Guillotine

Le jeu de carte révolutionnaire qui vous fera perdre la tête

Un jeu pour toute la famille
de deux à cinq joueurs
de 10 à 77 ans
Durée d'une partie: 30 minutes

Contient: Un jeu se 50 cartes Noble (Les cartes avec deux logos « Guillotine » au dos et un jeu de 60 cartes Action (Celles qui ne possèdent qu 'un logo « Guillotine » au dos).

Carte Noble



dos des 50 cartes



Carte Action



dos des 60 cartes



Prélude : Des têtes vont tomber - beaucoup de têtes - et vous voulez pouvoir vous vanter d'être le meilleur de retour dans la salle de repos des bourreaux. Vous les impressionerez tous si vous décapitez Marie Antoinette ou le Roi Louis XVI, mais personne ne s'intéressera à vous si vous coupez la tête d'un Garde du Palais ? Alors assurez-vous de récupérer les caboches les plus prestigieuses et vous conserverez toujours une longueur d'avance !

But du jeu : Récupérer le plus de points en décapitant les nobles les plus prestigieux.

Pour en savoir plus : Le jeu est divisé en 3 "jours". Chaque jour, on aligne 12 nobles face visible dans la file d'attente de la guillotine. Pendant leur tour, les joueurs pourront jouer des cartes Action (qui éventuellement changeront l'ordre de la file), puis récupéreront la carte Noble qui se trouve en tête de file. À la fin du troisième jour, celui qui possède le plus de points gagne la partie.

Préparation : Mélangez les deux jeux séparément et distribuez cinq cartes Action à chaque joueur. Laissez de la place pour une défausse auprès des deux paquets. La pioche des nobles est appelée la "Réserve".

Déroulement d'une partie : Au début d'une partie, l'un des joueurs pioche 12 nobles de la Réserve et les dispose sur la table de droite à gauche face visible. La guillotine se trouve à l'extrémité droite de la file, c'est par ce côté que les nobles seront décapités (récupérés). Déterminez aléatoirement le premier joueur. Son tour se déroulera comme suit :

Jouer une carte Action (optionnel).
Les cartes Action vous permettent d'avancer ou de reculer les nobles de la file, de piocher des cartes supplémentaires, d'ajouter ou de retirer des nobles de la file, de gagner plus de points, etc.

Récupérer la carte Noble en tête de file.
Les nobles ont une valeur qui dépend de leur notoriété. Lorsque vous récupérez un noble, placez-le devant vous face visible, c'est votre Collection. Toutes les cartes Noble récupérées doivent toujours être disposées sur la table face découverte.

Piocher une carte Action
(même si vous n'en avez pas joué).

Exemple de jeu : Voici les quatre premiers nobles de la ligne (rappelez-vous que la droite représente la tête de file):



C'est au tour de Marie qui décide de jouer la carte Action L'Idiot. Cette carte lui permet d'"avancer un noble d'1 à 2 places dans la file". Elle déplace le Noble Express de 2 places. La file se constitue désormais ainsi :



Puis Marie récupère le Noble Express sur lequel on peut lire "Récupérez également le premier noble de la file lorsque vous récupérez celui-ci". Elle récupère donc le Duc, ce qui lui fait un total de 5 points qu'elle ajoute à son total.

Après avoir récupéré ses nobles, Marie pioche une nouvelle carte Action. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

La partie continue : Le joueur à la gauche du joueur qui vient de jouer prend son tour en suivant la même séquence de jeu : jouer une carte s'il (ou elle) le désire, récupérer le noble en tête de file, et piocher une carte Action.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de noble dans la file au début du tour d'un joueur. C'est alors la fin de la journée et un nouveau jour peut commencer. Un joueur pioche à nouveau 12 nouvelles cartes Noble de la Réserve et les dispose face visible sur la table.

Les joueurs conservent leurs cartes Action en main, ainsi que leur Collection de nobles. Le joueur de gauche du joueur qui a commencé la première journée commence le nouveau jour.

Les joueurs peuvent à tout moment regarder les nobles de votre Collection pour connaître le total de vos points. A la fin du troisième jour, chaque joueur compte les points qui se trouvent sur les nobles de sa Collection (dans le panier en bas à droite), et y ajoute tous les points accordés en plus ou en moins par les cartes Action disposées devant lui. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Vive la révolution!

Crédits

Conception du Jeu
Paul Peterson
Développement
Paul Peterson
Robert Gutschera
Glenn Elliott
Direction Artistique et Conception Graphique
Christopher Rush
Illustrations:
Quinton Hoover
Mike Raabe

Équipe américaine de production :
Production : Cary Calhoun, Steve Nasham, Chris Nitz. Directeur de la Collection : Rob Dalton. Avec la contribution de Britt Scott. Chefs de produit : Joseph Hauck, Gail DeGiulio, Kyle Murray. Remerciements à Kendra Steinke pour les tests.
Édité en français par Halloween Concept sous licence Wizards of the Coast. Wizards of the Coast et Guillotine™ sont des marques déposées de Wizards of the Coast Inc. ©1998 Wizards of the Coast Inc.

Découvrez dans la même collection

"Il était une fois..."
Le jeu de cartes pour raconter des histoires

Pirates des Caraïbes
Levez les voiles pour l'aventure

Elixir
Réveillez l'alchimiste qui est en vous

Service compris
Oscar a faim, essayez de ne pas être son prochain repas

Oh les nains !
Découvrez la vie secrète des nains de jardin

Halloween Concept: 7, rue de Paradis, 75010 paris, halloween.lotus@wanadoo.fr