Vous voici le 2 novembre et c'est la Fiesta de los Muertos.
En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Et les morts n'ont peur que d'une chose : que l'on ne se souvienne plus d'eux. En effet, tant qu'on pense à lui, un mort n'est jamais vraiment mort, mais si on l'oublie... alors il erre pour l'éternité !

Saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ce soir ?
Bonne chance, ou plutôt "Buena suerte" !

4-8

12+

15'

BUT DU JEU

Fiesta de los Muertos est un jeu **coopératif** durant lequel les joueurs vont devoir retrouver chaque personnage défunt présent lors de la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une **ardoise Crâne**, une **ardoise Déduction** et un **feutre effaçable**.
Mélangez les **cartes Personnage** (hormis les cartes blanches) et faites-en une pioche face cachée.

Prenez les **cartes Numéro** correspondant au nombre de joueurs et placez-les sur le coté.
*Exemple : Si vous êtes 5, prenez les **cartes Numéro** de 1 à 5.*

ardoise Crâne

ardoise Déduction

feutre effaçable

cartes Personnage

cartes Numéro

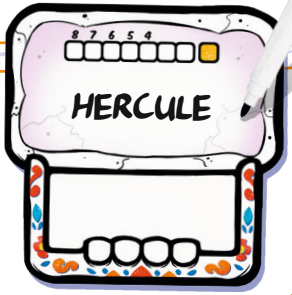
Prenez autant de jetons **Os du Souvenir** qu'indiqué ci-dessous :

4 JOUEURS	5 JOUEURS	6 JOUEURS	7 JOUEURS	8 JOUEURS
aucun os	*1 os*	*2 os*	*3 os*	*4 os*

"La mort c'est le commencement de quelque chose."
Edith Piaf

PHASE 1 : PIOCHER SON PERSONNAGE

Chaque joueur pioche une **carte Personnage** qu'il consulte secrètement. Il la place ensuite devant lui, **face cachée**.



Puis chacun ouvre son **ardoise Crâne**, écrit secrètement le nom de son **Personnage** à l'intérieur et referme son **Crâne**.

Attention : *A partir de ce moment, et jusqu'à la* **phase «Apaiser les morts»**, *l'ardoise* **Crâne** *ne devra plus jamais être ouverte !*

Remarque : *Si le joueur ne connaît pas le* **Personnage** *qu'il a pioché, il peut le défausser et en piocher un autre.*

PHASE 2 : FAIRE DEVINER LES PERSONNAGES

ON ÉCRIT UN MOT, ON COLORIE UNE DENT ET ON PASSE À SON VOISIN

Sur l'espace blanc de la mâchoire du **Crâne**, chaque joueur écrit secrètement un mot (pas plus !) qui lui fait penser à son **Personnage**.

Exemple : Cyril a le **Personnage** *« Hercule ». Il écrit le mot « FORCE » sur son ardoise.*

Quand un joueur a écrit son mot, il colorie une **Dent** en bas de son **Crâne**. Puis il passe son **Crâne** à son voisin de gauche.

Attention : *Lorsque vous faites passer votre* **Crâne** *à votre voisin, passez-le face cachée, de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas le mot que vous avez écrit dessus.*

"Mourir n'est pas mourir, mes amis, c'est changer."

Platon

ON REÇOIT UN MOT, ON L'EFFACE ET ON RECOMMENCE

Chaque joueur prend le **Crâne** qu'on lui a passé, lit le mot inscrit dans la mâchoire, l'efface, et écrit un autre mot à la place. Cet autre mot doit lui faire penser au mot qu'il vient d'effacer.

Exemple : Marjolaine lit " FORCE ". Elle efface ce mot et écrit " ENERGIE ".

À nouveau, quand un joueur a écrit son mot, il colorie une **Dent** en bas du **Crâne**. Puis il passe le **Crâne** à son voisin de gauche.

***Important :** Il ne s'agit pas de tenter de deviner de quel **Personnage** il s'agit, mais simplement d'écrire un mot qui fait penser au mot que l'on vient de recevoir.*

QUATRE FOIS EN TOUT

Vous allez recevoir à nouveau un **Crâne** et ferez de même : effacer un mot, écrire un autre mot, colorier une **Dent**, et passer le **Crâne**... Répétez cette opération jusqu'à ce que les quatre **Dents** de chaque **Crâne** aient été coloriées (chaque joueur aura donc écrit quatre mots).

Quand un joueur a colorié la quatrième **Dent** d'un **Crâne**, il place ce **Crâne** face cachée au centre de la table (ainsi on ne voit pas encore le dernier mot qu'il a écrit).

Quand tous les joueurs ont placé leur **Crâne** au centre de la table, passez à la **phase 3 « Déduction »**.

RÈGLE POUR ÉCRIRE UN MOT

Il est interdit d'écrire **un nom de Personnage ou de Personne**.

Exemple : Pendant la partie, un joueur ne peut pas écrire « Blanche-neige », ni « Michel ».

***Remarque :** Il est également interdit d'écrire un mot déjà présent sur la **carte Personnage** (pour le premier mot) ou un mot de la même racine que le mot que vous avez reçu (pour les mots suivants).*

***Remarque :** On ne peut écrire qu'un mot, pas plus ; mais les mots composés, liés par un tiret, sont autorisés.*

PHASE 3 : DÉDUCTION

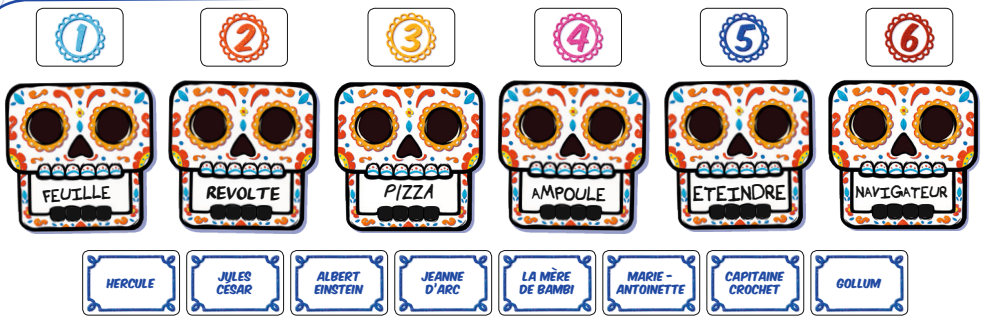
ON DISPOSE LES CRÂNES ET LES PERSONNAGES

1. Placez les **cartes Numéro** en ligne au centre de la table. Récupérez tous les **Crânes face cachée**.

2. Mélangez les **Crânes face cachée** et placez chaque **Crâne face visible** en dessous d'une **carte Numéro**.

3. Récupérez, sans la regarder, la **carte Personnage** de chaque joueur et ajoutez-y, **face cachée,** des **cartes Personnage** de la pioche afin d'arriver à 8 **Personnages**. Mélangez les 8 **cartes Personnage**, puis placez-les, face visible, en dessous des **Crânes**.

Remarque : *A 8 joueurs, on ne rajoute donc pas de* **carte Personnage**.



Exemple à 6 joueurs.

"Les morts sont tous des braves types."
Georges Brassens

ON TENTE DE DEVINER QUEL PERSONNAGE CORRESPOND À CHAQUE CRÂNE

1. Mere de bambi
2. Marie-Antoinette
3. Jules Cesar
4. Hercule
5. Jeanne d'Arc
6. Capitaine Crochet
7.
8.

Les joueurs doivent alors tenter de retrouver le **Personnage** qui correspond au dernier mot écrit sur **chaque Crâne**.

Quand ils pensent avoir trouvé un **Personnage**, ils inscrivent sur leur **ardoise Déduction** le nom du **Personnage** à coté du numéro du **Crâne** correspondant.

Conseil : *Pour retrouver les bons* **Personnages**, *fonctionnez par association d'idées, et essayez également de vous rappeler des mots que vous avez effacés pendant la manche, cela pourra parfois vous aider…*

Attention : Durant cette phase de déduction, il est interdit de communiquer avec les autres joueurs.

Une fois que chaque joueur a noté ses déductions, passez à la **phase 4 « Apaiser les morts »**.

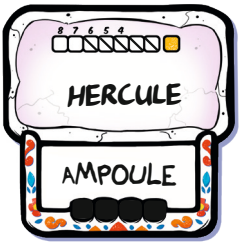
"Les morts sont les invisibles, mais ils ne sont pas les absents."
Victor Hugo

PHASE 4 : APAISER LES MORTS

ON VÉRIFIE CHAQUE RÉPONSE

Ouvrez le premier **Crâne**, puis comparez le nom du **Personnage** à l'intérieur avec la réponse de chaque joueur.

Pour chaque bonne réponse des joueurs, cochez une case de la frise à l'intérieur du **Crâne**, en commençant par la case correspondant au nombre de joueurs, puis en continuant vers la droite.



Exemple : *A 6 joueurs, commencez par la case en dessous du chiffre 6. Il suffit donc de 5 bonnes réponses pour apaiser un* **Personnage**.

PERSONNAGE NON-APAISÉ

Si vous n'avez pas coché toutes les cases blanches à partir de la case de départ, laissez le **Crâne** ouvert. Il faudra attendre un peu avant de savoir si le mort est apaisé...

PERSONNAGE APAISÉ

Si vous réussissez à cocher toutes les cases blanches à partir de la case de départ, refermez le **Crâne**. Le mort est apaisé !

ON UTILISE LES OS DU SOUVENIR

Dans un **Crâne**, si vous réussissez à cocher également la case supplémentaire jaune (ce qui signifie que tous les joueurs ont eu la bonne réponse), vous remportez un **Os du Souvenir**. Placez-le sur le côté du jeu, avec ceux que vous aviez déjà éventuellement.

Une fois que vous avez vérifié tous les **Crânes**, utilisez vos **Os du Souvenir**.
Pour chaque **Os du Souvenir** en votre possession, vous pouvez cocher une case blanche d'un **Crâne** non-apaisé afin de le refermer.

Remarque : *Vous pouvez utiliser plusieurs* **Os du Souvenir** *pour un même* **Crâne**.

Exemple : *Vous êtes 6 joueurs. Pour le* **Crâne** *numéro 1, il y a trois bonnes réponses : il manque donc deux cases à cocher afin d'apaiser ce mort. Vous pouvez utiliser deux jetons* **Os du Souvenir** *afin de refermer le* **Crâne** *et l'apaiser.*

FIESTA DE LOS MUERTOS

La partie est à présent terminée. Plus vous aurez réussi à apaiser de morts, plus la fête sera belle. Le nombre de **Crânes** fermés vous permet ainsi d'évaluer votre partie. Parviendrez-vous à apaiser tous les morts ? Buena suerte et surtout, viva la Fiesta de los Muertos !

NIVEAUX SUIVANTS

A CHAQUE MOT SA CONTRAINTE

Dans **Fiesta de los Muertos**, plusieurs niveaux de difficulté sont proposés. Alors si vos parties vous semblent trop simples, passez au niveau suivant. Vous verrez, les morts vous réservent bien des surprises !

Installation : Procédez à la même installation que pour une partie normale, puis prenez les **cartes Contrainte**, mélangez-les et faites-en une pioche, face cachée.

Remarque : *Quand vous commencez une nouvelle partie, s'il vous reste des* **Os du Souvenir** *de la partie précédente, défaussez-les. Ne prenez que les* **Os du Souvenir** *correspondant au nombre de joueurs (voir page 1).*

NIVEAU 1 : Piochez 1 **carte Contrainte** en début de partie.
Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter cette **Contrainte**. *Les mots suivants sont libres.*

NIVEAU 2 : Piochez 2 **cartes Contrainte** en début de partie.
Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter la première **Contrainte**; *le deuxième mot devra respecter la deuxième* **Contrainte**. *Les mots suivants sont libres.*

NIVEAU 3 : Piochez 3 **cartes Contrainte** en début de partie.
Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter la première **Contrainte**; *le deuxième mot devra respecter la deuxième* **Contrainte**; *le troisième mot devra respecter la troisième* **Contrainte**. *Le mot suivant est libre.*

LISTE DES CONTRAINTES

THÉMATIQUE : Le mot que chaque joueur va écrire devra appartenir au thème imposé.
Si la contrainte est **Objet**, *le joueur pourra écrire par exemple : Epée, Verre, Chapeau...*
Si la contrainte est **Lieu**, *le joueur pourra écrire par exemple : Paris, Forêt, Toilettes...*
Si la contrainte est **Nature**, *le joueur pourra écrire par exemple : Rocher, Mouche, Vent...*

FORME : Le mot que chaque joueur va écrire devra respecter la forme imposée.
Si la contrainte est **Pas plus de 5 lettres**, *le joueur pourra écrire par exemple : Rire, Guide, Lit...*
Si la contrainte est **Mot sans E**, *le joueur pourra écrire par exemple : Idiot, Maison, Gant...*
Si la contrainte est **Rime en I**, *le joueur pourra écrire par exemple : Nuit, Joli, Maladie...*

PREMIÈRE LETTRE : Le mot que chaque joueur va écrire devra commencer par la lettre indiquée.
D, **C**, **R**, **P**, **S** ou **M**.

"La mort, je l'épluche comme une banane."
King Kong

POUR JOUER AVEC LES PLUS JEUNES

Pour une partie avec les plus jeunes, il est conseillé de jouer avec une pioche composée uniquement des **Personnages** avec une **Fleur jaune** sur la carte.

POUR JOUER ENTRE HABITUÉS ET NOVICES

Si vous voulez continuer à jouer avec les **Contraintes** tout en faisant découvrir le jeu à de nouveaux joueurs, il suffit que les nouveaux joueurs ne prennent pas en compte la (ou les) **Contrainte(s)**.

NOTE DE L'ÉDITEUR

Les **cartes Personnage** blanches sont faites pour écrire les noms des morts de votre choix, et ainsi perpétuer leur souvenir en jouant avec eux ! Belles parties !

"No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero..."

"Ne me pleure, ne me pleure pas
Car si tu me pleures, je meurs.
En revanche, si tu me joues
Je vivrai toujours et jamais ne mourrai..."

Adapté de «La martiniana», chanson traditionnelle mexicaine

CRÉDITS

Auteur : Antonin Boccara
Illustrations : Margo Renard, Michel Verdu
Direction artistique et design graphique : Jules Messaud
OldChap team : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Frémaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

L'auteur tient à remercier toute sa famille pour son aide lors des tests.

© Fiesta de los Muertos - 2019 - OldChap Editions