



Razzia sur la maison de retraite

« Chères petites faucheuses, L'université, c'est aussi les travaux pratiques et les stages en milieu professionnel !

Pour parfaire votre Cursus universitaire, vous allez devoir réaliser un travail sur le terrain qui sera noté et comptera pour l'obtention du diplôme final.

Cet été, la canicule est particulièrement sévère, nous avons donc naturellement choisi une résidence de retraités pour les travaux pratiques.

Si vous échouez à cet examen, nous organiserons une session de rattrapage cet hiver avec l'épidémie de grippe.

À vos faux, prêts ? Partez ! »



Matériel et mise en place

Utilisez la boîte de base du jeu en appliquant les règles habituelles mais à la place d'un diplôme, utilisez une fiche extension « Welcome to » et munissez-vous d'un stylo.

Les joueurs n'utilisent dans cette version que 3 Meeples Petite mort (les autres restent dans la boîte) : **2 pour faucher dans l'espace de jeu habituel** et le **3e qui va se déplacer dans la résidence** (fiche de jeu).

Les joueurs placent l'un de leurs Meeples près de la première maison en haut à gauche de la fiche. C'est la case d'entrée de la résidence.

Le joueur le plus âgé autour de la table placera son Meeple en premier puis chacun en fait de même en respectant le sens des aiguilles d'une montre.



But du jeu

Parcourir la résidence de retraite **en suivant le tracé de la route** et visiter **un maximum d'appartements** pour faucher les âmes de leurs occupants et les libérer de cet affreux fardeau qu'est la vieillesse.

Dès qu'une petite mort sort de la résidence (dépassa la dernière case en bas à droite), la partie se termine à l'issue du tour.

Principe du jeu

Dès qu'un joueur fauche ou récupère des cartes en tant que fauché, **il doit se déplacer sur le plateau à l'aide de tout ou d'une partie des cartes se trouvant dans son cimetière.**

Il faut toujours en jouer au moins une et l'on peut en utiliser autant que notre cimetière nous le permet. Plus un cimetière contient de cartes, plus vous disposez de possibilité de déplacement. Plusieurs joueurs peuvent donc se déplacer à l'issue d'une fauche (le faucheur et le fauché).

Le nombre de points d'âme de la ou des carte(s) sélectionnée(s) pour se déplacer représente **le nombre de cases de déplacement.** Le parcours est représenté par le tracé de la route et chaque maison est une case du parcours.

Le joueur défausse les cartes choisies, déplace son Meeple du nombre de cases correspondantes (nb de points d'âme au total), coche sa case d'arrivée (annotez l'initiale de la couleur de votre Meeple) et pose son Meeple.



Deux "petite mort" ne peuvent jamais occuper la même case (sauf sur la case départ). **Quand une petite mort arrive sur une case occupée, elle doit avancer d'une case jusqu'à arriver sur une case libre.**

Quand une petite mort arrive sur **une case libre qui a déjà été visitée**, trop tard, le résident est déjà parti à la morgue, une initiale a déjà été inscrite et on ne peut rien inscrire de plus sur la case.

Il est possible de jouer une carte avec zéro point d'âme pour choisir de ne pas avancer lors d'un mouvement imposé.

Ordre de résolution des fauches

Quand plusieurs personnages sont fauchés dans le même tour (un personnage sur son lit de mort est considéré comme une fauche), on commence par résoudre la fauche du joueur dont le Meeple petite mort est le plus près de l'entrée de la résidence sur la fiche de résidence (donc le joueur le plus à la traîne) et ainsi de suite.

C'est d'abord le faucheur qui déplace son Meeple, puis le fauché.

Si un joueur a initié deux fauches, il choisit celle qui sera résolue en premier. Le joueur peut même décider de résoudre avant toute chose, le décès d'un personnage dans son lit de mort afin de disposer d'une bonne latitude en terme de déplacement.

Un joueur peut résoudre deux fauches de suite si à l'issue de son mouvement, il se trouve toujours en dernière position.

En cas de fauche collaborative, le joueur faucheur dont le Meeple est le plus proche de l'entrée de la résidence se déplace en premier et ainsi de suite.

Calcul des scores

Chaque appartement visité apporte 1 point au joueur correspondant.

Il existe 3 types de résidents particuliers qui apportent des bonus ou des malus :

- Les résidents centenaires (âme blanche)
- Les anciens combattants (âme verte)
- Les nouveaux résidents en pleine forme (âme violette)



Les autres âmes de couleurs (bleues, rouges et oranges) n'offrent pas de bonus particuliers.

Quand une petite mort visite l'appartement d'un centenaire ou d'un ancien combattant, celle-ci va gagner des points bonus qui viendront s'ajouter à son score en fonction du nombre de résidents de même type fauchés pendant la partie.



1 Centenaire = 1 point, 2 centenaires = 3 points, 3 = 6 points et 4 = 10 Points maximum.

Il en va de même pour les anciens combattants.

Par contre, visiter un nouveau résident représente une faute dans le déroulement du stage (erreur dans le protocole) et la petite mort devra appliquer un score négatif à son score général de la même façon : -1 / -3 / -6 / -10.



Le score final représente la note obtenue pour le stage de fin d'année.

Si lors d'un tour, un paquet de carte venait à être épuisé, créez une nouvelle pioche avec la défausse.

Crédits

Auteur :
François Bachelart

Illustrateur :
Davy Mourier

Développement :
Lumberjacks Studio

