

594 - Troc Sushi

Catégorie ESAR : 407 - jeu de hasard.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Djeco.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 7 ans, de 3 à 5 joueurs.

Présentation :

Après avoir compté le nombre total de poissons sur ses cartes, un joueur annonce un chiffre inférieur ou égal à 9, mais nécessairement supérieur à celui du joueur précédent. Si par malchance, la valeur de ses cartes ne dépasse pas ce nombre, il s'agit de bluffer sans se faire repérer.

Pour les personnes aveugles qui ne connaissent pas le Braille, les cartes ont été adaptées tactilement avec des points en relief allant jusque 3. Les sushis et makis ont été réalisés en 3D, pour rendre le matériel plus attrayant !

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à collecter un ou deux sushi(s).

PRESENTATION DU JEU

- 18 cartes adaptées :
 - 3 cartes nulles (0 point en relief)
 - 6 cartes à 1 point (1 point en relief)
 - 5 cartes à 2 points (2 points en relief)
 - 4 cartes à 3 points (3 points en relief)
- 18 makis (de forme ronde)
- 10 sushis (de forme allongée)

PREPARATION DU JEU

Mélanger les cartes et les placer en pile, faces cachées. Le joueur qui est le dernier à avoir mangé du poisson peut commencer la partie !

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur (A) prend les 3 premières cartes, les identifie en silence, compte les poissons et annonce un score inférieur ou égal à 9. En fonction de sa stratégie, il peut dire la vérité ou bluffer.

2 possibilités se présentent alors :

CAS n°1 :

Le joueur suivant (B) croit le joueur A et prend ses cartes. Le joueur A gagne un maki. Le joueur B dépose alors une carte sur la défausse, face cachée, et en pioche une nouvelle. Il annonce ensuite un score supérieur à celui du joueur A, et toujours inférieur ou égal à 9. Si le joueur suivant (C) le croit, le joueur B lui donne les 3 cartes, prend un maki et ainsi de suite...

CAS n°2 :

Le joueur suivant (B) ne le croit pas et refuse de prendre les cartes.

- Si le joueur A dit la vérité, il montre ses cartes, les range sous la pioche et gagne un maki. Le joueur B passe son tour. Le jeu continue avec le joueur C qui prend 3 nouvelles cartes de la pioche.
- Si le joueur A a effectivement bluffé, il range ses cartes sous la pioche, sans les montrer, et le joueur B gagne 2 makis : il prend le premier dans la réserve et le second, chez A (s'il en possède au moins un !). C'est alors au joueur B de prendre 3 nouvelles cartes et de commencer un nouveau tour de jeu.

Remarques :

- Si un joueur annonce « 9 » sans bluffer, il gagne 2 makis.
- Lorsqu'un joueur obtient 5 makis, il les échange contre 1 sushi.

FIN DE LA PARTIE

En fonction du temps de jeu disponible, on peut déterminer que la partie s'arrête lorsqu'un des joueurs obtient 1 ou 2 sushi(s).