



Un jeu commis par Alexandre Droit
d'après la bande dessinée de Gaët's et Monier

RIP

NATURE MORTE

JEU - RÈGLES DU JEU - RÈGLES



Enfin ! Merci d'avoir ouvert cette boîte, j'avais besoin d'air, ça commençait à emboucaner la mort dans mon rade.

Moi, c'est Fanette, et je tiens ce bistrot. En même temps, avec vous, bande de piliers morbides qui squattez mon troquet tous les soirs, ça peut pas sentir la violette. Ça a été dur mais maintenant, je sais ce que vous foutez de vos sinistres journées : vous videz des baraques dans lesquelles des cadavres pourrissent depuis un bon moment, pour vendre votre butin aux enchères...

J'ai cru comprendre que demain vous irez dans une piaule de bourge où une pauvre femme s'est fait dessouder par son mari. Un chasseur qui passait un peu trop de temps à jouer avec son fusil. Bizarre cette affaire. Il l'a prise pour une randonneuse ou il l'a fait exprès ? J'aurais bien dit que c'est toujours une cartouche qui n'a pas été dans l'buffet d'un cerf ou d'un sanglier, mais il a visiblement aussi refroidi son cabot !

1. Votre but : chouer plus que les autres !

Je sais que c'est plus fort que vous : vous allez mettre dans vos fouilles des trucs qui vous font envie. Alors va falloir être plus malin que les autres pour gagner un max à leurs dépens...

2. Votre matos : ce qu'il vous faut !



Moi c'est Dédé. Et l'Dédé, c'est pas un bon à rien. C'est l'Dédé qui est responsable de tout le matos, donc viens pas foutre le bordel dans le rangement de Dédé. Dis-leur donc, toi, ma belle Fanette.



65 cartes Vice (rectangulaires) :
(13 de chacune des 5 couleurs)
- 10 cartes de valeurs 1 à 10
- 3 cartes Mouche, de valeur 0

Il a raison ce vieux bougon de Dédé. Voilà ce dont vous aurez besoin...



verso



recto

3



15

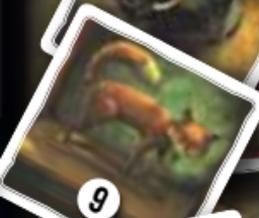


19 cartes Villa (carrées) :
 - 15 cartes Objet de valeurs 1 à 15.
 + 4 cartes spéciales : 3 cartes négatives et le Trou de Serrure.

*dos de carte Villa*

Les 2 cartes Villa **Cadavre de la bourgeoise** et **Trou de serrure**, ainsi que la carte **Perso Meurtrier** restent dans la boîte pour le moment. Elles vous seront utiles dans les modes avancés (pages 14 et 15).

Les valeurs positives en rouge ne serviront que pour les 2 modes avancés.



9



14

+



-5 +5



-10 +10



-15 +15



dos de carte Perso



7 cartes Perso
(carrées) :
- 6 gars de la brigade
+ 1 Meurtrier



+



3. Mise en place : vous arrivez dans la baraque.

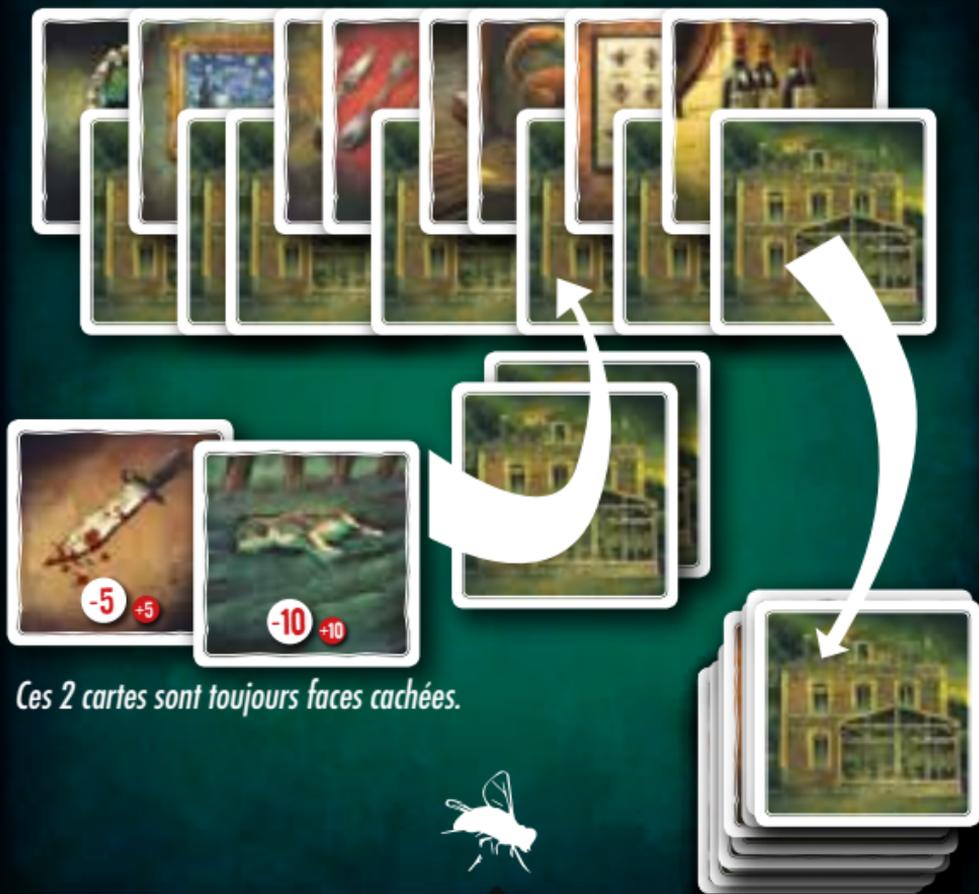
Vous enfiler vos tenues de nettoyeur à deux sous pour entrer dans cette turne qui, bien qu'elle soit flippante de par les goûts douteux des proprios, regorge de machins qui vous font quand même de l'œil ! M'étonne pas : vos goûts sont un peu douteux aussi.

Vous allez constituer une pioche de cartes Villa faces cachées et faces visibles. Pour ça, mélangez les 15 cartes Villa, puis mettez-en 8 faces visibles et 7 faces cachées pour constituer un tas de 15 cartes, auquel vous ajoutez les 2 cartes Arme du crime et Cadavre du chien (-5 et -10) **faces cachées**. Mélangez ce tas de 17 cartes et posez-le sur la table. Sans les retourner, prenez les 3 premières cartes de cette pioche et posez-les au centre de la table : voilà les 3 premières cartes que vous allez essayer de tirer ! Comme y a plus d'électricité dans la piaule, vous y voyez pas grand-chose, c'est pourquoi certains Objets sont faces cachées !

Mélangez les cartes Perso faces cachées et distribuez-en une à chaque joueur, qui la consulte secrètement, sans la montrer aux autres. C'est plutôt ambiance méfiance et chacun pour soi, ici. Chacun choisit aussi une couleur et prend les cartes Vice correspondantes, qu'il mélange et pose en un tas faces cachées devant lui. Il prend dans ses mains gantées **les 3 premières cartes**. Avec les bestioles qui parcourent les cartes, les gants ne sont pas du luxe.

Pour le moment, laissez dans la boîte les cartes suivantes : le Cadavre de la bourgeoise, **le Meurtrier** et le Trou de serrure.

Un exemple pour que vous pigiez mieux :



Ces 2 cartes sont toujours faces cachées.



4. Explication : comment ça joue ?

Le joueur qui a le regard le plus flippant commence la partie, ce qui devrait poser une bonne ambiance entre vous pour la suite du jeu. Vous allez jouer dans le sens des aiguilles de cette vieille horloge qui vous accueille dans l'entrée.

A votre tour, vous jouez une des 3 cartes Vice de votre main autour d'une carte Villa. Et même si tout ce que vous faites est parfaitement illégal, vous devez quand même suivre certaines règles :

- Une carte Vice peut être posée face cachée ou face visible (selon la façon dont vous assumez votre roublardise) le long d'un des 4 côtés d'une carte Villa.
- S'il y a déjà une ou plusieurs cartes Vice autour d'une carte Villa, la nouvelle carte Vice doit être posée **juste à côté d'une autre**, et **en sens inverse** (c'est bien de ne montrer votre immoralité qu'une fois sur deux).

Dès qu'une 3e carte Vice est posée autour d'une carte Villa (qu'elle soit jouée ou déplacée), c'est qu'il commence à être sérieusement lorgné, alors il serait peut-être plus malin de zieuter ailleurs : **posez sur la table la prochaine carte Villa de la pioche**, toujours sans la retourner. Il y a donc désormais un nouveau truc à convoiter. Si vous avez oublié de le faire, tant pis ! Et s'il n'y a plus de cartes Villa, ben il n'y en a plus...

Comme vous voulez un dessin pour mieux comprendre tout ça, le voilà :





(1)

(2)

Ici, le joueur bleu joue sa carte Vice « 3 » face visible, car à côté d'une carte déjà posée face cachée. Il peut aussi la jouer face cachée, à côté de la carte rouge « 8 » face visible déjà posée (1). Comme une 3e carte Vice est posée autour de cette jolie commode Louis XVI, prenez la prochaine carte de la pioche, sans la retourner (elle restera donc face cachée), et posez-la sur la table avec les autres Objets à gauler (2).

Sachez faire mouche

La mouche est omnisciente, elle voit tout sans être vue. Elle pourra être votre alliée, à condition de la jouer judicieusement.

À votre tour, vous pouvez la jouer de 2 façons :

- En la jouant face visible dans votre défausse personnelle, située devant vous. Elle vous permet au choix :
 - de consulter secrètement une carte Vice (quelle que soit sa couleur) ou une carte Villa, faces cachées ;
 - de déplacer une carte Vice face cachée (quelle que soit sa couleur) depuis une carte Villa vers une autre (toujours en respectant les règles de pose ci-dessus) ;
 - d'intervertir 2 cartes Vices faces cachées (quelles que soient leurs couleurs) présentes autour de 2 cartes Villa.
- En la posant autour d'une carte Villa comme n'importe quelle carte Vice, mais de valeur 0. Attention, le 0 ne vous donne aucun autre avantage que bloquer un emplacement.



Après avoir joué une carte Vice, piochez-en une nouvelle pour en avoir toujours 3 en mains. Si vous ne pouvez plus compléter votre main, alors mélangez votre défausse personnelle pour constituer votre nouvelle pioche.

Petit conseil d'amie : vous vous rendez compte que toutes vos cartes Vice qui sont sur la table autour des cartes Villa ne sont ni dans votre pioche, ni dans votre main, hein ? Ben fallait être moins gourmand : il ne vous reste plus qu'à attendre que des cartes Villa soient gagnées pour récupérer des cartes Vice !



Plein les fouilles !

Dès qu'une 4e carte Vice est posée autour d'une carte Villa, c'en est trop : on rend visibles les 4 cartes Vice. **On additionne les points des cartes Vice pour chacun des joueurs. C'est le joueur majoritaire qui est le plus filou, il remporte la carte Villa !** S'il gagne une carte Villa qui était face cachée, il consulte secrètement son gain. Toutes les cartes Villa gagnées sont posées faces cachées devant les joueurs. Chacun récupère ses cartes Vice, qu'il pose faces visibles dans sa défausse personnelle.

Cas fréquemment particuliers :

-  2 joueurs se battent une carte Villa et la somme de leurs cartes Vice est la même : alors chacun pose les cartes Vice jouées dans sa défausse personnelle et la carte Villa reste en place ! C'est pas d'bol, mais votre lâcheté l'emporte sur un bombage de torse !
-  Si la carte d'un 3e joueur est aussi présente autour de cette carte Villa, alors c'est ce dernier qui profite de la querelle des gros bras pour chouer la carte Villa ! C'est injuste, mais c'est fun.

5. Toutes les mauvaises choses ont une fin...

Fin de partie

Dès qu'un joueur gagne sa 4e carte Villa, vous vous êtes tous suffisamment gavés, la partie est instantanément terminée.

Vous embarquez quand même les dernières babioles restant sur la table : quel que soit le nombre de cartes Vice autour de chaque carte Villa, le joueur majoritaire la gagne, selon les mêmes règles.

Comptage des points

Faites le total des points de toutes les cartes Villa gagnées. Que les nases qui sont tombés sur les carcasses pensent à retrancher les éventuels points négatifs des cartes Arme du crime et Cadavre du chien.

Bonus des cartes Perso : si vous gagnez des objets dont les valeurs figurent sur votre carte Perso, vous gagnez le bonus indiqué en bas de la carte (5 points pour 1 objet, 11 points pour 2 objets, etc.).

Variante bleusaille :

Si vous voulez un mode tout doux tout mignon, jouez de la même façon, mais sans les cartes Perso qui restent avec moi dans la boîte (ça leur fera les pieds).

Il n'y a donc pas de bonus en fonction des objets gagnés...

6. La suite de l'histoire : modes plus taquins !

J'ai peut-être versé un peu dans la facilité en accusant le Chasseur. Bien que j'aie ma petite idée, j'ai jamais su si y en avait des bons et des mauvais. Bref, j'ai été vous observer en pleine action, et j'ai comme l'impression qu'il serait possible que l'un de vous ne soit pas blanc comme un asticot dans cette sinistre affaire...



Mode 1 : j'ai peut-être fait fausse route...

La règle est la même, à quelques ajustements près : en début de partie, ajoutez la carte du **Cadavre de la bourgeoise** (attention, elle représente un malus de 15 points !), toujours **face cachée**, dans le tas de cartes Villa, que vous mélangez. Prenez des cartes Perso au hasard pour en avoir une de plus que le nombre de joueurs.

Ajoutez la carte **Meurtrier** face cachée et mélangez ces cartes, pour en donner une à chaque joueur. Il restera 2 cartes que vous mettrez dans la boîte, je vais les garder avec moi. Ainsi, l'un de vous est possiblement le Meurtrier. Si c'est le cas, qu'il se garde bien de dire quoi que ce soit, qu'il tâche d'être poker face et tout ce qui va avec.

Le Meurtrier, s'il est parmi vous, n'aura qu'une envie : effacer les preuves et s'en tirer avec une prime tellement méritée. Ou pas, comme dirait l'autre.



En fin de partie, si le Meurtrier est présent, outre les points des cartes Objets remportées, l'Arme du crime et les Cadavres lui rapportent des points positifs (respectivement +5, +10 et +15 points). Mieux, **à tout moment, s'il récupère ces 3 cartes, il gagne immédiatement la partie !** C'est décidément le plus malin !

Mode 2 : le fin mot de la fin.

Je vois plus clair dans votre jeu, et vous me surprenez toujours... Vous arrivez même à vous griller entre vous !



La règle est la même que juste avant, en mélangeant parmi les cartes Villa une dernière carte **face cachée** : le **Trou de serrure**. À la fin de la partie (avant d'avoir révélé nos cartes Perso), **si un joueur a le Trou de serrure**, il y a vu possiblement la vraie vérité ! S'il a quelque chose à dire, c'est le moment ! **Il peut accuser un joueur d'être le Meurtrier**, et alors :

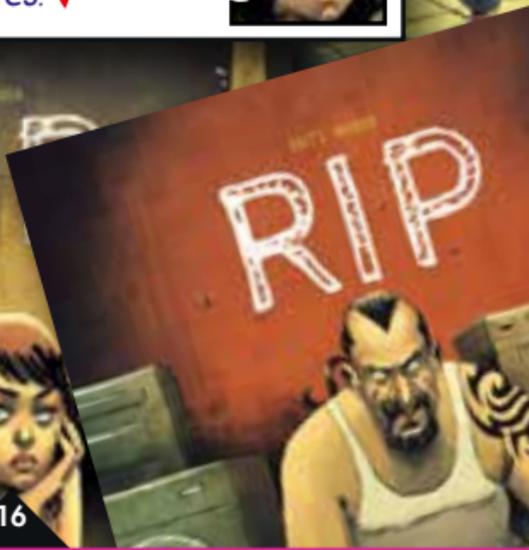


- ✦ Si le joueur accusé est bien le Meurtrier, il achète le silence de son accusateur en lui offrant son Objet de plus forte valeur.
- ✦ Si le joueur accusé est innocent, pas la peine de se friter devant tout le monde : c'est le mauvais accusateur qui offre au malheureux son Objet gagné de plus forte valeur.
- ✦ Si le Meurtrier a récupéré le Trou de serrure, il est sûr de ne pas être accusé et il est définitivement le plus malin !



Epilogue :

*C'est un jeu, c'est pas la vraie ~~vie~~ mort.
Rejouez, et lisez les BD
de nos joyeuses aventures. ♥*



Il est pas dégueu notre jeu !

Pour éviter que notre planète soit aussi crade que cette piaule,
tous nos jeux sont 100% éco-fabriqués en France !

Pour de vrai, complètement, sans greenwashing dedans...

Pour en savoir plus : www.jeux-opla.fr



Ce jeu est adapté d'une série mortelle !

+ d'infos : www.petitapetit.fr



Côté Jeux Opla, plein de mercis :

L'auteur Alexandre Droit :

Merci à Flo pour cette belle amitié et cette nouvelle aventure, Gaëtan pour ce scénario génial, Julien pour ce coup de patte incroyable, toute l'équipe des Jeux Opla (Fabienne♥) et de Petit à Petit, les amis, la CAL, tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'évolution de ce jeu, tous les anciens, nouveaux et futurs joueurs de RIP !

L'éditeur Florent Toscano :

Merci à Alex pour cette nouvelle aventure bédéhicoludique, à Julien, Gaëtan, Olivier et tout Petit à Petit pour la confiance, à tous les joueurs et lieux ludiques qui ont vu passer le proto, à Bony, Fabienne, Zoé, Max, Hugo, Johanna, Chamboulou, Céline, la CAL, merci plein infini à ma Nora et mon perso préféré Jean !

Un merci particulier aux ultimes testeurs de la règle écrite, étape si cruciale : Arthur, Emilie, Marion, Alexandre, Alizée, Gabriel, Pierre, Audrey, Guillaume, Karine, Rémi.



Découvrez d'autres mondes
et d'autres ambiances dans nos jeux :





Dans CARTZZLE, vous superposez et ajustez vos 50 cartes pour révéler une image pleine de secrets et de défis à relever.

Des modes de jeu variés : solo, duels, coopération...

Des collections riches :

classique, création, sciences.

