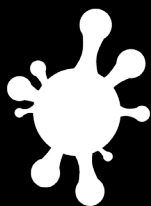
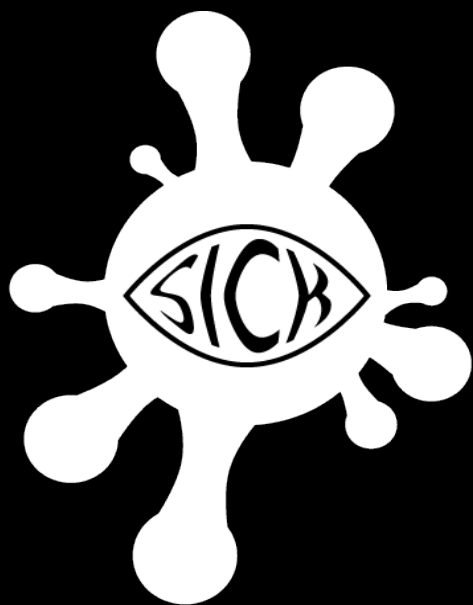


Sick Game

Regles



Matériel

1 feuille compte-tour

1 Jeton

100 cartes

14 cartes : Etat du joueur - 7 positives et 7 négatives :

Les cartes État sont à distribuer en début de partie. Elles accorderont des bonus ou des malus durant la partie. Leur effet est indiqué sur les cartes.

46 cartes : Maladies :

Les cartes maladies ont toutes un nombre écrit en haut à gauche de chacune d'entre elles. Ce nombre correspond à la puissance de la maladie et sert, à la fin de la partie, à compter les points.

Certaines maladies appartiennent à des familles.

La famille A correspond à celle des virus

La famille B correspond à celle des MST

La famille C correspond à celle lié aux selles

Ces familles serviront durant tout le cours de la partie.

4 cartes : Maladies incurables

Certaines maladies sont incurables, et ne peuvent pas être défausser ni soignées par des médicaments en fin de partie (sauf la chirurgie ultime) ! Elle accorde différents malus aux joueurs selon la carte ! Elles sont posées face visible devant chaque joueur.

Alzheimer : Le joueur qui reçoit cette carte la pose face visible sur la table, il doit poser toutes ses autres cartes faces cachées devant lui sauf 2 de son choix. A chaque début de tour, il peut reprendre une carte cachée dans sa main. Les cartes récupérées dans la pioche et la main des adversaires sont aussi visibles.

Sida : Le joueur qui reçoit cette carte est à éviter, il est isolé des autres, par conséquent, il ne peut plus utiliser de cartes actions.

Parkinson : Le joueur qui reçoit cette carte est tout tremblotant, par conséquent, à chaque fin de tour, il se défausse d'une carte action ou d'une carte médicament.

Prader Willi : Le joueur qui reçoit cette carte à une forte tendance à trop consommer, par conséquent, il pioche deux fois au lieu de une à chaque début de tour.

19 cartes : Médicaments

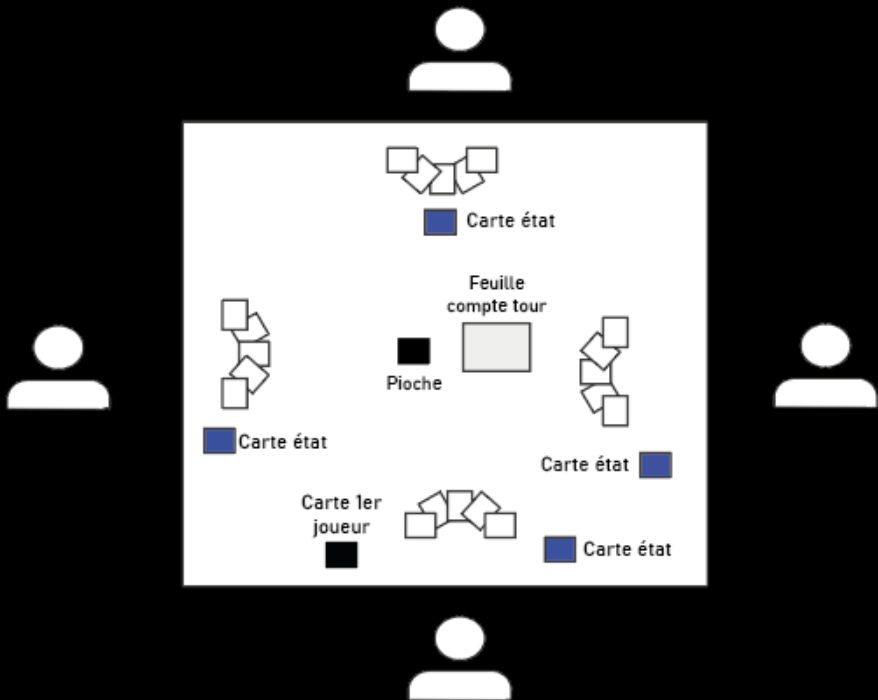
Les cartes médicaments sont à utiliser à la fin de partie, certaines peuvent soigner plusieurs maladies d'un coup, d'autres réduire la puissance de certaines.

En soignant les maladies, leur valeur passe à 0 points et sont pris dans le calcul des résultats.

32 cartes : Actions

Les cartes actions peuvent être utilisées à la fin de chaque tour pour impacter sur la partie, on peut notamment faire piocher un adversaire, défausser certaines maladies ou encore changer le sens de jeu.

Mise en place



A- Si vous êtes moins de 5, distribuez 5 cartes à chaque joueur.
Sinon distribuez en 4.

B- Poser la pioche et la carte compte-tour au centre de la table, si des joueurs ont des maladies incurables, elles sont à placer face visible devant eux.

C- Distribuez ensuite 1 carte "état" à chaque joueur, elle peut être positive ou négative. Les joueurs doivent placer leur carte état face visible devant eux.

E- On place enfin la carte Premier joueur à celui qui a été malade le plus récemment.

But du jeu

Pour gagner la partie, le joueur doit posséder le moins de points possibles à la fin de la partie.

Tour de jeu

Le joueur ayant été le plus récemment malade commence.

Les joueurs commencent leur tour en piochant une carte, ils ont ensuite le choix entre :

- Jouer une carte Action.

- Défausser une carte de leur choix (sauf maladie incurable) et piocher deux nouvelles cartes.

- Transférer une carte aléatoire au joueur suivant (même maladie incurable). Les cartes sont faces cachées pour le joueur suivant, ce dernier choisit celle qu'il veut récupérer.

Une fois que chacun des joueurs ont effectué leurs actions, on indique sur la carte compte tour à l'aide du jeton le tour suivant et on procède de la même façon.

Fin de jeu

**La partie s'arrête à la fin du 6eme tour, on peut cependant jouer plus de tours si l'on souhaite jouer plus longtemps (Max 10).
cartes états et leurs cartes médicaments.**

Le joueur ayant le moins de points gagne la partie ! Si une partie est rejouée, le joueur ayant eu le plus de points devient le premier joueur!

Comptage des points :

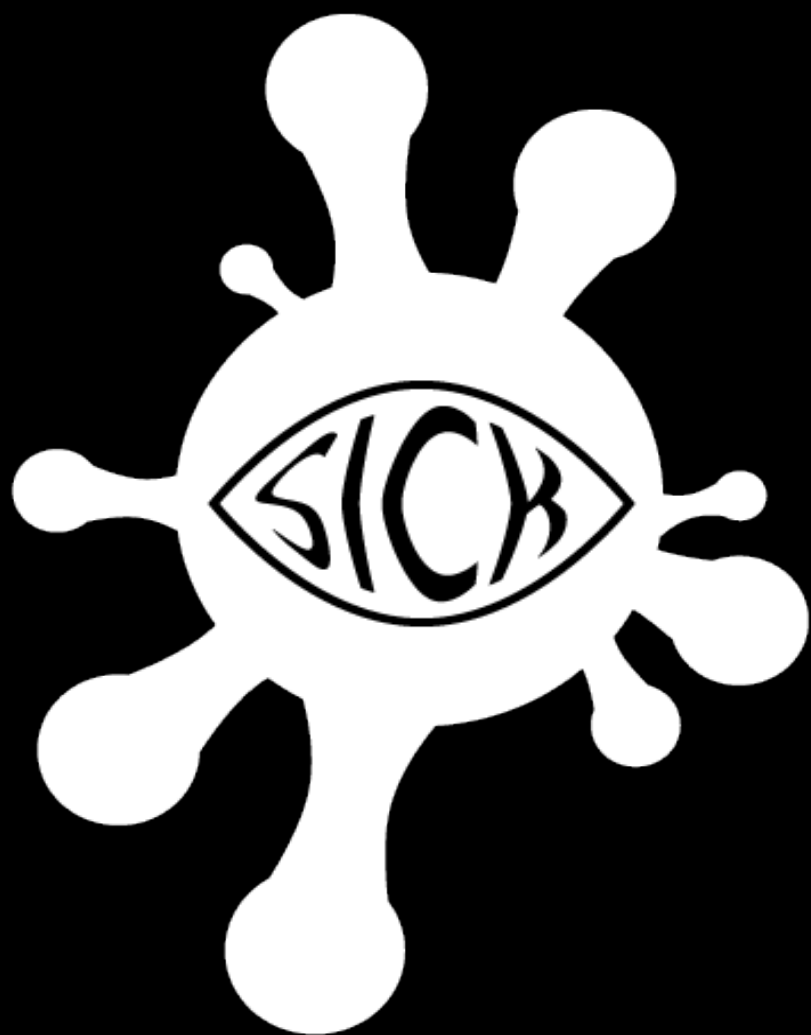
Les joueurs retournent face visible leurs cartes et additionnent les points indiqués sur les différentes maladies. En prenant en compte leur cartes états et leurs cartes médicaments.

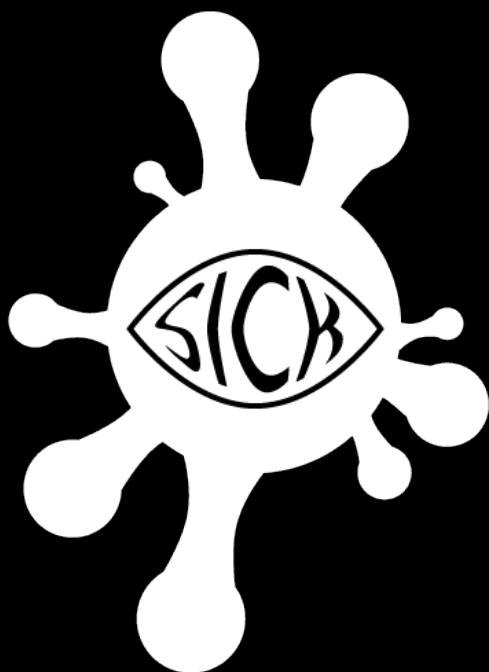
Le joueur ayant le moins de points gagne la partie ! Si une partie est rejouée, le joueur ayant eu le plus de points devient le premier joueur !

Détails :

La carte action «Nid à bactéries» agit directement contrairement à la carte «Seringue étrange» qui agit au tour du joueur en question.

La carte état « Complotiste» fait que le vaccin soigne la maladie la plus puissante que le joueur possède et seulement celle ci.





Sick Game

Un jeu créé par Kieran Mignon,

Aboubacar Diallo

et Rayan Madouni