

Picante POR FAVOR

Matériel de Jeu : 6 dés et 90 cartes
(dont 6 Rappel des Actions)



x8



x10



x10



x10



x10



x10



x10



x8



x8



Objectif du jeu

Être le **dernier joueur en vie** et faire regretter à tout le monde d'avoir voulu lancer ce jeu.

1 . Mise en place

Chaque joueur commence avec **24 points de vie**.

Pour vous faciliter le suivi,
on vous a créé un compteur de PV
mais vous pouvez utiliser ce que vous voulez
pour compter (un autre compteur, des jetons,
des pièces, même des tomates !).



COMPTEUR ICI



Mélanger et distribuer **6 cartes à chaque joueur**

Chaque joueur lance un dé,
le plus grand résultat commence.

2 . Déroulement d'un tour

Le joueur actif lance le dé et applique obligatoirement
l'effet correspondant (voir les actions au dos).

Après son action c'est au joueur suivant.

3 . Main vide

Plus de cartes dans la main ? Pleurez et priez
pour faire un 3, 4 ou 5 au prochain tour.

Si **l'ensemble des joueurs ne possède
plus de cartes**, tous piochent 3 cartes.

Une seconde chance

Lorsqu'un joueur atteint 0 PV **pour la 1ère fois**,
il a la possibilité de revenir dans la partie.
Il lance le dé, s'il fait **1, 2 ou 3** il **revient en jeu**
avec **6 PV**, pioche **1 carte** et **conserve sa main**.



Mort définitive

Il n'y a pas de 3e chance, un joueur ressuscité
est **éliminé s'il atteint à nouveau 0 PV**.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste
qu'un seul joueur en vie et gagne la partie.

1 2 Duel

Le joueur actif choisit un adversaire
Les deux joueurs révèlent chacun
1 carte simultanément.
Celui qui révèle **la plus faible** perd la
différence des deux cartes en PV.

Exemple : 4 contre 7
le joueur avec 4 perd 3 points de vie.



3 4 Marchand

Le joueur peut choisir une action :

Vendre 1 carte (la mettre dans la défausse)
et récupérer autant de PV que sa valeur

Acheter autant de cartes qu'il souhaite
en payant chacune 3 PV (on paye
l'ensemble d'abord, on récupère ensuite)

Ne rien faire et économiser.



5 Vol de carte ou de vie

Le joueur choisit un joueur à dépouiller et décide :
SOIT de voler 1 carte à son adversaire en piochant
au hasard dans sa main et de l'ajouter à la sienne.
SOIT de voler de la vie auquel cas, il lance le dé
et le résultat indiqué sera le nombre de PV volés.



6 Soin

Le joueur **relance le dé**, il indiquera le
nombre de **PV gagnés**. Il décide ensuite s'il
veut **garder la totalité OU donner**
l'entière à un autre joueur pour faire
marcher une alliance.

Attention...

**Nul n'est tenu de respecter une alliance,
ni de dire la vérité... Faites confiance
aux autres mais ne venez pas pleurer après !**



Jouer au petit malinos :

Si un joueur utilise le marchand
et dépense ses derniers PV pour
acheter des cartes alors il peut **tenter**
de survivre avec la règle de seconde
chance. **S'il réussit à revenir :**
Il garde sa main, les cartes achetées
et il revient avec 6 PV + 1 carte

Un grand merci à nos amis et notre famille
d'avoir stress-test le jeu pendant deux mois,
d'avoir supporté des débats infinis sur "version
sombre ou claire ?" et de nous avoir motivé
à sortir ce jeu. **On vous aime.**

Merci aussi à vous
de nous avoir assez fait confiance et d'avoir
acheté le premier jeu d'un petit studio familial.

Un jeu imaginé par :



EL PICO
STUDIOS

Alexandre, Matéo
et Tina DELGADO

www.elpicostudios.com

Design par :
Impression par :

Tina DELGADO
DG Graphic