

Bruno Cathala & Vincent Dutrait

REGLES DE JEU

loser



8+



3-6 joueurs



15 minutes

Matériel

- 19 cartes « Potion » (Une pour chaque valeur de 1 à 19)



- 2 cartes « Action » (Une action sur chaque face, 4 actions au total)



Carte 1

Carte 2

- 23 cartes « Sortilège » (avec des effets déjantés)



- 6 personnages (un set de 2 cartes par personnage)



But du jeu

Lors de chaque manche, faites de votre mieux pour déjouer les plans de vos adversaires et terminer avec la carte Potion la plus adaptée vis-à-vis du vote final: soyez prudents, car chaque erreur vous transformera peu à peu en grenouille !



Mise en place

- Chaque joueur reçoit un personnage (set de 2 cartes), et le place devant lui sur la table, face « humain » visible.
- Placez les 2 cartes Action au centre de la table. Les faces visibles sont déterminées aléatoirement.
- Mélangez les 23 cartes Sortilège et faites-en une pioche face cachée au centre de la table.
- Mélangez les cartes Potion. Distribuez face cachée à chaque joueur le nombre de cartes auquel il a droit, et placez les cartes restantes au centre de la table, face visible ou cachée, tel qu'indiqué par le tableau suivant :

Nombre de joueurs	Cartes en main	Cartes face visible sur la table	Cartes face cachée sur la table
3	4	4	3
4	4	1	2
5	3	2	2
6	3	0	1



Chaque joueur prend connaissance des cartes de sa main, sans les montrer à ses adversaires.

Lors de la 1ère manche seulement : Choisissez un 1er joueur selon la méthode de votre choix. Il pioche une carte Sortilège. Les cartes Sortilège sont conservées face cachée devant leurs propriétaires. (ils peuvent les consulter secrètement à tout moment).

Comment jouer

Chaque partie consiste en une succession de manches, jusqu'à ce qu'un joueur soit totalement transformé en grenouille. Chaque manche se décompose en trois phases :

- 1 Jouer des cartes Potion
- 2 Voter
- 3 Déterminer le perdant

Pendant la phase 1, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun va choisir une carte Potion dans sa main, puis va la jouer en appliquant ses effets. Lorsque chaque joueur n'a plus qu'une carte en main, on passe à la phase 2.

Tous les joueurs votent simultanément, en pointant leur pouce vers le haut ou vers le bas, selon la valeur de la carte Potion leur restant en main.

Le perdant de la manche est ensuite déterminé. Il retourne une de ses cartes personnage face «grenouille» !

① Jouer des cartes Potion

Lors de votre tour, vous devez sélectionner une des cartes Potion de votre main et la placer sur la table.

Si vous avez joué une carte Potion ROUGE (1, 15-19), placez-la face cachée sur la table.



Votre tour est terminé.

Si vous avez joué une carte Potion BLEU (2-14), placez-la face visible sur la table.



Maintenant, vous devez, au choix :

- Activer une de vos cartes Sortilège (si vous en avez). Appliquez l'effet décrit sur cette carte. Lorsque l'effet est résolu, défaussez-la face visible dans une pile spécifique.



OU

- Appliquez l'effet d'une des deux cartes Action visible au centre de la table. Une fois l'Action résolue, retournez cette carte sur son autre face.



À tout moment de la partie, si la pioche des cartes Sortilège est épuisée, formez-en une nouvelle en mélangeant soigneusement la défausse.

② Voter

La phase de vote commence lorsque chaque joueur n'a plus qu'une seule carte Potion en main.

Chaque joueur doit indiquer s'il pense posséder la carte Potion restante en jeu de plus forte valeur. Le vote se déroule de la façon suivante :

- Chaque joueur tend son bras, poing fermé, vers le centre de la table
- Puis l'un des joueurs commence un décompte 3-2-1-0 !
- À zéro, simultanément, chaque joueur doit pointer son pouce soit vers le haut (s'il pense posséder la carte Potion restante de plus forte valeur), soit vers le bas (s'il pense qu'il n'a pas la plus forte valeur)

③ Déterminer le perdant

Chaque joueur révèle maintenant la carte lui restant en main.

Important !

Il n'y a qu'un seul perdant lors de chaque manche.

Si le joueur qui possédait la carte Potion de plus forte valeur a choisi de pointer son doigt vers le bas : C'est lui le perdant !



Si le joueur avec la carte Potion de plus forte valeur est le seul à avoir choisi de pointer son doigt vers le haut : Celui qui a la carte Potion de plus faible valeur est le perdant.



Si le joueur avec la carte Potion de plus forte valeur a choisi de pointer son doigt vers le haut, mais qu'un ou plusieurs adversaires ont également choisi de pointer le doigt vers le haut : Celui d'entre eux ayant la carte Potion de plus faible valeur est le perdant.



En cas d'égalité : (à cause de l'effet d'une carte Sortilège), le joueur qui possède la carte Potion de plus faible valeur parmi les joueurs à égalité est le perdant.

Le perdant retourne une de ses cartes personnage sur sa face «grenouille».

S'il n'a pas été complètement transformé en grenouille, préparez la manche suivante.

Le perdant pioche 2 cartes Sortilège : il en choisit une qu'il garde pour lui, et donne l'autre à son voisin de gauche, qui sera le premier joueur de la nouvelle manche.

Reprenez les 19 cartes Potion. Mélangez-les soigneusement à nouveau et distribuez-les comme indiqué dans le paragraphe Mise en place (toutes les autres cartes restent en place comme elles sont).

Une nouvelle manche peut maintenant commencer, en suivant la même procédure !



Fin de la partie

La partie prend fin aussitôt que l'un des joueurs est complètement transformé en grenouille.

Ce joueur est l'unique perdant de la partie. Les autres peuvent se moquer (gentiment) de lui, par exemple en lui imposant un gage jusqu'à la fin de la partie suivante (coasser comme une grenouille...) ;-) !



Jeu publié par
Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2019 Tous droits réservés.

7-6 bis Rue Filyovskaya, 1er étage, bureau III, salle 6A, Moscou, 121096, Russie.

Tél: +7 495 510 0539, contact@lifestyle-boardgames.fr,

WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.FR



Distributeur exclusif en France :

Atalia Jeux SARL 40 av C. de Gaulle, 92350 Le Plessis-Robinson

WWW.ATALIA-JEUX.COM

