



Les architectes ont construit une ville dans laquelle il fait bon vivre.

Pourtant il faut bien mourir un jour !

Vous êtes des petites morts et votre rôle est de faucher des âmes.

Le Grand Tout a donné ses consignes : chaque habitant doit mourir selon des causes précises. Fauchez les âmes normales ou parfaites pour devenir la meilleure des petites morts !



Déroulement du jeu

1

Dans chaque maison il y a une âme à faucher. Chacune de ces âmes a une couleur spécifique qui correspond à la cause de la mort de son propriétaire.

★ Chute dans une bouche d'égout  → 

★ Accident de voiture  → 

★ Noyade  → 

★ Suicide à cause de la bourse  → 

★ Meurtre lors d'une dispute de voisinage  → 

★ Bombe dans une boîte aux lettres  → 

Vous ne pouvez plus utiliser les actions du jeu de base car maintenant vous devez les considérer comme des "causes de la mort".

À chaque tour, vous devez donc choisir une combinaison de 2 cartes avec un numéro et une "cause de la mort".

FAUCHER UNE ÂME

Écrivez le numéro de votre combinaison sur une maison pour faucher une âme.

Suivez les règles habituelles du jeu de base en plaçant vos numéros dans l'ordre strictement croissant dans chacune des 5 rues.

★ **Âme parfaite** : Si la cause de la mort de votre combinaison correspond à la couleur de l'âme de la maison, alors vous avez fauché une âme parfaite et vous pouvez cocher l'âme à côté de la maison.



★ **Âme normale** : Si la cause de la mort de votre combinaison ne correspond pas, alors vous avez fauché une âme normale. Vous ne pouvez pas cocher l'âme à côté de la maison et rien d'autre ne se passe. C'est pas grave mais le grand Tout ne sera pas satisfait et vous marquerez moins de points.



Si vous ne pouvez pas faucher une âme en écrivant l'un des 3 numéros disponibles, c'est que vous devez être trop sensible. Vous devez alors faucher l'âme de Sephi en cochant une case Sephi. Cochez les cases du haut vers le bas.



LES RUES ET LES COLONNES

Les maisons du quartier constituent des rues horizontales et des colonnes verticales.

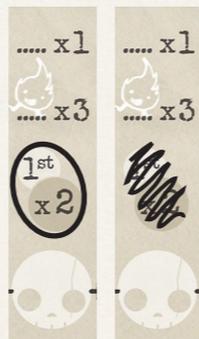
Pour compléter une rue ou une colonne, vous devez faucher toutes les âmes en numérotant toutes les maisons de la rue ou de la colonne. Peu importe que les âmes soient parfaites ou non.

Le Grand Tout récompensera les plus rapides pour chaque rue et colonne complète.

★ **Bonus de rue** : les premières petites morts qui complètent une rue dans le même tour entourent le bonus de 10 points au bout de la rue. Les autres doivent rayer le bonus et ne peuvent donc plus l'obtenir.



★ **Bonus de colonne** : les premières petites morts qui complètent une colonne dans le même tour entourent le bonus x2 en bas de la colonne. Les autres doivent rayer le bonus et ne peuvent donc plus l'obtenir.



Dès que vous complétez une colonne, vous marquez 1 point par âme normale et 3 points par âme parfaite fauchée dans cette colonne. Vous doublez vos points si vous avez entouré le bonus x2 de la colonne.

Attention ! À la fin de la partie, les colonnes incomplètes ne rapportent aucun point !

Fin de jeu

La partie s'arrête à la fin du tour si l'une de ces 3 conditions est réalisée :

- ★ Vous avez coché les 3 cases Sephi ;
- ★ Vous avez réalisé les 3 objectifs ;
- ★ Vous avez fauché toutes les âmes de toutes les maisons.

Additionnez les points des objectifs, des colonnes, des rues et soustrayez les points de Sephi.



La petite mort qui a obtenu le plus gros score gagne le droit de continuer à faucher des âmes.

Les autres passent en pré-retraite...

Les Objectifs du Grand Tout

Le Grand Tout, par son télé-poisson, vous a donné des objectifs. À la place des cartes plans du jeu de base, prenez une carte objectif du Grand Tout N°1, une N°2 et une N°3.



N°1 : Fauchez toutes les âmes rouges parfaitement.



N°1 : Fauchez toutes les âmes vertes parfaitement.



N°2 : Complétez 4 colonnes.



N°2 : Complétez 2 colonnes avec uniquement des âmes parfaites.



N°3 : Complétez 2 rues.



N°3 : Complétez 1 rue avec uniquement des âmes parfaites.

Nouveau Mode Solo

ALEXIS
SOLO MODE

Attention, l'extension "Nouveau Mode Solo" (vendue séparément) est nécessaire pour jouer contre la AAA. Achetez-la vite ! Sinon vous aurez un an de malheur !

La AAA a une filiale chez les âmes damnées des architectes. Réussirez-vous à battre cette multinationale de la fauche ? Tout va se dérouler normalement, jusqu'au moment où...

Quand vous piochez une carte validation de la AAA, comme d'habitude à la fin du tour vous devez vérifier si la AAA valide ou non un objectif du Grand Tout.

Que la AAA valide un objectif ou non, vous devez en plus rayer des bonus que vous ne pourrez donc plus obtenir.

Parmi les bonus disponibles, vous devez rayer :

- ★ 1 bonus de rue de votre choix ;
- ★ Et 2 bonus de colonne de votre choix.

À la fin de la partie, comptez les points de la AAA.

Objectifs

Additionnez les points des objectifs que la AAA a réalisés durant la partie.

Colonnes

Durant la partie, vous avez donné des cartes à la AAA. À la fin, chacune de ces cartes lui rapporte des points.

Vous devez alors compter les points de la AAA pour chaque type de carte.

La valeur pour chaque type de carte est indiquée par l'architecte de la AAA que vous avez choisi d'affronter.

Par exemple, pour l'architecte de la AAA de niveau 1 :

Chaque carte accident , noyade , chute  et meurtre  = 1 point, et chaque carte bombe  et suicide  = 2 points.

Rues

La AAA marque toujours 50 points pour les rues.

Sephi

La AAA n'a pas de malus pour Sephi.

Crédits

Auteurs

Benoit Turpin & Alexis Allard

Illustratrice

Anne Heidsieck

Développement

Blue Cocker

III



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.

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



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

Il existe 3 types de résidents particuliers qui apportent des bonus ou des malus : Chaque appartement visite apporte 1 point au joueur correspondant.

Calcul des scores

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 Meepie est le plus proche de l'entrée de la résidence se déplace en premier et ainsi de suite.

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



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 Cours 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, prêt ? 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 (dépasse 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 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.