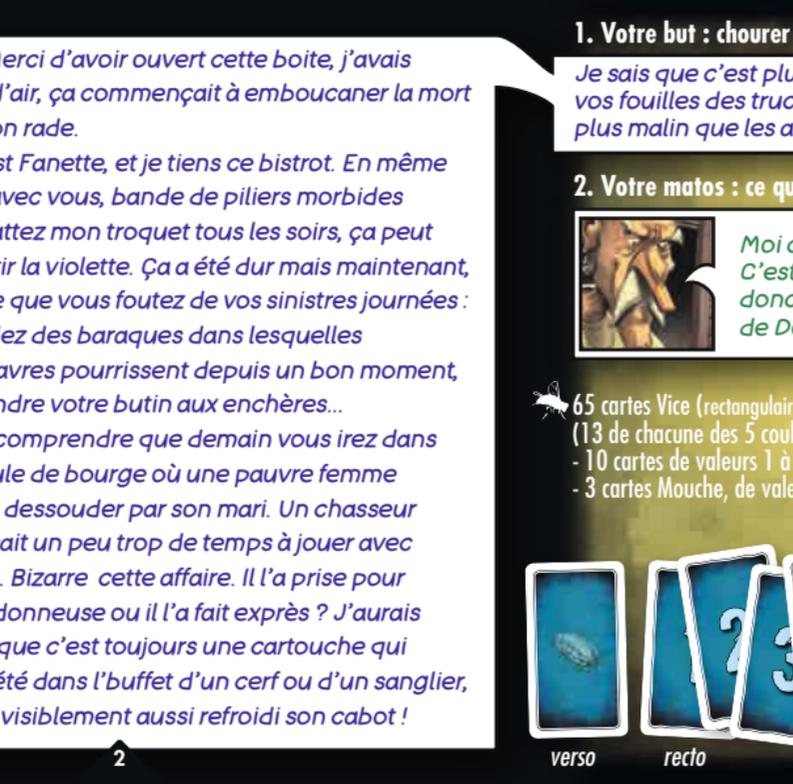




Un jeu commis par Alexandre Droit
d'après la bande dessinée de Gœt's et Monier

RIP

NATURE MORTE



Enfin ! Merci d'avoir ouvert cette boîte, j'avais besoin d'air, ça commençait à emboucaner la mort dans mon rade.
Moi, c'est Fanette, et je tiens ce bistrot. En même temps, avec vous, bande de piliers morbides qui squattez mon troquet tous les soirs, ça peut pas sentir la violette. Ça a été dur mais maintenant, je sais ce que vous foutez de vos sinistres journées : vous videz des baraques dans lesquelles des cadavres pourrissent depuis un bon moment, pour vendre votre butin aux enchères...
J'ai cru comprendre que demain vous irez dans une piaule de bourge où une pauvre femme s'est fait dessouder par son mari. Un chasseur qui passait un peu trop de temps à jouer avec son fusil. Bizarre cette affaire. Il l'a prise pour une randonneuse ou il l'a fait exprès ? J'aurais bien dit que c'est toujours une cartouche qui n'a pas été dans l'buffet d'un cerf ou d'un sanglier, mais il a visiblement aussi refroidi son cabot !

1. Votre but : chourer plus que les autres !

Je sais que c'est plus fort que vous : vous allez mettre dans vos fouilles des trucs qui vous font envie. Alors va falloir être plus malin que les autres pour gagner un max à leurs dépens...

2. Votre matos : ce qu'il vous faut !

Moi c'est Dédé. Et l'Dédé, c'est pas un bon à rien. C'est l'Dédé qui est responsable de tout le matos, donc viens pas foutre le bordel dans le rangement de Dédé. Dis-leur donc, toi, ma belle Fanette.

Il a raison ce vieux bougon de Dédé. Voilà ce dont vous aurez besoin...

19 cartes Villa (carrées) :
- 15 cartes Objet de valeurs 1 à 15.
+ 4 cartes spéciales : 3 cartes négatives et le Trou de Serrure.

dos de carte Villa

Les 2 cartes Villa **Cadavre de la bourgeoise** et **Trou de serrure**, ainsi que la carte **Perso Meurtrier** restent dans la boîte pour le moment. Elles vous seront utiles dans les modes avancés (pages 14 et 15).

Les valeurs positives en rouge ne serviront que pour les 2 modes avancés.

65 cartes Vice (rectangulaires) :
(13 de chacune des 5 couleurs)
- 10 cartes de valeurs 1 à 10
- 3 cartes Mouche, de valeur 0

verso recto

7 cartes Perso (carrées) :
- 6 gars de la brigade
+ 1 Meurtrier

dos de carte Perso

Mélangez les cartes Perso faces cachées et distribuez-en une à chaque joueur, qui la consulte secrètement, sans la montrer aux autres. C'est plutôt ambiance méfiance et chacun pour soi, ici. Chacun choisit aussi une couleur et prend les cartes Vice correspondantes, qu'il mélange et pose en un tas faces cachées devant lui. Il prend dans ses mains gantées les 3 premières cartes. Avec les bestioles qui parcourent les cartes, les gants ne sont pas du luxe.

Pour le moment, laissez dans la boîte les cartes suivantes : le **Cadavre de la bourgeoise**, le **Meurtrier** et le **Trou de serrure**.

3. Mise en place : vous arrivez dans la baraque.

Un exemple pour que vous pigiez mieux :

Ces 2 cartes sont toujours faces cachées.

4. Explication : comment ça joue ?

Le joueur qui a le regard le plus flippant commence la partie, ce qui devrait poser une bonne ambiance entre vous pour la suite du jeu. Vous allez jouer dans le sens des aiguilles de cette vieille horloge qui vous accueille dans l'entrée.

A votre tour, vous jouez une des 3 cartes Vice de votre main autour d'une carte Villa. Et même si tout ce que vous faites est parfaitement illégal, vous devez quand même suivre certaines règles :

- Une carte Vice peut être posée face cachée ou face visible (selon la façon dont vous assumez votre roublardise) le long d'un des 4 côtés d'une carte Villa.
- S'il y a déjà une ou plusieurs cartes Vice autour d'une carte Villa, la nouvelle carte Vice doit être posée **juste à côté d'une autre, et en sens inverse** (c'est bien de ne montrer votre immoralité qu'une fois sur deux).

Dès qu'une 3e carte Vice est posée autour d'une carte Villa (qu'elle soit jouée ou déplacée), c'est qu'il commence à être sérieusement lorgné, alors il serait peut-être plus malin de zieuter ailleurs : **posez sur la table la prochaine carte Villa de la pioche**, toujours sans la retourner. Il y a donc désormais un nouveau truc à convoiter. Si vous avez oublié de le faire, tant pis ! Et s'il n'y a plus de cartes Villa, ben il n'y en a plus...

Comme vous voulez un dessin pour mieux comprendre tout ça, le voilà :

(1) Ici, le joueur bleu joue sa carte Vice « 3 » face visible, car à côté d'une carte déjà posée face cachée. Il peut aussi la jouer face cachée, à côté de la carte rouge « 8 » face visible déjà posée (1). Comme une 3e carte Vice est posée autour de cette jolie commode Louis XVI, prenez la prochaine carte de la pioche, sans la retourner (elle restera donc face cachée), et posez-la sur la table avec les autres Objets à gauler (2).

(2)

