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" !

3-8

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** et un **feutre effaçable**. Mélangez les **cartes Personnage** et faites-en une pioche face cachée.

Remarque : *Pour une partie à 3 joueurs, la mise en place est expliquée à la page 7.*



ardoise Crâne



feutre effaçable



cartes Personnage

Note : *Lors de votre première partie, après avoir détaché les* **Crânes**, *pliez-les comme indiqué sur le schéma. Maintenez une pression de manière à ce qu'ils restent fermés. Les* **Crânes** *sont prêts : s'ils s'ouvrent encore un peu, c'est normal, ils finiront par se fermer entièrement.*



POUR JOUER AVEC LES PLUS JEUNES

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

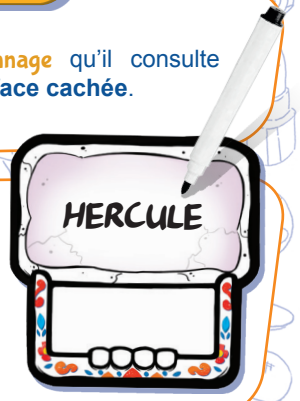
CLÉOPÂTRE

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 : *À partir de ce moment, et jusqu'à la* **phase 5 « 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.*

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 « ÉNERGIE ».

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.

Conseil : *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 le 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 « Associer chaque Crâne à son Personnage »**.

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 » ou « Michel ».

Remarques :
- 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).*
- On ne peut écrire qu'un mot, pas plus, mais les mots composés (liés par un tiret) sont autorisés.

PHASE 3 : ASSOCIER CHAQUE CRÂNE À SON PERSONNAGE

ON RÉVÈLE LES CRÂNES ET ON MÉLANGE LES PERSONNAGES



1. Mélangez, face cachée, les **Crânes** de tous les joueurs puis placez-les **face visible** en cercle.

2. Récupérez, sans la regarder, la **carte Personnage** de chaque joueur et ajoutez, **face cachée**, autant de **cartes Personnage** supplémentaires qu'il y a de joueurs. Mélangez ces cartes afin d'en faire une pile et placez cette pile à côté des **Crânes**.

Exemple : Si vous êtes 5 joueurs, ajoutez 5 **cartes Personnage**, *il y aura donc une pile de 10* **cartes Personnage**.

ON PIOCHE UN PERSONNAGE, ON LE PLACE SUR UN CRÂNE OU ON LE DÉFAUSSE

Chaque joueur pioche une **carte Personnage** de la pile, il a alors deux choix :

- Soit il place cette carte, **face cachée**, sur le **Crâne** de son choix, s'il estime que ce **Personnage** correspond au dernier mot écrit sur ce **Crâne**.

- Soit il défausse cette carte, **face cachée**, au centre du cercle des **Crânes**, s'il estime que ce **Personnage** ne correspond à aucun mot présent sur un **Crâne**.

Important :
- Lors de cette phase, ***il n'y a pas de tour de jeu****. Dès que tous les joueurs ont pioché une* **carte Personnage**, *chacun peut placer ou défausser sa carte quand il le souhaite.*
- Durant cette phase, il est ***interdit de communiquer*** *avec les autres joueurs.*

Exemple :

LA MÈRE DE BAMBI

Marjolaine a pioché La mère de Bambi, elle pense que ce **Personnage** *correspond au mot « FEUILLE », elle place donc cette carte face cachée sur ce* **Crâne**.



DARK VADOR

Cyril a pioché Dark Vador, il pense que ce **Personnage** *ne correspond à aucun mot présent sur un* **Crâne**, *il défausse donc cette carte face cachée au centre du cercle des* **Crânes**.

PLACER UN PERSONNAGE SUR UN CRÂNE OÙ IL Y A DÉJÀ UN PERSONNAGE

Il est possible de placer une **carte Personnage** sur un **Crâne** où il y a déjà une ou plusieurs **cartes Personnage**, dans ce cas placez-la sur la dernière carte présente sur ce **Crâne**.

Exemple : Roméo a pioché Victor Hugo, il pense que ce **Personnage** *correspond au mot « FEUILLE » écrit sur un des* **Crânes**. *Comme il y a déjà une* **carte Personnage** *placée sur ce* **Crâne**, *il place cette carte sur cette dernière.*

ON RECOMMENCE UNE DEUXIÈME FOIS

Une fois que tous les joueurs ont placé une **carte Personnage**, chacun pioche une nouvelle carte de la pile puis la pose face cachée de la même manière.

Quand toutes les **cartes Personnage** de la pile ont été placées ou défaussées, passez à la **phase 4 « Le choix des morts »**.

Important : *Il est possible qu'un* **Crâne** *n'ait aucune* **carte Personnage** *placée sur lui, mais ce n'est pas très bon signe…*

PHASE 4 : LE CHOIX DES MORTS

ON COMMENCE PAR LES CRÂNES OÙ IL Y A PLUSIEURS PERSONNAGES



Choisissez un **Crâne** où il y a plusieurs **cartes Personnage** et révélez uniquement la dernière carte (celle placée au-dessus).

Remarque : *S'il n'y a aucun* **Crâne** *avec plusieurs* **cartes Personnage** *placées sur lui, passez directement à la* **phase 5 « Apaiser les morts »**.

ON VOTE

Les joueurs vont alors voter pour décider si le **Personnage** révélé est **validé** ou s'il est **défaussé**. Chaque joueur place sa main fermée devant lui, le pouce à l'horizontal. Puis, comptez jusqu'à trois et pointez votre pouce vers le haut ou vers le bas.

Pointez votre pouce vers le bas, si vous pensez que ce **Personnage** ne correspond pas au **Crâne**.

Si la majorité des joueurs ont pointé leur pouce vers le bas, cette **carte Personnage est défaussée** :

- S'il y a encore plusieurs **cartes Personnage** sur ce **Crâne**, révélez la suivante et procédez de nouveau à un vote pour cette **carte Personnage**.

- S'il n'y a plus qu'une **carte Personnage** sur ce **Crâne**, révélez-la, elle est automatiquement validée pour ce **Crâne**.

Pointez votre pouce vers le haut, si vous pensez que ce **Personnage** correspond au **Crâne**.

Si la majorité des joueurs ont pointé leur pouce vers le haut, cette **carte Personnage est validée** pour ce **Crâne**. Défaussez face cachée la ou les autres **cartes Personnage** placées sur ce **Crâne**.



Faites ainsi pour chaque **Crâne** où il y a plusieurs **cartes Personnage**, puis passez à la **phase 5 « Apaiser les morts »**.

Important : *En cas d'égalité dans un vote, c'est le joueur qui a écrit le dernier mot sur le* **Crâne** *concerné qui décide si la* **carte Personnage** *est validée ou défaussée.*

PHASE 5 : APAISER LES MORTS

ON OUVRE ET ON COMPARE

Ouvrez chaque **ardoise Crâne** et comparez le nom du **Personnage** écrit à l'intérieur avec la **carte Personnage** placée sur ce **Crâne** :

Si c'est le même **Personnage**, le mort est apaisé.

Si ce n'est pas le même **Personnage**, le mort n'est pas apaisé.

Une fois tous les **Crânes** vérifiés, chaque mort apaisé peut partir à la **Fiesta de los Muertos** !

Remarque : *Si un* **Crâne** *n'a aucune* **carte Personnage** *placée sur lui, le mort n'est donc pas apaisé.*

DÉCOMPTE

Tous les morts sont apaisés : Bravo ! Quelle magnifique **Fiesta de los Muertos** !!!
1 mort n'est pas apaisé : Une belle fête ! Ça chante et ça danse chez les morts !!
2 morts ne sont pas apaisés : Une fête plutôt sympathique, de douces chansons égayent la soirée.
3 morts ne sont pas apaisés : L'ambiance de la fête est un peu calme, on regrette les absents.
4 morts ou plus ne sont pas apaisés : Aïe, aïe, aïe ! Ce soir, les morts ne sont pas contents !

VARIANTE À 3 JOUEURS

AVEC DEUX CRÂNES CHACUN ET EN TROIS TOURS

À trois joueurs, le jeu se joue comme expliqué dans la règle de base à quelques différences près.

Mise en place : Chaque joueur prend **deux** **ardoises Crâne** et pioche **deux** **cartes Personnage**, il écrit le nom du premier **Personnage** dans un **Crâne**, et le nom du second dans l'autre **Crâne**.

Chaque joueur écrit un mot sur chaque **Crâne**. Il fait ensuite passer les deux **Crânes** à son voisin de gauche et ainsi de suite… Dès que la **troisième dent** de chaque **Crâne** est coloriée, placez les **Crânes** en cercle au centre de la table, ajoutez **6** **cartes Personnage** **aux vôtres** et mélangez-les pour former la pile.

Puis, chaque joueur pioche une **carte Personnage** de la pile qu'il place face cachée sur un **Crâne** ou qu'il défausse face cachée au centre des **Crânes**. Il effectue cette action en tout **quatre fois**. Le reste du jeu se déroule de manière identique à la règle de base.

NIVEAUX SUIVANTS



À 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 !

MISE EN PLACE : Procédez à la même mise en place que pour une partie normale, puis prenez les **cartes Contrainte**, mélangez-les et faites-en une pioche, face cachée.

NIVEAU 1 : Révélez 1 **carte Contrainte** en début de partie. Le premier mot que chaque joueur écrit doit respecter cette **Contrainte**. Les mots suivants sont libres.

NIVEAU 2 : Révélez 2 **cartes Contrainte** en début de partie. Le premier mot que chaque joueur écrit doit respecter la première **Contrainte** ; le deuxième mot doit respecter la seconde **Contrainte**. Les mots suivants sont libres.

NIVEAU 3 : Révélez 3 **cartes Contrainte** en début de partie. Le premier mot que chaque joueur écrit doit respecter la première **Contrainte** ; le deuxième mot doit respecter la deuxième **Contrainte** ; le troisième mot doit respecter la troisième **Contrainte**. Le mot suivant est libre.

TYPES DE CONTRAINTES

THÉMATIQUE : Le mot que chaque joueur écrit doit appartenir au thème imposé.
*Exemple : Si la contrainte est **Lieu**, le joueur peut écrire : Paris, Forêt, Toilettes...*

FORME : Le mot que chaque joueur écrit doit respecter la forme imposée.
*Exemple : Si la contrainte est **Rime en I**, le joueur peut écrire : Nuit, Joli, Maladie...*

PREMIÈRE LETTRE : Le mot que chaque joueur écrit doit commencer par la lettre indiquée.
*Exemple : Si la contrainte est **S**, le joueur peut écrire : Salade, Silence, Soupe...*

CRÉDITS

Auteur : Antonin Boccara
Illustrations : Margo Renard, Michel Verdu
Direction artistique et design graphique : Jules Messaud
Mise en page et ajustements graphiques pour la nouvelle édition : Emma Perruchon
Équipe OldChap : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Emma Perruchon, Antonin Boccara

L'auteur tient à remercier sa famille et ses amis pour leur aide précieuse.