

la petite mort (le jeu)



Les Grands Génies

Après les **Grands Méchants**, les **Grands Génies** s'invitent dans le monde de **La Petite Mort**.

À travers cette extension vont «vivre» les Grands Génies de l'Histoire (12 nouvelles cartes Personnage) qui réaliseront (ou pas !) pendant leur courte vie, un **Accomplissement Majeur**. Les Accomplissements Majeurs (12 nouvelles cartes) apportent pendant la partie des effets plutôt bénéfiques à ceux qui les piocheront.

MISE EN PLACE

Mélangez le paquet des cartes Grand Génie  et placez-le au centre de la table, séparé de celui des cartes Personnage classiques (leur verso est par ailleurs différent). Faites de même pour le paquet des cartes Accomplissement Majeur.

Contrairement à une partie classique, placez deux Personnages issus du paquet de cartes Personnage classiques dans votre zone de jeu et piochez également un Grand Génie.

Jouez ensuite normalement.

Quand l'un de vos Personnages rejoint un cimetière, vous ne pourrez le remplacer par un Grand Génie que si vous n'en avez plus aucun dans votre zone de jeu.

Notez qu'il sera parfois possible de disposer de plus d'un Grand Génie dans votre zone de jeu du fait des effets de certaines cartes Accomplissement Majeur.

LA RÈGLE 'GÉNIALE'

Quand un Grand Génie meurt sur son lit de mort, ou s'il est fauché avec au moins 2 cartes attachées, on considère qu'il a eu le temps d'accomplir son destin. Le propriétaire du Grand Génie pioche une carte Accomplissement Majeur et en applique l'effet avant de la défausser.



Si le Grand Génie a été fauché avec moins de deux cartes attachées, on considère que son destin ne s'est pas encore accompli. Son possesseur ne pioche pas de carte Accomplissement Majeur et même la Mort ne veut pas de l'âme du défunt qui doit coûte que coûte accomplir son destin ! La carte Personnage du Grand Génie ne rejoint aucun cimetière et est replacée sous la pioche des Grands Génies. Dans ce cas, les joueurs ne se partagent que la carte attachée selon les règles habituelles.

Si plusieurs joueurs perdent un Grand Génie et doivent jouer un Accomplissement Majeur au cours d'un même tour, chaque joueur joue sa carte en commençant par le joueur dont la date de décès de son Grand Génie est la plus ancienne.



Cette date est indiquée sur la carte du Grand Génie.



la petite mort (le jeu)

Le Cross Country de la Mort

*Ce nouveau mode de jeu remplace le système des Diplômes. Il s'agit d'une **course en 8 étapes** dont le but est bien entendu d'atteindre le premier la fin du parcours.*

Le Cross Country De La Mort (CCDLM) est composé d'une carte départ et 16 cartes spéciales réparties en 4 groupes de 4 cartes (vertes ①, jaunes ②, oranges ③ et rouges ④) qui permettront de créer des parcours variés.

Le CCDLM offre deux modes de Course : **Normal** ou **Expert**.
Nous recommandons le mode Normal pour une première partie.

MISE EN PLACE

Séparez les 4 paquets de 4 cartes selon leurs dos, puis mélangez chaque paquet individuellement.

CCDLM mode Normal

Piochez au hasard 2 cartes de chaque paquet.

Sans les regarder, placez-les face cachée au centre de la table à la suite de la carte départ pour créer un parcours composé de 8 cartes successives. Les cartes doivent être posées dans l'ordre suivant : ①, ②, ③ puis ④. Les cartes restantes seront replacées dans la boîte.

Chaque joueur place un pion « Petite Mort » sur la carte départ. Révélez ensuite la première carte (①).



Les cartes CCDLM fonctionnent un peu comme les Diplômes et présentent des objectifs à atteindre pour faire avancer votre pion sur la piste. Dès qu'un premier pion « Petite Mort » est posé pour la première fois sur une carte du parcours, on révèle la suivante et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Les 8 cartes représentent les 8 étapes à franchir. Pour franchir une étape il suffit de réaliser l'un des deux objectifs indiqués sur la carte pour y placer votre pion «Petite Mort». Il existe 3 grands types d'objectifs qui sont :

- **Faucher**



- **Disposer** dans votre zone de jeu
dans votre cimetière



- **Détruire**



Les deux premiers objectifs existent déjà dans le jeu de base et vous seront donc certainement familiers. Pour remplir le 3^{ème} objectif, **Détruire**, vous devrez défausser une ou plusieurs cartes de votre cimetière (qui retourneront dans la boîte).

Exemple : *Détruire 6 Points d'âmes.*



6 X



Pour cela, choisissez les cartes que vous défausserez de votre cimetière de façon à totaliser 6 Points d'âme. Attention : tout Point d'âme défaussé en trop sera alors définitivement perdu !

La course se déroule en temps réel ! Dès que vous remplissez un objectif, interrompez le jeu, expliquez comment et avancez votre pion «Petite Mort» sur la piste.

Le Premier joueur à atteindre la dernière carte en remplissant un de ses deux objectifs remporte la partie.

Plusieurs pions «Petite Mort» peuvent avancer au même moment, et même passer la ligne d'arrivée au même moment (c'est à dire atteindre la dernière carte de la course). Dans ce cas, on applique la règle de départage suivante : le joueur possédant le plus de Personnages dans son cimetière remporte la course, en cas d'égalité, on compte le nombre de Points d'âme. Une fois passée la ligne d'arrivée, placez votre Petite Mort sur le podium que vous aurez eu plaisir à monter avant de jouer ;)



L'effet de Séphi : Lorsqu'un joueur arrive sur une étape où est présent «Séphi», et qui n'est pas déjà occupée, il peut faire reculer d'une étape un pion «Petite Mort» adverse de son choix.

CCDLM mode Expert

Piochez au hasard une seule carte de chaque paquet. Le parcours est alors constitué de 8 étapes, 2 par cartes et il faudra les réaliser dans l'ordre.



Le premier pion «Petite Mort» à être posé sur une carte permet de révéler la suivante et le joueur qui révèle la carte choisit dans quel sens il désire la placer. Dans ce mode, le sens des cartes peut être important.

Le joueur qui atteint en premier la seconde étape de la dernière carte remporte la course.

Toutes les autres règles sont communes aux deux modes.

Bonne fausse et bonne courche, heu... non !

BONNE FAUCHE et BONNE COURSE !