



LA RÈGLE
(QUI TUE!)



de 3 à 8
joueurs



de 15 à 30
minutes

10+

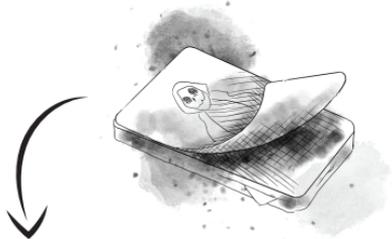
à partir de
10 ans



Pour apprendre à jouer plus vite (en vidéo), allez sur :
www.aupiretumeurs.com/regle/

LE JEU EN 10s

Chaque joueur tire un personnage au hasard
(ET LE CACHE AUX AUTRES !).



Chaque personnage dispose
d'une espérance de vie + ou - élevée (de 20 à 80 ans).



**Le but : réduire à zéro l'espérance de vie
des autres joueurs pour les éliminer,
et rester le dernier en vie !**

3 TYPES DE CARTES (84 cartes au total)

8 cartes personnages

53 cartes Attaque (face noire), pour réduire l'espérance de vie des autres joueurs ou te protéger de leurs attaques

23 cartes Action (face blanche), pour gérer les cartes Attaque ou augmenter ton espérance de vie

PRÉPAREZ LA PARTIE

1- Mettez de côté les 8 cartes personnages (Zack, Felicity, Zoe, Jody, Joshua, Franck, Archibald, Anibal).

2- Placez les 8 cartes personnages face contre la table.

Chaque joueur en tire une au hasard, **sans la montrer aux autres.**



3- Une fois son personnage tiré au sort, chaque joueur contrôle l'espérance de vie dont il dispose (en haut de carte), de 20 à 80 ans.

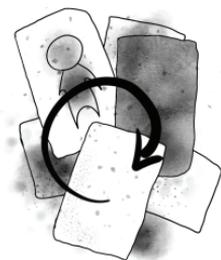
Cette information doit rester secrète.



Ton personnage retourné devant toi constitue la base de **TON TAS 'ESPÉRANCE DE VIE'**. C'est là que tu dois poser les cartes que t'attribuent les autres joueurs, en particulier les cartes Attaque (Pépin, Accident ou Cata). **ATTENTION, PENSE BIEN À TOUTES LES POSER FACE CACHÉE, PERSONNE NE DOIT LES VOIR !!!**



4- Battez toutes les autres cartes, blanches et noires confondues, y compris les éventuelles cartes personnages non distribuées.

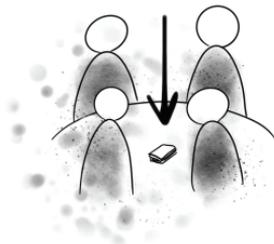


5- Distribuez **7 cartes** à chaque joueur.

Cela composera sa **main de départ**.

Pas de panique : le nombre de cartes dans ta main pourra varier au cours de la partie, c'est normal.

6- Les cartes non distribuées (**y compris les éventuels personnages non attribués**) constituent la **pioche**, retournée face contre table, entre les joueurs.



7- Le plus vieux d'entre vous joue en premier. Jouez ensuite dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

À TON TOUR

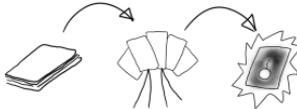
1- À chaque tour, quand c'est à toi de jouer, **commence toujours par prendre une carte dans la pioche, SANS la montrer aux autres.**

2- Tu peux ensuite :

a. **JOUER** tout de suite cette carte.



b. **UTILISER** plutôt une carte de ta main, et ajouter la carte piochée à ta main.



3- Différentes options de jeu s'offrent à toi
(Attention : tu ne joues qu'une seule carte par tour)

a. **ATTAQUER** le joueur de ton choix avec une carte Pépin, Accident, Cata, (à poser sur son tas 'Espérance de vie'), ou encore Duel, Punition, Mort Subite (voir détail des cartes p11 à 13).



b. **RENFORCER** ton espérance de vie en ajoutant une carte Jouvence au tas devant toi (face cachée).



c. **GÉRER** les cartes Attaque déjà reçues (pour essayer d'alléger ton solde d'espérance de vie), avec les cartes Transfert ou Pioche.



d. **SEMER** la zizanie entre joueurs avec la carte Switch (elle oblige à échanger de carte personnage).



4- Si tu penses qu'un autre joueur a **épuisé son espérance de vie** (solde égal à zéro ou négatif) et le cache aux autres, tu peux lui lancer lui un « **T'es mort !** » à voix haute.

Il doit alors te montrer à toi (et à toi seul) le solde de son tas 'Espérance de vie' (= espérance de vie de son personnage – somme des cartes Attaque reçues + somme des cartes Jouvence ajoutées).

S'il est effectivement mort, il quitte la partie.

S'il n'est pas mort, il prend une carte Attaque dans le tas devant lui et te l'attribue en représailles.

Tu ajoutes alors celle-ci à ton propre tas 'Espérance de vie'.

ASTUCE : si ton solde d'espérance de vie est égal à zéro (ou négatif), tu peux bluffer et continuer à jouer tant que personne ne te lance un « T'es mort ! ».



FIN DE PARTIE ?

Si tu dois quitter la partie (après un « T'es mort ! » confirmé), tout est fini pour toi ? Pas totalement.

Tu peux continuer à hanter les joueurs encore vivants en devenant un **Spectre** : replace ta main sous la pioche puis, à chaque tour, attribue une carte Attaque du tas devant toi à un joueur, jusqu'à épuisement du tas.

Tu ne peux plus faire aucune autre action de jeu (par exemple lancer un « T'es mort ! »).

LE GUIDE DES CARTES

LA FAMILLE DEATH



Zack, le bébé
80 ans à vivre



Felicity, la pré-ado
70 ans à vivre



Zoe, l'ado
60 ans à vivre



Jody, la maman
50 ans à vivre



Joshua, le papa
40 ans à vivre



Franck, le tonton
40 ans à vivre



Archibald, le papy
30 ans à vivre



Anibal, le chien
20 ans à vivre

ATTENTION ! Il y a une autre possibilité que la carte Switch pour changer d'identité (et d'espérance de vie initiale) en cours de partie.

Si vous jouez à moins de 8, il est possible de tomber sur un autre personnage dans la pioche. Si tel est le cas, deux possibilités s'offrent à toi :

1- accepter l'échange, et replacer ton personnage de départ sous la pioche
2- refuser l'échange, et replacer le personnage tiré sous la pioche.

Même si tu changes de personnage en cours de partie, tu conserves les cartes déjà reçues dans ton tas 'Espérance de vie'.

LES CARTES «ATTAQUE»



PÉPIN : 14 cartes

Grâce à elle, tu retires 5 ans d'espérance de vie au joueur de ton choix (carte à ajouter au tas devant lui, face cachée).



ACCIDENT : 14 cartes

Grâce à elle, tu retires 10 ans d'espérance de vie au joueur de ton choix (carte à ajouter au tas devant lui, face cachée).



CATA : 6 cartes

Grâce à elle, tu retires 20 ans d'espérance de vie au joueur de ton choix (carte à ajouter au tas devant lui, face cachée).



DUEL : 5 cartes

Avec elle, tu peux défier un autre joueur !
Tous les 2, comparez le solde des cartes Attaque déjà reçues, sans vous montrer votre personnage. Celui de vous deux dont le solde est le plus élevé (donc le plus proche de la mort) l'emporte et ajoute au choix une carte Pépin, Accident ou Cata au tas 'Espérance de vie' du perdant.

À replacer sous la pioche après usage.

**REVERSE** : 6 cartes

Elle te permet de renvoyer une carte Attaque (Cata, Accident ou Pépin) à celui qui te la donne. Il doit alors l'ajouter à son tas 'Espérance de vie'.

Astuce : on peut opposer une carte Reverse à un Reverse, annulant ainsi celui-ci.

La carte Attaque initiale s'applique alors normalement.

Ne fonctionne pas contre les Mort Subite ou contre un « T'es mort ! ».

À replacer sous la pioche après usage.

**PUNITION** : 4 cartes

Grâce à elle, tire une carte de la main d'un autre joueur, au hasard, et ajoute-là au tas 'Espérance de vie' devant lui. Son effet ne s'applique que s'il s'agit d'une carte Attaque (Pépin, Accident, Cata) ou d'une carte Jouvence. À replacer sous la pioche après usage.

**MORT SUBITE** : 2 cartes

Avec cette arme (presque) absolue, tu élimines directement un autre joueur, sauf s'il détient une carte Miracle.

Dans ce cas, il survit et tu lui donnes ta Mort Subite (qu'il conserve dans sa main).

À replacer sous la pioche après usage OU à donner à l'autre joueur s'il possède une carte Miracle.

**MIRACLE** : 3 cartes

Avec cette carte providentielle, tu annules la Mort Subite que t'adresse un autre joueur.

Dans ce cas, tu survives et il te donne sa Mort Subite, que tu ajoutes à ta main.

Ne fonctionne pas contre les autres cartes Attaque ou contre un « T'es mort ! ».

À replacer sous la pioche après usage.

LES CARTES «ACTION»



JOUVENCE : 10 cartes

Ajoute cette carte à ton tas 'Espérance de vie', afin d'augmenter ton solde.

À conserver dans ton tas 'Espérance de vie' une fois ajoutée.



TRANSFERT : 4 cartes

Grâce à elle, prends une carte de ton tas 'Espérance de vie', celle que tu veux, et ajoute-là à ta main.

À replacer sous la pioche après usage.



PIOCHE : 4 cartes

Grâce à elle, prends une carte de ton tas 'Espérance de vie', celle que tu veux, et remets-là sous la pioche.

À replacer sous la pioche après usage.



SWITCH : 4 cartes

Deux options s'offrent à toi avec cette carte :

- Échanger ta carte personnage avec un joueur de ton choix (juste ton personnage, pas ton tas 'Espérance de vie').

- Forcer deux autres joueurs à échanger leur carte personnage.

À replacer sous la pioche après usage.

UN TOUR DÉMO

Tu tires une carte Cata (-20 ans).



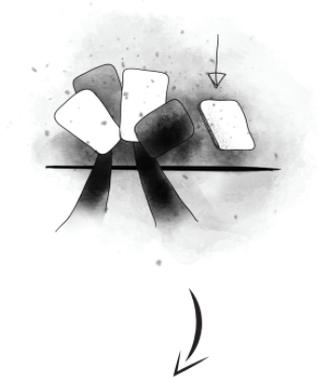
Tu choisis de l'attribuer tout de suite à un autre joueur.



Il contre ton attaque avec une carte Reverse.



Tu contres à ton tour son Reverse avec une carte Reverse.
L'attaque initiale s'applique et il ajoute
la carte Cata à son tas 'Espérance de vie'.



Tu lui lances un «T'es mort !» :
il te montre son solde d'espérance de vie.
Selon ce qu'indique sa carte personnage,
il est bien mort !
Il devient un Spectre (dès que viendra son tour de jouer).





PRÊTS POUR LE JEU DE MASSACRE ?

www.aupiretumeurs.com

