Achetez le jeu VIP RIP sur play-in.com

Vip RIP

Aidez Aurora à enterrer des célébrités ! Pour gagner, associez des expressions à des célébrités décédées !

Eloi Pujadas & Eugeni Castaño Víctor Medina

Matériel : 220 cartes

110 cartes Célébrité*
(15 blanches)

15 cartes Aurora la fossoyeuse

78 cartes Pierre Tombale*

15 cartes Tombe*

2 cartes Score, positive et négative

***Les cartes Célébrité, Pierre Tombale et Tombe ont un côté jour et un côté nuit.** Jouez avec toutes les cartes d'un même type du même côté (toutes jour ou toutes nuit). Dans les parties suivantes, vous pouvez alterner entre le jour et la nuit pour vous assurer une meilleure rejouabilité.

Mode coopératif

Le mode approprié pour apprendre le jeu, plus détendu et sans rivalités inutiles. Que du fun !

Mise en place

a) **Prenez les cartes Tombe numérotées de 1 à 9** et placez-les au milieu de la table, de manière à former une grille de 3×3. Mettez-les toutes face visible, montrant le même côté : **toutes jour ou toutes nuit.** Remettez les cartes Tombe restantes dans la boîte.

b) **Mélangez les cartes Célébrité et placez-en une recouvrant le bas de chacune des cartes de tombe** (9 cartes au total), en respectant le côté jour ou nuit que vous avez choisi. Si une célébrité est inconnue de tous, vous pouvez la remplacer par une nouvelle.

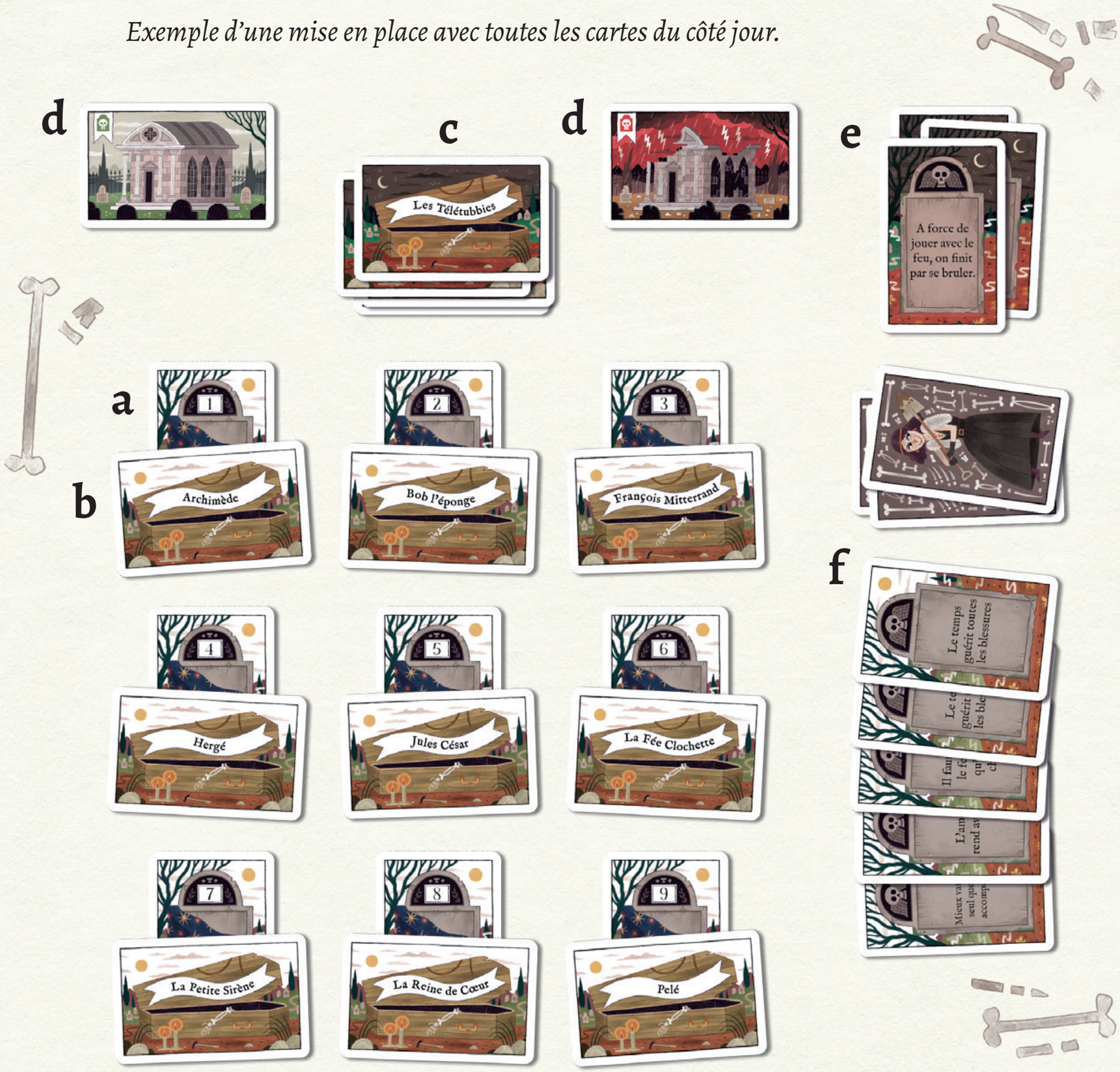
c) Mettez de côté les cartes Célébrité restantes, formez une pile avec le côté choisi face caché.

d) Placez la carte Score positive à gauche du paquet de célébrités, et la carte Score négative à droite.

e) **Mélangez les cartes Pierre Tombale et formez une pile avec le côté choisi face caché** sur un côté de la table.

f) Le dernier joueur à avoir vu un cimetière est désigné premier joueur. **Donnez-lui 9 cartes Aurora la fossoyeuse, numérotées de 1 à 9. Puis piochez et donnez-lui 5 cartes Pierre Tombale.** Remettez les cartes Aurora la fossoyeuse restantes dans la boîte.

Exemple d'une mise en place avec toutes les cartes du côté jour.



Comment jouer

Le jeu est divisé en **3 manches**. Dans chaque manche, le joueur actif assume le rôle d'Aurora la fossoyeuse.

Dans chaque manche, le fossoyeur **doit associer 3 de ses 5 cartes Pierre Tombale à 3 des 9 cartes Célébrité** sur la table. Lorsqu'il trouve une sorte d'association entre une phrase et une célébrité (qu'elle soit littérale, métaphorique, spirituelle...), **il doit placer la carte Pierre Tombale au milieu de la table et à côté, face cachée, la carte d'Aurora dont le numéro correspond à la position de la célébrité sur la grille.**

Exemple : Le fossoyeur pense pouvoir associer la phrase "La nuit, tous les chats sont gris" à Batman, qui se trouve dans la tombe 6. Par conséquent, il place la carte d'Aurora la fossoyeuse numéro 6 face cachée à côté de la carte Pierre Tombale.

Il continue ainsi jusqu'à trouver **3 associations,** et donc avoir sur la table 3 paires d'une carte Pierre Tombale (face visible) avec une carte d'Aurora (face cachée), formant une combinaison numérique. **Ensuite, il écarte les cartes Pierre Tombale non utilisées.** Le fossoyeur est le seul à pouvoir regarder, quand il le souhaite, la combinaison numérique formée par les 3 paires dans l'ordre.

Exemple : les trois cartes Aurora cachent 3 numéros qui correspondent à trois célébrités.

Renouveler les cartes Pierre Tombale

En cherchant à associer ses cartes, **le fossoyeur peut écarter une carte Pierre Tombale de sa main afin d'en piocher deux nouvelles.** Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite, mais pour chaque carte Pierre Tombale écartée, il doit renouveler une carte Célébrité ; c'est-à-dire placer l'une des célébrités sur la table dans la zone de score négative et piocher une nouvelle célébrité dans le paquet pour la placer à sa place.

Dès que le fossoyeur a placé la première paire, les autres joueurs peuvent déjà parler et discuter pour convenir de la célébrité qui pourrait correspondre à chaque inscription sur une pierre tombale. Pendant ce temps, le fossoyeur restera silencieux comme une tombe sans faire aucun geste, écoutant le débat et continuant ses associations jusqu'à associer 3 cartes Pierre Tombale avec 3 cartes Aurora. **La personne à gauche du fossoyeur assume le rôle de porte-parole** et, en cas de désaccord, prend la décision finale.

Le porte-parole annonce la combinaison numérique à trois chiffres formée par les 3 cartes d'Aurora la fossoyeuse, dans l'ordre établi par le fossoyeur. Ce dernier confirme s'ils ont réussi :

- S'ils ont donné les 3 chiffres dans le bon ordre, placez les 3 célébrités impliquées dans la combinaison dans la zone de score positive. Chaque carte dans cette zone comptera pour 1 point positif. Écartez les cartes Pierre Tombale utilisées.
- **En cas d'échec pour un chiffre quelconque, le fossoyeur retire autant de célébrités de la table qu'il y a d'erreurs dans la combinaison (à la fois le numéro et la position). Retirez les cartes Célébrité qui ne font pas partie de la bonne combinaison.** Si des célébrités font parties de la combinaison mais à une mauvaise position, retirez une autre carte Célébrité ne faisant pas partie de la bonne combinaison. **Les célébrités retirées vont dans la zone de score négative.** Chaque carte dans cette zone comptera pour 1 point négatif. Ne changez pas la position des cartes Célébrité restantes sur la table. Les joueurs ont **jusqu'à trois chances pour trouver la bonne combinaison. Après la troisième tentative, le fossoyeur retire les 3 célébrités qui font partie de la combinaison.** Celles qui sont correctement liées vont dans la zone de score positive et celles qui sont incorrectement liées, dans la zone de score négative.

Le tour passe au joueur suivant dans le sens des aguilles d'une montre, qui assume le rôle d'Aurora et prend 5 nouvelles cartes Pierre Tombale et 9 cartes Aurora la fossoyeuse. Remplissez les espaces vides de la grille avec de nouvelles célébrités, sans retirer celles qui y sont déjà présentes.

Fin du jeu

La partie se termine une fois que 3 manches ont été jouées. Calculez la différence entre le nombre de célébrités dans la zone de score positive et la zone de score négative : **vous gagnez la partie si la différence est nulle ou positive**. Sinon, vous perdez.

Mode de jeu avancé

Vous avez gagné trop facilement la partie ? Essayez le mode de jeu avancé ! Cette version se joue également en 3 manches, mais avec les modifications suivantes :

- Le **1er round** se joue selon les règles ci-dessus.
- A la **deuxième manche**, le fossoyeur doit :
  - **Ajouter les cartes Tombe numérotées 10, 11 et 12 à la grille,** et couvrir le bas de chacune d'elles avec une nouvelle carte Célébrité.
  - Ajouter les cartes Aurora la fossoyeuse numérotées 10, 11 et 12 à sa main, et piocher **6 cartes Pierre Tombale.** La combinaison numérique sera composée de **4 chiffres.**
- Á la **troisième et dernière manche,** le fossoyeur fera de même, mais **il ajoutera les cartes numérotées 13, 14 et 15,** et piochera **7 cartes Pierre Tombale.** La combinaison numérique sera composée de **5 chiffres.**

Mode compétitif (6 à 8 joueurs)

Ce mode de jeu conçu pour plus de joueurs est compétitif et beaucoup plus frénétique ! Préparez-vous pour une course mortelle !

Mise en place

Séparez les joueurs en **deux équipes.** Préparez le jeu comme pour le mode coopératif normal. Chaque équipe prend une feuille de papier et un stylo.

Séquence de jeu

Vous jouerez **4 manches : A, B, C et D**. À chaque tour, tour à tour, une personne de l'une des deux équipes assume le rôle de fossoyeur.

Dans ce mode de jeu, **le fossoyeur ne peut pas écarter une carte Pierre Tombale pour en piocher deux nouvelles**. La séquence de jeu est **la même que pour le mode coopératif, sauf que chaque équipe fournit une réponse écrite sur son papier.** Les équipes remettent les papiers au fossoyeur, face cachée. Elles doivent y écrire la manche, le nombre d'essais et la combinaison numérique proposée. Lorsque la première équipe a remis le papier au fossoyeur, l'autre équipe a **15 secondes** pour écrire et remettre le leur.

Exemple:

Manche A, 1ère tentative: 2 4 5
Manche A, 2ème tentative: 2 3 6
Manche B ...

Le fossoyeur vérifie si l'une des équipes a deviné la combinaison exacte et écrit sur chaque papier les points obtenus, à côté de la combinaison numérique.

- Si une équipe devine la combinaison, **l'équipe qui l'a devinée correctement obtient 3 points, et l'autre équipe obtient 1 point pour chaque célébrité correctement placée dans la dernière combinaison fournie**. La manche se termine et un joueur de l'équipe adverse devient le fossoyeur pour la suivante.

- **Si les deux équipes commettent des erreurs : le fossoyeur écrit le nombre d'erreurs sur le papier à côté de la combinaison donnée.** Le fossoyeur évalue quelle équipe a commis le plus d'erreurs et retire de la grille un nombre de cartes Célébrité égal à ce nombre. Les célébrités éliminées ne peuvent pas faire partie de la combinaison correcte. Le fossoyeur redonne simultanément et secrètement les papiers avec leur résultat à chaque équipe, afin qu'elles puissent continuer avec la prochaine tentative. La manche se termine **si, après 3 tentatives, personne n'a trouvé la bonne combinaison. Dans ce cas, chaque équipe reçoit 1 point pour chaque célébrité correctement placée sur la dernière combinaison écrite.**

Exemple:

Equipe 1

Manche A, 1ère tentative : 2 4 5 - 2 erreurs
Manche A, 2ème tentative : 2 3 6 - Combinaison correcte, 3 points.
Manche B ...

Equipe 2

Manche A, 1ère tentative : 2 6 8 - 2 erreurs
Manche A, 2ème tentative : 2 1 6 - 2 points, l'équipe A ayant trouvé la combinaison correcte.
Manche B ...

Fin du jeu

Après 4 manches, **l'équipe ayant le plus de points remporte la partie**. En cas d'égalité, l'équipe ayant commis le moins d'erreurs tout au long du jeu l'emporte.

Cartes Célébrité blanche

Le jeu comprend également des cartes Célébrité vierges. Vous pouvez y écrire de nouveaux personnages célèbres qui ne sont pas inclus dans le jeu ou laisser libre court à votre imagination.

Auteurs : Eloi Pujadas & Eugeni Castaño
Illustrateur : Víctor Medina
Editeur original : Zombi Paella avec Enric Aguilar
Editeur version française : Haumea Games
Graphiste : Pau Urios
Layout : Ren Estrugo

Edition française par :

Julien Schouckens & Thomas Carlier, Haumea Games. Merci à Zombi Paella pour la confiance accordée sur cette édition.

DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr