

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 ★★☆☆ modulaire 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



THAT'S LIFE!

Le jeu de dé qui vous met à bout de nerfs, pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling

Design : DE Ravensburger / KniffDesign

Illustrations : R. Alff, H. Bengen, B. Bexte, M. Bofinger, F. Hofmann, H. Jankowsky, T. Mette, MOCK, Pluschi, A. Pliat, Polo, R. Schwalm, P. Thulke, K. Weyershausen, F. Wöstner, M. Zak

Jeux Ravensburger® n° 26 382 0



Ça n'est pas possible !

Mince ! Alors que la victoire vous tendait les bras, vous êtes obligé de prendre cette tuile Malus. Mais, du calme ! la partie n'est pas finie. Cette dernière tuile pourrait encore tout faire basculer !

Alors seulement, nous pourrions faire les comptes !

Et nous verrons qui sera en tête...

Comme le dit si bien le proverbe : « Rira bien qui rira le dernier ! »

But du jeu

Les joueurs doivent compter sur la chance et leur tactique pour tenter de s'emparer du maximum de tuiles Bonus et Chance, tout en évitant les tuiles Malus.

Les tuiles Chance sont particulièrement importantes car elles transforment les tuiles Malus obtenues en tuiles Bonus.

Le joueur qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie.



Contenu

32 tuiles Parcours :

8 tuiles Bonus
18 tuiles Malus
6 tuiles Chance



18 pions :

3 par couleur : rouges, bleus, verts, jaunes, noirs, oranges

8 gardes

1 dé



Préparation

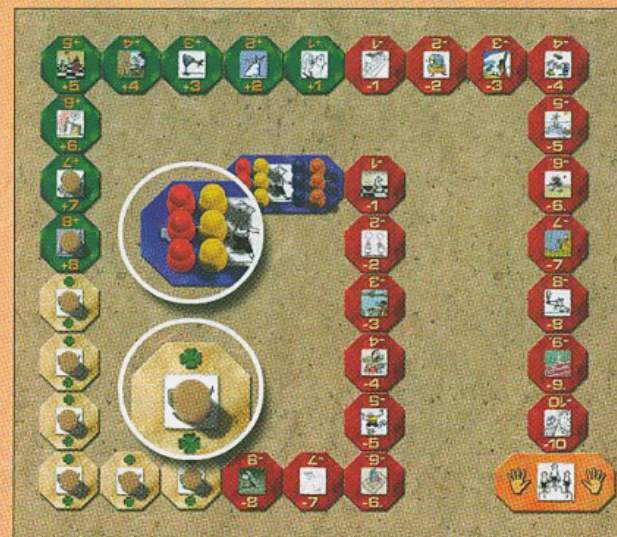
Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments prédécoupés de la planche.

Installer les tuiles Départ, Parcours et Arrivée au milieu de la table, comme indiqué, pour former le parcours.

Placer les 8 gardes sur les 6 tuiles Chance, ainsi que sur les tuiles Bonus « +8 » et « +7 ».

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 3 pions (de 2 à 4 joueurs), ou 2 pions (à 5 ou 6 joueurs), qu'il place sur la tuile Départ bleue.

Le plus jeune joueur commence. Il prend le dé.



Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et doit ensuite choisir de déplacer, soit l'un de ses propres pions, soit l'un des gardes. Puis, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Un joueur peut déplacer l'un de ses pions à tout moment. Mais, il ne peut déplacer un garde que si la tuile qu'il quitte reste occupée au minimum par un pion, quelle que soit sa couleur.

Il peut s'agir d'un pion adverse. Si une tuile n'est occupée que par des gardes, aucun d'eux ne peut être déplacé.

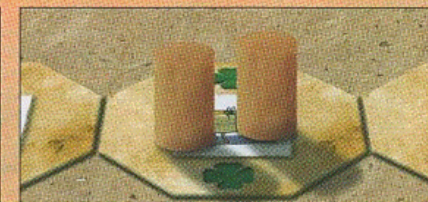
Le joueur doit toujours avancer du nombre exact de tuiles indiqué par le dé.

Le nombre de pions et de gardes sur une même tuile n'est pas limité.

Si un pion ou un garde atteint la tuile Arrivée, les points supplémentaires du dé sont ignorés.



Le garde peut être déplacé par n'importe quel joueur (pas uniquement par le joueur vert).



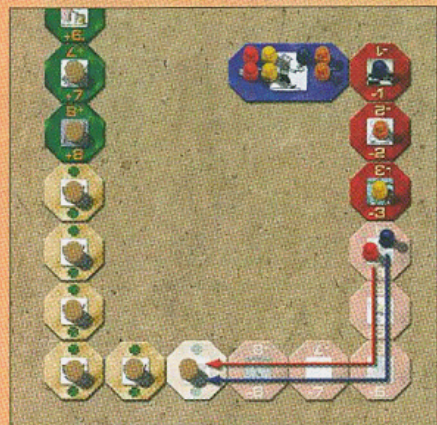
Aucun de ces gardes n'a le droit d'être déplacé.

Prise d'une tuile Parcours

Si un pion quitte une tuile sur laquelle il se trouvait seul, son propriétaire est **obligé** de prendre cette tuile et la pose devant lui, face visible. S'il n'était pas seul, la tuile reste en place.

Chaque tuile prise crée des trous dans le parcours. Au cours de la partie, ces trous sont sautés et ne comptent pas dans le déplacement des pions et des gardes.

Exemples de coups



C'est à Rouge de jouer et il obtient « 5 » au dé. Il avance jusqu'à la première tuile Chance. La tuile Malus « -4 » reste en place car Bleu est encore dessus.

A son tour, Bleu obtient « 5 » au dé. Il avance également sur la première tuile Chance. Comme il n'y a plus d'autre pion sur la tuile Malus « -4 », il est obligé de la prendre. Bleu aurait pu avancer l'un de ses deux autres pions à la place.

Remarques :

1. Si de grands trous se forment, il est possible de resserrer le parcours.
2. Dès que le dernier pion dépasse une tuile Parcours, cette tuile (et le[s] garde[s] éventuellement dessus) peut être remise dans la boîte.



Orange obtient « 4 » au dé. Il pourrait avancer son pion de la tuile « -2 » sur la tuile « -7 » ou l'un de ses deux autres pions de la tuile Départ sur la tuile « -5 ». Aucune de ces deux solutions ne lui plaît. Il préfère avancer le garde de 4 tuiles sur la première tuile Chance. Il peut le faire car la tuile qu'il quitte est occupée par des pions adverses. Orange ne peut cependant avancer aucun autre garde, car ils se trouvent tous seuls sur une tuile Parcours.

Valeur des tuiles Parcours



Une tuile Bonus rapporte autant de points que la valeur qu'elle indique.



Une tuile Malus fait perdre autant de points que la valeur qu'elle indique.



Une tuile Chance transforme la plus forte tuile Malus en Bonus à la fin de la partie.

Si un joueur possède plusieurs tuiles Chance, il peut ainsi transformer autant de tuiles Malus en tuiles Bonus.

Si un joueur possède plus de tuiles Chance que de tuiles Malus, les tuiles Chance excédentaires sont ignorées.

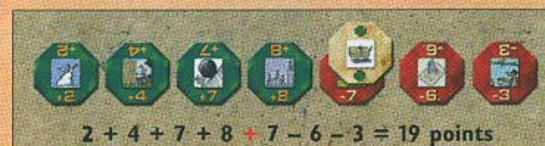
Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les pions ont atteint l'arrivée.

Le joueur dont tous les pions ont atteint l'arrivée ne joue plus.

Chaque joueur additionne ses tuiles Bonus (y compris celles transformées par les tuiles Chance). Il soustrait de ce total la somme des tuiles Malus qu'il lui reste.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.



Variantes

Après un certain nombre de parties aussi indécises qu'éprouvantes pour les nerfs, si, ni le sentiment d'avoir eu de la chance, ni les coups du destin, n'ont

réussi à vous rendre fous, voici quelques variantes pour pimenter les parties. Les règles de base restent les mêmes, aux exceptions suivantes :

Variante 1

Les 32 tuiles Parcours (entre le départ et l'arrivée) peuvent également être disposées autrement :

- D'abord les tuiles « -1 » à « -8 », puis les tuiles Chance, et pour finir, les tuiles « +1 » à « +10 ».
- Les gardes sont placés sur les tuiles Bonus (« +1 » à « +8 »).
- Il est également possible de disposer les tuiles Chance en fin de parcours. Les gardes sont placés sur les tuiles Bonus (« +1 » à « +8 »).
- Mélanger les 32 tuiles Parcours et les disposer au hasard en partant du départ. Les gardes sont placés sur les tuiles Chance, ainsi que sur les tuiles « +8 » et « +7 ».

Variante 2

Le joueur qui obtient « 1 » au dé a 3 possibilités : il peut avancer normalement l'un de ses pions ou un garde d'une tuile, ou bien reculer d'une tuile ou rester sur place.

Variante 3

Lorsque le dernier pion dépasse une tuile, celle-ci n'est pas remise dans la boîte mais rajoutée au bout du parcours (juste devant la tuile Arrivée) !

Variante 4

La partie s'arrête dès que le dernier pion d'un joueur atteint l'arrivée. Les propriétaires des pions qui se trouvent seuls sur une tuile Parcours sont obligés de prendre ces tuiles.

Variante 5

La partie s'arrête dès que l'avant-dernier pion atteint l'arrivée. Le propriétaire du pion encore sur le parcours reçoit la plus grande tuile Malus libre (sans garde) encore en jeu. Il ne peut cependant pas la transformer en tuile Bonus avec une tuile Chance.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159 - 60111 Méru Cedex
Tél. : 0821 022 023 (0,119€ TTC / min)

VERFLIXXT

NOCHMAL!

That's Life
Le retour

Le jeu de dés qui met les nerfs en pelote – maintenant pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans.
Nécessite le jeu Verflixxt original.

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling.
Conception : Ravensburger / KniffDesign (Manuel du jeu)
Illustrateurs : B.Henninger, th. Fischer-Stumm

VERFLIXXT NOCHMAL



Il aurait bien fallu que ton voisin prenne la tuile négative mais cet oiseau de malheur vient encore de se poser sur la tuile qu'il occupe ! Heureusement, tu as encore quelques « jetons véreux » qui risquent de lui réserver quelques mauvaises surprises...

Vous trouverez toutes les règles de base dans le premier jeu Verflixxt. (That's life). Dans ce livre sont seulement décrites les règles additionnelles pour pouvoir jouer à l'extension Verflixxt Nochmal !

Objectif du jeu

Le joueur qui a récolté le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Contenu

- ♦ 6 pions de jeu pour un septième et un huitième joueur (3 de couleur blanche et 3 de couleur lilas)



- ♦ 4 tuiles Verflixxt



- ♦ 4 jetons ronds (évalués respectivement +1, +2, +3 et +4)



- ♦ 10 jetons « véreux » (pour la variante correspondante)



- ♦ 1 figurine Flixxy et son socle.



- ♦ 1 dé d'action « ver » (avec 1x « Flixxy », 2x « ? » et 3x « X »)



Préparation

Pour la première partie, retirez et détachez prudemment toutes les tuiles et les jetons de la boîte.

Pour jouer à l'extension, vous aurez besoin du matériel de Verflixxt ! et de celui de Verflixxt nochmal ! Toutes les tuiles de chemin du jeu de base, sauf les 4 tuiles avec les chiffres -1 et -2 (qui restent dans la boîte), sont utilisées dans cette extension. Ces tuiles sont mélangées face cachées puis déposées **aléatoirement** pour former un chemin à partir de la tuile de départ jusqu'à la tuile d'arrivée. Les 4 nouvelles tuiles orange sont déposées respectivement à la place 10, 15, 20 et 25 de ce parcours (voir illustration page 2)

Les jetons ronds numérotés sont déposés en tas, face visible, dans l'ordre numérique (+4 au dessus) à côté de la tuile d'arrivée.

Les 8 gardiens sont déposés sur les huit premières tuiles positives du chemin (Tuiles + ou Tuiles chance) en partant de la tuile de départ.

Chaque joueur prend ensuite les pions de sa couleur et les pose sur la case de départ. Pour 2 à 4 joueurs, on prend trois pions, de 5 à 8 joueurs, deux pions. La figurine de Flixxy est placée sur son socle puis déposée sur la tuile de départ.

Les 8 jetons « véreux » ne sont utilisés que pour la variante « véreuse ». Dans un jeu sans cette variante, on les laisse dans la boîte.

Le plus jeune joueur commence la partie et prend les deux dés.

Le jeu

On joue selon les règles de Verflixxt ! On ajoute les règles suivantes :

Flixxy

Flixxy est un pion neutre pour lequel s'appliquent les mêmes règles que pour les pions des joueurs. Si Flixxy est enlevé d'une tuile du chemin et qu'aucune autre figurine ou garde ne s'y trouve, le joueur qui a déplacé Flixxy **doit** prendre cette tuile du chemin. Si Flixxy n'est pas seul sur cette tuile, la tuile reste en place. Si une figurine d'un joueur part d'une tuile où se trouve Flixxy, cette tuile doit également rester sur place. Les gardiens qui se trouvent sur la même tuile que Flixxy peuvent être déplacés. Flixxy peut être déplacé par **tous les joueurs**.



Le joueur dont c'est le tour lance toujours le dé numéroté et le dé d'action simultanément.

C'est ce dé d'action qui définit si Flixxy peut-être déplacé ou s'il

Le dé d'action montre Flixxy :

doit rester en place.

Le joueur **doit** avancer Flixxy du nombre indiqué par le dé numéroté. Il ne peut pas déplacer ni un de ses pions, ni un des gardiens comme c'est le cas



Le dé d'action montre un « ? » :

habituellement.

Le joueur **peut choisir** de déplacer **Flixxy**, un de ses **pions** ou un des **gardiens** d'un nombre de cases comme indiqué par le dé numéroté. Pour rappel : un gardien peut seulement se déplacer s'il y a, au moins, un pion (de n'importe quel couleur) et/ou Flixxy sur la même case que



Le dé d'action montre un « X » :

lui.

Flixxy ne peut être déplacé. Le joueur doit bouger un de ses pions ou un des gardiens du nombre indiqué sur le dé numéroté.



Les jetons ronds

Contrairement aux autres pions, Flixxy peut faire plusieurs fois le tour du parcours. Il passe donc par la case d'arrivée et recommence son parcours via la case départ. (La case départ et la case d'arrivée compte respectivement comme un point sur le résultat du dé).

Un joueur qui fait passer Flixxy par la case d'arrivée prend le premier jeton rond et le place devant lui. Ces jetons comptent comme autant de points supplémentaires lors du décompte de fin de partie.

Quand il ne reste plus de jetons à distribuer – c'est-à-dire lorsque Flixxy atteint la tuile d'arrivée pour la cinquième fois – on retire Flixxy et le dé d'action du jeu et l'on continue la partie avec le dé normal.



Les tuiles Verflixxt

Dans cette extension, contrairement au jeu de base, les joueurs **doivent empiler** les tuiles qu'ils gagnent devant eux, l'une sur l'autre, dans l'ordre dans lequel ils les reçoivent. Une nouvelle tuile doit toujours être mis au dessus. Il est interdit de mélanger ce tas de tuile durant la partie.



Si un pion ou **Flixxy** quittent une des tuiles orange Verflixxt - et sont seules sur ces tuiles au départ de leur mouvement - le joueur qui fait quitter ce pion ou Flixxy, **doit** donner la plus haute tuile de son tas de tuiles gagnés. Il donne cette tuile au plus proche joueur à sa gauche. Ce joueur doit poser la tuile reçue face visible sur son propre tas de tuiles. Si le joueur qui quitte la tuile verflixxt n'a pas de tuiles à donner, la transaction est annulée. Un joueur dont tous les pions ont déjà atteint l'arrivée ne peut plus recevoir de tuile de cette façon. La tuile va au plus proche joueur à sa gauche qui est encore dans le jeu. Si un seul joueur reste en jeu, il doit retirer sa tuile et la poser en dehors du

Attention : Les tuiles Verflixxt restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Elle ne sont jamais récoltées par les joueurs.

La fin du jeu

jeu.

Le jeu se termine quand le dernier joueur a emmené tous ses pions sur la case d'arrivée. Flixxy pourrait toujours être sur le parcours à ce point de la partie. Chaque joueur additionne alors les nombres sur les tuiles gagnés (conformément aux règles de Verflixxt !) et les nombres indiqués par les jetons bonus. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

La variante « Véreuse »

Vous voulez vivre d'autres parties palpitantes de Verflixxt ? Alors nous vous conseillons d'essayer la variante « véreuse ». Les règles suivantes s'ajoutent aux règles ci-dessus pour cette variante supplémentaire :



Les 10 jetons vers sont mélangés au début du jeu et placés en pile face cachée.

Quand un joueur doit prendre **une tuile négative** sur le parcours, il reçoit le jeton « véreux » du dessus de la pile. Quand il a pris connaissance de ce jeton, il le pose face caché (le petit ver dirigé vers le haut) sur la table juste devant lui. Quand la pile de jetons est épuisée, plus aucun joueur ne peut prendre de jetons. Le joueur peut utiliser un jeton reçu à partir du prochain tour. Quand on reçoit une tuile négative d'un voisin (à cause d'une tuile Verflixxt), on ne prend pas de jeton « véreux ».

Les joueurs peuvent jouer des jetons « véreux » pendant leur tour. Quand il le décide, un joueur montre le jeton choisi et joue l'action désignée.

Par tour, on peut jouer autant de jetons que l'on veut. Les jetons joués sont remis sous la pile de jetons.



Les jetons en détail :



Double tour :

Après son tour normal, le joueur rejoue à nouveau, relance les deux dés et agit en fonction du résultat.



Une tuile en dessous du tas :

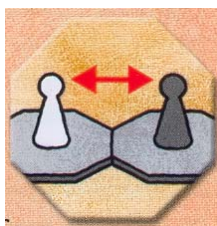
Le joueur prend la plus haute tuile de sa pile de gain et la place en dessous de la pile. Ce jeton peut être joué avant ou après le tirage des dés.



Faire avancer des figurines étrangères :

Le joueur désigne une tuile sur laquelle se trouvent un ou plusieurs pions de jeu. Le joueur tire vers l'avant tous les pions qui se partagent cette case sauf les siens. (Pions des autres joueurs, Gardiens, Flixxy) du

montant indiqué par le dé de mouvement. Attention : Le dé d'action ne compte pas lors de l'utilisation de ce jeton.



Echange de places :

Le joueur peut échanger l'un de ses pions avec un pion étranger d'un autre joueur situé sur une tuile voisine. Par pion étranger, on entend un pion d'un autre joueur mais aussi un gardien ou la figurine Flixxy. Les tuiles quittées par les pions restent sur place. Le joueur ne peut jouer

son tour normal avec la figurine qu'il a utilisé pour faire l'échange. Le jeton peut être joué avant ou après le tirage des dés.

A la **fin du jeu**, chaque jeton « véreux » non utilisé rapporte un point. Ensuite, on compte les tuiles et les jetons ronds. Celui qui a le plus de points a gagné.

Variante pour la construction du jeu

Si vous voulez utiliser l'extension avec le parcours décrit dans la boîte de base de Verflixxt, vous pouvez apporter les modifications suivantes à la construction du chemin en début de jeu. Placer les 4 nouvelles tuiles Verflixxt en position 9 (avant la tuile chance), 15 (après la tuile chance), 20 (après le +4) et en 27 (après le -4).

Les auteurs et la maison d'édition remercient tous les testeurs et particulièrement Ursula Kramer et Ina Kiesling.

Traduction
Stéphane Alomène
Mise en page
LudiGaume http://www.ludigaume.net