

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



**Please note: it is not an error that I put a space before the sign :
But in French it is the rule... Strange people we are, isn't it?**

I hope you'll be able to format this clearly and with all the nice little pictures in the original version. I've let all text without formatting except for bold and italic terms so you can figure where you are without needing to read French!

And please, could you take a little place somewhere to put my name in this translation: Olivier Bourgeois

Thanks!

(Translation from the description in the website : *Kill Doctor Lucky*)

Joueurs : 2 à 8

Durée d'une partie : 1 heure

Contenu : le plateau du jeu, 96 cartes, le livret de règles

Vous aurez besoin de : un pion par joueur, et un autre pion (pour Dr Lucky)

Pourquoi toutes les soirées enquêtes commencent-elles quand la partie amusante est passée ?

Bienvenue dans le manoir du Docteur J. Robert Lucky, une demeure de campagne située dix kilomètres au nord de nulle part. C'est une belle maison isolée, pleine à craquer d'armes peu communes, de bonnes cachettes et de tueurs lâches. Des tueurs comme vous.

Le but du jeu ? Tuer Docteur Lucky.

Trouvez une arme, traquez le vieil homme et abattez-le.

Les obstacles ? Tout d'abord, tous vos amis aimeraient le faire avant vous ! Ensuite, Docteur Lucky porte bien son nom. On pourrait croire qu'après avoir été poignardé, pendu, empoisonné et frappé magistralement dans l'œil, le vieux croulant finirait par s'allonger et accepter son destin. Mais il a plus de vies qu'un chat, et a un tour de main fantastique pour l'esquive de vos pièges les meilleurs.

Persévérez. Récidivez. Le Docteur ne sera pas chanceux éternellement. Avant la fin de la nuit, quelqu'un arrivera à le tuer. Peut-être bien vous !

Synopsis : Tout le monde commence dans la Salle de Dessin (Drawing room), et tout le monde veut tuer le Docteur Lucky. Les joueurs se déplacent dans la maison pour y trouver des armes et essayer d'attaquer le vieil homme sans témoin. Tenter un meurtre est assez facile, mais chacun des autres joueurs peut jouer des cartes d'échec (Failure

card) pour vous faire rater. La chance du Docteur Lucky finit par passer à un certain moment, il faut juste espérer que vous vous pourrez l'attaquer quand cela viendra.

Kill Doctor Lucky est notre meilleure vente de jeu de plateau, et a été listé dans le magazine GAMES "Games 100" l'an dernier. Il a également gagné le prestigieux *Origins award* : meilleur jeu de plateau abstrait 1997.

(Translation of the rules booklet)

Kill Doctor Lucky : Tuez le docteur Lucky

Un jeu de plateau Cheapass Games pour 2 à 8 joueurs

Inclus dans ce jeu :

Les 8 sections du **plateau** de jeu, un paquet de 96 **cartes** et ce **livret de règles**.

Si vous avez besoin d'aide pour assembler le plateau de jeu, regardez l'image à la fin de livret. Vous voudrez probablement coller le plateau sur un carton fort; la taille finale est de 17×22 pouces (soit 43,2×55,9 cm). Vous pouvez aussi assembler le plateau de façon temporaire avec du ruban adhésif au dos.

Vous aurez besoin de :

Un **pion** pour chacun des joueurs, plus un **pion spécial** pour Dr Lucky.

Utilisez ce que vous voulez comme pions, tant que chacun arrive à se reconnaître et que la largeur des pions ne dépasse pas un pouce (2,5 cm). Le pion spécial de Dr Lucky doit être facile à distinguer des autres.

Le plateau :

La demeure de Dr Lucky comporte 32 pièces, dont 24 ayant un nom, 6 couloirs et 2 escaliers. Quand vous tentez de tuer le Dr Lucky, vous devez être seul dans une pièce avec lui. Vous ne devez pas non plus être visible pour un autre joueur.

On peut voir quelqu'un de cette façon : si quelqu'un peut se placer dans une partie de sa pièce de façon à voir droit à travers les portes jusqu'à la pièce où vous êtes, alors il peut vous voir. Ainsi, par exemple quelqu'un qui serait dans la Cuisine (Kitchen, pièce 8) peut voir et être vu par quelqu'un dans la Suite du Maître (Master Suite, pièce 10), mais aussi dans l'escalier ouest, les deux couloirs contigus, la Chambre aux Trophées (Trophy Room, pièce 5), le Cellier à Vin (Wine Cellar) et le Jardin d'Hiver (Winter Garden, pièce 7).

On ne peut pas voir en diagonale, donc par exemple une personne dans le Foyer ne peut pas voir quelqu'un dans le Garage (Carriage House, pièce 18).

La Galerie (Gallery) surplombe la Salle à Manger (Dining Hall, pièce 3), un peu comme un balcon. On peut donc voir à travers les barreaux mais on ne peut pas passer à travers. Cela veut donc dire que depuis la Galerie, on peut voir (et être vu) dans toutes les pièces du bas jusqu'au Piazza (pièce 19), ainsi que la Chambre d'enfants (Nursery, pièce 11), la Suite du Maître (Master Suite, pièce 10), son couloir et la Bibliothèque (Library, pièce 13).

Préparation :

Placez tous les joueurs dans la Salle de Dessin (Drawing Room, pièce 0). Pour savoir qui commence, procédez comme ceci : le gagnant de la dernière partie donne une carte à chaque joueur, face visible, et continue jusqu'à ce qu'une carte de pièce (Room Card) soit distribuée. Ce joueur commencera la partie, et le Dr Lucky sera placé dans cette pièce.

Maintenant, mélangez toutes les cartes, et distribuez une main de 6 cartes à chaque joueur.

Comment gagner :

Il suffit de tuer le Dr Lucky, tout simplement.

À chaque tour :

Quand c'est à votre tour de jouer, vous avez deux possibilités : vous pouvez soit fouiller en cherchant des éléments, ou vous pouvez être actif. Donc il y a deux types de tours différents.

Type de tour 1 : fouiller

Si vous fouillez, vous pouvez vous déplacer d'une pièce dans n'importe quelle direction (les couloirs et les escaliers sont des pièces), ou vous pouvez choisir de ne pas bouger.

Si vous terminez votre tour dans une pièce qui a un nom, vous pouvez tirer une carte. Cette carte représente ce que vous avez trouvé en fouillant. Les couloirs et les escaliers n'ont pas de nom, donc vous n'y tirez pas de carte.

Type de tour 2 : être actif

Dans ce type de tour, vous avez deux étapes : *mouvement* et *meurtre*. Les deux étapes sont optionnelles. Quand vous choisissez ce type de tour, vous ne fouillez pas, donc vous ne piochez pas de carte.

Dans l'étape de *mouvement*, vous vous déplacez d'une pièce dans n'importe quel sens, et vous pouvez poser autant de cartes de *mouvement* et de *pièce* (Move et Room) que vous le voulez. Vous pouvez utiliser votre mouvement régulier avant, au milieu ou après vos cartes.

Cartes de mouvement (Move) : ces cartes vous déplacent ou déplacent le Dr Lucky. Il y a 14 cartes de mouvement, réparties en 8 cartes de 1-mouvement (Move-1), 4 cartes de 2-mouvements (Move-2) et 2 de 3-mouvements (Move-3). Quand vous jouez une de ces cartes pour le Dr Lucky, vous pouvez le déplacer dans n'importe quelle direction, il n'a pas besoin de suivre ses numéros.

Cartes de pièce (Room) : utilisez ces cartes pour envoyer directement votre pion ou le Dr Lucky dans une pièce. Il y a 20 cartes de pièce différentes.

Dans l'étape de *meurtre* du type de tour 2, vous allez pouvoir tenter de tuer Dr Lucky.

Pour tenter un meurtre, vous devez être seul dans une pièce avec Dr Lucky et non visible des autres joueurs.

Vous ne pouvez faire qu'une seule tentative de meurtre par tour.

Pour cela, jouez une carte arme (Weapon) pour tenter votre meurtre, sinon la tentative a une valeur basique de 1.

Sans arme, vous tentez de tuer le vieil homme avec ce qui vous tombe sous la main, ou juste en le frappant dans l'œil avec votre doigt.

Si vous utilisez une arme, votre tentative de meurtre a la valeur de cette arme. Ainsi, une tentative de meurtre avec une arme de valeur 4 aura une valeur de 4 (pas 5). Plus votre tentative est forte, plus les chances de vos adversaires pour vous stopper sont faibles.

Une fois que vous avez fait votre tentative de meurtre, chacun de vos adversaires a une chance de vous faire échouer, en jouant des cartes d'échec (Failure Cards). En commençant par votre voisin de gauche, chaque joueur a le droit de jouer **une ou plusieurs** cartes d'échec, ou de passer. Pour faire échouer un meurtre, sa valeur doit retomber à 0 ou moins. Il y a des cartes d'échec de valeurs 1, 2 et 3.

Remarque : bien que les premières tentatives de meurtre échoueront probablement, il est important de continuer à essayer, afin de faire tomber toutes les cartes d'échec de vos adversaires. Moins il leur en restera et plus vous aurez de chances de gagner.

Il y a 20 cartes d'armes, dont certaines comme la Queue de Billard, qui sont plus fortes dans certaines pièces.

Il y a 42 cartes d'échec, réparties en 26 de valeur 1, 12 de valeur 2, et 4 de valeur 3.

Deux piles de rejet :

Les cartes d'échec vont dans une pile différente des autres cartes quand on les joue. Quand la pioche est vide, on reprend et on mélange les cartes jouées mais pas les cartes d'échec. Une fois jouées, les cartes d'échec ne reviendront pas.

Déplacement du Docteur :

Le Dr Lucky se déplace après chaque tour. Donc, quand vous avez terminé votre tour, faites avancer le Dr Lucky.

Le Dr Lucky tend à suivre un parcours prévisible dans son hôtel particulier. À moins bien entendu qu'il ne soit leurré par un autre joueur, Dr Lucky suit les numéros.

Si le Dr Lucky se tient dans une pièce avec numéro, il ira simplement dans la prochaine pièce avec un numéro (après 19 il ira au 0). S'il est dans une pièce sans numéro, il ira dans la pièce adjacente avec le numéro le plus élevé. Par exemple, s'il est dans le Cellier à Vin (Wine Cellar), il ira dans la Cuisine (Kitchen). S'il est dans le Foyer, il ira dans le Piazza.

Qui joue ensuite :

Normalement, la main passe dans le sens des aiguilles d'une montre. Mais Dr Lucky peut réactiver un joueur en arrivant dans sa pièce.

Si Dr Lucky arrive dans une pièce occupée (à la fin d'un tour), le joueur qui est dans cette pièce prend la main immédiatement. Ceci est vrai même s'il vient de jouer !

Ceci veut dire que, si vous êtes malin, vous pouvez jouer plusieurs fois de suite, en promenant le vieux imbécile à travers son hôtel particulier. Vous pouvez utiliser ces tours supplémentaires pour piocher des cartes, ou vous rendre rapidement à un endroit de la maison. Mais même si vous pouvez faire plusieurs tours à la suite, vous ne pourrez jamais faire plusieurs tentatives de meurtre : en effet on ne peut pas bouger *après* une tentative de meurtre. Dr Lucky, lui, s'en ira automatiquement vers le prochain numéro si vous échouez.

Cas avec plusieurs joueurs dans la pièce où arrive Dr Lucky : dans ce cas, la main passe du dernier joueur actif au prochain joueur qui est dans la pièce en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre : c'est le premier de ceux présents qui, normalement, aurait joué. Cela veut dire que vous ne pouvez pas faire traverser une pièce à Dr Lucky : il réactivera automatiquement un autre joueur en y arrivant.

Tour d'exemple :

Il y a 5 joueurs, et c'est le tour du joueur 1.

Le joueur 5 vient de terminer son tour, et Dr Lucky vient de passer de la Suite du Maître (pièce 10) à la Chambre d'enfants (pièce 11).

Le joueur 1 se déplace de la Bibliothèque vers la Galerie. Il joue le type tour « actif » et ne fouille donc pas pour avoir des cartes. Après son mouvement gratuit, il joue une carte de mouvement-1 et se place dans la Chambre d'enfants.

Maintenant, le joueur 1 tente de tuer le Dr Lucky. Il n'y a pas d'autre joueur dans la Chambre d'enfants, et personne ne peut le voir. La tentative est donc valide. Il joue la carte arme Queue de Billard (Billiard Cue), sa tentative a donc une valeur de 2.

Le joueur 2 est le premier à pouvoir tenter de faire échouer le meurtre, mais il a confiance et pense que les suivants pourront jouer des cartes d'échec. Il passe donc à son voisin, le joueur 3, bien qu'il ait des cartes d'échec.

Le joueur 3 fait de même.

Le joueur 4 voit que le joueur 5 n'a que peu de cartes et n'aimerait pas laisser des points à éliminer. Mais comme il n'a qu'une seule carte d'échec de 1, il la joue.

Le joueur 5 n'a qu'une seule carte d'échec, mais de valeur 3. Bien que ce soit trop puissant, il doit jouer sa carte car sinon le meurtre aura lieu, donc il la joue et le joueur 1 échoue.

Alors, le joueur 1 déplace Dr Lucky dans l'Armurerie (Armory, pièce 12) et passe la main.

Trucs stratégiques :

Bluffez. Quel que soit le nombre réel de cartes d'échec que vous avez en main, essayez de convaincre les autres que vous n'en avez plus. Plus vous les forcez à jouer des cartes d'échec et moins il leur en restera pour vous stopper !

Faites autant de tentatives que possible. Même si vous échouerez probablement les premières fois, vous ferez perdre des cartes d'échec à vos adversaires.

Essayez de vous souvenir des cartes d'échec déjà jouées. Si vous pensez qu'il en reste peu dans les mains des joueurs, ruez vous et faites une tentative avant qu'un autre le fasse !

Si vous trouvez que le jeu dure trop longtemps, ou si la pile est trop souvent vide, c'est que vous ne faites probablement pas autant de tentatives de meurtres que nous. Dans ce cas, ajoutez 1 à la valeur de toutes les armes, ou enlevez les cartes d'échec de valeur 3 du paquet.

Bonne chance !

About box :

À propos de Cheapass Games :

Chez Cheapass Games nous savons deux choses élémentaires sur les jeux : ils coûtent trop cher, et ils sont, d'un certain point de vue, tous les mêmes.

Si vous faites abstraction de l'emballage, les pions en plastique, les dés et les billets sont interchangeables dans la plupart de vos autres jeux. Or ces éléments constituent 75% du coût de production d'un jeu, et ce coût vous revient !

Si vous aviez le choix, vous investiriez probablement dans un bon lot de pions et d'éléments de jeu, une fois pour toutes au lieu d'en avoir plein de médiocre qualité, et vous n'achèteriez que les nouveaux éléments des nouveaux jeux. Pourtant, les compagnies insistent pour vous vendre le paquet complet à chaque fois; c'est un peu comme vendre un ouvre-boîte avec chaque boîte de raviolis.

Les jeux Cheapass Games sont vendus avec uniquement l'essentiel : le plateau de jeu, les cartes et le livret de règles. Si vous avez besoin d'autre chose, nous vous le dirons. Et ce sera probablement quelque chose que vous pourrez récupérer d'un jeu que vous avez déjà et qui moisit dans un grenier, ou vous pourrez l'acheter dans une boutique sans que nous aillions à vous faire payer des frais pour cela. Quoi que, si vous le voulez nous pouvons aussi vous vendre ces éléments.

Et une fois que vous aurez une collection de pions, dés, et de billets vous pourrez utiliser les mêmes dans tous les jeux Cheapass Games. Nous avons standardisé nos formats pour que votre boîte à outils puisse durer.

Pour en savoir plus sur Cheapass Games, demandez à votre vendeur, ou visitez notre site web secret à www.cheapass.com (en anglais).