



Peter Jürgensen



Pechvogel

Le jeu de dés où le sort s'acharne sur vous !

Qu'est-ce qui va de travers ?

Présentation

Murphy le corbeau vient de se faire larguer. Et voilà qu'il tombe des cordes. Son Smartphone ne marche plus et ça fait bien longtemps que ses dernières économies se sont envolées. Le sort s'acharne contre lui !

Et pourquoi devrait-il en être autrement quand vous jouez à **Pechvogel** !? Vous n'arrivez jamais à obtenir quatre fois la même valeur au dé, mais toujours 3 corbeaux. Les marqueurs Poisse ne cessent de s'accumuler devant vous et impossible de vous en débarrasser. Lorsque, parfois, la chance vous sourit, vos adversaires vous forcent à recommencer votre lancer. Et quand vous parvenez enfin à gagner des points, vous pouvez être sûrs qu'on vous les vole. Tout ça pour vous retrouver à zéro à la fin... si tout se passe bien.*

Que manque-t-il ?

Contenu



1 plateau

7 dés à 6 faces
(3, 4, 5, 6, 7, Corbeau)



1 tuile Murphy
le corbeau



13 marqueurs Poisse



Au début, les marqueurs sont gris ciel et se transforment péniblement en noir poisse.

15 tuiles Gain
(de 3 à 7 points, en 3 exemplaires chacune)



Mise en poisse

Installez le plateau au milieu de la table et placez les tuiles Murphy et Gain, face visible, à côté. Gardez la réserve de marqueurs Poisse à portée de main.

Le joueur qui habite le plus près du 13, rue du Jeu, 77390 Guignes (Seine-et-Marne) commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Mise en place



S(e)coue-moune

Quand vient son tour, le joueur lance les 7 dés.

Après le premier lancer, il choisit une des valeurs obtenues et place tous les dés correspondants sur le plateau. C'est son objectif pour ce tour : il doit réunir au total 4 dés de cette valeur.

Il ne peut plus changer de valeur durant ce tour.

Déroulement du jeu : Lancer des dés

À l'issue de chaque lancer, le joueur place également sur le plateau tous les dés indiquant un corbeau. Il doit absolument éviter d'en accumuler 3 (ou plus).



Tant que le joueur n'a pas obtenu 4 dés de la valeur choisie comme objectif ou récupéré 3 corbeaux sur le plateau, il continue de lancer tous les dés restants.

A chaque fois qu'il obtient un dé de la valeur choisie, il l'ajoute à ceux sur le plateau, ainsi que les nouveaux corbeaux.

Lancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez la valeur choisie ou un corbeau ! Si le lancer ne donne rien, au moins, il ne vous arrive rien de mal.



À la fin

Déroulement : Fin du tour

Dès que le joueur a réuni au moins 4 dés correspondant à son objectif ou 3 corbeaux sur le plateau, il arrête de lancer les dés, sauf si un adversaire joue un marqueur Poisse (voir plus loin « Porter la poisse »).

Si le joueur a réussi à réunir 4 dés de la valeur choisie, il gagne une tuile Gain avec le nombre de points correspondant.



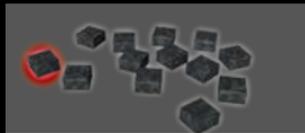
Il peut la prendre dans la réserve au milieu de la table ou la voler à un adversaire (dès que possible).

S'il décide de la voler à un adversaire, il remet une tuile Gain au choix du milieu de la table dans la boîte.

Si vous avez obtenu 4 dés de même valeur mais qu'il n'y a plus de tuile Gain correspondante, pas de problème... mais vous repartez sans rien !



Le nombre de marqueurs Poisse est illimité. S'ils venaient à manquer, utilisez simplement des morceaux de charbon ou quelque chose dans le genre.



Si le joueur a réuni à la fois 4 dés de la valeur choisie et 3 corbeaux sur le plateau, il gagne la tuile Gain correspondante, mais récupère également les marqueurs Poisse du plateau (ou un marqueur Poisse de la réserve).

Il passe ensuite les dés à son voisin de gauche.

Exemple :

Umberto entame la partie et lance les 7 dés.

Il choisit de garder les « 7 ».

Il place ses deux « 7 », ainsi que tous les corbeaux sur le plateau.



Umberto relance alors les 3 dés restants. Il obtient un "6" et deux "7" (son objectif).

Il a finalement réussi à réunir quatre "7" et seulement deux corbeaux. (Personne n'a joué de marqueur Poisse.)
Umberto gagne une tuile de 7 points et passe les dés à sa voisine Léa.



Léa obtient directement 3 corbeaux. Elle récupère un marqueur Poisse et passe les dés à son voisin.



Gourmandise

Déroulement de la partie : Cas particuliers

Si un joueur obtient **plus de 4 dés de même valeur**, c'est de la **gourmandise**. En plus de sa tuile Gain, il récupère également la tuile Murphy.



Oiseau de malheur et migrateur, je passe d'un joueur trop gourmand à un autre !

Si un joueur **obtient plus de 3 corbeaux** sur le plateau, il a aussi été trop **gourmand**. Dans ce cas, il récupère la tuile Murphy en plus des marqueurs Poisse du plateau (ou un de la réserve).



Chasser la poisse Déroulement de la partie : marqueurs Poisse

Une seule fois pendant son tour de jeu, un joueur peut chasser la poisse. Il remet alors **un de ses marqueurs dans la réserve** et recommence son dernier lancer.

Les marqueurs Poisse ainsi chassés ne sont **jamais** mis sur le plateau.



Porter la poisse

Une seule fois pendant un tour de jeu les adversaires peuvent porter la poisse au joueur actif. Tous ceux qui le souhaitent peuvent placer **un marqueur Poisse sur le plateau** et obliger ainsi le joueur à recommencer **une seule fois** son dernier lancer. Peu importe qui place un marqueur en premier. Tous les autres peuvent ensuite décider de faire pareil ou pas.

Si les autres ont décidé de vous porter la poisse et que vous finissez votre tour avec 3 corbeaux ou plus, vous récupérez tous les marqueurs Poisse placés sur le plateau par vos adversaires (et aucun de la réserve).

Si vous récupérez un marqueur Poisse du plateau, vous n'en récupérez pas en plus un de la réserve. Super, non ?



Laissez le temps aux autres de vous porter la poisse. Ça n'est pas un jeu de rapidité ! Faites un petit tour de table si vos adversaires ne se décident pas.



Si des adversaires ont essayé de vous porter la poisse mais que vous finissez votre tour sans avoir accumulé 3 corbeaux ou plus sur le plateau, ceux-ci reprennent leur marqueur Poisse. En plus, vous pouvez repasser un de vos marqueurs Poisse à chacun de ces « gentils » adversaires. Si vous n'en avez pas assez, ils récupèrent des marqueurs de la réserve.

La poisse a ses limites

Si un joueur chasse déjà la poisse, on ne peut pas lui porter la poisse en plus après ce même lancer.

Les marqueurs Poisse ne peuvent pas être utilisés pour recommencer

- ... un premier lancer ou
- ... un lancer trop gourmand ou
- ... un lancer sans aucun corbeau ou dé correspondant à la valeur choisie.

Que ce soit pour chasser ou pour porter la poisse.

Par contre, les marqueurs Poisse peuvent parfaitement être utilisés pour recommencer un lancer entraînant la pose de 4 dés de la valeur choisie ou de 3 corbeaux sur le plateau (qui mettrait fin à son tour).

Bas les plumes du premier lancer, des lancers trop gourmands et des lancers nuls !



Exemple :

Kelly a déjà deux « 6 » sur le plateau et en obtient deux autres.



Diego décide de lui porter la poisse et place un de ses marqueurs sur le plateau. Phil l'imité et place également un de ses marqueurs Poisse sur le plateau. Kelly est obligée de recommencer son dernier lancer.



Kelly obtient un troisième corbeau. Elle décide de chasser la poisse et de relancer de nouveau les dés.



Elle obtient trois "6" !

Kelly a donc réuni cinq "6". Certes, elle a été gourmande mais n'a pas récupéré 3 corbeaux (ou plus) sur le plateau. Elle gagne une tuile Gain « 6 » et récupère la tuile Murphy. Elle redonne leur marqueur Poisse à Diego et Phil, plus un supplémentaire. Diego récupère le dernier marqueur de Kelly et Phil un de la réserve.

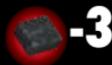


Qui a perdu ?

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus aucune tuile Gain sur la table. Chacun compte ses points. Le joueur qui en totalise le plus l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs non-perdants. Tous les autres ont perdu.

Chaque tuile rapporte autant de points que la valeur qu'elle indique. Chaque marqueur Poisse fait perdre 3 points. Sauf si le joueur finit la partie avec la tuile Murphy devant lui : chaque marqueur Poisse lui fait alors perdre 7 points.



-3



-7

Si vous n'avez pas de marqueurs Poisse, ne vous occupez pas de moi !



Il est possible de gagner avec moins de 0 point. Il suffit que les autres aient eu **encore** moins de chance.



Exemple :

La partie est terminée. Carmen totalise 20 points. Malheureusement, elle a aussi récupéré 3 marqueurs Poisse et la tuile Murphy qui lui font perdre 21 points. Elle a donc -1 point !



+20



= -1

3 x -7 = -21

Art. Nr.: 60 110 5125

Auteur : Peter Jürgensen

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page : Stephanie Gebler

Traduction : Éric Bouret

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

© 2018 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

