

# Filipino Fruit Market

par Peer Sylvester

## Tindahan

*Un jeu de plis pour 3 à 5 joueurs âgés de 9 ans ou plus.*

Tindahan signifie « étal de marché » aux Philippines. Et les étals de marché sont le coeur même de ce jeu :

Durant votre tour, soit vous jouerez une carte fruit pour faire un pli, soit vous placerez un vendeur sur un étal pour tenter d'y être majoritaire. Chacun de ces choix peuvent vous rapporter des points plus tard. Les cartes non-jouées compteront comme des points négatifs en fin de manche.

### CONTENU DU JEU :

- 50 cartes fruits avec des valeurs allant de 1 à 10 : (bananes, mangues, ananas, fruits de la passion et oranges)
- 5 étals de marché (également représentés par des cartes)
- 45 marqueurs en bois représentant les vendeurs (9 de chacune des 5 couleurs des joueurs)
- 1 marqueur en bois « âne », servant à montrer quel couleur/fruit est l'atout.

Il vous faudra également une feuille de papier et de quoi écrire pour noter les scores durant la partie.

### MISE EN PLACE :

Pour une partie à 5 joueurs, utilisez toutes les cartes. Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, retirez 1 ou deux variétés de fruits du jeu (une par joueur en dessous de 5). Les bananes sont toujours jouées et ne peuvent pas être ainsi retirées.

Placez les étals de marché des fruits joués en rang sur la table de jeu.

Placez l'âne sur l'étal des bananes pour bien montrer que les bananes sont l'atout en début de partie.

Mélangez les cartes-fruits et distribuez-les dans leur totalité aux joueurs (chacun doit avoir 10 cartes).

Chaque joueur reçoit également les 9 marqueurs d'une même couleur de son choix. Le joueur à gauche du donneur (celui qui a distribué les cartes) est le premier joueur pour le premier tour.

### TOUR DE JEU :

Le premier joueur a les choix suivants :

Il peut soit jouer une carte de sa main soit déplacer le marqueur « âne » vers un nouvel étal de son choix. Le fruit correspondant à l'étal ainsi choisi devient le nouvel atout. Si le premier joueur déplace l'âne, alors le joueur suivant (celui à sa gauche) DOIT jouer une carte lors de son tour.

Tous les autres joueurs ont les possibilités suivantes : Ils peuvent soit jouer une carte OU envoyer un vendeur vers un étal de marché. Dès que tous les joueurs ont eu droit à un tour de jeu (et la possibilité de jouer une carte),

le pli est attribué au joueur qui a joué la carte la plus forte.

### JOUER UNE CARTE

Quand un joueur joue une carte, les règles générale d'un jeu de pli sont appliquées : vous devez jouer à la couleur (fruit) qui est demandée. Si vous ne pouvez pas parce que vous n'avez pas ce type de fruit, vous pouvez alors jouer n'importe quelle carte de votre main (vous n'êtes pas obligé de jouer un atout si vous en avez). L'atout est toujours le fruit correspondant à l'étal sur lequel se trouve le marqueur âne.

Si une ou plusieurs cartes atout sont jouées, alors le pli va au joueur qui a joué l'atout le plus fort. Si aucun atout n'a été joué, alors le pli va au joueur qui a joué la carte la plus forte du type de fruit initialement demandé.

Quand vous remportez un pli, mettez le devant vous face cachée. Placez les autres plis que vous remportez de la même façon, devant vous, près du (ou des) précédent(s) de manière à ce qu'on voit combien de plis vous avez remporté.

Le joueur qui a remporté le dernier pli débute un nouveau tour.

### PLACER UN VENDEUR

Indépendamment du fait que vous puissiez jouer une carte du fruit demandé ou pas, vous pouvez choisir de jouer une carte non pas pour tenter de remporter le pli mais pour placer un de vos vendeurs. Vous placez alors votre vendeur sur l'étal correspondant au fruit de la carte que vous venez de jouer. Souvenez vous que le premier joueur du tour ne peut pas réaliser cette action. De même, si le premier joueur du tour a décidé de déplacer l'âne, le second joueur ne peut lui non plus placer un de ses vendeurs : ce joueur DOIT jouer une carte (pour tenter de remporter le pli)

## FIN DE LA MANCHE ET DECOMPTE

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes après qu'un pli ai été attribué, la manche est terminée et un décompte a lieu :

chaque pli remporté rapporte 2 points.  
Chaque carte restant en main fait perdre 1point.

Pour chaque étal:

Le joueur ayant le plus grand nombre de vendeurs sur l'étal décompté gagne 5 points.  
Le second joueur ayant le plus grand nombre de vendeurs sur l'étal décompté gagne 2 points.  
Les deux joueurs ayant le plus de vendeurs sur l'étal correspondant à l'atout remporte 1 point bonus.

En cas d'égalité pour la première place, les joueurs a égalité additionnent les points de la première et de la seconde place (7 si non atout, 9 si atout) et se les répartissent équitablement (on arrondira vers l'entier inférieur le plus près)

En cas d'égalité pour la seconde place, on procède de même avec les points de la seconde place seulement.

Si un seul joueur a joué des vendeurs sur un étal, il ne remporte que les points de la première place, ceux de la seconde place ne sont alors pas attribués.

Blanchissage: Si un joueur n'a joué aucun vendeur et remporté aucun pli, il remporte alors autant de points que le joueur qui en a remporté le plus lors de cette manche.

Une nouvelle manche a ensuite lieu. Le joueur à gauche du précédent premier joueur de la manche débute cette manche.

## FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Dès que chaque joueur a été premier joueur lors d'une manche (il y a donc autant de manches que de joueurs participant), la partie prend fin.  
On ajoute les scores de chacune des manches. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

## Bastos

*Un jeu de plis pour 3 à 4 joueurs âgés de 9 ans ou plus.*

### OBJECTIF DU JEU:

Contrairement à « Tindahan », les prix (les valeurs des cartes, en termes de points) changent durant la partie. En plus de ça, chaque joueur possède un talon d'Achille personnel: le « Bastos! ».  
« Bastos! » est une expression utilisée aux Philippines quand un plan ne se passe pas comme prévu...

### CONTENU DU JEU :

- 45 cartes fruits avec des valeurs allant de 1 à 9 (bananes, mangues, ananas, fruits de la passion et oranges)
- 1 table composée de 5 cartes (le dos des cartes « étal de marché »)
- 5 marqueurs en bois (il est conseillé de les prendre d'une seule et même couleur)
- 1 marqueur en bois « âne », servant à montrer quel couleur/fruit est l'atout.

Il vous faudra également une feuille de papier et de quoi écrire pour noter les scores durant la partie.

### MISE EN PLACE :

Pour ce jeu, vous n'aurez besoin que de 45 cartes : retirez les 5 cartes de valeur « 10 » du jeu et rangez-les dans la boîte de jeu. Pour une partie à 3 joueurs, retirez également toutes les cartes d'une couleur/fruit de votre choix et n'utilisez que 4 marqueurs (et donc, 36 cartes).

Posez les cartes « table » sur un côté de la table de jeu de façon à ne pas gêner la phase de plis et que chacun puisse voir les cartes « table ». Trois d'entre elles se po-

sent horizontalement, les deux autres verticalement.  
Au final, vous devez visualiser un tableau avec les valeurs de chaque fruit en colonne, allant (de haut en bas) de façon régulière, de la valeur « 3 » à la valeur « -2 ». Mettez les marqueurs score (on les appellera ainsi) sur les chiffres 0 (zéro) des colonnes de chaque fruit dont les cartes sont utilisées pour la partie.  
Le marqueur « âne » est gardé à proximité.

### TOUR DE JEU :

« Bastos! » se joue en plusieurs manches. Lors de la première manche, c'est le joueur le plus jeune qui débute. Lors de chaque nouvelle manche, c'est le joueur à gauche du joueur ayant débuté la précédente manche qui commencera.

La partie s'arrête quand chaque joueur a débuté deux manches (il ya donc 6 manches lors d'une partie à 3 joueurs et 8 manches lors d'une partie à 4 joueurs).

### DEBUTER UNE MANCHE:

Mélangez les cartes et distribuez-les de façon équitable entre les joueurs.

Lors des parties à 4 joueurs, il restera une carte : placez-la face révélée près des cartes « table » (cette carte ne sera pas utilisée pour la manche en cours mais sera remélangée aux autres en fin de manche).

Tous les joueurs choisissent secrètement une carte de leur main puis la révèlent simultanément en la posant face révélée devant eux. Ces cartes resteront ainsi placées durant toute la manche et représente le « Bastos! » de chaque joueur.

Pour chaque carte ainsi révélée, déplacez le marqueur du fruit correspondant d'une case vers le haut.

*La valeur d'un fruit ne peut jamais être supérieure à +3 ou inférieure à -2. Par exemple, si tous les joueurs ont choisi le même type de fruit pour « Bastos! », ce fruit ne peut commencer la manche au maximum qu'avec une valeur de +3.*

## **JOUER DES CARTES, EN SUIVANT « A LA COULEUR ET EN MONTANT »**

On joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche de celui qui a distribué commence. Les joueurs suivants doivent jouer une carte du même fruit/couleur que celle jouée par celui qui a commencé. S'ils ne le peuvent pas, ils jouent n'importe quelle carte à la place.

## **LES ATOUTS**

Tant que l'atout n'a pas été désigné, vous pouvez, quand vous ne pouvez jouer une carte à la couleur de celle demandée, déclarer que la carte que vous jouez est un atout.

La seule contrainte est que vous ne pouvez choisir pour atout une variété de fruit (= une couleur) qu'un joueur possède en tant que "Bastos!".

Pour se souvenir du fruit désigné pour atout, on place le marqueur "âne" en haut de la colonne du fruit concerné, devant les cartes "table". Une fois ce marqueur placé, on réduit de suite la valeur du fruit concerné de deux crans. Ce fruit restera l'atout pour le reste de la manche.

L'atout compte immédiatement. Ainsi la personne qui désigne l'atout aura joué le premier atout de la manche. Dès que l'atout a été désigné, lors des tours suivants, si vous ne pouvez pas suivre à la couleur, vous pouvez au choix jouer un atout ou une carte non-atout.

## **LE PLI**

Si au moins un atout a été joué, le pli est remporté par le joueur qui a joué l'atout le plus fort. Si aucun pli n'a été joué, le pli revient alors au joueur qui a joué la carte la plus forte de la couleur demandée. Cependant, vous ne pouvez jamais remporter un pli avec une carte de la couleur de votre "Bastos!" (voir plus loin).

Quand vous remportez un pli, placez-le devant vous, en tas face cachée. Vous n'avez alors plus le droit de regarder les cartes de vos plis remportés jusqu'à la fin de la manche. Les plis suivants que vous remportez sont pla-

cés sur ce même tas. Le joueur qui remporte le pli entame le tour suivant.

## **LE "BASTOS!"**

Quand vous jouez une carte de la même couleur que votre "Bastos!", vous ne pouvez remporter le pli, que vous ayez joué la carte la plus forte ou pas. Cependant, votre carte fait partie intégrale du pli en cours et sera remportée avec le reste du pli. Si vous jouez une carte de la couleur de votre "Bastos!", les autres joueurs doivent jouer selon les règles habituelles : que vous ne puissiez remporter le pli ne change rien.

Quand vous menez avec une carte de votre "Bastos!" (la carte est la plus forte du pli au moment où vous la jouez), vous pouvez immédiatement changer la valeur d'un fruit de votre choix sur les cartes-table en le faisant varier d'un cran (et donc lui ajouter un point ou le diminuer de 1).

Quand vous menez avec une carte de votre "Bastos!", le vainqueur du pli est déterminé de la même façon que d'habitude, en ignorant le fait que vous puissiez remporter le pli.

Ainsi, un joueur ayant joué une carte plus faible que vous peut remporter le pli.

Dans le cas où tous les joueurs aient joué une carte de la couleur de leur "Bastos!", puisqu'ils ne peuvent remporter le pli, alors ce dernier n'est attribué par personne et le joueur ayant démarré ce pli entame un nouveau.

## **FIN DE LA MANCHE ET FIN DU JEU**

Dès que les joueurs n'ont plus de cartes, la manche prend fin. Chaque carte que vous avez gagnée dans vos plis remportés va vous rapporter autant de points que la valeur indiquée par l'emplacement du marqueur se trouvant dans sa colonne dans le tableau (constitué des cartes "table"). Comptez tous les points de vos cartes et faites-en l'addition.

Remettez ensuite le marqueur âne de côté et replacez les différents marqueurs sur le chiffre 0 (zéro). Le nouveau distributeur est le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes lors de la manche précédente. Il remélange toutes les cartes (y compris l'éventuelle carte mise de côté) et les redistribue. Une nouvelle manche débute alors.

Dès que 6 ou 8 manches (selon que 3 ou 4 joueurs participent à cette partie) ont été jouées, tous les joueurs additionnent les scores de leurs manches. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

*Traduction de Limp*

