Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

la petite mort

Livret de règles

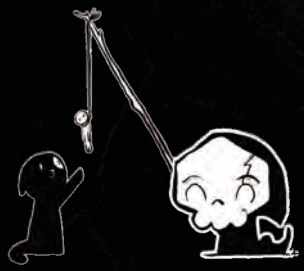
Principe du jeu

Votre but est d'être le premier joueur à obtenir votre Diplôme de Fauche en réalisant 4 des objectifs présents sur le Diplôme de Fauche.

Pendant la partie, chaque joueur disposera, dans sa zone de jeu, de personnages qui vont naître, grandir, vieillir, enrichir leurs personnalités ou acquérir des aptitudes qui vont leur apporter des forces et des faiblesses tout au long de leurs vies.

Vous êtes une "Petite Mort" et vous allez passer votre Diplôme de Fauche.

Que la Fauche commence !



Tour de jeu

Le jeu se joue en quatre phases.

À chaque phase, les joueurs jouerons simultanément :

Phase 1 : Évènements de la vie

Phase 2 : Fauches

Phase 3 : Le lit de mort

Phase 4 : La vie continue

Les Cartes

Présentation des différents types de cartes

Cartes Personnage

Point(s) d'âme

Faiblesse...
... ou Force !

Cartes Caractère

Point(s) d'âme

Descriptif

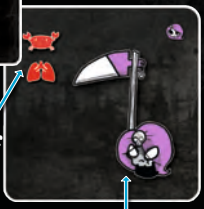
Icônes spéciales

Darwin Award

Métier

Faiblesse(s)...
... et/ou Force(s) !

Cartes Fauche



Conditions requises pour faucher

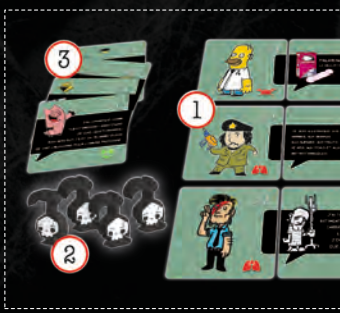
Symbole de Fauche
(Il en existe 4 différents)

MISE

Choisissez l'un des 9 scénarios
partie, nous vous conseillons de
d'Avril» afin de découvrir le jeu).
table. Mélangez séparément les 3
«Fauche» et «Caractère» puis placez

Chaque joueur pioche 3 personnages
Pour constituer sa main, chaque joueur
«Fauche». Enfin, chacun des joueurs prend

Exemple d'une situation



1. 3x Cartes Personnage
2. Pions «Petite Mort»
3. Cimetière
4. Main du joueur
5. Fauche par le joueur Rouge

EN PLACE

disponibles (pour votre première
choisir le scénario intitulé «Moisson
Placez le scénario au centre de la
paquets de cartes «Personnage»,
les 3 paquets au centre de la table.

qu'il place devant lui en colonne.
pioche 3 cartes «Caractère» et 2 cartes
5 pions «Petite Mort" d'une même couleur.

de Jeu à 3 Joueurs

Zone de Jeu du Joueur Noir

Phase 1- Évènements de la vie

Au début d'un tour, chaque joueur dispose de 3 cartes «Caractère» en main.

Lors de cette phase de jeu, chaque joueur va conserver l'une de ces cartes et **en donner une à chacun de ses voisins** (à deux joueurs, vous en transmettrez deux à votre adversaire).

Puis, avec de nouveau 3 cartes «Caractère» en main, tous les joueurs **devront en poser deux** en les «attachant» à leurs personnages (ceux de leur propre zone de jeu) et ce, comme bon leur semble. Il sera donc possible de poser les deux cartes sur le même personnage ou de les répartir. Un personnage ne peut jamais avoir plus de 3 cartes attachées.

Chaque carte "attachée" fait vieillir votre personnage. On considère qu'un personnage sans carte attachée vient de naitre.

Puis il entrera dans son premier, deuxième et troisième âge en fonction du nombre de cartes qui lui seront attachées.

Les différents "pictos" faiblesses

Étude de cas !

Sur les cartes apparaissent de nombreux pictogrammes qui définissent l'état du personnage.

Dans cet exemple, chacune des 3 cartes composant le personnage apporte des points d'âme (en haut à droite des cartes), ce qui nous en fait 4 !

(Notez que le personnage de cet exemple a d'emblée un risque certain de finir sa vie en se suicidant : la carte personnage dispose d'un picto faiblesse)

Les pictos verts sont des forces. Ici le personnage est protégé d'une faiblesse accident car il dispose d'un picto .

Dans l'exemple ci-dessus, Kurt aura été un geek passionné dans sa vie et aura pratiqué le métier de fonctionnaire. Il est dans son deuxième âge car il a deux cartes attachées. Une troisième carte attachée et Kurt entrera dans le troisième âge...

Pas loin du lit de mort s'il vit jusque là.

En revanche, avec 2 pictos , le voilà avec un coeur fragile. Il risque, de plus, une mort par AVC et son métier étant d'un morose absolu, il cumule les envies de suicide .

Le en haut de la première carte attachée est un «Darwin Award», ce qui signifie que le personnage pourrait aussi mourir d'une mort totalement idiote liée à ses faiblesses.

On pourrait imaginer que, tellement passionné par son travail, il n'a pas le temps de se rendre à la pharmacie pour acheter son traitement pour le ce qui, à la longue, lui serait fatal...

IMPORTANT : **les pictos verts annulent les pictos rouges de même nature.** Par exemple, un personnage qui possèderait un picto rouge «accident» et un picto vert «accident» ne disposerait donc d'aucune faiblesse accident, les deux s'annulant mutuellement.

Phase 2 - Fauche

Cartes «Fauche» en main, les joueurs peuvent maintenant tenter de faucher les personnages adverses.

Chaque carte Fauche dispose également de pictos positionnés en haut de la carte. (Voir Page 3)

Il s'agit de conditions à remplir (pré-requis) pour faucher un personnage. Il faut pour cela que ces conditions soient présentes sur le personnage ciblé. Il est possible de faucher plusieurs personnages dans un même tour de jeu avec plusieurs cartes Fauche.

Si l'une de vos cartes permet de faucher un ou plusieurs personnages adverses, placer alors l'un de vos pions «Petite Mort» sur la carte «Fauche» pour identifier le joueur à l'origine de la fauche. (Voir page 4 : 6).

Si l'on reprend notre exemple de Kurt (page 7)**, notre Carte Fauche 1 ne fonctionne pas car même si Kurt dispose d'un picto «Darwin Award», il manque un picto Cancer.**

En revanche, la Carte Fauche 2 remplit toutes les conditions... en plus du picto "Darwin Award, il possède le picto "Cerveau" sur la carte "Geek"

...cela va lui être fatal.

Partage de Cartes

Lorsque l'on fauche un personnage, la carte Fauche utilisée est défaussée après vérification des pré-requis.

Puis le faucheur récupère son pion «Petite Mort», la carte Personnage, ainsi que toutes les cartes qui étaient attachées, afin de les partager avec le possesseur du personnage fauché.

RÈGLES DE PARTAGE

Le faucheur conserve la moitié des cartes arrondie au supérieur et donne l'autre moitié au joueur qui a perdu son personnage. C'est le faucheur qui choisit les cartes qu'il conserve. Les cartes partagées sont placées dans les cimetières respectifs de chaque joueur.

FAUCHE COLLABORATIVE

Si plusieurs joueurs fauchent un même personnage, les faucheurs vont se partager le "butin" de façon équitable.

S'il y a autant de cartes à partager qu'il y a de faucheurs, le joueur fauché prend les cartes à partager et les mélange secrètement sous la table pour les distribuer aléatoirement entre les faucheurs. Dans ce cas, le possesseur du personnage fauché ne gagne aucune carte.

S'il reste une carte à partager en plus, le joueur qui a perdu son personnage garde la dernière non distribuée.

S'il n'y a pas assez de cartes à distribuer, on complète le butin avec des cartes Fauche qui ont été utilisées de façon à disposer d'un nombre de cartes partageable équitablement entre chaque faucheur. Tant pis pour ceux qui vont en récupérer, car ne valant rien, elles partiront à la défausse !!

JETONS «DEATH POWA»

Et si je ne peux ou ne veux pas faucher ?

Si lors d'un tour, un joueur ne peut ou ne veut pas faucher, il peut choisir librement l'un des jetons «Death Powa», initialement placés près du scénario de jeu, qu'il pourra utiliser dès le tour suivant.

Ce jeton représente une faiblesse que l'on peut poser pendant la phase de fauche sur un personnage pour en faciliter la fauche. Il est possible de cumuler plusieurs jetons «Death Powa» et même d'en placer plusieurs sur un même personnage.

Une fois utilisés, les jetons «Death Powa» sont replacés au centre de la table et pourront ainsi être de nouveau utilisés.

Remarque : Un jeton «Death Powa» placé sur un personnage ne dispense pas de prendre en compte ses pictos force. De plus, ce jeton "Death Powa" pourra être utilisé par tous les joueurs!

Phase 3 - Le lit de mort

Vous possédez encore dans votre zone de jeu des personnages avec 3 cartes attachées ?

Ils ont bien vécu et ont gagné un repos éternel en paix. Vous pouvez donc les accompagner en douceur vers l'au-delà...

Récupérez toutes les cartes de ce personnage et posez-les délicatement dans votre cimetière. Pas de partage !

Phase 4 - La vie continue

Chaque joueur doit s'assurer qu'il ait bien 3 personnages dans sa zone de jeu. Si ce n'est pas le cas, complétez la (les) zone(s) de jeu de manière à ce que tous les joueurs en aient bien 3 au début du tour suivant.

Chaque joueur pioche 2 nouvelles cartes Caractère et complète également sa main s'il a utilisé une ou plusieurs cartes Fauche.

IMPORTANT :

Le cimetière de chaque joueur doit rester organisé de façon à ce que toutes les informations soient visibles des autres joueurs.

Idéalement, placez les cartes en colonne, les unes sur les autres et en les décalant de façon à garder visibles les différents pictos.

Fin de Partie

Dès lors qu'un joueur a posé son 4e pion «Petite Mort», la partie s'achève **immédiatement à la fin du tour**. Plus rare, la partie s'achèvera également si un joueur ne peut plus piocher, faute de cartes en nombre suffisant, dans l'une des trois pioches.

Il est possible que plusieurs joueurs posent leurs 4e pions «Petite Mort» au cour d'un même tour de jeu. Dans ce cas, le joueur qui totalise le plus de points d'âme engrangés dans son cimetière remporte la partie.
En cas d'égalité, celui ayant le plus grand nombre de personnages dans son cimetière gagne. Si l'égalité persiste, le plus jeune finaliste devient la nouvelle Faucheuse.
Et si vous êtes né le même jour à la même heure... allez jouer au loto !!

Remerciements :

François BACHELART : Un immense merci à Cécile, Chris, Claire, Cyril, Eric, Jordan, Ludo, Olivier, Rodolphe, Sabrina, Sophie, Stéphanie, Sylvain, Thomas, Yaël pour leur participation aux tests du jeu.

Remerciements particuliers à Stéphane Bogard pour m'avoir initialement confié ce travail de création ainsi qu'à l'équipe du Lumberjacks Studio dans le cadre de son développement.

Lumberjacks [Studio] remercie chaleureusement Davy Mourier de nous avoir confié le bébé et Sébastien Le Foll pour sa confiance !

LOVE