

# BIOUTIFOUL

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans, environ 30 minutes.

Un jeu de **Pascal Notredame** Illustrations de **Sophie Gerl & Silvère Oriat**

Vous êtes à la tête d'une galerie d'art et vous travaillez avec les plus grands artistes du moment. Vous faites la pluie et le beau temps sur leurs carrières. Chacune de vos expositions fait le tour du monde, et votre amour de l'art se mesure à coups de lingots d'or. Qui parmi vous aura la galerie la plus Bioutifoul ?

## MATÉRIEL

100 cartes :

- 4 Artiste 1
- 24 Œuvre d'art 2
- 24 Influence 3
- 20 Exposition 4
- 26 Lingot d'or 5
- 1 Enchère 6
- 1 Premier joueur 7

1 règle du jeu



## BUT DU JEU

Réussir les plus belles expositions, en jouant de vos influences pour réunir les œuvres d'art au meilleur prix.

## MISE EN PLACE

Posez la carte *Enchère* sur la table (1), puis à sa droite les 4 cartes *Artiste* côte à côte, aléatoirement (2).

Mélangez la pioche *Œuvre d'art*, puis posez les 6 premières cartes près des artistes, faces visibles (3). La pioche restera face cachée (4).

Mélangez la pioche *Exposition*, puis posez les 6 premières cartes près des œuvres, faces visibles (5). La pioche restera face cachée (6).

Mélangez la pioche *Influence*, puis distribuez 3 cartes à chaque joueur, faces cachées (7). Chacun regarde ses cartes *Influence*, qu'il garde secrètes. La pioche restera face cachée (8).

Distribuez à chacun 3 cartes 1 *Lingot d'or* (9). La banque restera face visible, les cartes 3 lingots à l'écart (10).

Le joueur ayant le plus récemment visité une exposition artistique débute la partie. Il pose devant lui la carte *Premier joueur* (11). On jouera ensuite dans le sens horaire.

La galerie d'art d'un joueur représente l'espace de jeu devant lui (12). Toutes ses cartes *Lingot d'or*, *Œuvre d'art*, et *Exposition* s'y trouvent faces visibles, à l'exception des cartes *Influence*, secrètes.

Si une pioche s'épuise en cours de partie, on mélange la défausse correspondante, puis on l'utilise comme nouvelle pioche. La défausse de cartes se fait toujours faces visibles.

Il est possible à tout moment de faire de la monnaie avec les cartes 3 *Lingot d'or*.

10



8

1



2



11

3



4



7



6



9

5



3

# DÉROULEMENT DU JEU

Le tour d'un joueur se découpe en 3 phases et toujours dans le même ordre. Quand il a fini, c'est le tour du joueur à sa gauche.

1. INFLUENCE
2. GALERIE
3. BANQUE



## 1. INFLUENCE

Si un joueur a en main plus de 3 cartes *Influence* au début de son tour, il défausse celles de son choix pour n'en garder plus que 3.

Il joue ensuite faces visibles 1, 2, ou 3 cartes *Influence*, en une seule fois et obligatoirement d'un même artiste.

Il déplace alors la carte *Artiste* correspondante sur la table, d'autant de rangs à gauche ou à droite que de cartes *Influence* jouées. Ce déplacement doit se faire soit à gauche, soit à droite, pas les deux.

Plus un artiste se rapproche de la carte *Enchère*, plus sa côte est élevée. Ainsi de gauche à droite, la côte de chaque artiste est équivalente à 4, 3, 2, ou 1 lingot d'or.

Il donne ensuite la ou les cartes *Influence* jouées au joueur à sa droite, qui les ajoute immédiatement à sa main de cartes *Influence* (secrètes).



## Exemple 1 : INFLUENCE

Avant



Influence



Après



Jack joue 2 cartes *Influence* d'Alice, qu'il déplace ensuite de 2 rangs vers la droite, diminuant ainsi sa valeur de 3 à 1 lingot d'or. Si Jack n'avait joué qu'une seule carte *Influence* de cette artiste, il aurait pu choisir entre 1 rang vers la droite ou 1 rang vers la gauche.

## 2. GALERIE

A son tour, un joueur peut faire aucune, 1, 2, ou 3 actions parmi les suivantes :

- Acheter une œuvre.
- Vendre une œuvre.
- Monter une exposition.



Il peut faire celles de son choix, dans l'ordre de son choix, et plusieurs fois la même.

S'il décide de ne faire aucune action, il prend en contrepartie 1 carte *Influence* de la pioche et 1 carte 1 *Lingot d'or* de la banque.

### Exemple 2 : GALERIE

Au premier tour, Jack décide d'acheter 2 œuvres (2 actions). Au second tour, il vend 1 œuvre, en achète 1 autre, puis monte 1 exposition (3 actions). Au tour suivant, il décide de ne faire aucune action. Il prend alors 1 carte *Influence* et 1 carte 1 *Lingot d'or* (0 action).

### ACHETER UNE ŒUVRE :

Le joueur prend 1 carte *Œuvre d'art* parmi celles disponibles sur la table, en payant à la banque autant de lingots d'or que la côte de l'artiste correspondant : 4, 3, 2, ou 1.

Il la place face visible dans sa galerie qui ne peut à aucun moment contenir plus de 3 œuvres. Si celle-ci est déjà complète, il ne peut plus acheter d'œuvre pour l'instant.

On ne remplace pas immédiatement la carte *Œuvre d'art* prise. Acheter 1, 2, ou 3 œuvres équivaut à 1, 2, ou 3 actions.

## VENDRE UNE ŒUVRE :

Le joueur défausse 1 carte *Œuvre d'art* se trouvant dans sa galerie, et reçoit de la banque autant de lingots d'or que la côte de l'artiste correspondant: 4, 3, 2, ou 1 (faces visibles).

Un joueur ne peut pas  **vendre**  une œuvre achetée ce tour ci. Vendre 1, 2, ou 3 œuvres équivaut à 1, 2, ou 3 actions.

## MONTER UNE EXPOSITION :

Le joueur choisit une carte *Exposition* parmi celles disponibles sur la table, et la place face visible dans sa galerie où il n'y a pas de limite au nombre de cartes *Exposition*.

Il défausse ensuite  **2 cartes Œuvre d'art**  de sa galerie, correspondant aux 2 artistes présents sur la carte *Exposition* choisie,  **puis prend 1 carte Influence**  de la pioche (secrète).

On ne remplace pas immédiatement la carte *Exposition* prise. Monter 1 ou 2 expositions équivaut à 1 ou 2 actions.

### Exemple 3 : MONTER UNE EXPOSITION



Jack choisit la carte avec Sunny et Rodrigo. Il défausse en contrepartie 1 œuvre de chacun des 2 artistes, puis prend 1 carte *Influence*.

### 3. BANQUE

Le joueur termine toujours son tour en prenant 1 carte 1 *Lingot d'or* à la banque, puis remplace les cartes *Œuvre d'art* et *Exposition* prises sur la table par de nouvelles cartes.

### FIN DU JEU

Le dernier tour arrive quand la pioche de cartes *Exposition* est épuisée. On termine normalement le tour de table en cours, où toutes les actions restent possibles, mais sans remplacer les cartes *Exposition* prises.

La galerie la plus Bioutifoul est celle qui obtient le plus grand nombre de points :

- 1 point par carte *Exposition*.
- 1 point si les 4 artistes sont présents parmi ses cartes *Exposition*.
- 1 point si elle a le plus grand nombre d'Alice parmi ses cartes *Exposition*. En cas d'égalité, toutes les galeries concernées marquent ce point.
- 1 point si elle a le plus grand nombre de Rodrigo ...
- 1 point si elle a le plus grand nombre d'Heinrich ...
- 1 point si elle a le plus grand nombre de Sunny ...

Si plusieurs galeries ont le même nombre de points, elles se départagent avec leurs richesses en cumulant leurs lingots d'or à leurs cartes *Œuvre d'art* restantes.

Une œuvre a autant de valeur que la côte de l'artiste correspondant à la fin de la partie, de 1 à 4 lingots.

En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Exemple 4 : DECOMPTE DES POINTS



Claire



Richesses



Philippe



Jack



- Claire marque 5 points :  
3 (cartes *Exposition*) + 2 (majorités d'Heinrich et Sunny)  
Elle a 8 de richesse (2 œuvres de Sunny à 4 lingots).
- Philippe marque 6 points :  
4 (cartes *Exposition*) + 2 (majorités de Rodrigo et Alice)  
Il a 3 de richesse (1 lingot + 1 œuvre de Rodrigo à 2 lingots).
- Jack marque 6 points :  
4 (cartes *Exposition*) + 1 (4 artistes) + 1 (majorité d'Heinrich)  
Il a 4 de richesse (3 lingots + 1 œuvre d'Alice à 1 lingot).

Jack et Philippe ont le même nombre de points. Jack gagne car il est plus riche que Philippe.

## CAS PARTICULIERS

Si au début du tour d'un joueur :

- 5 ou 6 cartes *Œuvre d'art* présentes sur la table appartiennent à un même artiste.

OU

- Il n'y a aucun artiste en commun entre les 6 cartes *Œuvre d'art* et les 6 cartes *Exposition*.

La totalité des 6 cartes *Œuvre d'art* est alors défaussée et remplacée par 6 nouvelles.

Si celles-ci entraînent un nouveau cas particulier, le joueur **doit faire avec durant son tour**. On ne répétera l'opération qu'au début du tour du prochain joueur, si nécessaire.

## PARTIE À DEUX JOUEURS

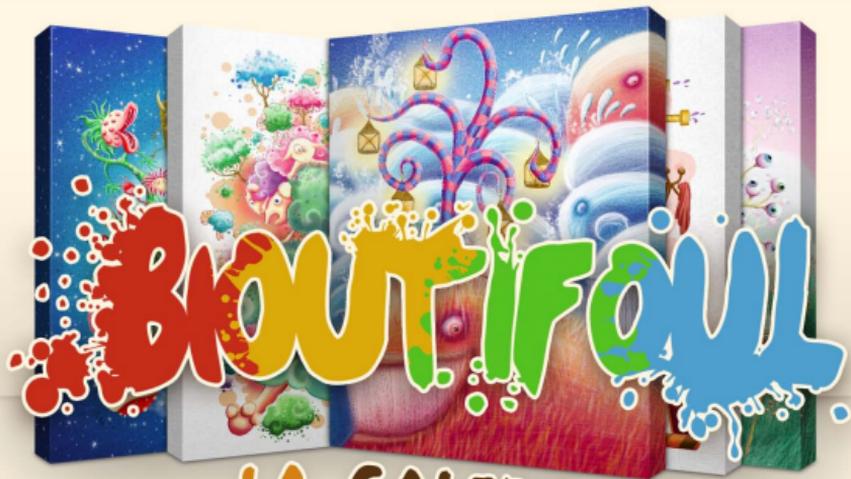
Retirez aléatoirement du jeu 5 cartes *Exposition*, sans les regarder. Ne posez plus sur la table que 4 cartes *Exposition* au lieu de 6.

## REMERCIEMENTS

Je remercie particulièrement Régis Notredame, mon frère amateur d'art à l'origine du jeu; François Freund, le consultant qui vaut son pesant de lingots d'or (Sunny !); Claire De Broche, Marie-Dominique Chevillard, Philippe Hofmann, mes parents, mes généreux mécènes; Silvère Oriat, graphiste génial qui a accepté de porter du jaune (Rodrigo !); Sophie Gerl et ses planètes pas nettes (Alice !); Valentin Wittwe pour ses traductions; Stefan Blessing pour la fabrication; Cédric Herkel qui vous attend avec un nouveau jeu, Contre-Attaque ! Petit peuple pour cette nouvelle aventure qui débute. Olivier, Julie, Julien, Hélène, Jean-Philippe, Loïc, Oscar, Claire, Samantha, Estelle, François, Emmanuelle, Aude, Nadège, Camille, Luc, Stéphane et Ben, pour toutes ces soirées jeux. Et vous !

PJ (Heinrich !)





**LA GALERIE**

[www.bioutifoul.fr](http://www.bioutifoul.fr)



*petit joueur*

**Jack  
Bananas**

**LA COURSE**

[www.jack-bananas.com](http://www.jack-bananas.com)



2-6



8+



45'



2/3

