

Les architectes ont construit une ville dans laquelle il fait bon vivre.

Pourtant il faut bien mourir un jour !
Vous êtes des Petites Morts et votre rôle est de faucher des âmes.


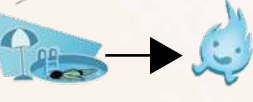

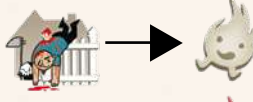
Le Grand Tout a donné ses consignes : chaque habitant doit mourir selon des causes précises. Accomplissez les meilleures fauches possibles pour devenir la meilleure des Petites Morts !



Déroulement du jeu

1

Dans chaque maison il y a une âme à faucher. Chacune de ces âmes a une couleur spécifique qui correspond à la cause de la mort de son propriétaire.

- ★ Accident de chantier — 
- ★ Accident de voiture — 
- ★ Noyade — 
- ★ Suicide à cause de la bourse — 
- ★ Homicide lors d'une dispute de voisinage — 
- ★ Bombe dans une boîte aux lettres — 

Vous ne pouvez plus utiliser les actions du jeu de base car maintenant vous devez les considérer comme des "causes de la mort".

Attention, cela signifie que vous n'avez plus accès aux BIS et aux intérimaires pour agir sur les numéros. Prenez-le en compte !

À chaque tour, vous devez donc choisir une combinaison de 2 cartes avec un numéro et une "cause de la mort".

FAUCHER UNE ÂME

Écrivez le numéro de votre combinaison sur une maison pour faucher une âme.

Suivez les règles habituelles du jeu de base en plaçant vos numéros dans l'ordre strictement croissant dans chacune des 5 rues.

★ **Fauche parfaite** : Si la cause de la mort de votre combinaison correspond à la couleur de l'âme de la maison, alors vous avez accompli une fauche parfaite et vous pouvez cocher l'âme à côté de la maison.



★ **Fauche basique** : Si la cause de la mort de votre combinaison ne correspond pas, alors vous avez accompli une fauche basique. Vous ne pouvez pas cocher l'âme à côté de la maison et rien d'autre ne se passe. C'est pas grave mais le Grand Tout ne sera pas satisfait et vous marquerez moins de points.



Si vous ne pouvez pas faucher une âme en écrivant l'un des 3 numéros disponibles, c'est que vous devez être trop sensible.

Vous devez alors faucher l'âme de Sephi en cochant une case Sephi. Cochez les cases du haut vers le bas.



LES RUES ET LES COLONNES

Les maisons du quartier constituent des rues horizontales et des colonnes verticales.

Pour compléter une rue ou une colonne, vous devez faucher toutes les âmes en numérotant toutes les maisons de la rue ou de la colonne. Peu importe que les fauches soient parfaites ou non.

Le Grand Tout récompensera les plus rapides pour chaque rue et colonne complète.

★ **Bonus de rue** : les premières petites morts qui complètent une rue dans le même tour entourent le bonus de 10 points au bout de la rue. Les autres doivent rayer le bonus et ne peuvent donc plus l'obtenir.



★ **Bonus de colonne** : les premières petites morts qui complètent une colonne dans le même tour entourent le bonus x2 en bas de la colonne. Les autres doivent rayer le bonus et ne peuvent donc plus l'obtenir.



Dès que vous complétez une colonne, vous marquez immédiatement 1 point par fauche basique et 3 points par fauche parfaite dans cette colonne.

Vous doublez vos points si vous avez entouré le bonus x2 de la colonne.

Attention ! À la fin de la partie, les colonnes incomplètes ne rapportent aucun point !

Fin de jeu

La partie s'arrête à la fin du tour si l'une de ces 3 conditions est réalisée :

- ★ Vous avez coché les 3 cases Sephi ;
- ★ Vous avez réalisé les 3 objectifs ;
- ★ Vous avez fauché toutes les âmes de toutes les maisons.

Additionnez les points des objectifs, des colonnes, des rues et soustrayez les points de Sephi.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
n°1	0x1	...x1	2x1	2x1	2x1	...x1	0x1	2x1	...x1	0x1	
n°2	2x3	...x3	2x3	3x3	3x3	3x3	5x3	2x3	...x3	2x3	
n°3	0	1 st x2	X	1 st x2	X	1 st x2	X	1 st x2	X	1 st x2	1 st x2
	13	+12	+16	+11	+22	+15	+8	+12	+10	-3	= 116

La petite mort qui a obtenu le plus gros score gagne le droit de continuer à faucher des âmes.

Les autres passent en pré-retraite...

Les Objectifs du Grand Tout

Le Grand Tout, par son télé-poisson, vous a donné des objectifs. À la place des cartes plans du jeu de base, prenez une carte objectif du Grand Tout N°1, une N°2 et une N°3.



N°1 : Faites des fauches parfaites de toutes les âmes rouges.



N°1 : Faites des fauches parfaites de toutes les âmes vertes.



3



N°2 : Complétez 4 colonnes.



N°2 : Complétez deux colonnes avec uniquement des fauches parfaites.



N°3 : Complétez 2 rues.



N°3 : Complétez 1 rue avec uniquement des fauches parfaites.

Mode Solo Classique

- ★ Quand vous piochez la carte Solo, retournez les 3 cartes Plan sur leur face "approved", puis rayez 2 bonus de rue de votre choix ainsi que 4 bonus de colonne de votre choix.
- ★ Quand la pioche est épuisée, la partie n'est pas terminée. Remélanguez les cartes avec la carte Solo. Quand vous piochez de nouveau la carte Solo, rayez tous les bonus restants.

Nouveau Mode Solo

ALEXIS
SOLO MODE

Attention, l'extension "Nouveau Mode Solo" (vendue séparément) est nécessaire pour jouer contre la AAA. Achetez-la vite ! Sinon vous aurez un an de malheur !

La AAA a une filiale chez les âmes damnées des architectes. Réussirez-vous à battre cette multinationale de la fauche ?

Tout va se dérouler normalement, jusqu'au moment où...

4

Quand vous piochez une carte validation de la AAA, comme d'habitude à la fin du tour vous devez vérifier si la AAA valide ou non un objectif du Grand Tout.

Que la AAA valide un objectif ou non, vous devez en plus rayer des bonus que vous ne pourrez donc plus obtenir.

Parmi les bonus disponibles, vous devez rayer :

- ★ 1 bonus de rue de votre choix ;
- ★ Et 2 bonus de colonne de votre choix.

À la fin de la partie, comptez les points de la AAA.

OBJECTIFS

Additionnez les points des objectifs que la AAA a réalisés durant la partie.

COLONNES

Durant la partie, vous avez donné des cartes à la AAA. À la fin, chacune de ces cartes lui rapporte des points.

Vous devez alors compter les points de la AAA pour chaque type de carte.

La valeur pour chaque type de carte est indiquée par l'architecte de la AAA que vous avez choisi d'affronter.

Par exemple, pour l'architecte de la AAA de niveau 1 :

Chaque carte accident , noyade 
chute  et meurtre  = 1 point, et
chaque carte bombe  et suicide 
= 2 points.

RUES

La AAA marque toujours 50 points pour les rues.

SEPHI

La AAA n'a pas de malus pour Sephi.

Crédits

Auteurs

Benoit Turpin & Alexis Allard

Illustratrice
Anne Heidsieck

Développement
Blue Cocker