

adversaires *n'hésiteront pas* à vous laisser piocher !

Note : Si un joueur joue la totalité de sa main lors d'une enchère, il est sage de ne pas surenchérir. Si vous le faites, il ne piochera aucune carte et *remportera la partie* !

Le vainqueur

Pour gagner, vous devez vous débarrasser de toute votre main. Vous devez appliquer tous les effets des cartes avant d'être proclamé vainqueur. Donc, par exemple, si une consigne vous indique de défausser toutes vos cartes puis d'en piocher 6, vous ne pouvez pas gagner pas juste parce que vous n'avez plus eu de cartes pendant un bref instant.

Précisions

Comme il a déjà été indiqué, toutes les cartes décrivent leur effet. Cependant, si vous avez un doute, voilà quelques précisions.

"Je peux pas faire ça !" : Il est possible que vous receviez une instruction que vous ne pouvez tout simplement pas suivre, comme prendre une carte de la défausse alors qu'il n'y en a pas. Dans ce cas, ignorez la partie impossible de la consigne.

Avoir un cerveau ("Having a Brain") signifie avoir une carte Cerveau posée devant vous. En général, les cartes qui concernent des cerveaux se réfèrent à ceux en jeu, et non à ceux que les joueurs ont en main.

Passer des cartes ("Passing cards") signifie transférer des cartes d'une main à une autre.

Voler ("Steal") et ramasser ("Grab") un cerveau signifient tous les deux prendre une carte Cerveau visible d'un autre joueur, et la poser devant vous (et non dans votre main).

Piocher ("Draw") signifie prendre des cartes sur le dessus de la pioche et les mettre dans sa main.

Compter ("Counting") : Certaines cartes vous indiqueront de désigner un joueur en comptant. On compte en suivant le tour normal, en sens horaire. Le point de départ du décompte dépend de la carte.

Défausser ("Discard") signifie mettre une carte sur la pile de défausse, ce qui est différent de **Perdre ("Drop")**, qui désigne la perte d'une carte Cerveau. Perdre un cerveau provoque des enchères, mais pas en défausser un.

Ordre du tour : L'ordre du tour n'est

pas affecté par un déplacement de cerveau provoqué par une carte. Il change uniquement après des enchères, ou par l'effet d'une carte le modifiant de façon explicite.

Couleur : Les zones de texte colorées vous aident à repérer les cartes nécessitant un cerveau (à l'inverse des cartes aux zones grisées).

Note : Par ailleurs, le terme "couleur" est utilisé dans cette traduction pour désigner les familles ("suits") de cartes (Pique, Carreau, Cœur et Trèfle), et non les couleurs rouge et noir.

COMBINAISONS DE POKER

N'importe quelle combinaison de cartes est une main au poker. Vous avez toutefois besoin de 5 cartes pour réaliser une suite ou une couleur. Pour mémoire, voici une rapide liste des combinaisons existantes.

La plus forte carte : N'importe quelle main qui ne contient pas de meilleure combinaison.

Paire : 2 cartes de même valeur, par exemple deux 9.

2 paires : 2 paires.

Brelan : 3 cartes de la même valeur, par exemple trois 4.

Suite : Une série de 5 cartes, par exemple 3-4-5-6-7. Pour départager les suites, on regarde la carte la plus forte : A-2-3-4-5 est une suite à 5, moins forte que 10-J-Q-K-A, qui est une suite à l'As.

Couleur : 5 cartes de la même couleur, par exemple 5 Piques.

Full : Une paire et un brelan.

Carré : 4 cartes de la même valeur.

Suite couleur (ou Quinte Flush) : À la fois une suite et une couleur.

5 cartes identiques : Cette main ne se voit habituellement que lorsqu'on joue avec des jokers, mais elle est également possible en utilisant 2 jeux de cartes. C'est ainsi que jouent tous les professionnels aujourd'hui. Si si, sans rire.

Dead Money © 2006 Cheapass Games, Seattle WA. Créé par James Ernest, illustré par Brian Snoddy. Inspiré de Give Me the Brain, jeu primé des mêmes créateurs. Pour plus d'informations sur nos jeux, visitez www.cheapass.com

23/6/2007 • Traduction v. 1.1
mattintheweb@gmail.com



DEAD MONEY

RÈGLES

• De 3 à 5 joueurs •

Bienvenue au bon vieux Far West, où les gars sont morts, les femmes sont mortes, et l'argent est encore plus mort.

Vous êtes un zombie. Vous parcourez la planète, êtes toujours à l'affût d'un bon cerveau, et bossez à mi-temps chez Friedley, Saloon et Tripot pour Damnés.

La dernière lubie, c'est le Poker, et Friedley ne passera pas à côté. La maison organise un tournoi tous les dimanches. Pour compléter les tables, les employés sont obligés de participer, mais ils ne sont pas autorisés à gagner.

Le problème, c'est que les zombies sont de sacrés bons joueurs de poker. En fait, à la fin de la journée, il ne reste que vous et vos collègues morts-vivants autour la table.

Votre objectif est de perdre tout votre argent, et vite. Si vous n'êtes pas le prochain à quitter le tournoi, le patron vous réserve un sort pire que la mort.

Vous ne préférez pas savoir...

Dead Money est un jeu de cartes rapide basé sur le désormais classique **Give Me the Brain**, chez Cheapass. Dans ce jeu, les cerveaux sont représentés par des cartes (il y en a 8 au total), donc même si vous avez déjà joué à **Give Me the Brain**, il vaut mieux que vous jetiez un œil à ces règles.



Contenu du jeu :

Le jeu est composé de 112 cartes à jouer et de ce livret de règles. Pour jouer, vous aurez également besoin d'un dé à 6 faces. Vous n'avez qu'à le prendre dans un jeu auquel vous ne jouez jamais. Ou alors achetez un joli petit dé rose.

Le paquet de cartes contient 2 jeux de poker complets, plus 8 cartes Cerveau.

But du jeu :

Les cartes représentent l'argent, ou, en l'occurrence, les jetons du tournoi de poker. Pour remporter la partie, vous devez perdre tout votre argent en vous débarrassant de la totalité de votre main.

Préparation :

Mélangez les cartes et distribuez en 7 à chaque joueur.

Posez la pioche au centre de la table, en gardant une place à côté pour la défausse. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange la défausse pour en constituer une nouvelle.

Note : Ne mélangez pas la défausse sans raison, car vous pourriez dans certains cas y reprendre des cartes.

Décidez au hasard du premier joueur. Le jeu se déroule normalement dans le sens horaire. Cet ordre n'est cependant pas toujours respecté après une enchère ("showdown").

Tour de jeu :

Si vous ne jouez pas au moins une carte à votre tour, vous devez piocher. Lorsque vous posez une carte, vous devez la lire et en appliquer les effets. Si vous n'êtes pas sûr

TRADUCTION DES CARTES

- A♦ Le cerveau de votre choix retourne dans la main de son propriétaire.*♦
- 2♦ Tous les joueurs donne 1 carte (piochez en 1 si vous n'en avez plus) ; mélangez ces cartes et distribuez en 1 à chaque joueur.*♦
- 3♦ Chaque joueur passe 1 carte à son voisin de gauche.*♦
- 4♦ Posez 1 carte face cachée sur la pioche.*♦
- 5♦ Regardez les cartes d'un joueur et prenez y 1.*♦
- 6♦ Piochez 1 carte, puis défaussez en 1.*♦
- 7♦ Tous ceux qui ont un cerveau passent 1 carte à leur voisin de droite.*♦
- 8♦ Tous les cerveaux passent au voisin de gauche.*♦
- 9♦ Votre voisin de droite pioche 1 carte.*♦
- 10♦ Volez 2 cerveaux à un joueur (sinon piochez 2 cartes).*♦
- J♦ Fin du tour. 1 cerveau de votre choix est perdu ; les enchères commence à gauche de la victime.*♦
- Q♦ Fin du tour. En commençant par vous, le premier joueur à lancer un 6 vole 1 cerveau et joue immédiatement.*♦
- K♦ Piochez 1 carte.*♦
- B♦ Fin du tour. Piochez 2 cartes et rejouez.*♦
- A♣ Un joueur de votre choix pioche 1 carte au hasard dans votre main (si c'est votre dernière, piochez en 2).*♦
- 2♣ Chaque joueur pioche 1 carte par cerveau qu'il possède (en commençant par vous).*♦
- 3♣ Défaussez toutes vos cartes et piochez en 6.*♦
- 4♣ 2 joueurs de votre choix s'échangent autant de cartes que la plus petite main des 2.*♦
- 5♣ Chaque joueur avec au moins 1 cerveau défausse une carte (en commençant par vous).*♦
- 6♣ Désignez un joueur en lançant le dé et en comptant à partir de vous. Ce joueur pioche le nombre de cartes indiqué par le dé.*♦
- 7♣ Piochez 3 cartes, regardez-les et passez en 2.*♦
- 8♣ Votre voisin de gauche pioche 1 carte.*♦
- 9♣ Piochez 1 carte au hasard à un adversaire (si c'est sa dernière, il en pioche 2).*♦
- 10♣ Appliquez les effets de la première carte de la pioche (pas besoin de cerveau ni de dé).*♦
- J♣ Piochez 2 cartes.*♦
- Q♣ Un joueur de votre choix défausse 1 carte.*♦
- K♣ Réorganisez les 5 premières cartes de la pioche.*♦
- B♣ Fin du tour. Piochez 2 cartes et rejouez.*♦

TRADUCTION DES CARTES

- A♥ Fin du tour. 1 cerveau de votre choix est perdu ; les enchères commencent à gauche de la victime.*.*
 - 2♥ Tous les joueurs avec moins de cartes que vous en pioche 1. Tous ceux avec plus en défausse 1.*.*
 - 3♥ Chaque joueur avec au moins un cerveau passe 1 carte à son voisin de gauche.*.*
 - 4♥ Piochez 1 carte, regardez-la et passez-la.*.*
 - 5♥ Tous les joueurs sans cerveau donne 1 carte à leur voisin de gauche.*.*
 - 6♥ Chaque joueur vous donne 1 carte, puis vous en défaussez autant que vous en avez reçues.*.*
 - 7♥ Volez tous les cerveaux sur la table.*.*
 - 8♥ Un joueur de votre choix vous donne 1 carte (si c'est sa dernière, il en pioche autant que vous en avez).*.*
 - 9♥ Tous les joueurs avec un Roi peuvent vous en donner 1.*.*
 - 10♥ Piochez 1 carte.*.*
 - J♥ Volez 1 cerveau et piochez 1 carte.*.*
 - Q♥ Prenez 1 cerveau de la défausse et posez-le devant vous (s'il n'y en a pas, volez-en 1).*.*
 - K♥ Choisissez 1 cerveau sur la table et défaussez-le (un des vôtres si nécessaire).*.*
 - B♥ Fin du tour. Piochez 2 cartes et rejouez.*.*
-
- A♠ Volez 1 cerveau et piochez 1 carte.*.*
 - 2♠ Désignez un joueur en lançant le dé et en comptant à partir de votre voisin de gauche. Ce joueur défausse 1 cerveau (s'il n'en a pas, défaussez le prochain à sa gauche).*.*
 - 3♠ Retournez la première carte de la pioche ; si c'est un chiffre, comptez (en commençant par vous) et donnez-la au joueur désigné, puis recommencez. Si c'est une lettre, gardez-la et continuez votre tour.*.*
 - 4♠ Un joueur de votre choix pioche 2 cartes.*.*
 - 5♠ Posez cette carte sur la pioche.*.*
 - 6♠ Tout le monde défausse une carte (en commençant par vous).*.*
 - 7♠ Donnez cette carte à un adversaire.*.*
 - 8♠ Tous les joueurs avec un As peuvent vous en donner 1.*.*
 - 9♠ Tous les cerveaux passent au voisin de gauche.*.*
 - 10♠ Vos 2 voisins piochent chacun 1 carte.*.*
 - J♠ Votre voisin de droite pioche 1 carte.*.*
 - Q♠ Piochez 2 cartes.*.*
 - K♠ Prenez 1 figure de votre choix dans la défausse.*.*
 - B♠ Fin du tour. Piochez 2 cartes et rejouez.*.*

de bien comprendre les instructions d'une carte, référez-vous aux "précisions" à la fin de cette règle.



Payer des mains : Chaque carte a un "coût" indiqué en mains. Vous pouvez dépenser 2 mains à chaque tour. Concrètement, vous pouvez donc jouer 1 carte à 2 mains, ou 2 cartes à 1 main (l'une après l'autre).

Si vous ne jouez aucune carte à votre tour (parce que vous ne le pouvez ou ne le voulez pas), vous devez piocher. Cela met fin à votre tour.



Cerveau obligatoire : Certaines cartes ne peuvent être jouées qu'à condition d'avoir un cerveau. De telles cartes sont signalées par un petit cerveau rose vif comme celui ci-dessus.

"Avoir un cerveau" ("Having a Brain") signifie qu'au moins une carte Cerveau ("B") est posée sur la table devant vous.



Cartes Cerveau : Lorsque vous jouez une carte Cerveau, elle reste devant vous, sur la table. Elle sera sans doute amenée à changer de place par la suite (beaucoup de cartes ont pour effet de déplacer les cerveaux), mais pour le moment, elle est à vous.

Poser un Cerveau coûte 2 mains (votre tour complet), mais vous devez ensuite piocher 2 cartes et jouer immédiatement un nouveau tour.

Il y a 8 cartes Cerveau dans le jeu, 2 de chaque couleur. Vous vous trouverez souvent en possession de 2 cerveaux en même temps. C'est le plus souvent une bonne chose.

Nom : 5 Down the Rabbit Hole

Valeur : 5

Couleur : Trèfle

Mains : Jouer cette carte coûte 2 mains.

Pièces : Cette carte fait piocher 2 cartes lors d'une enchère gagnée.

Cerveau : Vous devez avoir un cerveau pour jouer cette carte.

Texte humoristique : Le texte en noir ne sert à rien.

Effet : Le texte en blanc indique les conséquences de la carte.

Fond coloré : Les cartes requérant un cerveau ont un fond coloré.



Perdre un Cerveau : Lorsque vous jouez une carte qui requiert un cerveau, vous courez le risque de perdre l'un de vos cerveaux. Jouer de telles cartes spéciales demande en effet beaucoup de concentration, tout comme ne pas faire tomber des cerveaux.

Après avoir appliqué les effets de la carte, vous devez lancer le dé (voilà à quoi il sert). Pour réussir, le résultat du dé doit être supérieur ou égal à la valeur de la carte jouée. Par exemple, si la carte était un 4, vous devez faire 4 ou plus au dé, sinon vous perdez un cerveau.

Si vous réussissez votre lancer, votre tour continue (s'il vous reste une main à dépenser), ou prend fin (si vous n'en avez plus).

Si votre lancer échoue, votre tour prend fin immédiatement et vous perdez le cerveau de votre choix. Tout le monde se bouscule alors pour tenter de le récupérer, en jouant un tour d'enchères ("showdown"), comme décrit plus loin.

Note : Vous choisissez le cerveau perdu après avoir échoué au dé. Cela revient exactement au même que de le décider avant de lancer, mais ça évite d'avoir à choisir à chaque fois.



"Pourquoi donc les cerveaux ont-ils une couleur ?" Vous pourrez constater que les cartes Cerveaux appartiennent à une couleur. Vous n'avez pas besoin d'un cerveau de la même couleur pour jouer une carte qui en requiert un. Par contre, un cerveau vous procure un bonus de +1 à tous vos lancers de dé pour les cartes de la même couleur. C'est grâce à cela que vous pouvez jouer un 7 sans forcément laisser tomber de cerveau.

Note : Si vous avez les 2 cerveaux de la couleur correspondante, vous avez un bonus de +2!



Enchères ("Showdown") :

Lorsqu'un joueur perd un cerveau, l'ordre normal du tour est interrompu. Les joueurs doivent en effet enchérir pour récupérer le cerveau rétif. Le vainqueur gagne la carte Cerveau et le tour suivant. Le jeu continuera ensuite normalement avec le joueur à sa gauche.

La valeur des enchères correspond à celles des combinaisons de cartes au poker, que vous pourrez retrouver dans l'encadré à la fin de ce livret. N'oubliez pas que n'importe quelle combinaison de cartes est une main au poker. *Exception :* Vous ne pouvez pas inclure de carte Cerveau dans vos enchères.



Les enchères commencent à la gauche du joueur qui a perdu le cerveau, et continuent en sens horaire. Chacun leur tour, les joueurs peuvent soit surenchérir, soit passer. Si tout le monde passe, le cerveau est défaussé.

Pour enchérir, vous pouvez jouer jusqu'à 5 cartes de votre main. Votre enchère doit être une combinaison plus forte que l'enchère actuelle.

Lorsque le tour est fini, toutes les cartes mises sont défaussées.

Le vainqueur prend la carte Cerveau et c'est à son tour de jouer. Il doit également piocher des cartes. Le nombre de cartes à piocher est égal au total des pièces sur les cartes de son enchère.

Par exemple, l'enchère représentée ci-dessus est une paire de Rois et un 9 seul. Si un joueur remporte les enchères avec cette combinaison, il devra payer 4 cartes, une pour chaque pièce. Les joueurs qui participent aux enchères sans remporter la mise ne piochent pas. Le but du jeu étant de se débarrasser de ses cartes, c'est une bonne chose d'enchérir en posant de mauvaises cartes, puis d'être surenchéri et de ne pas avoir à piocher. Mais ne soyez pas trop gourmand : si vous jouez trop de pièces, vos