PICANTE



RÈGLES DU JEU

Dans Picante (prononcez Picanté), plus vous récoltez de cartes douces, plus vous vous sentez bien. Mais attention !

À chaque manche, une couleur devient votre Picante… et elle pourrait bien vous donner des sueurs !

Gardez la tête froide et dosez le piquant, car vos adversaires feront tout pour vous servir votre Picante !

MATÉRIEL

FACE PIQUANTE



FACE DOUCE



90 cartes numérotées de 0 à 14 *(de 6 couleurs)*



18 Piments

BUT DU JEU

En début de manche, **chaque joueur** choisit sa **couleur Picante** : elle représentera la couleur des cartes qu'il ne veut pas gagner. Chaque carte de sa couleur **Picante** qu'un joueur récupère lui inflige **des malus**. Chaque carte d'une **autre couleur** lui **rapporte 1 point positif**.

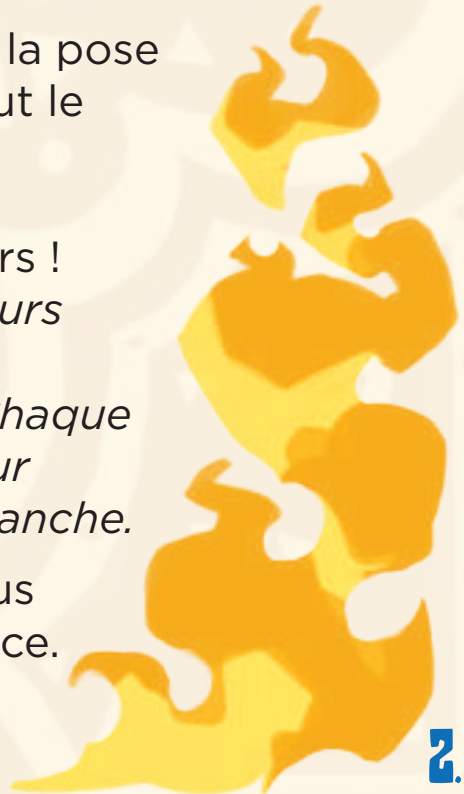
À la fin de chaque manche, comptez les points ! Le joueur qui a le score le plus élevé gagne 2 piments et le second 1 piment.
Dès qu'un joueur a au moins 3 piments, la partie prend fin.
Le joueur avec le plus de piments remporte la partie !

MISE EN PLACE

Les cartes utilisées dépendent du nombre de joueurs. Référez-vous au tableau ci-dessous pour connaître le nombre et les couleurs des cartes à utiliser lors de votre partie.

Nombre de joueurs	Cartes utilisées	
	Numéros	Couleurs
3	de 0 à 8	Rouge, Jaune, Vert, Bleu et Violet
4	de 0 à 11	Rouge, Jaune, Vert, Bleu et Violet
5	de 0 à 14	Rouge, Jaune, Vert, Bleu et Violet
6	de 0 à 14	Rouge, Jaune, Vert, Bleu, Violet et Rose

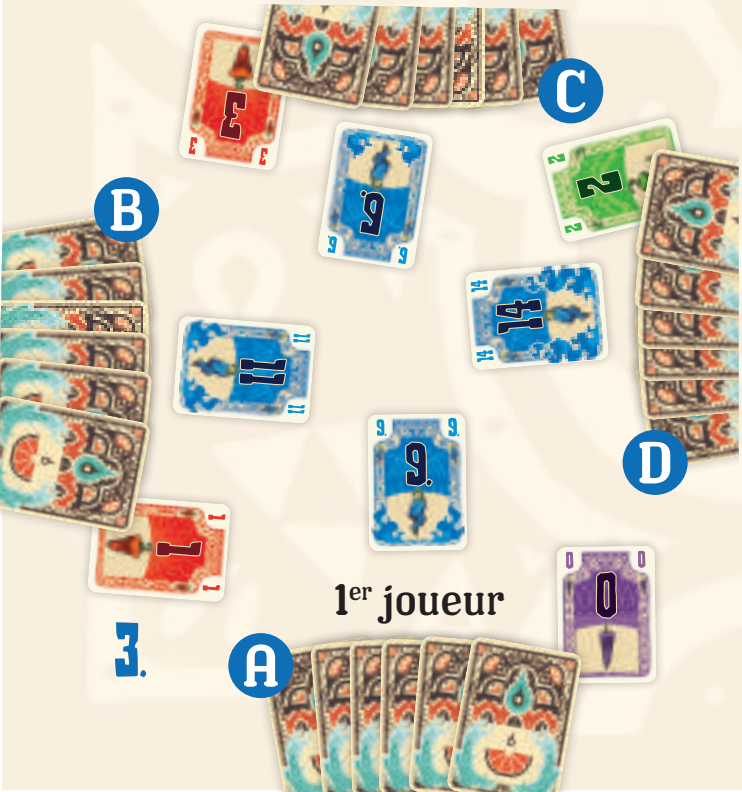
1. Mélangez les cartes et distribuez-les à tous les joueurs (15 cartes par joueur)
2. Chacun choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Une fois que tout le monde a placé une carte, révélez-la simultanément. Cette carte est votre couleur Picante pour la manche en cours !
   Note : *Il est possible que plusieurs joueurs aient la même couleur de Picante.*
   Note : *Choisissez bien votre Picante ! Chaque joueur perdra, quoi qu'il en soit, la valeur en points de cette carte à la fin de la manche.*
3. Pour le premier pli, le joueur qui a le plus de résistance aux plats épicés commence.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La manche se joue en **15 tours**. À chaque pli :

1. Le premier joueur place une carte de sa main de **n'importe quelle couleur et valeur**, face visible. Il détermine ainsi **la couleur du pli**.
2. Les autres joueurs font de même, dans le sens horaire. N'importe quelle carte peut être jouée, **sans contrainte de couleur ni de valeur**. Toute carte d'une autre couleur que celle déterminée par le premier joueur **est un atout**.
3. Lorsque tous les joueurs ont posé une carte, on détermine **le gagnant du pli** (voir page 4).
4. Le joueur qui remporte le pli
   - place avec sa toute première carte Picante choisie, face visible et devant lui, toutes les cartes gagnées ayant sa couleur Picante.
   - forme une autre pile face douce avec le reste des cartes et la place également devant lui.
5. Ce joueur commence le pli suivant.





Exemple : *Ici, le premier joueur a joué un 9 bleu. Tous les autres joueurs ont également joué du bleu. Le joueur D a joué la plus grande carte, il remporte le pli. Comme aucune des cartes n'est de la couleur de son Picante vert, il les place face douce à côté. Chaque carte lui rapporte 1 point.*

DÉTERMINER LE GAGNANT D'UN PLI

- Si **toutes les cartes sont de la même couleur** que celle posée par le premier joueur, la plus haute valeur remporte le pli.
- Si au moins **une carte est d'une autre couleur**, considérez que **CHAQUE** carte d'une couleur différente de la première carte **est un atout** ! L'atout de la plus forte valeur remporte le pli.

Dans cet exemple, la couleur demandée par le joueur A est le jaune. B et C ont joué une couleur différente. D a joué jaune. Chaque couleur autre que la couleur demandée étant un atout, c'est le joueur qui a joué l'atout le plus fort qui l'emporte, soit le joueur C !

Note : *En cas d'égalité de valeur sur les atouts, le joueur ayant placé la carte en premier l'emporte.*



Attention : *Les cartes 0 ne peuvent jamais remporter de pli ! Même si c'est la seule carte atout jouée, elle ne peut pas gagner. Si un 0 est joué en premier, il définit la couleur du pli mais ne peut pas gagner.*



FIN DE LA MANCHE ET SCORE

Une fois que les **15 plis** ont été joués, chaque joueur compte ses points de la manière suivante:

- **Chaque carte de la couleur Picante** choisie par un joueur en début de manche lui rapporte un nombre de **points négatifs égal à la valeur indiquée sur la carte** (*dans l'exemple ci-dessous : 11*). N'oubliez pas de compter la valeur de la carte que vous avez choisie en début de manche pour annoncer votre couleur Picante.
- **Les cartes faces douces** (toutes les cartes des autres couleurs) **rapportent chacune un point positif**, quelque soit la valeur indiquée sur la carte (*dans l'exemple ci-dessous : 7*). Il est courant d'avoir un score négatif à Picante !



Le score de ce joueur (couleur Picante jaune) est de -4 points.

Le joueur ayant obtenu le meilleur score (il peut être négatif) reçoit 2 piments et le deuxième en reçoit 1.

En cas d'égalité pour la première ou seconde place :

- Le vainqueur est celui qui a eu le moins de points négatifs de sa couleur Picante. Si l'égalité persiste, les piments pour cette place ne sont pas attribués !

Si aucun des joueurs n'a atteint 3 piments, relancez une nouvelle manche depuis la mise en place.

5. C'est celui qui a fini premier lors de la manche précédente qui commence.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine dès qu'un joueur a gagné au moins **3 piments** !
Le joueur qui en a le plus gagne.
En cas d'égalité :

- Le vainqueur est celui qui a eu le moins de points négatifs de sa couleur Picante lors de la dernière manche.
- S'il y a encore égalité, partagez vous la victoire ou faites une revanche !

CAS SPÉCIAL

Bien que rare, il est possible que tous les joueurs jouent une carte 0. Dans ce cas, personne ne remporte le pli. Les cartes sont mises de côté, et le joueur ayant ouvert ce pli ouvre le prochain pli.

CONSEILS ÉPICÉS

Servez des Picantes à vos adversaires :
Repérez la couleur Picante de la personne qui mène le pli et faites monter sa température en jouant la bonne carte au bon moment.

Ne laissez pas vos adversaires vous servir vos Picante :
Attention à ne pas jouer une carte trop forte, ou vos adversaires seraient tentés de vous servir vos Picante avec une valeur plus basse que votre carte, mais suffisante pour vous faire transpirer !

Ne négligez pas les autres couleurs :
Un point par carte, c'est discret mais ça peut faire la différence !

Les cartes 0 sont parfaites pour éviter un pli :
Jouez-les pour éviter de gagner un pli, mais pensez qu'un 0 peut donner un point à votre adversaire (0 points de malus s'il s'agit de son Picante) !

Quelle carte devez-vous jouer pour commencer un pli ?
Comme il n'est pas obligatoire de suivre la couleur demandée, les surprises sont fréquentes ! Cependant, gardez en tête que lorsque vous jouez une couleur, si au moins une seule personne joue une couleur différente, vous êtes certain de ne pas récupérer le pli !

REMERCIEMENTS



Un grand merci à Simon du Passe-Temps ! Grâce à sa boîte de Sticheln offerte jadis, voici Picante, sa version remise au goût du jour, qui revient nous chatouiller les papilles ludiques. On reconnaît bien là son goût pour le piquant !

CRÉDITS

Auteur : Klaus Palesch

Illustrateur : Sylvain Leroy

Directeur artistique : Maxime Erceau

Chef de projet : Cédric Basso

Design graphique : Elise Tredan

Relecture : Thomas Marrot

GRAIL CARDS

1 Chemin de la Coume,
09300 Lavelanet,
France

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code!

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr