

BLINDES HUHNS^{1.0}

3 à 5 | 30 mm > avoir le maximum de points

→ **préparation** | Chaque joueur prend un set de même couleur et pose les cartes f.v devant lui, en une seule colonne avec valeurs visibles | **Mélanger la carte "fin de partie"** avec les 9 dernières cartes de la pioche (dos neutre) préalablement battue.

Tour de jeu (3 phases)

① PROPOSER 3 CARTES AUX ENCHÈRES

Le Commissaire Priseur (CP) regarde secrètement les 3 premières cartes de la pioche et les pose ensuite sur la table, en révélant 1 ou 2 des 3 cartes.

—memo au premier tour, le CP est tiré au sort. A chaque nouveau tour, le CP est le joueur à gauche du précédent CP

② FAIRE UNE ENCHÈRE

Un seul tour d'enchère, en commençant par le CP. On peut passer si on ne souhaite pas surenchérir.

—memo le CP est obligé de faire une enchère

③ PAYER

Avant de prendre les 3 cartes, le meilleur enchérisseur **doit payer avec les cartes posées devant lui** (celles de départ + celles acquises lors des précédents tours). Il choisit librement avec quelques cartes il souhaite payer.

→ si un joueur autre que le CP remporte l'enchère : il doit payer le CP

→ si le CP remporte l'enchère :

Il passe toutes les cartes de son règlement au joueur sur sa gauche qui en garde une et qui passe les cartes restantes au joueur suivant, qui en en garde une, etc..

—memo il est possible qu'un ou plusieurs joueurs ne reçoivent aucune carte ou au contraire qu'ils en reçoivent plus d'une

—memo le CP ne peut jamais récupérer l'une des cartes de son paiement

—memo la monnaie n'est pas rendue

Les 3 cartes gagnées sont ensuite révélées et le joueur les pose devant lui f.v. en les classant par couleur

—memo les cartes " coq " et "maïs d'or" sont conservées par le joueur dans une pile f.c. à côté de ses cartes poussins

Fin de partie et décompte

Dès que la carte "fin de partie" (coq sous la lune) est révélée, la partie s'achève immédiatement.

→ Pour chaque couleur, celui avec le plus de cartes gagne 8 points, le second 4 points

—memo chacun gagne 6/4/3/3 points si il y a 2/3/4/5 ex-aequos pour la première place

—memo 2 points pour chaque ex-aequo à la seconde place, 0 point si il y a des ex-aequos à la première place

→ Chacun additionne ensuite les valeurs de toutes ses cartes dans 3 couleurs au choix

→ Chacun révèle sa pile face cachée et pour chaque paire "coq-maïs", le joueur gagne 5 points, 2 points uniquement pour chaque "maïs" seul et perd 3 points pour chaque "coq" seul.

BLINDES HUHNS^{1.0}

3 à 5 | 30 mm > avoir le maximum de points

→ **préparation** | Chaque joueur prend un set de même couleur et pose les cartes f.v devant lui, en une seule colonne avec valeurs visibles | **Mélanger la carte "fin de partie"** avec les 9 dernières cartes de la pioche (dos neutre) préalablement battue.

Tour de jeu (3 phases)

① PROPOSER 3 CARTES AUX ENCHÈRES

Le Commissaire Priseur (CP) regarde secrètement les 3 premières cartes de la pioche et les pose ensuite sur la table, en révélant 1 ou 2 des 3 cartes.

—memo au premier tour, le CP est tiré au sort. A chaque nouveau tour, le CP est le joueur à gauche du précédent CP

② FAIRE UNE ENCHÈRE

Un seul tour d'enchère, en commençant par le CP. On peut passer si on ne souhaite pas surenchérir.

—memo le CP est obligé de faire une enchère

③ PAYER

Avant de prendre les 3 cartes, le meilleur enchérisseur **doit payer avec les cartes posées devant lui** (celles de départ + celles acquises lors des précédents tours). Il choisit librement avec quelques cartes il souhaite payer.

→ si un joueur autre que le CP remporte l'enchère : il doit payer le CP

→ si le CP remporte l'enchère :

Il passe toutes les cartes de son règlement au joueur sur sa gauche qui en garde une et qui passe les cartes restantes au joueur suivant, qui en en garde une, etc..

—memo il est possible qu'un ou plusieurs joueurs ne reçoivent aucune carte ou au contraire qu'ils en reçoivent plus d'une

—memo le CP ne peut jamais récupérer l'une des cartes de son paiement

—memo la monnaie n'est pas rendue

Les 3 cartes gagnées sont ensuite révélées et le joueur les pose devant lui f.v. en les classant par couleur

—memo les cartes " coq " et "maïs d'or" sont conservées par le joueur dans une pile f.c. à côté de ses cartes poussins

Fin de partie et décompte

Dès que la carte "fin de partie" (coq sous la lune) est révélée, la partie s'achève immédiatement.

→ Pour chaque couleur, celui avec le plus de cartes gagne 8 points, le second 4 points

—memo chacun gagne 6/4/3/3 points si il y a 2/3/4/5 ex-aequos pour la première place

—memo 2 points pour chaque ex-aequo à la seconde place, 0 point si il y a des ex-aequos à la première place

→ Chacun additionne ensuite les valeurs de toutes ses cartes dans 3 couleurs au choix

→ Chacun révèle sa pile face cachée et pour chaque paire "coq-maïs", le joueur gagne 5 points, 2 points uniquement pour chaque "maïs" seul et perd 3 points pour chaque "coq" seul.