



Pecking Order

Richard GARFIELD
Winning Moves (2006)

Pour 2 joueurs - A partir de 10 ans - Durée: 15' - 30'



But du jeu

Obtenir le plus de points possible à la fin de la partie (en 4 manches) en prenant le contrôle des perchoirs de plus grande valeur.

Mise en place

On place le plateau de jeu entre les 2 joueurs, il représente de chaque côté les perchoirs de 1 à 10. Chacun prend et mélange un set de 13 cartes, chacun comprenant les cartes de 1 à 12, plus un jaguar.

Déroulement de la partie

A son tour, le joueur actif retourne la carte du dessus de sa pile. Ensuite, il choisit un perchoir libre de son côté et y place sa carte face cachée. Si le perchoir d'en face est libre (sans carte), le joueur prend le contrôle de ce perchoir. Sinon, il y a affrontement. Le joueur qui vient de placer la carte est l'attaquant, l'autre le défenseur. Ce dernier retourne sa carte et l'attaquant ne retourne pas sa carte. Il doit juste dire qui est le vainqueur du combat, lui ou son adversaire. Le perdant défausse sa carte ; secrètement si celle-ci était posée face cachée. En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui gagne ou le contrôleur du perchoir "Tie Break", qu'il soit défenseur ou attaquant.



- La carte Jaguar permet de remporter tous les combats car il dévore l'oiseau en face. **MAIS** la carte Jaguar est toujours défaussée, elle ne permet pas de prendre le contrôle d'un perchoir.
- Le double perchoir 8 fonctionne comme 2 perchoirs normaux mais le joueur qui aura le contrôle des 2 perchoirs 8 recevra 19 points en fin de manche au lieu de 16.
- Le perchoir "Tie Break" permet au joueur qui le contrôle de remporter toutes les égalités même quand il est défenseur.
- Le perchoir "Promontoire" permet à celui qui en prend le contrôle de regarder, à cet instant, une carte face cachée de son adversaire.



Fin d'une manche

Une manche se termine lorsque la dernière carte est posée. On retire ensuite les cartes Jaguar. Les joueurs font le décompte des perchoirs (on additionne leur valeur) qu'il contrôle.

Fin de la partie

Le joueur qui a le plus grand total à l'issue de 4 manches est déclaré vainqueur.