# la petite mort

Livret de règles

# Principe du jeu

**Vous êtes une «Petite Mort» et vous allez passer votre Diplôme de Fauche!**

Vous allez disposer dans votre zone de jeu de personnages qui vont naître, grandir, vieillir, et ainsi enrichir leur personnalité et acquérir des aptitudes leur apportant des Forces et/ou des Faiblesses tout au long de leur vie.

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

À tout moment au cours de la partie, si vous répondez aux conditions d'un ou de plusieurs objectifs, faites-le savoir aux autres joueurs et placez l'un de vos pions «Petite Mort» sur la zone de validation correspondante du Diplôme.

La fiche ***Aide de Jeu «Les Diplômes»*** explique plus en détail leur fonctionnement.

**Que la Fauche commence !**



# Tour de jeu

Le jeu se joue en quatre phases.

À chaque phase, les joueurs joueront simultanément :

**Phase 1** : Évènements de la vie

**Phase 2** : Fauche

**Phase 3** : Le lit de mort

**Phase 4** : La vie continue

# Les Cartes

Présentation des différents types de cartes

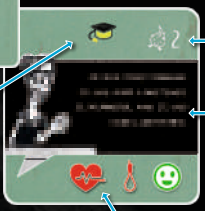


## Cartes Personnage






## Cartes Caractère



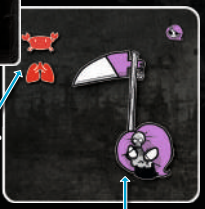

Icônes spéciales

Darwin Award

Métier



## Cartes Fauche



Conditions requises pour faucher

Symbole de Fauche
(Il en existe 4 différents)

## MISE

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

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** du joueur
4. **Main du joueur**
5. **Fauche par le joueur Rouge**

## EN PLACE

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

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**





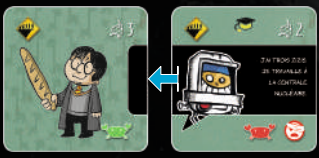


## Phase 1 - Évènements de la vie

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 et apporte des Forces et/ou des Faiblesses. On considère qu'un personnage sans carte attachée vient de naître. Puis il entrera dans son premier, deuxième et troisième âge en fonction du nombre de cartes qui lui seront attachées.

### Les différents «pictos» Faiblesse

Cardiaque

AVC

Accident

Maladie Pulmonaire

Suicide

Cancer

Darwin Award

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

### ▸ KURT : étude de cas !

Dans cet exemple, chacune des 3 cartes composant le personnage rapporte 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'emblée 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 cet exemple, Kurt aura été un geek passionné tout au long de sa vie et aura pratiqué le métier de fonctionnaire.**

Avec deux cartes attachées, Kurt est dans son deuxième âge. Une troisième carte attachée et Kurt entrera dans le troisième âge...

Pas loin de son Lit de Mort, s'il vit jusque là.

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

Le picto (en haut de la première carte attachée) est une faiblesse «Darwin Award», qui signifie que ce personnage pourrait aussi bien mourir d'une manière totalement idiote du fait de cette faiblesse.

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

**IMPORTANT** :
**Un picto vert annule un picto rouge de même nature.**
Par exemple, un personnage qui possèderait un picto rouge et un picto vert 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. Pour ce faire, chaque carte «Fauche» dispose également de pictos positionnés en haut à gauche de la carte. (Voir Page 3)

Il s'agit de conditions à remplir (pré-requis) pour faucher un personnage. Ces conditions doivent être présentes chez 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, placez-la alors en regard du personnage visé, avec l'un de vos pions «Petite Mort» au dessus pour vous identifier comme étant le Faucheur. (Voir page 4 : 6).




**Si l'on reprend notre exemple de Kurt** (page 7) **notre première carte Fauche ne fonctionne pas. En effet, même si Kurt dispose d'un picto , il lui manque un picto .**

**En revanche, notre seconde carte Fauche remplit toutes les conditions. En plus du picto , il possède un picto sur la carte Caractère «Geek»...**

**...cela va lui être fatal.**

# Partage de Cartes

Lorsque l'on fauche un personnage, défaussez la carte «Fauche» utilisée après vérification des pré-requis.




À moins que le contraire ne soit spécifié sur le Diplôme par ce picto.

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.

### ▸ RÈGLE 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 une ou 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 un joueur ne peut pas ou ne veut pas faucher, il peut à la place prendre un jeton «Death Powa» qu'il pourra utiliser dès le tour suivant. Il est possible de les accumuler !

Pendant la phase de Fauche, placez un ou plusieurs jeton(s) «Death Powa» sur un personnage pour lui ajouter autant de faiblesse(s) et ainsi permettre sa fauche.

Si cette nouvelle faiblesse pourra être utilisée par tous les joueurs, un jeton «Death Powa» ne dispense pas de prendre en compte un picto Force du personnage qui pourrait l'annuler.

*Notes :* les jetons «Death Powa» ne comptent pas comme des faiblesses pour les objectifs de Diplômes. Une fois utilisés, les jetons «Death Powa» sont replacés au centre de la table.



## Phase 3 - Le Lit de Mort

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

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

**Récupérez toutes les cartes de votre 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 deux 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.

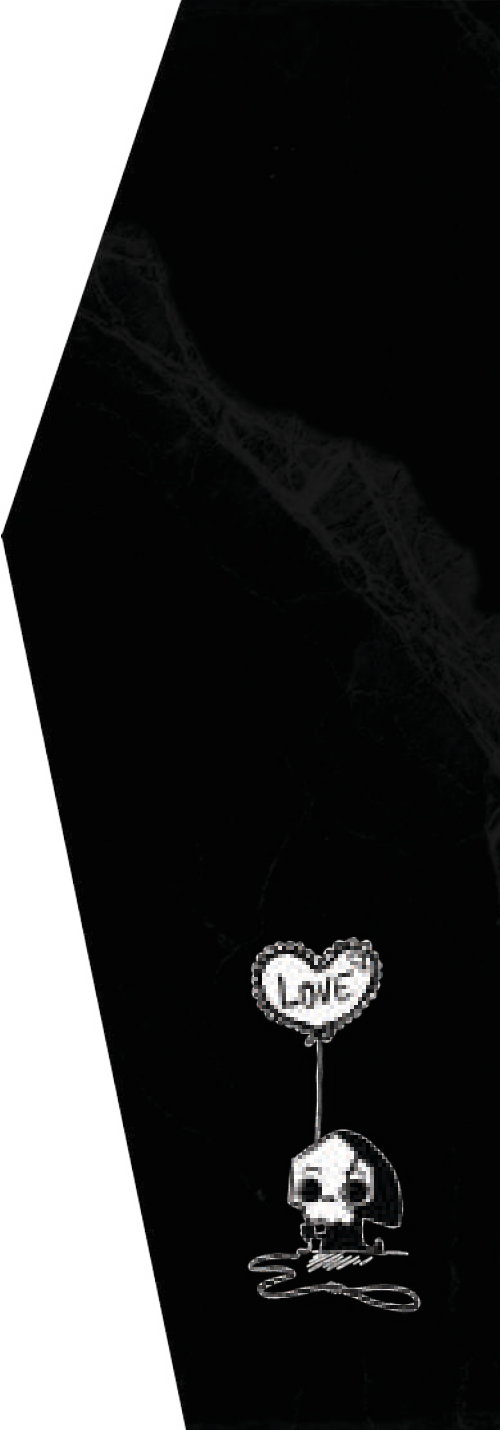
En cas d'égalité, celui ayant le plus grand nombre de personnages dans son cimetière gagne. Si l'égalité persiste, le plus jeune finaliste devient la nouvelle Faucheuse. Et si vous êtes né le même jour à la même heure... allez jouer au Loto !!

**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 toute l'équipe du Lumberjacks Studio dans le cadre son développement.

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


LOVE