

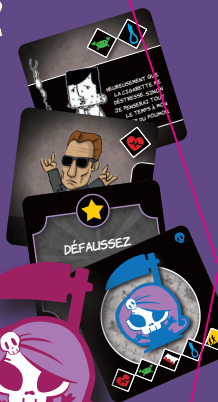
la petite mort^(e)

LE JEU

Tiré de l'univers de la BD de
PAVY MOURIER

MATÉRIEL

60 cartes **Vie**
30 cartes **Personnage**
16 cartes **Objectif**
15 cartes **Évènement**
4 **cartes** Petite Morte
4 **pions** Petite Morte



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Vous incarnez la Petite Morte, fille de la célèbre Petite Mort, en quête du prestigieux Diplôme de Fauche familial. Pour l'obtenir, collectez 4 ★ avant vos adversaires.

Chaque joueur dispose d'un **Personnage** qui accumule des faiblesses sur son parcours de vie, jusqu'à son inéluctable mort. Le personnage est alors **fauché** : le joueur récupère ses cartes et les place dans son cimetière (sa réserve).

En réunissant les bons symboles, il peut les échanger contre une carte **Objectif** pour gagner 1 ★.

Le premier joueur à en obtenir 4 remporte la partie... et son diplôme de fauche !

MISE EN PLACE

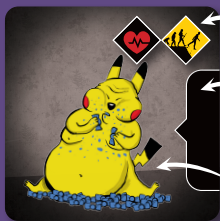
(Voir dernière page)

Chaque joueur choisit et place devant lui une **carte Petite Morte** ainsi que le **pion** associé.

Mélangez séparément les paquets **Vie, Personnage, Objectif et Évènement**, puis placez ces quatre pioches face cachée au centre de la table.

Révélez les 3 premières cartes **Objectif** et placez-les **face visible** devant leur pioche.

Chaque joueur pioche 2 cartes **Vie** qu'il garde secrètement en main, ainsi qu'une carte **Personnage** qu'il pose face visible devant lui.



Faiblesses

Début du chemin de vie

Personnage

Carte Personnage

Le joueur ayant lu le plus de tomes de la BD de la Petite Mort est désigné premier joueur. La partie peut commencer !

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À son tour, un joueur effectue les actions suivantes, dans cet ordre :

- 1 Il **DOIT** jouer une carte **Vie** de sa main
- 2 Il **PEUT** utiliser son **Pion Petite Morte**
- 3 Il **PEUT** prendre un **Objectif** (un seul par tour, si possible)
- 4 Il **PIOCHE** une nouvelle carte **Vie** et/ou **Personnage**
- 5 Il **RÉVÈLE** 1 carte **Évènement** (selon les cas, voir plus loin)

LES CARTES VIE



Carte Vie

Le joueur choisit une des 2 cartes **Vie** de sa main et l'ajoute à la suite d'une carte **Personnage** ou d'une carte **Vie déjà posée** (devant lui ou devant un autre joueur).

On vérifie alors si le Personnage remplit l'une des 2 conditions pour être **FAUCHÉ**.



Un Personnage est **fauché** s'il a accumulé sur son chemin de vie (carte Personnage + cartes Vie) :

 au moins **3** faiblesses **identiques**

 au moins **5** faiblesses **différentes**

Si l'une des conditions est remplie, le Personnage et ses cartes Vie sont **répartis dans les cimetières des joueurs concernés** (voir page suivante « Attribution des cartes lors d'une fauche »).

LES 5 FAIBLESSES :



Darwin Award
mort idiote



Suicide



Maladie cardiaque



Cancer



Assassinat

RÉSERVER UNE CARTE

Après avoir joué une carte de sa main, le joueur peut **réserver** une carte Personnage ou Vie (même celle qu'il vient de poser) en y plaçant son **pion Petite Morte**, devant **n'importe quel joueur**.

Lorsque ce personnage est **fauché** (par n'importe quel joueur), les joueurs ayant posé un pion Petite Morte le récupère et place leur carte réservée dans leur cimetière respectif.



RÈGLES À RETENIR

Un seul pion Petite Morte par carte.

Un pion posé ne peut pas être déplacé.

ATTRIBUTION DES CARTES LORS D'UNE FAUCHE

Lorsqu'un Personnage est **fauché**, les cartes **Personnage + Vie** sont attribuées dans cet ordre :

-  Le joueur ayant fauché choisit une carte **non réservée** et l'ajoute à son cimetière
-  Les joueurs ayant posé leur **pion Petite Morte** le récupère et placent la carte réservée dans leur cimetière
-  Le propriétaire du Personnage fauché choisit une carte à son tour (s'il en reste) et l'ajoute à son cimetière

Puis, le faucheur et le propriétaire alternent jusqu'à ce que toutes les cartes soient attribuées.

***Note :** si le faucheur est aussi le propriétaire, il prend toutes les cartes restantes, sauf celles réservées par d'autres.*

LES OBJECTIFS

Étoile à collecter

Objectif à remplir



Carte Objectif

Un joueur peut obtenir une carte **Objectif** s'il remplit ces 2 conditions :



Il a lui-même fauché un Personnage ce tour-ci



Son cimetière contient les symboles **faiblesses** requis par l'Objectif visé

Il échange alors les cartes correspondantes contre la carte **Objectif** qu'il place face visible devant lui.



Les cartes ayant servi à la réalisation de l'Objectif sont retirées de la partie.

Attention : les symboles non utilisés sur ces cartes sont perdus !

Révélez une nouvelle carte **Objectif** pour en avoir toujours 3 disponibles.

Important : un joueur ne peut obtenir qu'un seul Objectif à chaque tour, même si son cimetière lui permet d'en acquérir plusieurs.

PIOCHER UNE CARTE VIE ET/OU PERSONNAGE

Après avoir joué une carte **Vie**, le joueur en pioche une nouvelle pour avoir toujours 2 cartes **Vie** en main.

Si son **Personnage** a été **fauché**, il pioche alors une nouvelle carte **Personnage** qu'il pose devant lui, afin de remplacer celui qui vient de mourir.

Un même joueur peut donc piocher une carte **Vie** et une carte **Personnage** lors d'un même tour.

Attention : aucun pion Petite Morte ne peut être utilisé pendant cette phase.

RÉVÉLER UN ÉVÈNEMENT



Carte Évènement

En début de partie, aucune carte Évènement n'est révélée.

Les Évènements ajoutent momentanément de **nouvelles règles** à votre partie.

Chaque fois qu'un Personnage est fauché, un nouvel Évènement est révélé.

Cet Évènement s'applique à tous jusqu'à la prochaine fauche. Lorsqu'un nouvel Évènement apparaît, l'ancien est défaussé.

Mélangez la défausse pour reconstituer la pioche si nécessaire.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à obtenir sa 4^{ème} ★ remporte immédiatement la partie. Il obtient ainsi son diplôme de Fauche, sous le regard ému de son célèbre paternel !

Les autres Petites Mortes redoublent et devront repasser leur examen !

Conseil : pour une partie plus courte, vous pouvez fixer l'obtention du diplôme à 3 ★ au lieu de 4 !



CRÉDITS

© Editions Delcourt 2025

Auteur : François Bachelart

Développement : Henri Kermarrec et la NostroTeam

Illustrations et univers : Davy Mourier

Graphisme et mise en page : Julie Gruet

Rédaction des règles : Thycia Libert

Remerciements particuliers à Davy Mourier, l'équipe Lumberjack Studio et Henri Kermarrec

EXEMPLE DE MISE EN PLACE D'UN JOUEUR

Pioches



Rivière
d'objectifs

Pion
Petite Morte



Personnage

Chemin de vie

Cimetière

