné d'autres cartes, il place cette nouvelle pile à côté des précédentes de manière à pouvoir compter combien de plis il a remporté pendant cette manche.

Note : Il est interdit de vérifier la face des cartes déjà remportées.

Règles spéciales (Carte "0") :

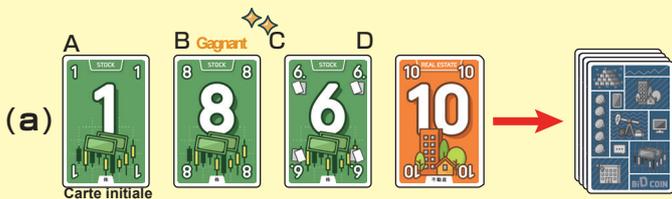
Si la carte de la couleur de départ ayant le rang le plus élevé (10 pour 4 joueurs, 7 pour 3 joueurs) est jouée en même temps qu'une carte de la même couleur avec la carte de rang 0 le vainqueur est le joueur qui a joué la carte 0. Cependant, si un atout est joué, il remporte quand même le pli.

De la même manière, si la carte de rang le plus élevé de la couleur d'atout et une carte de rang 0 de cette même couleur sont jouées en même temps, le joueur ayant joué le 0 d'atout est le gagnant.

Cartes "double victoire" :

Lorsqu'un joueur remporte un pli en jouant une carte de rang 4 ou 6, il doit diviser les cartes du pli en deux piles qu'il garde devant lui. Cela signifie qu'il remporte deux victoires avec un seul pli.

Note : Si un autre joueur que le vainqueur joue une carte de rang 4 ou 6, alors le vainqueur ne divise pas les cartes du pli en deux piles.



Jaune est l'atout pour cette manche. Si A, B, C et D jouent comme sur (a), B, qui a la plus grande carte dans la couleur de départ remporte le pli.



Le pli suivant, B est le premier joueur et les joueurs jouent comme sur (b). A, qui a joué la plus grande atout, carte d' remporte le pli. Comme il le remporte en jouant il divise un 4, le pli en 2.



Le pli suivant, A devient le premier joueur. Dans ce pli, le 0 et le 10 de la couleur de départ sont joués (et aucune carte atout n'est jouée), c'est donc A qui remporte le pli avec son 0.

3.2 Mise à jour des BiD COIN (si nécessaire)

Le gagnant du pli compare le nombre de plis qu'il a gagnés jusqu'à présent avec sa "mise actuelle".

Sa mise actuelle correspond à la somme des valeurs des cartes BiD COIN qu'il a déjà déplacées vers l'avant.

Au début de la manche, chaque joueur démarre avec une mise de 0.

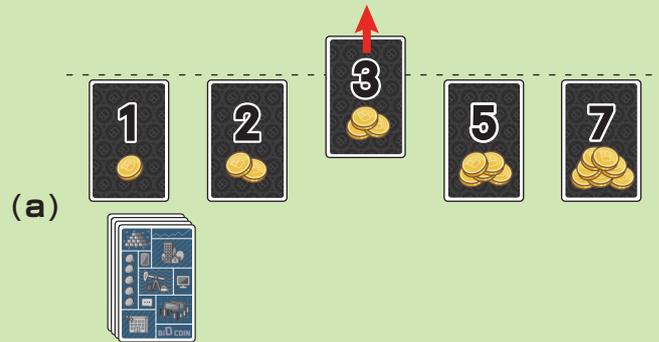
Si le nombre de plis gagnés dépasse sa mise actuelle, il doit immédiatement déplacer une carte BiD COIN supplémentaire vers l'avant. Cela met à jour son nombre d'enchères.

Règles importantes:

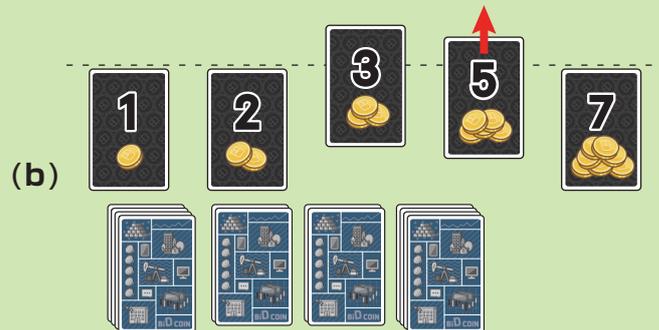
Une fois déplacées, les cartes BiD COIN ne peuvent pas être ramenées à leur position initiale.

Si toutes les cartes BiD COIN d'un joueur sont déjà déplacées, il ne peut plus augmenter sa mise et échoue automatiquement si le nombre de plis dépasse sa mise.

Aucune modification des enchères n'est effectuée si le nombre de victoires (plis) du joueur est inférieur ou égal au nombre actuel d'enchères.



A remporte le premier pli. Comme le nombre actuel de plis gagnés est de 1, ce qui dépasse sa mise actuelle (0), A déplace la carte BiD COIN 3 vers l'avant. Ce qui détermine sa mise actuelle (a).



Après cela, A gagne 3 plis de plus ce qui fixe son total actuel à 4. Comme le nombre de plis gagnés dépasse sa mise actuelle, il doit déplacer une carte BiD COIN supplémentaire vers l'avant. Pensant encore en gagner plusieurs, A recule la carte BiD COIN 5, ce qui fixe sa mise à 8.

Déclaration spéciale: Miser 0

Un joueur peut déclarer une "mise à zéro" s'il pense qu'il ne gagnera aucun pli dans la manche en cours. Cette déclaration se fait lors de son tour au moment de jouer une carte (AVANT de la poser sur la table).

A ce moment là, Le joueur choisit une ou plusieurs cartes BiD COIN de manière à ce que leurs valeurs totales correspondent au nombre de cartes qu'il lui reste en main. Il place ces cartes BiD COIN à l'horizontale devant lui pour indiquer qu'il déclare une mise à zéro.

Règles importantes:

Si le joueur gagne au moins un pli après avoir déclaré une mise à zéro, il échoue à cette mise et subit une pénalité.

Un joueur ayant déjà gagné au moins un pli ne peut pas déclarer une mise à zéro.



Main du joueur C

C n'a pas encore gagné de pli. En espérant rester à 0 il décide de déclarer une mise de 0 quand c'est son tour de jouer. Comme sa main au moment de la mise est composée de 9 cartes, il décide de retourner les cartes Bid COIN 7 et 2.

4. Fin d'une manche

Une manche se termine après que les 13 plis ont été joués et que chaque joueur n'a plus de cartes en main.

4.1. Succès de la mise

Un joueur réussit sa mise si le nombre de plis qu'il a gagnés correspond exactement à sa mise (la somme des valeurs des BiD COIN qu'il a déplacées vers l'avant) ou qu'il n'a pas fait de plis après avoir fait une mise de 0.

Si la mise est un succès, les cartes BiD COIN utilisées pour la mise (y compris celles déclarées pour une mise à zéro réussie) sont défaussées.

Les cartes de valeur 1 retournent à la réserve tandis que celles de valeur 2 ou plus sont retirées du jeu.



A a gagné 8 plis sur cette manche, sa mise était de 8 (Cartes Bid COIN 5 et 3). Il a donc réussi sa mise et peut mettre à l'écart les cartes Bid COIN 5 et 3.

4.2. Échec de la mise

Un joueur rate sa mise si le nombre de plis qu'il a gagnés ne correspond pas à sa mise, ou si sa mise à zéro échoue.

Si la mise est un échec, les cartes Bid COIN déplacées vers l'avant ou à l'horizontale (pour une mise à 0) sont ramenées à leur position initiale.



B a gagné 5 plis durant la manche. Sa mise était de 10 (7 et 3). Sa mise est donc un échec il doit donc remettre les 2 cartes Bid COIN dans leurs positions initiales.

Pour une mise à zéro échouée, le joueur replace les cartes Bid COIN dans leurs positions initiales. Il doit également prendre autant de cartes BiD COIN de valeur 1 qu'il a gagné de plis et les placer devant lui.

Si il n'y a plus de cartes de valeur 1 dans la réserve, remplacez par n'importe quel autre objet.



C avait déclaré 0. Il termine avec 2 plis remportés. Il doit retourner les cartes de sa mise (2 et 7) dans leurs positions initiales et prendre 2 cartes Bid COIN de valeur 1 depuis la réserve.

5. Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'une des deux conditions suivante est remplie :

- Un joueur n'a plus aucune carte BiD COIN devant lui.
- Le nombre de manches jouées correspond au nombre de joueurs.

5.1 Déterminer le vainqueur

Le joueur avec la plus petite somme des valeurs de ses BiD COIN restants est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant défaussé une carte BiD COIN de valeur 7 l'emporte. Si cela ne départage pas les joueurs, on compare les valeurs défaussées dans l'ordre décroissant (5, 3, 2).

Si un joueur a défaussé toutes ses cartes BiD COIN, il est le vainqueur. Si plusieurs joueurs ont défaussé toutes leurs cartes, ils partagent la victoire.



A la fin de la partie dans le cas de figure suivant, B et C ont le moins de valeur de cartes Bid COIN (6). Tous les deux ont réussis à se séparer de la carte de valeur 7. On regarde par conséquence la carte suivante, qui est la carte 5. Seul C a réussis à s'en séparer, il est donc déclaré vainqueur.