

Picante POR FAVOR

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



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 !).



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