

RÈGLES VIDÉOS



ZOÏZO
MOQUEUR



FAT CARI

DAN MARMIT
NA POINT KAMARADE !



974%
BATAYE PÉI



2-6



14+



20 mins

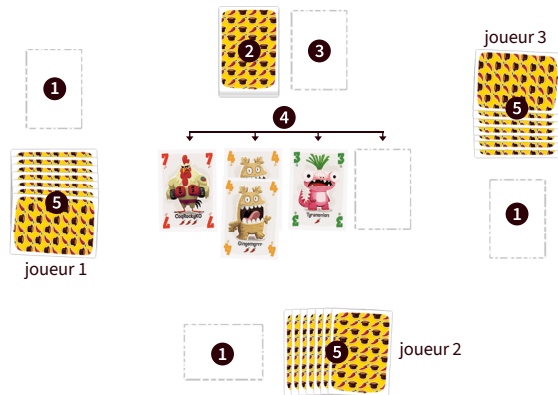


MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes  c'est la pioche !
2. Chaque joueur a un espace pour sa marmite
3. Préparez 4 emplacements au centre (zone commune)
4. Distribuez selon nombre joueurs (voir tableau)
5. Révélez 4 cartes au centre (les cartes spéciales révélées  vers la défausse)
6. Dernier à manger un cari Ti-Jacque Boucané commence
7. Distribuez les cartes selon le nombre de joueurs :

Joueurs	Emplacements	Cartes révélées	Main
3, 4 ou 5	4	4	7
6	4	4	6

Pour jouer à 2 joueurs, voir le mode Duel page 11.



- 1 Marmites joueurs
- 2 Pioche
- 3 Défausse

- 4 Zone commune
- 5 Mains joueurs

BUT DU JEU

Pendant la manche, les cartes s'empilent au centre de la table pour former des colonnes.

Quand une colonne tombe, elle finit dans la marmite d'un joueur.

En fin de manche, chaque joueur compte les piments dans sa marmite.

Le joueur avec le moins de piments gagne la manche.

Le premier joueur à gagner 2 manches gagne la partie.

VALEURS DES CARTES

Les piments sont les points.

Cartes chiffres :

Les 1, 2, 3 : 1 piment ;

Les 4, 5, 6 : 2 piments ;

Et les 7, 8, 9 : 3 piments.

Cartes spéciales :

Dieu Piment : 5 piments ;

Fée Rizistance : 0 piment ;

Grand Safran Sacré : 10 piments.



À TON TOUR

À ton tour, choisis une seule action.

1 Jouer des cartes chiffre

Pose 1 ou plusieurs cartes chiffre identiques.

Même chiffre existant ? 👉 *Pose dans sa colonne.*

Nouveau chiffre ? 👉 *Ouvre colonne dans emplacement libre.*

2 Jouer un Dieu Piment

Pose sur une colonne existante (jamais emplacement vide).

Dès qu'une colonne contient 2 Dieux Piments 👉 *elle tombe.*

Tu ne peux poser qu'un seul Dieu Piment par tour.

3 Annoncer un blocage

"Je suis bloqué" 👉 *autres joueurs peuvent vérifier, voir pg 7.*

Pas de vérification ? 👉 *tu prends la colonne de ton choix.*

LES COLONNES

Une colonne tombe dès qu'elle contient :

👉 **4 CARTES CHIFFRE OU PLUS**

👉 **OU 2 DIEUX PIMENTS**

Le joueur qui provoque la chute choisit qui encaisse la colonne dans sa marmite.

LES COMBOS

Quand tu poses plusieurs cartes chiffre identiques d'un coup, tu réalises un combo.

Le combo te permet d'alléger ta marmite en retirant des cartes (👉 défausse) :

- 2 cartes posées 👉 **retire 2 cartes de ta marmite.**
- 3 cartes posées 👉 **retire 3 cartes de ta marmite.**
- 4 cartes posées 👉 **retire 4 cartes de ta marmite.**
- 5 cartes posées 👉 **VIDE TOUT** (Grand Safran Sacré inclus)

Comme en cuisine, tout est une question de timing :
le bon combo au bon moment peut sauver ta marmite !

Ordre d'un combo :

1. Pose tes cartes dans la colonne.
2. Applique ton combo.
3. Vérifie si la colonne tombe.
4. Si elle tombe, choisis qui l'encaisse.
5. Pioche pour revenir à ta main de départ.



LES CARTES SPÉCIALES

1 Le Dieu piment (5 piments)

Pose sur une colonne existante.

Jamais sur emplacement vide.

2 Dieux dans une colonne ? 👉 *La colonne tombe.*

Celui qui pose le 2^{ème} Dieu Piment choisit qui l'encaisse.

2 La Fée Rizistance (0 piment)

Refuse une colonne reçue.

L'envoi au joueur suivant dans le sens du jeu.

Ne repousse JAMAIS le Grand Safran Sacré.

3 Le Grand Safran Sacré (10 piments)

Pose dans emplacement libre.

Si colonne tombe quand il est actif 👉 *Tu la reçois + le Grand Safran Sacré dans ta marmite.*

Seul un combo de 5 cartes te permet de le défausser.



BLOCAGE OU PAS ?

Après plusieurs parties, quand tu seras bien familiarisé avec le jeu, si tu annonces : "je suis bloqué."

Les autres joueurs peuvent demander une VÉRIFICATION.

Le premier joueur à demander a le droit de regarder ton jeu.

Si vérifié ET que tu étais bloqué

👉 Tu prends colonne de ton choix (et tu ne pioches pas).

👉 Le vérificateur prend 2 cartes de la pioche dans sa marmite.

Si vérifié ET que tu pouvais jouer

👉 Mensonge, tu encaisses la colonne la plus chargée en piments.

👉 Le vérificateur retire 2 cartes au choix de sa marmite.

Si pas vérifié

👉 Tu prends la colonne de ton choix et tu ne pioches pas 😎

⚠️ La Fée Rizistance peut être jouée après un blocage/vérification. La colonne rebondira vers le joueur suivant dans le sens du jeu 🤔



FIN DE TOUR / MANCHE / PARTIE

À la fin de ton tour :

Pioche pour revenir à ta main de départ : 7 cartes à 3, 4 ou 5 joueurs ; 6 cartes à 6 joueurs. C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de manche :

Quand un joueur pioche la dernière carte de la pioche, la manche entre en dernier tour.

Tout le monde joue une dernière fois.

⚠ Toutes les cartes encore en main vont dans la marmite de leur propriétaire.

⚠ Si le Grand Safran Sacré est encore actif au centre, le joueur qui l'a posé le récupère dans sa marmite.

Chaque joueur compte les piments dans sa marmite.

Le joueur avec le moins de piments gagne la manche.

Le gagnant de la manche commence la manche suivante.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de Dieux Piments dans sa marmite gagne. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés gagnent la manche ensemble.

Fin de partie :

Le premier joueur à gagner 2 manches devient DIEU DE LA MARMITE PÉI !



EXEMPLE DE TOUR COMPLET

Clara pose 1 carte : 1 Dieu Piment dans une colonne de sept où il y a déjà 3 sept et 1 Dieu Piment.

La colonne des sept a maintenant 2 Dieux Piments 🍌 La colonne tombe 🍌 Clara ayant provoqué la chute, elle choisit qui encaisse la colonne 🍌 Elle désigne le joueur de son choix.

Ce joueur peut jouer une Fée Rizistance.

S'il joue une Fée, la colonne rebondit vers le joueur suivant.

S'il ne joue pas de Fée, il encaisse la colonne dans sa marmite.

Clara pioche ensuite pour revenir à sa main de départ.

Si Clara avait posé 2 sept d'un coup à la place du Dieu Piment, elle aurait non seulement déclenché la chute de la colonne mais aussi réalisé un combo. Clara aurait défaussé 2 cartes de son choix de sa marmite.



REMARQUES ET PRÉCISIONS

- Ne pas confondre piment et Dieu Piment : les piments sont les points ; le Dieu Piment est une carte spéciale qui vaut 5 piments
- Lors d'un blocage, si aucun joueur ne demande de vérification, le joueur bloqué prend une colonne de son choix
- Colonne la plus chargée ? C'est la colonne qui contient le plus de piments au total
- Une Fée fait rebondir seulement une colonne envoyée.
- Après avoir joué une Fée Rizistance, tu ne repioches pas tout de suite. Tu complèteras ta main à la fin de ton prochain tour, sauf si c'était ton tour
- Combo de 5 chiffres identiques 🖐 retire TOUT y compris la carte Grand Safran Sacré 😎
- Même chiffre = même colonne
- Nouveau chiffre = emplacement libre
- Grand Safran Sacré actif au centre = danger maximum (colonne reçue + tu le prends aussi)
- Bluff = timing > hasard 😬
- Un Dieu Piment ne peut jamais être joué sur un emplacement vide.



MODE DUEL (2 JOUEURS)

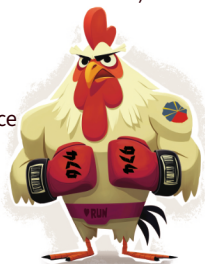
À 2 joueurs, il y a 2 marmites de 3 colonnes qui chauffent en même temps (2 zones communes) !

Mise en place :

- Retire toutes les Fées Rizistance
- 7 cartes en main chacun
- 2 zones communes (3 emplacements chacune)
- Révèle 3 cartes par zone (cartes spéciales à la défausse)

À ton tour :

- Joue dans les 2 zones
- 1 carte minimum par zone (si possible)
- Choisis l'ordre des zones à ta convenance
- Si combo 🖐 s'applique par zone
- Pioche pour revenir à 7 cartes



Précisions à 2 joueurs :

La règle même chiffre = même colonne s'applique séparément dans chaque zone.

Si tu fais tomber une colonne, l'autre joueur l'encaisse.

⚠ Le Grand Safran Sacré n'agit que dans sa zone.

Si tu fais tomber une colonne dans cette zone, applique sa règle.

Si tu ne peux pas jouer dans une zone, tu es bloqué dans cette zone 🖐 prends 1 colonne de cette zone.

Si tu es bloqué dans les deux zones 🖐 prends 1 colonne dans chaque zone.

La règle "blocage ou pas" s'applique (rappel 🖐 voir page 7).

Conception et direction artistique :
Julian van Puyvelde.

Un grand merci aux testeurs :

Bénédicte ❤️, Stéphanie, Florent, Maina, Julien, Amandine,
Olivia, Colin, Mélanie, Jade, Cédric, Pierre, Nellie, Mathieu,
Florence, Mireille, Luis, David, Émilie, Loyola, Roland,
Karine, Claire, Gwenaëlle, Clara, Lisa et Joshua.



BESOIN D'AIDE ?

Scanne pour accéder à :

- Vidéos règles complètes
- Exemples détaillés
- Stratégies avancées
- Variantes

Zoizo
MOQUEUR



www.zoizomoqueur.com

