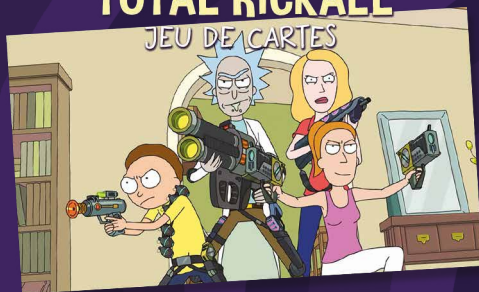


JEU DE CARTES



Rick and Morty

TOTAL RICKALL



Le jeu Rick et Morty – Total Rickall est basé sur l'épisode du même nom. Si tu ne l'as pas vu, pas d'inquiétude. On va t'aider à t'en sortir. Mais faudrait vraiment le regarder à un moment. Sérieux, fais pas ton Jerry.

Dans ce fameux épisode, Rick a enfermé toute la famille à l'intérieur de la maison. Pourquoi ? Parce que la famille s'est agrandie. Des parasites qui se font passer pour des amis proches et des membres de la famille se sont infiltrés et ont implanté des souvenirs agréables dans l'esprit de tous afin qu'on pense qu'ils sont réels. Et ils n'en finissent plus d'apparaître ! Tu dois découvrir lesquels de ces nouveaux personnages loufoques sont bien réels et démasquer les parasites bons à exterminer. Tu penses être à la hauteur et pouvoir sauver le monde ?

MATÉRIEL

60 cartes Action

30 cartes Identité

24 cartes Personnage

1 jeton Premier joueur

DEUX MODES DE JEU

Le **mode classique** se joue de 2 à 5 personnes et est **entièrement coopératif**. Tout le monde gagne ou perd ensemble. Tu devrais jouer en mode classique pour te faire la main, ou quand des gros noobs s'invitent autour de la table.

Pour jouer en mode classique : prends 6 cartes Réel et 18 cartes Parasite du paquet Identité et range le reste dans la boîte.

Le **mode avancé** se joue de 3 à 5 joueurs et introduit les **rôles secrets**.

Peut-être bien que le joueur assis à côté de toi n'est pas Réel après tout...

Pour jouer en mode avancé : prends uniquement 4 cartes Réel et 2 cartes Parasite du paquet Identité. Mélange ces 6 cartes puis distribue une carte face cachée à chaque joueur. Utilise ces 6 cartes Identité quel que soit le nombre de joueurs. Range les cartes restantes dans la boîte **sans les regarder**.

Ensuite, mélange le paquet Personnage et distribue une carte Personnage à chaque joueur, face visible. Ce Personnage est celui avec lequel le joueur a un lien fort (pense à Jerry et Gary le fatigué), et la carte Identité qui t'a été distribuée te permet de savoir s'il est Réel ou si c'est un Parasite. Son but est aussi le tien.

Tu peux regarder ta carte Identité à tout moment au cours de la partie, mais tu n'as pas le droit de la montrer aux autres joueurs. De plus, **tu n'as pas le droit de déclarer que tu es un Parasite**. Peut-être que tu bosses pour l'intérêt des Réels, ou peut-être que tu es tellement convaincu que ton meilleur pote est Réel que ton jugement s'en trouve biaisé. Autrement dit, tu essaies peut-être d'aider les Parasites. Laisse ta carte Identité devant toi, sous ta carte Personnage pour la protéger. Certaines cartes Action permettent aux joueurs de regarder les cartes Identité, et celle de ton Personnage ne fait alors pas exception. Mais les joueurs peuvent **uniquement regarder** ta carte et n'ont pas le droit de la montrer aux autres joueurs. Ils peuvent en parler, rester bouche cousue ou même mentir s'ils veulent. Évidemment, tu es en droit de démentir ce qu'ils avancent.

BUT DU JEU

Les Personnages entrant en jeu reçoivent une Identité secrète, Réel ou Parasite. Tu ne sais pas qui est quoi avant de mener ta petite enquête... ou de simplement commencer à tirer dans le tas. C'est à ton équipe de travailler main dans la main pour dénicher tous les Parasites et les exterminer.

CONDITION DE VICTOIRE

À tout moment au cours de la partie (avant ou après que l'effet d'une carte a été activé) tout joueur peut déclarer que la totalité des Parasites a été exterminée du centre de la table. Si au moins la moitié de l'équipe pense qu'ils ont tous été exterminés, la partie prend fin. Révélez alors la carte Identité de chaque Personnage placé au centre de la table :

- Si toutes les cartes retournées affichent Réel, ton équipe remporte la victoire !
- S'il reste au moins une carte Parasite, c'est la lose et ton équipe perd la partie !

Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, 2 des 3 joueurs sont d'accord pour déclarer que tous les Parasites ont été exterminés. Comme plus de la moitié de l'équipe s'est mis d'accord, la partie prend fin et les joueurs révèlent les cartes Identité des Personnages placés au centre de la table pour voir s'ils ont raison.

En mode avancé : si ton Personnage est Réel, ton objectif est d'exterminer tous les Parasites. Si ton Personnage est un Parasite, ton but est que la partie prenne fin avant que la totalité des Parasites (y compris le Personnage devant toi !) n'ait été exterminée. Tu préférerais que personne ne meure, BIEN PARTICULIÈREMENT ton ami Parasite bien à toi, mais il vaut mieux tuer un autre de ses semblables que d'avoir l'air suspect. Mais fais bien attention... L'Identité de ton Personnage peut changer au cours de la partie.

Si la partie prend fin (parce que le temps a manqué) ou que les joueurs décident de mettre fin à la partie en déclarant que les Parasites ont tous été exterminés, révèlez alors la carte Identité de chaque Personnage qui se trouve au centre de la table :

- Si vous dévoilez au moins un Parasite, les joueurs Parasites remportent la victoire !
- S'ils sont tous Réels ou qu'il ne reste aucun Personnage au centre de la table, la partie se poursuit dans la phase finale « À Table » (voir page 13).

CONDITION DE DÉFAITE INSTANTANÉE

Attention à ne pas descendre de Personnages Réels (n'est-ce pas, Beth) !
Dès qu'un 4^{ème} Personnage Réel est exterminé, la partie prend fin instantanément !
En mode classique, tout le monde perd et a le cœur brisé.

En mode avancé : le joueur qui extermine le 4^{ème} et dernier Personnage Réel fait perdre la partie à son camp (Réel ou Parasite).

MISE EN PLACE DU JEU

1. Assure-toi que le paquet de cartes Identité contient bien 6 Réels et 18 Parasites.
2. Mélange chaque paquet séparément et place-les conformément au schéma ci-dessous en laissant beaucoup de place au centre.
3. Place exactement deux fois plus de cartes Identité qu'il y a de joueurs au centre de la table, face cachée. Dispose-les en rangées de 3.
4. Place une carte Personnage sur chaque carte Identité, face visible. Chaque Personnage a désormais une Identité secrète, mais avec un peu de chance vous pourrez en révéler quelques-unes avant le début des hostilités !
5. Le dernier joueur à avoir tué un parasite s'empare du jeton Premier Joueur.
6. Distribuez TROIS cartes Action à chaque joueur.
7. Vous êtes maintenant prêts à commencer !

À chaque fois qu'un Personnage est ajouté au centre de la table, place systématiquement une carte Identité face cachée en dessous.

Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs (4 joueurs x 2 = 8 cartes Personnage)



Le centre de la table : ces cartes ne sont sous le contrôle d'aucun des joueurs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de chaque tour, chacun des joueurs choisit une carte Action qu'il a en main et la place face cachée devant lui. Il tire ensuite une carte Action pour la remplacer. Les cartes Action permettent d'interagir avec les cartes en jeu et de prêter main forte à l'équipe. S'il y a des Parasites en jeu, les descendre ferait bien l'affaire de ton équipe (si tu te souviens lesquels sont des Parasites, bien évidemment). Bien sûr, il est possible que tu n'aies pas les cartes que tu veux au bon moment, mais au moins essaie de pas trop merder !

Dès que tout le monde a placé une carte Action face cachée, révélez-les toutes en même temps. En commençant par le Premier Joueur, activez leur effet chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Voici le déroulement d'un tour dans toute sa splendeur :

DÉROULEMENT DU TOUR

1. Chaque joueur choisit une carte Action qu'il a en main et la place devant lui, face cachée.
2. Immédiatement après avoir posé ta carte Action, pioche la carte au sommet du paquet Action.
3. Une fois que tout le monde est prêt, retourne ta carte en même temps que les autres.
4. Le Premier Joueur active l'effet de sa carte.
5. Continuez à activer l'effet des cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Dès que toutes les cartes Action face visible ont été activées, le tour prend fin.





FIN DU TOUR

1. Chaque joueur défause la carte Action face visible posée devant lui.
2. Le joueur qui a le Jeton Premier Joueur le passe au joueur à sa gauche.
3. Place la carte au sommet du paquet Identité face cachée dans l'emplacement libre le plus proche des paquets Personnage et Identité. Commence une nouvelle rangée si nécessaire.
4. Ajoute un nouveau Personnage au centre de la table. S'il n'y a plus de carte Personnage dans le paquet Personnage, ça veut dire que c'est désormais le DERNIER TOUR DE LA PARTIE. Aucun personnage n'est ajouté au centre de la table, mais la partie continue normalement. Le tour durant lequel tu as ajouté la dernière carte Personnage du paquet n'est pas le dernier tour (mais l'avant-dernier tour).
5. Et c'est reparti pour un tour !

HEY ! IL SE PASSE QUOI AVEC LES COULEURS ?

À ce stade tu t'es aperçu que chaque carte Personnage est d'une certaine couleur, parmi les 3 suivantes : rouge, bleu ou vert. Tous les Personnages ont une couleur. Il en va de même pour la plupart des cartes Action. Une carte Action d'une couleur spécifique n'aura d'effet que sur les Personnages de la même couleur. Les couleurs n'ont aucune valeur réelle, et donc tirer sur un Personnage bleu est la même chose que tirer sur un Personnage rouge. Mais il est impossible de tirer sur un Personnage rouge avec une carte Action bleue.



CARTES IDENTITÉ

Peu importe le mode de jeu adopté, retire 4 Réels et 2 Parasites de ce paquet de 30. Sur les 24 cartes restantes, 18 sont des Parasites et 6 sont Réels : il est donc relativement probable que chaque Personnage entrant en jeu soit un Parasite. Alors, ça te démange d'appuyer sur la gâchette maintenant que tu sais que tu as 3 chances sur 4 d'exterminer un Parasite ?

En mode avancé : il y a plus de cartes Identité dans le paquet Identité qu'il y a de Personnages dans le paquet Personnage. C'est parce que chaque joueur a une carte Personnage posée devant lui au début de la partie.

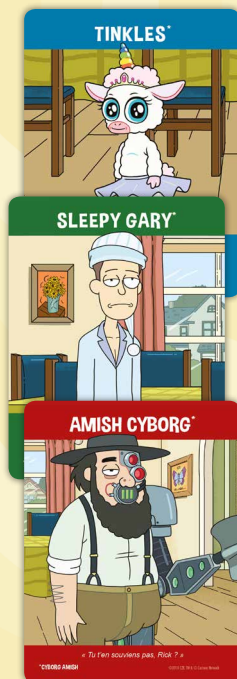
CARTES PERSONNAGE

Chacune des 24 cartes Personnage est unique. Chaque Personnage est rouge, bleu ou vert.

Ne déplacez pas les Personnages sur la table en fonction des informations reçues sur leur identité.

Laissez-les là où ils sont et remplissez-les emplacements laissés dans les rangées de 3 quand de nouveaux Personnages entrent en jeu. La mémoire est importante dans ce jeu, car tout l'épisode *Total Rickall* tourne autour des souvenirs !

Quelques-uns des Personnages les plus emblématiques de l'épisode s'accompagnent d'un texte. Ce texte les rend spéciaux, probablement plus difficiles à exterminer, ou tente simplement d'apporter une touche d'humour. Lorsqu'un tel Personnage entre en jeu, lis le texte à voix haute pour que tout le monde sache ce qui le rend spécial.



En mode avancé : les textes accompagnant les Personnages qui se trouvent devant les joueurs ont le même effet que si ces derniers étaient placés au centre de la table. Certains peuvent te venir en aide, tandis que d'autres peuvent faire de toi une cible tentante.

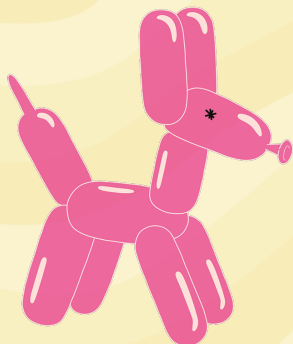


CARTES ACTION

Ces cartes servent à obtenir des informations et à exterminer des Parasites (ou parfois, bien malheureusement, à tirer sur un vieil ami de la famille). Si vous tirez toutes les cartes du paquet Action, mélangez la défausse et continuez la partie.

Si tu joues une carte sans pouvoir résoudre son effet (comme par exemple une carte qui sert à tirer sur un Personnage bleu et qu'il n'y en a aucun en jeu), elle n'a aucun effet et est défaussée normalement à la fin du tour. L'effet de ta carte est résolu seulement quand vient ton tour de jouer, dans l'ordre imposé par le jeton Premier Joueur. Ainsi, la situation peut changer entre le début du tour et le moment où c'est ton tour de résoudre l'effet de ta carte !

Avec seulement trois cartes en main, tes options sont limitées à chaque tour. **Attention, tu dois choisir seul les cartes que tu souhaites jouer.**



COOPÉRATION

« Mais c'est un jeu coopératif. Pourquoi on peut pas coopérer ? »

C'est pour éviter que quelqu'un autour de la table dise à tout le monde quelle carte jouer ou non. Tu peux coopérer en évitant de faire des erreurs qui mettraient des bâtons dans les roues de l'équipe et en jouant des cartes qui permettent d'aider tes coéquipiers.

Une bonne partie de la coopération se fait en partageant les informations que tu as obtenues. Mais tu n'as pas le droit de montrer à tes coéquipiers les cartes Identité que tu as regardées : **ne révèle pas de carte quand on te demande de simplement regarder**, car ça pourrait devenir une mauvaise habitude en mode avancé.

À tout moment, les joueurs ont le droit de discuter de la stratégie à adopter. Tu peux rafraîchir la mémoire de tes coéquipiers en leur redonnant les informations récoltées sur les Identités. Tu n'as pas le droit de leur montrer ou leur dire ce que tu as en main, mais tu as le droit de faire des commentaires du genre :

« Je viens de regarder l'Identité de ce gars et c'est un Parasite. »

« Un de ces deux Personnages bleus est Réel. »

« J'ai aucune carte qui me permet d'en exterminer un ce tour-ci. »

« Attends, extermine plutôt celui-là. Je sais que c'est un parasite. »

En mode avancé : tu peux mentir sur les informations que tu as obtenues ! Il est probable que les joueurs Parasites souhaitent mentir en déclarant qu'un Personnage dont ils ont regardé l'Identité est Réel, alors que c'est en réalité un Parasite. **Si au moins un Parasite est toujours en jeu au moment où la partie se termine, le camp des Parasites l'emporte.** Mais sois prudent ! Il se peut que les autres joueurs ne te fassent pas confiance, et s'ils parviennent à regarder la carte en question par eux-même, ils découvriront que tu as menti. Mais ils ne peuvent pas la montrer à qui que ce soit, donc tu peux peut-être convaincre tout le monde que c'est en fait toi qui dis la vérité...

TIRER SUR UN PERSONNAGE

Pour remporter la victoire, les Réels doivent exterminer tous les Parasites en jeu. La carte Action « Beth » est la façon la plus courante d'exterminer un Personnage. Si une carte ne spécifie aucune couleur en particulier, tu peux tirer sur n'importe quel Personnage, quelle que soit sa couleur, sauf indication contraire sur l'éventuel texte qui accompagnerait ce Personnage.

Au moment de choisir ta cible, tu as le droit de demander l'avis de tes coéquipiers et de discuter stratégie. Une fois ta cible choisie, retourne la carte Identité du Personnage face visible pour que tout le monde la voie.

- Si tu as exterminé un Parasite, défausse la carte Identité et la carte Personnage. Bravo ! Tu viens de faire un pas de plus vers la victoire.
- Si tu as exterminé un Personnage Réel, défausse ce personnage mais place la carte Identité Réel face visible dans un coin de la table afin de constituer une « pile d'échec ». En guise de pénalité pour avoir exterminé un Personnage Réel :
 - Défausse une carte de ta main au hasard. (Voilà comment tu peux te retrouver avec moins de trois cartes en main.)
 - Puis, ajoute un nouveau Personnage au centre de la table.
 - Dès qu'un 4^{ème} personnage réel est exterminé, la partie prend fin immédiatement.

Au moment d'ajouter un nouveau Personnage au centre de la table, remplis les emplacements libres les plus proches des paquets Personnage et Identité. Si nécessaire, commence une nouvelle rangée, qui peut alors contenir jusqu'à trois cartes.



En mode avancé : tirer sur les autres joueurs

Chaque joueur commence la partie avec un Personnage et une carte Identité devant lui. Parmi les 6 cartes Identité du départ, 4 sont Réels. La majorité des joueurs seront donc du côté des Réels en début de partie. Néanmoins, les choses peuvent changer. Les cartes Action Summer et Jerry peuvent amener des joueurs à changer de bord...

Tu ne peux pas descendre ton propre Personnage, peu importe quelle carte tu joues ou ce qu'un autre joueur pourrait te faire faire.

Voici les règles en ce qui concerne l'extermination d'un autre joueur par le biais des cartes Action au cours d'un tour de jeu normal :

Tirer sur un Parasite : si tu as tiré sur un Personnage et que ce joueur se révèle être un Parasite, ce Parasite est tué et défaussé normalement. Ce joueur est désormais du côté des Réels jusqu'à la fin de la partie. On lui a ouvert les yeux sur le fait que ses souvenirs n'étaient pas réels. N'avoir aucune carte Personnage ou Identité devant toi signifie que tu es simplement toi (Réal) et que tu n'essaies plus de protéger qui que ce soit.

Tirer sur un Réel :

- S'il s'avère que tu viens de tirer sur un Personnage Réel, toutes nos condoléances. Défausse la carte Personnage normalement, et place la carte Identité Réel dans la « pile d'échec » comme d'habitude.
- Si le Personnage que tu viens de descendre est le 4^{ème} Personnage Réel à être exterminé, la partie prend fin sur le champ. Tous les joueurs révèlent leur Identité. Ton camp a perdu et c'est l'autre camp qui remporte la victoire.
- Si ce n'était pas le 4^{ème} Personnage Réel à être exterminé, le joueur à l'origine du tir se défausse au hasard d'une carte de sa main comme d'habitude puis ajoute un Personnage au centre de la table. Le joueur qui a été exterminé hérite alors de la première carte au sommet des paquets Personnage et Identité. Il est allé chercher du réconfort auprès d'un nouveau meilleur ami, mais il se peut qu'il ait changé de camp.

En mode avancé : « À Table », la phase finale

Le jeu rentre dans la phase **À Table** uniquement lorsqu'il n'y a plus aucun Parasite au centre de la table.

Au début de cette phase, défausse toutes les cartes Action des ta main. Tu n'as pas le droit de les utiliser pour regarder l'Identité des autres joueurs et tu n'as plus besoin de descendre qui que ce soit. Le camp des Réels doit exterminer tous les joueurs Parasites afin de remporter la victoire en les exterminant tous, et pas besoin de carte pour ça ! Une fois que la phase **À Table** commence, ton camp restera le même pour le restant de la partie (mort ou vif).

Le joueur en possession du jeton Premier Joueur a la priorité pour tirer sur les autres Puis, on passe aux suivants un par un dans le sens des aiguilles d'une montre. N'hésitez pas à commencer par en discuter entre vous, ou tu peux simplement annoncer haut et fort que tu tires sur quelqu'un en criant « BANG » ou encore « ZAP » !

Si tu extermines un Personnage Réel, ton camp perd instantanément la partie, alors sois prudent ! Il est impossible d'abattre un joueur qui n'a pas de carte Identité. Si on t'a exterminé pendant la phase **À Table**, tu ne peux tirer sur personne.

Rappelle-toi que les Parasites n'ont pas besoin de tuer qui que ce soit. Ils veulent simplement rester en vie. Mais en tant que Parasite tu peux être tenté de prétendre que tu as envie d'exterminer quelqu'un, simplement pour pas te faire griller. Si tu es exterminé **À Table**, tu ne reçois pas de nouvelle carte Personnage ou Identité. Défausse ta carte Personnage, mais tu restes dans le même camp et on ne peut plus te tirer dessus à nouveau.

Une fois que tout le monde pense que tous les joueurs Parasites ont été exterminés, la partie prend fin. Les Parasites accepteront avec joie de mettre fin à la partie, donc ne tombe pas d'accord trop rapidement si tu veux rester en vie. Chaque joueur révèle alors sa carte Identité. S'il reste au moins un Parasite, le camp des Parasites remporte la victoire. Si tout le monde est Réel, le camp des Réels remporte la victoire.

Rappelle-toi qu'il est impossible de tirer sur les Personnages qui se trouvent au centre de la table pendant la phase **À Table**.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES ACTION

RICK

« Regarde la carte au sommet du paquet Identité. »

Cela te permettra de connaître l'Identité du prochain Personnage qui entrera en jeu. (Tu regardes seul cette carte, en prenant soin que les autres joueurs ne la voient pas. Tu ne la montres à personne.)

MORTY

« Regarde la carte Identité d'un Personnage <couleur>. »

Morty est le héros de l'épisode, vu qu'il a compris comment distinguer les Parasites des Réels. Si tu joues **en mode avancé**, tu peux regarder la carte Identité des autres joueurs, mais tu n'as pas le droit de la montrer à qui que ce soit ! Alors est-ce qu'ils te croiront ?

BETH

« Tire sur un Personnage <couleur>. »

Beth a la gâchette facile dans cet épisode, elle est donc la méthode la plus courante pour exterminer des Personnages. Après avoir choisi le Personnage que tu veux exterminer, dévoile sa carte Identité pour que tout le monde la voie.

JERRY

« Mélange les cartes Identité de tous les Personnages <couleur> en jeu avant de les redistribuer. Choisis ensuite un joueur : il pioche une carte. »

Jerry est tellement confus par tout ce qui se passe qu'il va même jusqu'à remettre en question sa propre identité. Ce n'est pas vraiment une carte qu'on a envie de jouer, vu que toutes les informations obtenues sur les Personnages de cette couleur seront certainement perdues. Mélange puis redistribue les cartes Identité aux Personnages de cette couleur, de façon à ce que chaque Personnage de cette couleur ait une carte Identité. S'il n'y a qu'un seul Personnage de la couleur en jeu, ne mélange pas. Le joueur de ton choix (toi compris) tire une carte Action, et a désormais plus de cartes en main pour le reste de la partie, à moins qu'il se passe un truc pas cool.

En mode avancé : n'oublie surtout pas de mélanger les cartes Identité des Personnages de cette couleur qui appartiennent aux joueurs !

SUMMER

« Regarde les cartes Identité de deux Personnages <couleur> puis mélange leur carte Identité avant de les redistribuer. »

Même si tu tombes sur deux cartes qui s'avèrent être du même type, tu dois les mélanger. S'il n'y a qu'un seul Personnage de la couleur en question, ne mélange pas de cartes Identité.

PÉTASSE DE GRANDE SŒUR

« Choisis une couleur en jeu. Tire sur deux Personnages de cette couleur. »
Il peut être risqué d'utiliser cette carte, mais le jeu en vaut parfois la chandelle. Rappelle-toi que si un seul Personnage est de la couleur choisie, tu ne tires que sur ce Personnage.

Y'A QUELQUE CHOSE QUI VA PAS, BETH ?

« Si tu as cette carte en main, c'est la prochaine carte que tu dois jouer. Tire sur un Personnage. »

Si tu pioches cette carte, c'est la prochaine que tu dois jouer.

J'TE CONNAIS DEPUIS 15 PIGES

« Révèle la carte Identité d'un Personnage <couleur> pour le reste de la partie. Ne la mélange pas même en cas d'indication contraire sur d'autres cartes. »

Cette carte est la meilleure façon d'être sûr de qui est quoi. Une fois dévoilée, l'Identité de ce Personnage est révélée **définitivement** et ne changera plus. Ces Personnages peuvent être exterminés normalement. **En mode avancé**, il est impossible de révéler la carte Identité du Personnage d'un joueur.

J'AI VOULU TIRER SUR SUMMER IL Y A 10 MINUTES

« Tire sur un Personnage. Si c'est un Réel, ajoute-le à la pile d'échec, mais ne défais pas une carte de ta main au hasard et n'ajoute pas de nouveau Personnage au centre de la table. »

Parfois il se peut que tu aies une chance sur deux d'exterminer un individu Réel ou un Parasite. Dans tous les cas, Rick en a pas grand chose à faire. Il a essayé de tirer sur Summer, bordel !

MOI AUSSI

« Copie la carte du joueur à ta droite. »

Même si tu es le Premier Joueur, tu sauras quoi faire puisque tout le monde retourne sa carte Action en même temps.

MR. POOPYBUTTHOLE

« À la fin du tour, si personne n'a tiré sur un Personnage ce tour-ci, tous les joueurs piochent une carte. »

Étant donné son importance dans l'épisode et la façon dont les choses se finissent pour lui, il serait plutôt content que personne ne soit abattu. Bien sûr, tu n'as pas le droit de dire aux autres joueurs que tu t'apprêtes à jouer cette carte.

TU VAS PAS ME TUER

« Choisis un autre joueur : il doit tirer sur un Personnage »

Pour les fois où t'arrives simplement pas appuyer sur la gâchette, fais faire le sale boulot à quelqu'un d'autre. Rappelle-toi que si tu choisis le Premier Joueur, il peut exterminer Pencilverster.



TOTAL RICKALL

JEU DE CARTES

DÉROULEMENT DU TOUR

1. Chaque joueur choisit une carte Action qu'il a en main et la place face cachée devant lui.
2. Immédiatement après avoir placé la carte Action, tire la carte au sommet du paquet Action.
3. Une fois que tout le monde est prêt, retourne ta carte en même temps que les autres.
4. Le Premier Joueur déclenche l'effet de sa carte.
5. Continuez à déclencher l'effet des cartes dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Premier Joueur.
6. Lorsque les effets de toutes les cartes Action faces visibles ont été déclenchés, le tour prend fin.

FIN DU TOUR

1. Chaque joueur se défausse de la carte Action posée devant lui.
2. Le joueur qui détient le Jeton Premier Joueur le passe au joueur à sa gauche.
3. Place la carte au sommet du paquet Identité dans un emplacement vide, face cachée. Commence une nouvelle rangée si nécessaire.
4. Place la carte au sommet du paquet Personnage sur la nouvelle carte Identité, face visible.
5. Et c'est reparti pour un tour !

À chaque fois qu'un personnage est ajouté au centre de la table, place toujours une carte Identité face cachée en dessous.

En mode avancé : n'ajoute pas de Personnage au centre de la table pendant la phase finale **À Table**.

[adult swim]

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

www.cryptozoic.com

ADULT SWIM, le logo, RICK ET MORTY et tous les personnages et éléments relatifs sont des marques déposées de ©2018 Cartoon Network. Société appartenant à Time Warner. Tous droits réservés.

©2018 Cryptozoic Entertainment.

25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All rights reserved.

Version française : ©2018 Don't Panic Games
38, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France



www.dontpanicgames.com