

GLORIA PICKTORIA^{1.0}

2 à 5 | 45 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Ecartez les 10 cartes "gengis coq" et cartes "x2", faire une pioche, **distribuez 4 cartes à chacun + 1 carte "x2"** (cartes x2 restantes sont écartées) | Mélangez ensuite à la pioche les cartes "gengis coq" et **retournez 3 cartes f.v.**

Tour de jeu

Le joueur actif dispose de 3 points "action" (P.A.)

❖ PIOCHER 1 CARTE F.V (1 PA)

➔ compléter ensuite avec une carte de la pioche

❖ PIOCHER 1 CARTE F.C (2 PA)

❖ CRÉER UN COFFRE (1 PA)

montrer une carte à tous et la poser devant soi face cachée

—memo cette carte n'a aucune valeur lors des décomptes

❖ METTRE 1 CARTE AU COFFRE (1 PA)

poser une carte f.v sur un coffre

—memo sur un même coffre, on ne peut poser que des cartes de même couleur ou des jokers

—memo la couleur des cartes f.v. peut-être différente de celle f.c

❖ METTRE SA CARTE X2 SUR UN COFFRE (1 PA)

double son contenu mais impossible d'ajouter de nouvelles cartes

❖ DÉPLACER LE RENARD SUR L'UN DE SES COFFRES (1 PA) OU SUR UN COFFRE DU JOUEUR A GAUCHE (2 PA) - 1 seule fois par tour

❖ PLACEMENT INITIAL DU RENARD

Le dernier joueur à poser une première carte dans un coffre place le renard sur ce coffre

❖ DÉPLACEMENT GRATUIT DU RENARD

A la fin de son tour, en plus de ses actions, le joueur actif peut déplacer le renard sur un coffre du joueur situé à sa gauche

❖ CARTE JOKER

Ne peut pas être jouée en premier sur une carte coffre. Peut être utilisée pour créer un coffre. Ne remplace pas une carte x2

❖ RÉVÉLATION D'UNE CARTE "GENGIS COQ"

Immédiatement posée f.v à l'écart du jeu

—memo si un joueur pioche une carte "gengis coq", cela ne lui fait pas perdre de P.A.

Décomptes x 3

Un décompte a lieu dès que le 4e, 7e et 10e coq est révélé

—memo le tour en cours du joueur est immédiatement interrompu et reprendra après le décompte

• pour chaque majorité exclusive : 4 pts

• pour chaque majorité : 3 pts

—memo si égalité : 2 pts

• pour chaque minorité : 1 pt

—memo si égalité : 0 pt

➔ le renard annule le coffre sur lequel il est posé

➔ le x2 double le contenu du coffre

❖ PÉNALITÉS DERNIER DÉCOMPTE

➔ coffre vide : - 2 pts

➔ carte en main : - 1 pt

Fin de partie

A la fin du 3e décompte

—memo on ne finit pas le tour du joueur en cours

GLORIA PICKTORIA^{1.0}

2 à 5 | 45 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Ecartez les 10 cartes "gengis coq" et cartes "x2", faire une pioche, **distribuez 4 cartes à chacun + 1 carte "x2"** (cartes x2 restantes sont écartées) | Mélangez ensuite à la pioche les cartes "gengis coq" et **retournez 3 cartes f.v.**

Tour de jeu

Le joueur actif dispose de 3 points "action" (P.A.)

❖ PIOCHER 1 CARTE F.V (1 PA)

➔ compléter ensuite avec une carte de la pioche

❖ PIOCHER 1 CARTE F.C (2 PA)

❖ CRÉER UN COFFRE (1 PA)

montrer une carte à tous et la poser devant soi face cachée

—memo cette carte n'a aucune valeur lors des décomptes

❖ METTRE 1 CARTE AU COFFRE (1 PA)

poser une carte f.v sur un coffre

—memo sur un même coffre, on ne peut poser que des cartes de même couleur ou des jokers

—memo la couleur des cartes f.v. peut-être différente de celle f.c

❖ METTRE SA CARTE X2 SUR UN COFFRE (1 PA)

double son contenu mais impossible d'ajouter de nouvelles cartes

❖ DÉPLACER LE RENARD SUR L'UN DE SES COFFRES (1 PA) OU SUR UN COFFRE DU JOUEUR A GAUCHE (2 PA) - 1 seule fois par tour

❖ PLACEMENT INITIAL DU RENARD

Le dernier joueur à poser une première carte dans un coffre place le renard sur ce coffre

❖ DÉPLACEMENT GRATUIT DU RENARD

A la fin de son tour, en plus de ses actions, le joueur actif peut déplacer le renard sur un coffre du joueur situé à sa gauche

❖ CARTE JOKER

Ne peut pas être jouée en premier sur une carte coffre. Peut être utilisée pour créer un coffre. Ne remplace pas une carte x2

❖ RÉVÉLATION D'UNE CARTE "GENGIS COQ"

Immédiatement posée f.v à l'écart du jeu

—memo si un joueur pioche une carte "gengis coq", cela ne lui fait pas perdre de P.A.

Décomptes x 3

Un décompte a lieu dès que le 4e, 7e et 10e coq est révélé

—memo le tour en cours du joueur est immédiatement interrompu et reprendra après le décompte

• pour chaque majorité exclusive : 4 pts

• pour chaque majorité : 3 pts

—memo si égalité : 2 pts

• pour chaque minorité : 1 pt

—memo si égalité : 0 pt

➔ le renard annule le coffre sur lequel il est posé

➔ le x2 double le contenu du coffre

❖ PÉNALITÉS DERNIER DÉCOMPTE

➔ coffre vide : - 2 pts

➔ carte en main : - 1 pt

Fin de partie

A la fin du 3e décompte

—memo on ne finit pas le tour du joueur en cours