

MingXing

Les animaux du zodiaque chinois ont pris les paris. Ils vont maintenant tenter d'obtenir le tiercé gagnant des éléments.

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 11 cartes réparties comme suit :
 - 6 cartes **animaux**
 - 5 cartes **score**
- 5 jetons (rouge, vert, bleu, jaune, violet).

MingXing est un jeu abstrait pour 2 à 3 joueurs à partir de 6 ans pour une durée de 10 minutes.

But du jeu :

Totaliser le plus de points à la fin de la partie (2 manches à 2 joueurs, 3 manches à 3 joueurs).

Mise en place :

Les jetons sont mélangés et placés aléatoirement en pile au centre de la table.

Les 5 cartes **score** sont mélangées et chaque joueur en pioche une qu'il pose face visible devant lui (les cartes restantes sont mises de côté).

Les 6 cartes **animaux** sont placées en ligne (faces visibles) sur la table.

Le tour de jeu :

Le joueur le plus jeune commence la première manche.

Il choisit une carte **animaux**, applique l'un des deux effets possibles sur la pile de jetons, puis retourne la carte utilisée face cachée.

C'est au joueur suivant de faire de même.

Lorsque toutes les cartes **animaux** sont faces cachées, la manche est terminée et l'on compte les points de chaque joueur.

Comptage des points :

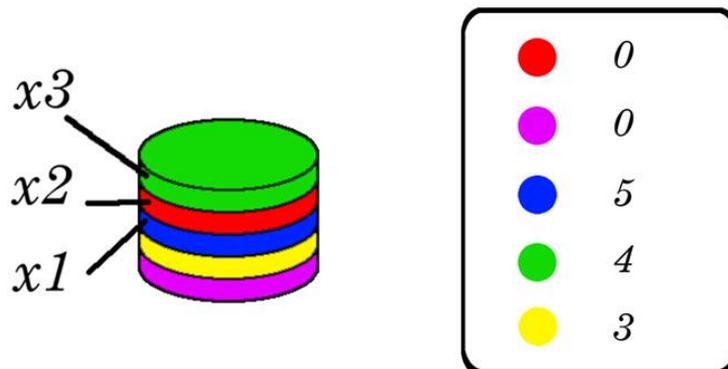
Le jeton le plus haut de la pile rapporte 3 fois sa valeur sur la carte **score**.

Le jeton en dessous du plus haut de la pile rapporte 2 fois sa valeur sur la carte **score**.

Le jeton du milieu de la pile rapporte 1 fois sa valeur sur la carte **score**.

Les 2 jetons du bas ne rapportent rien.

Exemple :



Le joueur qui a cette carte score marque 3×4 (vert) + 1×5 (bleu) = 17 points

Fin du jeu et conditions de victoire :

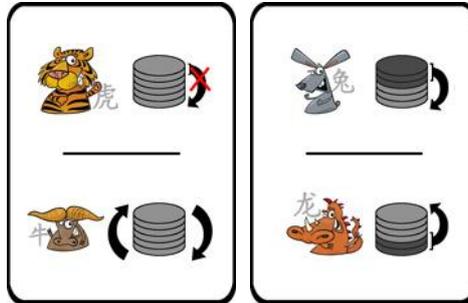
La partie s'achève lorsque tout le monde a été premier joueur.

On fait la somme des points totalisés dans toutes les manches et c'est le joueur qui en a le plus qui l'emporte.

Annexes :

L'effet du tigre est de laisser la pile inchangée.

Visuel de cartes animaux :



Par Lionel BORG / lioborg@free.fr