




FRÉDÉRIC MORARD  
OLIVIER FAGNÈRE

# PECO PECO



 p. 3

L'auteur du jeu tient à remercier Delphine, Pauline, Juliette, Alexandre et toute la famille Ducasse qui ont essayé avec enthousiasme les premiers plateaux du jeu. Merci également à tous les membres du club Légendes d'autres Mondes qui supportent avec stoïcisme et bonne humeur mes nombreuses séances de test. Et enfin, merci à tous ceux qui ont cru en ce jeu, à commencer par Sébastien et toute l'équipe de Bragelonne Games !

 p. 13

The author of this game would like to thank Delphine, Pauline, Juliette, Alexandre, and the whole Ducasse family who enthusiastically dealt with the teething problems of early versions. Thanks also to members of the Legends from Other Worlds club who endured numerous test sessions with stoicism and good humor. And lastly, thanks to all those who believed in this game, starting with Sébastien and the entire Bragelonne Games team!



## But du jeu

Les joueurs cherchent à accumuler des Nourritures variées afin de dresser le meilleur des buffets.

Le premier joueur à avoir réuni 1 carte Nourriture de chaque type (*maki, sushi ou onigiri*) provoque la fin de la partie, à moins que l'absence de carte n'ait contraint la partie à s'interrompre auparavant.

## Mise en place



1. Mélangez les cartes Nourriture, puis placez-les en pile, face cachée, au centre de la table.
2. Retournez la première carte Nourriture face visible au sommet de la pile. Une fois visible, cet élément est appelé l'enjeu.

**Note :** si au moins un joueur n'a jamais eu l'occasion de jouer à Peco Peco, placez la carte Premier festin au sommet de la pile.



3. Mélangez les cartes Animal, puis placez-les en pile, face cachée, à côté des cartes Nourriture.

3

4. Distribuez à chaque joueur autant de cartes Animal qu'indiqué en haut à gauche sur l'enjeu.
5. Retournez la première carte Animal face visible, puis posez-la à côté de sa pile d'origine. Au cours de la partie, toute carte Animal défaussée sera entreposée par-dessus face visible (à moins que le contraire ne soit explicitement précisé). Ce nouvel empilement se nomme la défausse.
6. Posez à proximité de la pioche la carte indiquant le sens du tour de jeu.

**Important !** L'enjeu indique le sens du tour de jeu au début de cette ronde (en haut à droite).



Le premier joueur est le dernier à avoir mangé des sushis. En cas de doute, déterminez le premier joueur au hasard.

## Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs rondes. Une ronde prend fin si personne ne joue de carte pendant un tour de table complet. Le dernier joueur à avoir joué 1 carte Animal remporte la ronde en cours.

### Tour d'un joueur

À son tour de jeu, un participant peut réaliser les actions suivantes dans cet ordre :

- 1) Accuser son prédécesseur d'avoir bluffé.
- 2) Jouer 1 carte Animal.

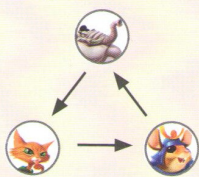
Pour des raisons de bonne compréhension du jeu, la seconde action est ici expliquée en premier.

4

### Quelle carte peut être jouée au cours d'une ronde ?

À son tour, un joueur peut jouer 1 carte Animal de sa main à condition que celle-ci batte celle qui se trouve au sommet de la défausse. Pour le déterminer, il faut respecter les règles suivantes :

- L'éléphant écrase le chat. Le chat est donc battu.
- Le chat mange la souris. La souris est donc battue.
- La souris fait peur à l'éléphant. L'éléphant est donc battu.



Les cartes Animal jouées sont placées face visible au sommet de la défausse.

- **Si un joueur ne possède pas de carte Animal devant être jouée**, il doit l'annoncer.

**Exemple :** le dernier Animal joué était un chat. Le joueur ne possédant pas d'éléphant dans sa main, il annonce « je ne peux pas jouer ».

- **Si un joueur ne veut pas jouer de carte**, il peut également annoncer qu'il ne peut pas jouer bien que ce soit faux. On dit alors qu'il **bluffe** (afin d'économiser ses cartes).

**Important !** Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main **et** que ce n'est pas lui qui a joué la carte au sommet de la défausse, il est éliminé de la ronde.

5

### Accuser un joueur de bluffer

Au début de son tour, un joueur peut accuser son prédécesseur d'avoir bluffé si celui-ci a annoncé ne pas pouvoir jouer. Deux cas sont alors possibles :

- **Le joueur accusé bluffait.** Il doit le reconnaître sans montrer pour autant sa main. L'accusateur vole alors 1 carte dans la main du bluffeur en la piochant au hasard.
- **Le joueur accusé ne bluffait pas.** Il doit le prouver en montrant sa main à tous les joueurs. Il défausse ensuite toutes ses cartes **sous** la défausse, puis il pioche autant de cartes qu'il en a défaussées. L'accusé vole ensuite 1 carte de la main de l'accusateur en la piochant au hasard.

**En cas d'erreur :** si un joueur révèle ses cartes et découvre qu'il pouvait en fait jouer lors de ce tour, ses adversaires, s'ils sont magnanimes, peuvent lui accorder de défausser toutes ses cartes **sous** la défausse avant d'en piocher autant. Le joueur l'ayant accusé lui vole ensuite une carte de sa main, comme c'est le cas pour un bluff avéré.

Quelle que soit l'issue de l'accusation, le tour de jeu reprend alors normalement. (Le joueur dont c'est le tour joue alors 1 carte Animal s'il le peut, n'en joue pas s'il ne le peut pas ou même bluffe.)

#### Rappels :

- Un joueur est éliminé de la ronde s'il n'a plus de cartes en main et que ce n'est pas lui qui a joué la carte au sommet de la défausse.
- Si tous les joueurs déclarent ne pas pouvoir jouer au cours d'un tour de table, la ronde prend fin.

6

Si un joueur doit piocher alors que la pile Animal est vide, mélangez les cartes de la défausse à l'exception de celle qui se trouve à son sommet pour reconstituer la pioche.

### Fin de la ronde

Un joueur remporte la ronde s'il joue 1 carte et que personne ne la recouvre avant que ce soit de nouveau à lui de jouer. Il remporte alors l'enjeu et le pose, face visible, devant lui. Les cartes Nourriture ainsi récupérées forment son buffet.

**Cas particulier :** si le premier tour de la ronde se déroule sans que personne ne recouvre la première carte de la défausse, la ronde se termine immédiatement sur une défaite générale. L'enjeu est alors défaussé (personne ne le gagne) et une nouvelle ronde commence normalement (le premier joueur ne change pas).

Certains enjeux sont dotés d'effets de jeu qui sont résolus lorsqu'ils sont récupérés par un joueur. Vérifiez ceux de l'enjeu qui vient d'être remporté. Ignorez cette règle s'il s'agissait de la dernière carte Nourriture de la partie.

Une nouvelle ronde peut alors commencer.

- Mélangez toutes les cartes Animal pour constituer une nouvelle pioche.
- Retournez le premier Animal de la pioche pour initier une nouvelle défausse.
- Retournez face visible la première carte Nourriture de la pioche pour dévoiler l'enjeu de la prochaine ronde.
- Distribuez à chaque joueur autant de cartes qu'indiqué par ce nouvel enjeu.

7

- Mettez à jour la carte indiquant le sens du tour de jeu.
- Le premier joueur est le vainqueur de la ronde précédente (ou le vainqueur de la partie précédente si vous commencez une nouvelle partie).

### Fin de la partie

À l'issue d'une ronde, la partie prend fin dans l'une des deux situations suivantes :

- Un joueur possède un plat de chaque type (*maki, sushi* et *onigiri*) dans son buffet (les cartes face cachée ne comptent pas). Dans ce cas, ce joueur gagne immédiatement la partie.
- Il n'y a plus d'enjeu dans la pioche.

Chaque joueur détermine la valeur de son buffet de la manière suivante :

- Chaque type de plat lui rapporte un nombre de points égal au nombre de plats présents sur la carte qui en comporte le plus, plus 1 point par carte supplémentaire du même type.
- Le joueur ayant remporté la dernière ronde de la partie gagne un nombre de points supplémentaires égal au nombre de cartes qu'il lui reste main.

Le joueur obtenant la plus grande valeur gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cartes Nourriture l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

8

## Règles spéciales

### Les Animaux



Certaines cartes Animal demandent l'application d'une règle spéciale qui est indiquée par une icône située en haut de la carte. Ces règles spéciales sont appliquées dès que la carte est jouée.



Le tour de jeu change de sens pour la ronde en cours. Retournez la carte indiquant le sens du tour de jeu.



Le joueur pioche immédiatement 1 carte.



Le joueur prend 1 carte au hasard chez un adversaire, en prenant soin de ne pas la révéler, puis il la met immédiatement **sous** la défausse. Nul ne doit voir la carte ainsi défaussée.



Cette carte Animal peut battre n'importe quelle autre carte Animal. Elle peut donc toujours être jouée, quelle que soit la carte présente au sommet de la défausse. (Si vous avez une bombe et que vous ne jouez pas, vous bluffez forcément !)

9

### Les enjeux

Certaines cartes Nourriture demandent l'application d'une règle spéciale indiquée par une icône en bas et à gauche de la carte. Au cours d'une ronde, on applique la règle spéciale de l'enjeu en cours.



Le rapport de force entre les animaux s'inverse (l'éléphant bat la souris, la souris bat le chat et le chat bat l'éléphant).



Il est interdit d'accuser un autre joueur de bluffer. Les joueurs peuvent donc décider de ne pas jouer de cartes sans prendre de risque.



Si un joueur déclare ne pas pouvoir jouer, n'importe qui peut l'accuser de bluffer (à condition d'avoir encore des cartes en main) en disant « tu bluffes ! » et en posant sa main sur la défausse. Si plusieurs joueurs décident de porter une accusation, l'accusateur sera celui ayant frappé la défausse en premier. À l'issue de l'accusation, c'est au joueur suivant l'accusé de reprendre la main (pas à l'accusateur).



Un bluffer qui se fait démasquer ou un accusateur qui se trompe doit défausser (sous la défausse) toutes les cartes qu'il lui reste après avoir donné 1 carte à son adversaire. Le joueur est donc éliminé de la ronde.



Cette carte Nourriture n'a pas de règle spéciale, mais est idéale pour commencer la partie, surtout s'il y a des débutants à la table. Voir les règles de mise en place du jeu pour plus de détails.

10

Certaines cartes Nourriture possèdent un ou plusieurs symboles en bas et à droite de leur carte indiquant une ou des règles spéciales qui sont résolues lorsque la carte est gagnée comme enjeu, sauf au terme de la dernière ronde.



Le joueur qui a gagné cet enjeu commencera la prochaine ronde avec 1 carte de plus en main.



Le joueur qui a gagné cet enjeu commencera la prochaine ronde avec 1 carte de moins en main.



Le joueur qui vient de remporter la ronde n'a pas encore gagné cet enjeu : il pose la carte devant lui mais inclinée à 90°. S'il remporte la prochaine ronde, il pourra redresser cette carte : cette Nourriture fera partie de son buffet normalement. Dans tous les autres cas, retournez la carte face cachée et elle ne comptera que pour 1 seul point à la fin de la partie.

## Variantes

**À 7 ou 8 joueurs :** pour éviter que les parties ne durent trop longtemps, retirez de la pile des cartes Nourriture les enjeux demandant de distribuer 5 cartes en début de ronde.

**Par équipe (à 4, 6 ou 8 joueurs) :** jouez par équipe de deux (l'une en face de l'autre) en utilisant les règles normales du jeu mais en mettant les buffets des coéquipiers en commun.

**Par équipe (à 5 ou 7 joueurs) :** pour une partie en équipe à 5 ou 7 joueurs, procédez comme pour une partie en équipe classique avec les exceptions suivantes :

- L'un des joueurs joue en solo en début de partie.
- La partie prend fin uniquement quand il n'y a plus d'enjeu (ne mettez pas fin à la partie si l'une des équipes a un plat de chaque type dans son buffet).
- Lors de la dernière ronde, le joueur solo rejoint l'équipe dont le buffet est de moindre valeur. En cas d'égalité, il rejoint l'équipe qui possède le moins de cartes Nourriture. Si l'égalité persiste, il choisit librement l'équipe qu'il rejoint.

**Der des der :** un joueur qui joue son avant-dernière carte (la défausser ne compte pas) doit le faire en annonçant « Peco Peco ! » S'il oublie de le faire, il doit défausser sa dernière carte.