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

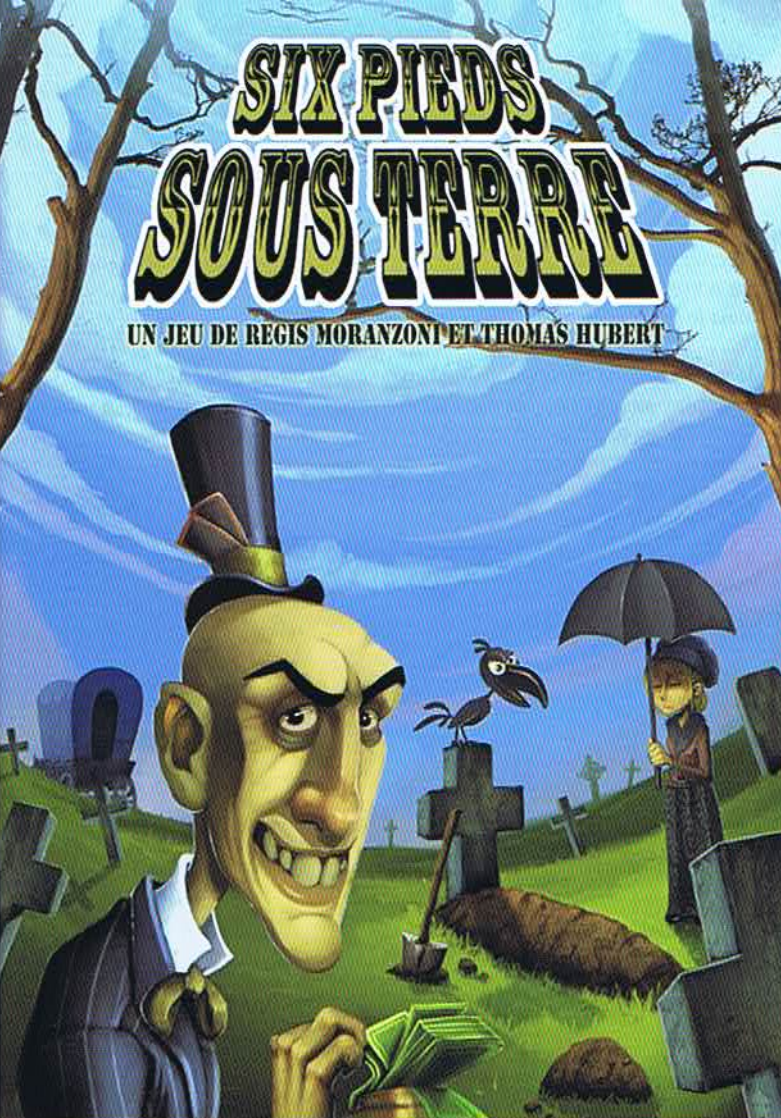
LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

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

SIX PIEDS SOUS TERRE

UN JEU DE REGIS MORANZONI ET THOMAS HUBERT



Bienvenue à vous, Etranger, dans notre charmante ville !
Vous trouverez tout pour agrémenter votre séjour : Des bagarres dans nos saloons qui s'enchaînent à des rythmes endiablés ; vous pourrez y rencontrer des personnages hauts en couleur, toujours prêts à régler les différends lors de prestigieux duels, n'hésitez pas à en découdre avec eux, je suis certain que vous avez d'excellents réflexes !

En quête de sensations fortes ? N'hésitez pas à « visiter » notre banque pour la délester de quelques billets. Prenez garde, toutefois, à ne pas vous faire arrêter car notre shérif, un amoureux de la corde, ne badine pas avec les Hors-la-loi, mais je suis persuadé que vous êtes bien plus malin que lui !

Je vous souhaite un agréable, mais néanmoins, court séjour… et espère vous revoir très prochainement dans ma florissante boutique… je suis le meilleur fossoyeur de toute la ville !

IDÉE MORTELLE DU JEU

Chaque joueur incarne un croque-mort et va devoir enterrer le plus possible de défunts au cimetière, afin de remporter le titre convoité de croque-mort le plus renommé de la ville !
Vous devrez respecter les exigences des familles des défunts avant de pouvoir enterrer les morts, mais vous n'êtes pas seul : d'âpres négociations avec vos concurrents vous attendent !
Le croque-mort le plus riche à la fin du jeu remporte la partie.

DESCRIPTIF DU JEU

Jeu de cartes à partir de 12 ans.
Durée moyenne d'une partie : 45 à 60 Minutes.
Nombre de joueurs : de 3 à 5 joueurs.

Carte "Défunt"

INVENTAIRE NÉCROLOGIQUE

- 20 cartes "Défunt" (5 Shérifs - 5 Mexicains - 5 Hors-la-loi - 5 Danseuses)
- 16 cartes "Stèle"
- 5 cartes "Choix secret"
- 3 cartes "Morgue" (numérotées 2-3-4)
- 5 cartes "Aide de jeu"
- 61 cartes "Objet"
- 60 billets
- Livret de règles

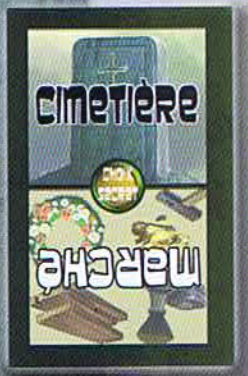
PRÉPARATION FUNÉRAIRE DU JEU

Le premier joueur est désigné par la méthode de la roulette russe, sinon un simple consensus devrait faire l'affaire !
Les cartes "Objet" sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 5, face cachée, les autres étant mises de côté, face cachée, pour former la pioche des cartes "Objet".

Les cartes "Défunt" sont mélangées et mises de coté, face cachée, pour former la pioche des cartes "Défunt".

Chaque joueur reçoit également une carte "Choix secret", une "Aide de jeu" et 30 Dollars en billets. Il se munit également d'un papier et d'un crayon. Un joueur est désigné pour tenir le rôle de la banque.

Au début de chaque tour, le premier joueur change dans le sens des aiguilles d'une montre.



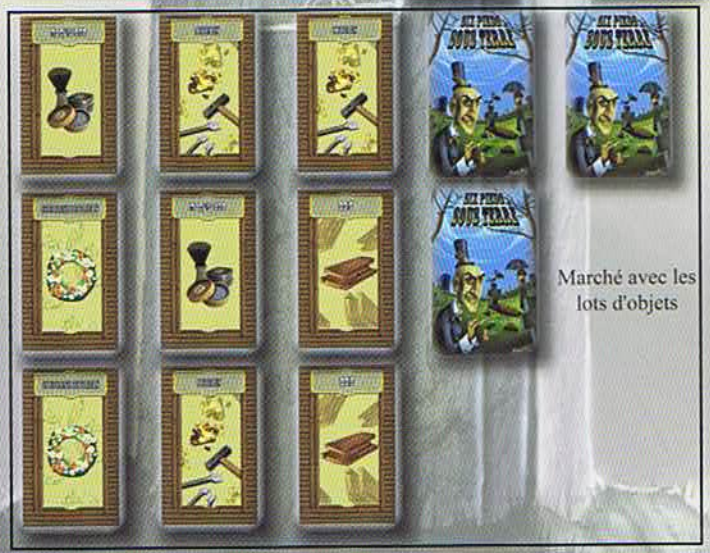
Carte "Choix secret"
Dans le cas ci contre, le joueur décide d'aller au cimetière

Exemple de mise en place du Cimetière et du Marché pour 3 joueurs

Cimetière avec les 12 cartes "Stèle" (ici la 1ère et dernière ligne)

Carte "Morgue" avec le nombre de défunts en jeu

Cartes "Défunt" en jeu à la morgue



Marché avec les lots d'objets

a. Préparer le cimetière avec les cartes "Stèle"

- A 3 joueurs, 12 cartes "Stèle" sont disposées en 3 colonnes et 4 lignes
- A 4 joueurs, 14 cartes "Stèle" sont disposées en 5 colonnes et 3 lignes (2 lignes de 5 stèles et 1 ligne de 4 stèles)
- A 5 joueurs, 16 cartes "Stèle" sont disposées en 4 colonnes et 4 lignes

Les cartes "Stèle" sont toujours disposées de façon à ce que les numéros se suivent, dans le sens de lecture, en commençant par le N° 1.

b. Préparer le Marché avec les cartes "Objet"

En dessous du cimetière, en laissant un espace, on dispose autant de lots de cartes "Objet" que de joueurs. Ces lots sont placés les uns en dessous des autres.

- premier lot de cartes : composé de 5 cartes (3, face visible et 2, face cachée).
- second lot de cartes : composé de 4 cartes (3, face visible et 1, face cachée).
- autres lots : composés de 3 cartes, face visible.

DÉROULEMENT DU JEU

Un tour de jeu est composé de 7 phases distinctes :

1) Présentation des défunts à la morgue
2) Choix secret : Cimetière/Marché
3) Négociation entre croque-morts
4) Phase de la Banque
5) Phase de l'offre de prix et de l'attribution du défunt
6) Phase de l'enterrement
7) Réduction du délai d'enterrement

1) PRÉSENTATION DES DÉFUNTS À LA MORGUE

Le premier joueur prend les 3 cartes "Morgue", les mélange et en tire une au hasard. Il place ensuite autant de cartes "Défunt" (entre le Cimetière et le Marché) que le chiffre indiqué sur la carte "Morgue".

Les cartes "Défunt" sont orientées de sorte que le plus grand chiffre, correspondant au délai d'enterrement, soit dans le sens de lecture (Cf. caractéristiques des cartes "Défunt")

Important :
Lors de cette phase, si des cartes "Défunt" se trouvent déjà à la morgue, le premier joueur ajoute alors autant de cartes "Défunt" pour arriver au nombre inscrit sur la carte "Morgue". Si ce dernier est inférieur ou égal au nombre de cartes "Défunt" déjà présentes, il ne se passe rien.

Exemple : 2 cartes "Défunt" sont présentes à la morgue. Le premier joueur retourne la carte "Morgue" portant le numéro 4, il doit alors ajouter 2 nouvelles cartes "Défunt". S'il tire la carte "Morgue" avec le numéro 2, il n'ajoute aucune carte "Défunt".

Les cartes "Défunt" :
Lors de leur arrivée à la morgue (phase 1), les joueurs prennent connaissance des caractéristiques des défunts :
- La catégorie du personnage enterré (Mexicain, Hors-la-loi, Shérif, Danseuse)
- Le nom et prénom du défunt.
- L'intervalle du prix que la famille est prête à payer pour l'enterrement.
- Les contraintes imposées par la famille du défunt en cartes "Objet".
- Le délai d'enterrement : délai en nombre de tours de jeu, accordé par les familles pour enterrer leurs défunts. Passé ce délai, les défunts seront replacés en dessous de la pioche correspondante (cf phase 6).

Orientation de la carte "Défunt" au 1er, 2ème et 3ème tour après la diminution du délai d'enterrement

Intervalle du prix pour la proposition du tarif de l'enterrement

2) CHOIX SECRET : CIMETIÈRE/MARCHÉ

Chaque joueur effectue un choix secret : il décide d'aller soit au cimetière, pour acheter une carte "Stèle", soit au marché, pour acheter un lot de cartes "Objet". Il place, pour ce faire, sa carte "Choix secret" sur la table du côté désiré en prenant soin de la cacher avec sa main. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils la révèlent.
Ainsi, il peut y avoir plusieurs joueurs, ou non, au marché ou au cimetière.

Le cimetière
Les joueurs présents au cimetière vont pouvoir acheter une carte "Stèle" numérotée.
Important : un joueur ne peut détenir plus de 2 cartes "Stèle" devant lui. Il ne peut donc plus participer à aucune enchère sur des stèles.
Les cartes "Stèle" servent à enterrer les cartes "Défunt" remportées. Sans stèle, il est impossible d'enterrer.
Le premier joueur du tour (s'il n'est pas au marché) ou le premier à sa gauche ayant choisi le cimetière, désigne une carte "Stéle" par son numéro et propose un prix minimum de 4 dollars.

Carte "Stèle"

Les joueurs présents au cimetière peuvent, chacun leur tour et dans le sens horaire, enchérir ou non, jusqu'à ce qu'un joueur remporte la stèle. Les enchères doivent être obligatoirement supérieures et peuvent se dérouler sur plusieurs tours. Si un joueur passe, il ne peut plus surenchérir sur cette stèle mais pourra participer à la prochaine enchère. Le joueur qui remporte l'enchère paye alors à la banque le montant correspondant et prend la carte "Stèle" qu'il place devant lui, face cachée. (Il peut la consulter autant qu'il le veut).

Un joueur peut proposer un prix, à la condition qu'il puisse payer.
Tant qu'un joueur n'a pas acquis une carte "Stèle", il peut participer aux enchères. Ainsi, un joueur ayant remporté une stèle ne peut plus participer à une autre enchère.
Une fois que tous les joueurs présents au cimetière ont acquis une carte "Stèle", on passe au marché.

Le marché

Les joueurs présents au marché vont pouvoir acheter des lots d'objets.

Le premier joueur du tour (s'il n'est pas au cimetière) ou le premier à sa gauche ayant choisi le marché, désigne le lot de cartes "Objet" qu'il souhaite et propose un prix minimum de 4 dollars.

Comme pour le cimetière, le même principe d'enchères s'applique au marché à la différence que les joueurs prennent en main les cartes "Objet" qu'ils ont gagnées.

Lorsque tous les joueurs présents au marché ont acquis leurs lots, le marché est reconstitué en ajoutant les lots d'objets manquants.

Les joueurs présents au marché ne peuvent acheter de cartes "Stèle". De même, ceux présents au cimetière ne peuvent acheter de lots de cartes "Objet" !

3) Négociation entre les croque-morts

Les joueurs ne peuvent s'échanger que des cartes "Stèle", des cartes "Objet" et/ou des dollars.

La négociation doit par contre être réalisée lors du tour en cours : les joueurs ne peuvent se promettre de réaliser des échanges ultérieurs.

4) Phase de la banque

Chaque joueur peut vendre autant de cartes "Objet" qu'il souhaite à la banque. Cette dernière paye 1 dollar par carte vendue. Les cartes ainsi vendues rejoignent la défausse des cartes "Objet".

Attention : Un joueur ne peut jamais détenir dans son jeu, à la fin de cette phase, plus de 12 cartes "Objet".

5) Phase de l'offre de prix et de l'attribution du défunt

La famille du défunt va, à présent, retenir le croque-mort qui procédera à l'enterrement.

Les joueurs vont pouvoir proposer leur offre de prix pour obtenir les cartes "Défunt" qui les intéressent et qui sont actuellement disponibles à la morgue.

Nul n'est tenu d'effectuer une offre de prix pour une carte "Défunt".

a. L'offre de prix

Important : Pour faire une offre, chaque joueur doit, avant tout, posséder les cartes "Objet" demandées par la famille pour l'enterrement, en ayant au moins les quantités indiquées sur chaque carte "Défunt" (Couronnes de fleurs, planches de bois, maquillage ou dorure).

Un joueur peut faire deux offres de prix pour 2 cartes "Défunt" différentes, **s'il possède les tous les objets pour ces 2 cartes.**

L'offre de prix, en dollars, doit être comprise dans les limites des prix indiqués sur chaque carte "Défunt".

Sur un papier, et de manière cachée, chaque joueur va, s'il le peut, indiquer le nom et le prénom du défunt convoité, ainsi que le montant qu'il propose pour l'enterrement.

Important : les joueurs ne seront payés qu'à la phase de l'enterrement.

b. L'attribution du défunt

Les cartes "Défunt" sont attribuées les unes après les autres.

Chaque joueur ayant fait une offre (ou deux) énonce les nom et prénom du mort convoité ainsi que le montant qu'il a proposé pour l'enterrement.

La carte "Défunt" est attribuée au joueur qui a proposé l'offre de prix unique la plus basse, comprise dans les limites des prix fixés sur la carte.

Si deux ou plusieurs offres sont identiques (même montant) et les moins chères, c'est le joueur qui possède devant lui le plus de stèles qui gagne la carte "Défunt".

Si deux ou plusieurs offres s'annulent parce qu'elles sont les plus basses et parce qu'il y a égalité au niveau du nombre de stèles (y compris aucune), la carte est attribuée au joueur qui a proposé l'offre immédiate supérieure la plus basse, mais toujours unique.

Important : Un joueur qui n'a pas de carte "Stèle" mais qui propose l'offre UNIQUE la plus basse, remporte automatiquement la carte.

Exemple 1 : Joe et Jack proposent 16$, Averell lui, propose 17$. Personne n'a de carte "Stèle". Les offres de Joe et Jack s'annulent (elles sont certes les plus basses, mais ne sont pas uniques, et aucun des 2 n'a de carte "Stèle") et c'est Averell qui gagne la carte malgré une offre initiale plus importante.

Exemple 2 : Joe et Jack proposent 16$, Averell 17$. Joe possède une stèle, c'est lui qui remporte la carte.

Exemple 3 : Joe et Jack proposent 16$, Averell 17$. Joe et Jack possèdent chacun une carte "Stèle". Les offres ne sont pas uniques et personne n'a la majorité de stèles, c'est donc Averell qui, malgré une offre supérieure et l'absence de carte stèle, gagne la carte.

Le vainqueur de l'offre place alors la carte "Défunt" devant lui en maintenant l'orientation de la carte correspondant à son délai d'enterrement. **Il se défausse, sous le contrôle des autres joueurs, des cartes "Objet" demandées par la famille.**
Lorsque la pioche des cartes "Objet" vient à s'épuiser, on en reforme une autre avec les cartes défaussées.

6) Phase de l'enterrement

Les joueurs qui détiennent une ou plusieurs cartes "Défunt" peuvent procéder l'enterrement.
Rappel : pour enterrer au cimetière, il faut obligatoirement posséder une carte "Stèle" par carte "Défunt" à enterrer. En outre, un défunt doit être enterré dans les délais impartis inscrits sur la carte (De 1 à 3 tours selon les cartes)
Il est possible d'enterrer plusieurs défunts sous réserve d'avoir plusieurs stèles.
Les cartes "Stèle" étant numérotées, un joueur enterre son défunt obligatoirement à la place initiale de sa carte "Stéle" dans le cimetière. S'il en possède deux, il peut choisir l'une ou l'autre.

Le joueur remporte, alors, le montant en dollars de son offre inscrite sur papier phase 5 a. Les dollars sont distribués par la banque.

Un bonus de 10 dollars est accordé si un joueur enterre au cimetière, l'un à coté de l'autre (gauche, droite, haut, bas), deux défunts de même catégorie (exp : un shérif près d'un autre shérif).

Un joueur peut bénéficier ainsi de plusieurs bonus de 10 dollars, selon le placement de sa carte.
La carte "Stèle" est définitivement défaussée.

En enterrant une danseuse à cet emplacement, le joueur remportera un bonus de 10$ en plus de la somme due par la famille.

7) Réduction du délai d'enterrement

Un joueur qui décide de ne pas enterrer un défunt lors de la phase de l'enterrement ou bien qui ne peut pas (s'il n'a pas de carte "Stèle") doit alors baisser son délai d'enterrement de 1 : il positionne la carte "Défunt" de façon à ce que le nouveau délai d'enterrement soit en face de lui.

De même, les cartes "Défunt" présentes à la Morgue doivent également baisser de 1 au niveau du délai d'enterrement. On tourne la carte "Défunt" sur la nouvelle face correspondant à ce nouveau délai.

S'il s'avère, qu'en baissant la durée de 1, le délai d'enterrement arrive à 0, la carte "Défunt" concernée est alors immédiatement replacée en dessous de la pioche des cartes "Défunt".

Cette règle compte aussi bien pour les cartes "Défunt" présentes à la Morgue ou présentes devant chaque joueur. Un joueur peut ainsi, non seulement perdre les cartes "Objet" qu'il aura précédemment défaussées lors de la phase 5b, mais en plus ne remportera pas les dollars promis pour l'enterrement.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la dernière carte "Stèle" a été achetée par un joueur, lors de la phase 2, le tour en cour est alors le dernier de la partie ! La fin de la phase de l'enterrement sonne le glas de la partie.
On procède alors au décompte des dollars.
En cas d'égalité, le joueur ayant enterré le plus de défunts a gagné.

A HELL OF A GAME

Each player, as an undertaker, is going to bury the most deceased in the graveyard to win the coveted title of most famous living undertaker in town!
You will have to follow the requirements of the families of the dead before burying the dead, but you're not alone: tough negotiations with your competitors await you!
The richest undertaker at the end of the game wins.

GAME DESCRIPTION

Card game for players aged 12 or more.
Playing time : 45 to 60 minutes
Number of players : 3 to 5

OBITUARY INVENTORY

The Rulebook and yes you are reading it right now!
- 20 Deceased cards: 5 Sheriff - 5 Mexicans - 5 Outlaws - 5 Dancers
- 16 Headstone cards
- 5 Secret Choice cards
- 3 Morgue cards (numbered 2-3-4)
- 5 turn summary cards
- 61 Items cards including: - 15 Make Up cards - 15 Wreath cards - 16 Planks cards - 15 Gilt cards
- 60 Banknotes

FUNERAL AND METICULOUS GAME

The first player is chosen by the russian roulette method, but for the weak of heart a simple random choice should do the trick!
Item cards are shuffled. Each player receives 5 face-down cards. The remaining cards are set aside, also face down to create the Items deck.
Deceased cards are shuffled and put aside, face down, to form the Deceased deck.
Each player also receives a card "Choix secret", a player aid card and $30 in bills. He also needs a paper and a pencil.
One player is designated to take the role of the bank.

At the beginning of each turn, the first player moves clockwise.

Card "Secret Choice"
In this case the player decided to go to the Graveyard

a. Prepare the Graveyard with the Headstone Cards
- With 3 players, 12 Headstone cards are arranged in 3 columns and 4 lines
- With 4 players, 15 Headstone cards are arranged in 5 columns and 3 lines
- With 5 players, 16 Headstone cards are arranged in 4 columns and 4 lines
The Headstones cards are always arranged so that their numbers increase from left t right and top to bottom, starting with No. 1.

b. Prepare the Market with Item cards
Below the Graveyard, leaving some room for the Morgue and Deceased; we have a many piles of objects cards as they are players. These piles are placed in line one abov the other.
The first pile of cards is always made of 5 cards: 3 face up and 2 face down cards.
The second pile of cards is always made of 4 cards: 3 face up and 1 face down cards.
Other piles are made of 3 face up cards.

PROGRESS OF THE GAME

A turn is composed of 7 distinct phases :
1) Presentation of the Deceased in the Morgue
2) Secret choice: Graveyard/Market
3) Undertakers Negotiation
4) Bank Phase
5) Deceased Auction Phase
6) Funeral Phase
7) Burial Delay Decrease

Setup example for 3 players, Graveyard and Market.

Graveyard with the 12 headstones (only first and last rank are represented in this

Morgue card with the number of Deceased in play

Deceased in play in the morgue

Market with the piles of Items

1) Presentation of the Deceased in the Morgue

The first player takes the 3 Morgue cards, shuffles them and draws one randomly. Then he puts as many Deceased cards (between the Graveyard and the Market) as the number shown on the Morgue card.

Deceased cards are oriented so that the greatest number, corresponding to the delay of burial, is headed towards the graveyard (see Deceased cards features)

Important : During this phase, if Deceased cards are already in the morgue, then the first player has to add Deceased cards until he reaches the number on the Morgue card. If this number is less than or equal to the number of Deceased cards already present, nothing happens.

Example: 2 Deceased cards are at the morgue. The first player turns over the card bearing the Morgue number 4, he must then add 2 new Deceased cards. If he drew the Morgue card with the number 2, he would not add any Deceased card

The Deceased cards features

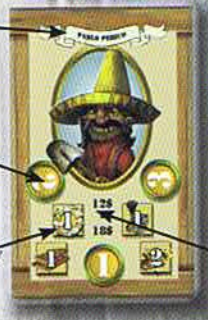
Upon arrival at the Morgue (Phase 1), players take note of the characteristics of the Deceased:

- The Category of character buried (Cowboy; Outlaw; Sheriff; Dancer)
- The full name of the dead.
- The range of prices the family is ready to pay for burial.
- Constraints imposed by the family of the deceased in terms of Item cards
- The burial delay : This is the time in terms of turn, allowed by the families to bury their dead. After this time, the dead will be relocated below the corresponding deck (see Phase 6)

Orientation of Deceased card on 1st, 2nd et 3rd turn after reducing the time of burial

Name

Delay : Number of turns to bury the deceased



Items mandatory to bid for burial

Range of price for the burial bid.

2) Secret Choice: Graveyard / Market

Each player makes a secret choice:
Either he decides to go to the Graveyard in order to purchase a Headstone or to the Market in order to buy a pile of Item cards.
To do so, each player places their "Choix secret" card, puts it face-down with his hand other it to hide the side he has chosen. When all the players are ready, the "Choix secret" cards are revealed simultaneously. The destination chosen is the one the player can read.

So there may very well be several players going to the Market and none to the Graveyard or vice-versa!

The Graveyard
Players present at the Graveyard will be able to buy one and only one numbered Headstone card each turn.
Important: a player cannot have more than 2 Headstone cards in front of him.

Card Headstone

Headstone cards are used to bury the Deceased cards won.
Without a Headstone, it is impossible to bury a deceased.
This turn's first player (if he's not at the market) or the first on his left who chose to go to the Graveyard , points out a Headstone card by its number and proposes a minimum of 4$.

Each players present at the Graveyard, in turn and clockwise, may decide to bid or not, until one player wins the Headstone. Each bid must be strictly higher then the one before and bids may go on more then one turn. If you pass you may not bid gain on the same Headstone. The winning player pays his bid to the bank, takes the Headstone card and places it in front of him face down. (He can look at it when he wants).
The first player, to the left of the winner, which is present in the Graveyard launches the next bid by choosing a Headstone.

A player can never make a bid he cannot pay.
Only players who did not acquire a Headstone card this turn may participate in the bid. Thus, a player who won a Headstone card this turn cannot participate in another bid this turn.

Once all the players at the graveyard have acquired a Headstone, it's Market time!

The Market
The Undertaker(s) present at the Market will buy Items piles.
The first player of this turn (if he's not at the Graveyard) or the first player on his left who chose the market, points out to the pile of cards he wishes to buy and bids a minimum of 4$.
The same auction principles of the Graveyard applies to the Market with the difference that players take in hand the Item cards they've just earned.

Piles of Item cards taken by players are recreated once all the players present at the Market acquired their Item piles.

Undertakers at the Market cannot buy Headstone cards and those at the Graveyard cannot buy piles of Item cards!

3) Undertakers Negotiation

Undertakers can exchange Items, Headstones and/or Dollars.
All exchanges have to be done right away. No promises for the future.
No Deceased may be exchanged.

4) Bank Phase

Each undertaker may sell as many Item cards as he wishes to the bank for $ 1 per card he discards.
The discarded cards join the discard pile of Item cards.
Warning: at the end of this phase, a player cannot have more than 12 Item cards in hand.

5) Deceased Auction Phase

Now, the family of the deceased is going to choose the undertaker who will take care of the burial.
Players will be able to make an offer for the Deceased cards which interest them and which are currently available in the morgue!
No one is forced to make an offer for a Deceased card.

a. The offer price
Important: To make a bid, **each player must first have the burial items** requested by the family, they should at least have quantities indicated on each Deceased card (wreaths, planks, makeup and/or gilt).

A player can offer two prices for two different cards Deceased; if he has the ingredients for the 2 cards (Thus he has enough to bury the 2 Deceased).

The price in dollars should be in the range of the prices (inclusive) present on each Deceased card.

On paper, and covertly, each player will write the full name of the coveted deceased, and the amount he proposes for the funeral.
Important: Undertakers will only be paid during the funeral phase

b. Allocation of the Deceased

Deceased cards are assigned one after the other starting with the one closest to the Morgue card.
Each player who makes an offer (or two) shows the full names of the coveted deceased and the amount he has proposed for the burial.
The Deceased card is awarded to the player who proposed **the unique and cheapest offering price**, in the range of the card.

If two or more bids are identical (same amount) and the least expensive, the player who has the most Headstones in front of him wins the Deceased!
If two or several offers cancel each other out because they are the lowest and because the undertakers have the same number of Headstones (including none), the card is allocated to the player who offered the immediate upper and unique offer.
Important: A player without a Headstone but who proposed the lowest unique offer wins the card automatically.

Example 1: Joe and Jack offer 16 dollars, Averell offers 17 dollars. Nobody has a Headstone. The offer of Joe and Jack cancels each other out (they are certainly the lowest, but are not unique, and none of the 2 has a Headstone) and it's Averell who gets the card in spite of a more important initial offer.

Example 2: Joe and Jack offer 16 dollars, Averell 17 dollars. Joe has a Headstone, he wins the card.

Example 3: Joe and Jack offer 16 dollars, Averell 17 dollars. Joe and Jack each have a Headstone. The offers are not unique and nobody has a Headstone majority, therefore Averell, in spite of the upper offer and in spite of the absence of Headstone, wins the card.

The winner of the offer then puts the Deceased Card in front of him, by keeping the orientation of the card corresponding to its funeral delay. Under the control of other players, He the discards the Item cards required by the family.
When there are no more Item cards in the deck, take the discarded Items cards pile shuffle them and create a new Item card deck.

5) Funeral Phase

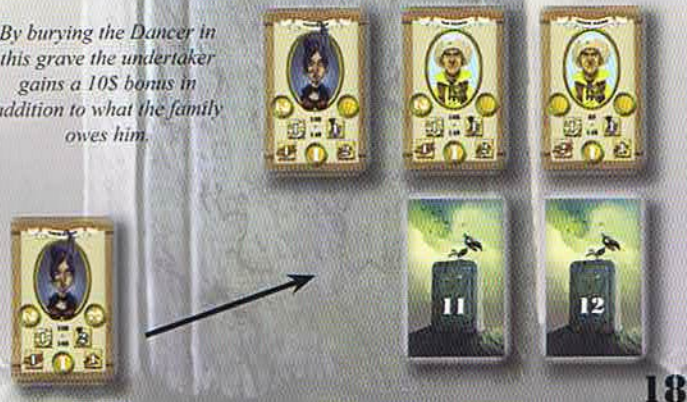
Players with one or more Deceased cards can undertake their funeral.

Reminder : to bury someone, you must have a Headstone card for each Deceased card you wish to bury. In addition, the deceased must be buried in the allowed delays registered on the card (From 1 to 3 turns depending on the cards)
You can bury several Deceased if you have several Headstones.
Headstone Cards being numbered, a player buries his deceased inevitably on the initial place of his Headstone card in the graveyard. If he has two, he can choose one or the other.
The player then wins the amount of the offer listed on his paper at the phase 5a. Dollars are distributed by the bank.

A 10$ bonus is granted to a player if he succeeds in burying a Deceased person in the graveyard next to (adjacent orthogonally) another deceased of the same category (a Sheriff next to another Sheriff for example).

A player can benefit from more then one 10$ bonus, depending on the placement of his card.
The Headstone card is finally discarded.

By burying the Dancer in this grave the undertaker gains a 10$ bonus in addition to what the family owes him.



5) Decrease the burial delay

A player who decides not to bury the deceased during the Funeral phase or who cannot (if it has no Headstone), must then lower his delay of funeral by 1: he positions the Deceased card so that the new turn delay for the funeral is in front of him.

Similarly, Deceased cards present in the Morgue also have to decrease by 1 the funeral delay. The Deceased card is turned so that the new turn delay is clearly indicated.

If it appears that lowering the funeral delay by 1 it reaches 0, the concerned Deceased card is immediately placed under the deck of Deceased cards.

This rule counts for both Deceased cards present at the morgue and the ones present in front of each player. A player can, not only lose the Item cards that he has previously discarded in phase 5b, but also lose he dollars promised for the funeral.

End of the game

When the last Headstone card has been acquired by a player during phase 2, the ongoing turn is then the last turn of the game! The Funeral Phase is the last straw for this game!
Players then proceeds to count the dollars.
In case of a tie, the player having buried the most deceased wins.

Merci aux testeurs et ceux qui ont contribué à la réalisation du jeu; en particulier à Yann Mounier, David Cochennec, Olivier Prévost, Alain et Colette.
Pour toute question, retrouvez les auteurs sur www.aubergedesjeux.fr.

Echec Pat

Toutes les illustrations appartiennent exclusivement à DAINCHE Alexandre aux termes des articles L 111-1 et L112-1 du code de Propriété Industrielle.
Toutes reproductions, diffusions publiques, usages commerciaux sont par conséquent interdits sans autorisation expresse des titulaires des droits.