

DUSTIN DOBSON

LA CRYPTTE DE SEOLEC



2-3 JOUEURS | Dès 8 ans | 20 MINUTES

Ossuaire de Sedlec, XVI^e siècle.

La peste noire et les guerres hussites ont surchargé le cimetière. Aidez le Collecteur d'Os, un moine à moitié aveugle, en exhumant les tombes et en disposant les crânes dans la Crypte.

MATÉRIEL

3 aides de jeu et 18 cartes, chacune représentant 2 crânes.

La répartition des crânes est la suivante :

ROIS



x4

PAYSANS



x8

PRÊTRES



x8

AMANTS



x6

CRIMINELS



x10

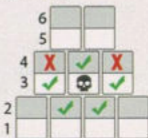
TERMINOLOGIE

Crypte : Arrangement de cartes en forme de pyramide que chaque joueur crée pendant le jeu.

Rangée : Ligne horizontale de cartes.

Niveau : Ligne horizontale de crânes.

Adjacent : Deux crânes qui se touchent bord à bord sont adjacents. Les crânes dont seuls les coins se touchent ne le sont pas.



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 1 aide de jeu. Mélangez les 18 cartes et créez le Cimetière en plaçant 6 piles face cachée de 3 cartes chacune, disposées en une grille de 2x3. Choisissez une pile et retournez sa première carte,

face visible. Le dernier joueur à avoir visité un cimetière ou une nécropole commence.

CIMETIÈRE



COMMENT JOUER

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire en choisissant, à chaque tour, l'une des trois actions suivantes : Creuser, Collecter, ou Disposer.

Creuser : Retournez, face visible, la carte supérieure de 2 piles face cachée du Cimetière. Choisissez ensuite une des cartes que vous avez retournées et placez-la dans votre main. S'il n'y a qu'une seule pile face cachée, vous pouvez retourner sa carte, mais vous devrez alors la prendre en main.

Si vous commencez votre tour sans aucune carte face cachée dans le Cimetière, vous ne pouvez pas Creuser.

Exhumer : Choisissez une carte face visible du Cimetière et placez-la dans votre main. Si vous commencez votre tour sans aucune carte face visible dans le Cimetière, vous ne pouvez pas Exhumer.

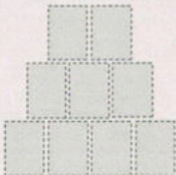
Disposer : Placez une carte de votre main dans votre Crypte en suivant les règles de placement. Si vous commencez votre tour sans carte en main, vous ne pouvez pas Disposer.

Votre main est limitée à 2 cartes. Si un joueur a 2 cartes au début de son tour, il doit effectuer l'action **Disposer** pour jouer une de ses cartes.

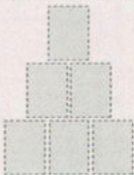
Lors d'une partie à 2 joueurs, votre Crypte doit contenir 9 cartes. Lors d'une partie à 3 joueurs, votre Crypte doit en contenir 6.

Disposition de la Crypte :

PARTIE À 2 JOUEURS



PARTIE À 3 JOUEURS



RÈGLES DE PLACEMENT

La première carte d'une Crypte peut être placée n'importe où en commençant par la rangée inférieure. Les cartes suivantes de la rangée inférieure peuvent être placées à gauche ou à droite d'une autre carte de cette rangée, jusqu'à un maximum de 4 cartes lors d'une partie à 2 joueurs ou 3 lors d'une partie à 3 joueurs.

Bien que les Cryptes commencent toujours par la rangée inférieure, vous n'avez pas besoin de compléter une rangée pour placer des cartes dans une rangée supérieure. Les cartes peuvent être placées dans des rangées supérieures à condition d'être placées directement au-dessus de deux cartes adjacentes de la rangée inférieure.

Vous ne pouvez pas tourner vos cartes : toutes les cartes dans la Crypte des joueurs doivent être disposées verticalement.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque chaque joueur a complété sa Crypte.

Les joueurs comptabilisent alors les points de leur Crypte pour désigner un gagnant.

LES POINTS

Voici le détail des points que rapporte chaque crâne en fonction des dernières volontés du défunt.



1 POINT PAR ROI/PAYSAN SOUS CE ROI

Les **Rois** souhaitent dominer la Crypte. Chaque Roi marque 1 point pour chaque Roi ou Paysan des niveaux inférieurs.



Le Roi au niveau 5 a 1 Roi et 4 Paysans sous son niveau, il marque donc 5 points. Le Roi au niveau 3 a 0 Roi et 3 Paysans sous son niveau, il marque donc 3 points. Le score combiné des Rois est de 8 points.



1 POINT

Les **Paysans** souhaitent simplement être présents dans la Crypte. Chaque Paysan marque 1 point.



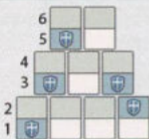
Il y a 3 Paysans dans la Crypte. Le score combiné des Paysans est de 3 points.



2 POINTS, UNE FOIS PAR NIVEAU

Les **Prêtres** souhaitent être présents dans toute la société et veulent être représentés à chaque niveau.

Les Prêtres marquent 2 points par niveau occupé par un Prêtre.

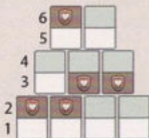


Les Prêtres apparaissent dans 4 niveaux différents (1, 2, 3 et 5). Le score combiné des Prêtres est de 8 points.



3 POINTS SI EN COUPLE

Les **Amants** souhaitent finir à côté de leur être aimé. Chaque groupe de 2 Amants adjacents rapporte 6 points, mais chaque Amant ne peut marquer des points qu'une seule fois.



L'Amant du niveau 6 n'est adjacent à aucun autre Amant et ne marque donc pas de points. Deux couples peuvent être formés à partir des Amants restants, ce qui donne un score de 12 points.



2 POINTS SI ADJACENT À UN PRÊTRE

Les **Criminels** cherchent la rédemption dans l'au-delà. Ils souhaitent être au plus proche des Prêtres. Les Criminels marquent 2 points s'ils sont adjacents à un Prêtre et 0 point dans le cas contraire.



Les Criminels des niveaux 2 et 5 marquent 0 point chacun. Ceux du niveau 3 sont chacun adjacents à au moins un Prêtre, ils marquent donc 2 points chacun. Le score combiné des Criminels est de 4 points.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Les joueurs à égalité comparent le score de leur type de crâne avec le plus de points pour déterminer le gagnant.

S'ils sont toujours à égalité, ils comparent le score de leur type de crâne suivant, et ce jusqu'à ce qu'un gagnant soit désigné.

CRÉATION **DUSTIN DOBSON**

ILLUSTRATIONS **MARTY COBB, DUSTIN DOBSON**

RÈGLES **MICHAEL LEE**

TRADUCTION **SAVANNAH BAZERQUE**



DISTRIBUTION EXCLUSIVE
DE LA VERSION FRANÇAISE
PAR LES ÉDITIONS MATAGOT

M MATAGOT