

# DIA DE LOS MUERTOS

## LE JOUR DES MORTS

Un jeu pour 2-6 squelettes de Henning Poehl, basé sur le jeu de cartes "Zombie Rally" de Adam Loper et Peter Spahos, Snarling Badger Games.

### Argument

La célébration annuelle du "Dia de los Muertos" a lieu dans un cimetière mexicain - le jour des morts-vivants. Les joueurs sont des squelettes qui ne veulent pas rester plus longtemps dans leurs tombes ! Les morts participent à la célébration avec les vivants à l'aide de la musique rampante, des danses terrifiantes et du banquet civilisé. Les squelettes essaient avec adresse et méchanceté de participer, si possible, à toutes les festivités et de réassembler toutes les parties de leurs propres corps avant de devoir retourner dans leurs tombes. Cependant, ils doivent faire attention aux autres squelettes, au chien et au fossoyeur qui essaient de récupérer leurs os pour eux-mêmes...



### Composants

1 plateau de jeu

8 personnages équipés d'un pied en plastique

- 6 squelettes (numérotés 1-6)
- 1 fossoyeur
- 1 chien

99 cartes

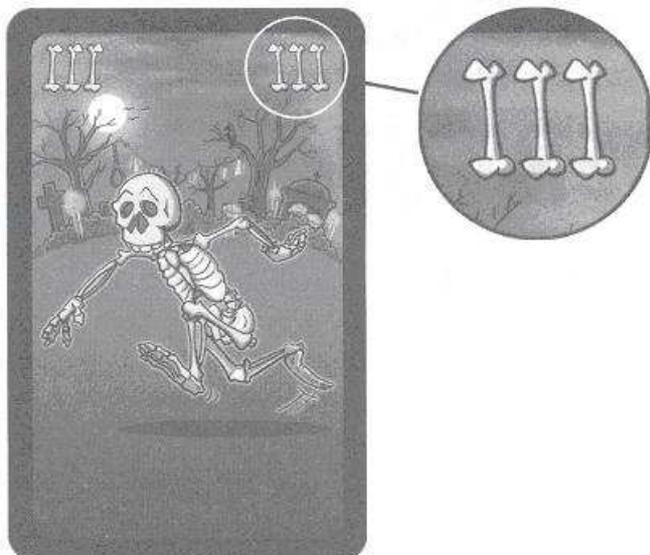
- 6 cartes d'ordre du tour (recto 1-4, verso 5-6)
- 12 cartes squelettes
  - 6 cartes haut de squelette (bras)
  - 6 cartes bas de squelette (jambes et déplacement)
- 9 cartes célébration de la mort
  - 3 musique de la mort (1 point de victoire)
  - 3 danse de la mort (2 PV)
  - 3 banquet de la mort (3 PV)
  - 1 carte de chaque en sus
- 6 cartes résumé
- 66 cartes déplacement et action

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

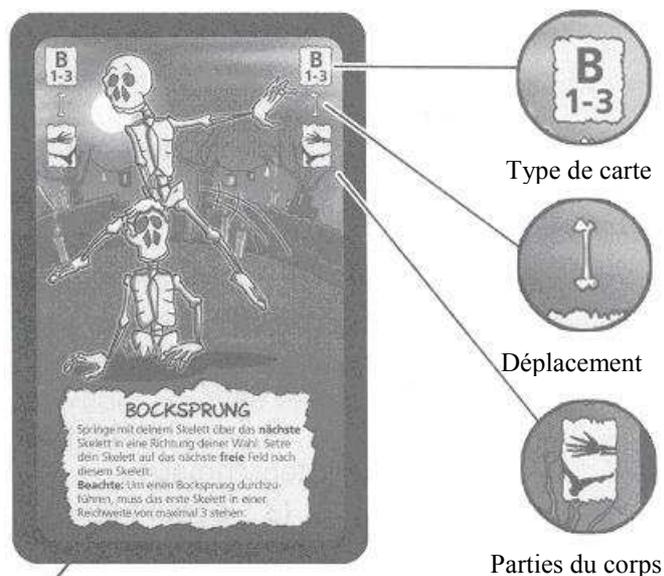
### Description détaillée des cartes et des symboles

Les 66 cartes *déplacement* et *action* sont imprimées des deux côtés. On peut utiliser ces cartes pour une action (recto) ou faire un déplacement (verso).

Au verso il y a de 1 à 3 grands os qui montrent le déplacement maximum.



Les petites cases au recto indiquent les différentes possibilités d'action.



Au bas de chaque *carte action*, il y a l'effet de l'action

Type de carte Une lettre + éventuellement des chiffres.  
Déplacement De 1 à 3 os.  
Parties du corps Peut-être un bras et/ou un pied.

Au bas de chaque carte action se trouve une description du fonctionnement de l'action.

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

Type de carte.

La couleur de la lettre indique le genre de carte :

**Rouge** = Attaque directe.

**Bleu** = Attaque aléatoire.

**Noir** = Pas d'attaque.

**Blanc** = Carte de réaction, ne peut pas être jouée pendant son propre tour.

Les nombres qui sont parfois sous la lettre indiquent la portée des actions indiquées sur les cartes.

Déplacement.

Indique comme au verso de la carte la capacité de déplacement.

Parties du corps.

Certaines actions ont besoin de certains membres du corps. Si un joueur ne possède plus les membres appropriés, il ne peut plus effectuer l'action. Il peut néanmoins jouer la carte comme action mais elle n'a cependant aucun effet.

### **Préparation de la partie**

Le plateau de jeu est posé au centre de la table. Il montre un chemin avec des nombres, quelques cases avec des effets spéciaux. Un nombre quelconque de squelettes peut se tenir sur une case.

Dans une partie de trois à six joueurs deux cartes *musique de la mort*, deux cartes *danse de la mort* et deux cartes *banquet de la mort* sont posées dans chaque case correspondante (19, 21 et 24), le côté avec le nombre face visible.

Dans une partie à deux joueurs il y a seulement une carte de chaque type.

Les cartes *célébration de la mort* inutilisées sont retirées de la partie.

Le chien est posé sur la case 30 et le fossoyeur sur la case 32 dans le sens indiqué par la pelle.

Chaque joueur reçoit deux cartes *squelettes* (un haut et un bas), une *carte d'ordre du tour*, une *carte résumé* et un squelette de son choix qu'il met sur la case de départ.

Les cartes *squelette* sont posées de telle manière qu'elles forment l'image d'un squelette avec deux bras et deux jambes.

**Remarque** : Les motifs sur les cartes *squelettes* sont indépendants des motifs sur les squelettes.

Les cartes *d'ordre du tour* sont posées sur la table.

Toutes les cartes *action / déplacement* sont mélangées et posées près du plateau pour former une pioche (de sorte que seuls les versos soient visibles).

Chaque joueur reçoit quatre cartes qu'il prend en main.

Les cartes sont tenues en main de sorte que les actions sur les rectos ne sont vues que par le joueur et les versos visibles de tous les joueurs

Chaque joueur peut ainsi voir de combien de points de déplacement chaque autre joueur a à sa disposition mais pas les actions.

### **Déroulement du jeu**

La partie est jouée en tours.

Chaque tour se compose de 4 phases :

- 1.) Détermination de l'ordre du tour.
- 2.) Jeu d'une carte face cachée.
- 3.) Actions et déplacements.
- 4.) Pioche de cartes.

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

### 1.) Détermination de l'ordre du tour

Chaque tour commence avec le joueur dont le squelette se tient sur la case avec le nombre le moins élevé. S'il y a une égalité le joueur qui a le moins de points de déplacement en main commence. S'il y a encore égalité le joueur qui a le moins de parties du corps commence. Si besoin est le joueur qui a le squelette avec le plus petit numéro commence.

Le premier joueur tourne sa *carte d'ordre du tour* sur le numéro un, le joueur suivant sur le numéro deux etc.

### 2.) Jeu d'une carte face cachée

Maintenant chaque joueur pose, dans l'ordre des *cartes d'ordre du tour*, une carte face cachée sur sa carte d'ordre du tour de sorte que le verso de la carte déplacement et action soit juxtaposé au nombre de sa *carte d'ordre du tour*.

### 3.) Actions et déplacements

Chaque joueur indique maintenant, dans l'ordre montré par les cartes d'ordre du tour, si sa carte est utilisée pour un déplacement ou pour une action.

Un joueur qui voulait jouer un déplacement exécute le déplacement puis met la carte sur la défausse.

Un joueur qui voulait jouer une action retourne sa carte et effectue l'action indiquée sur la carte.

Un joueur n'a pas à indiquer de quelle façon il va utiliser sa carte jusqu'à ce que ce soit son tour.

**Attention** : Si un joueur n'a qu'une carte, il ne peut pas la jouer comme un déplacement, il doit la jouer comme une action de sorte qu'il puisse piocher deux nouvelles cartes à la fin du tour.

### Déplacement

Le joueur déplace son squelette du nombre maximal de cases indiqué par sa carte. Le nombre maximal possible est égal au nombre d'os sur la carte.

Le déplacement est limité si un squelette a déjà perdu des parties du corps :

- Un squelette qui a seulement une jambe ne peut se déplacer que de deux cases maximum.
- Un squelette qui n'a aucune jambe peut se déplacer d'un nombre de cases dépendant de son nombre de bras (deux bras deux cases, un bras une seule case).
- Un squelette sans bras ni jambes ne peut pas se déplacer.

Un squelette peut se déplacer volontairement de moins de cases que le nombre maximal indiqué par la carte.

Le déplacement d'un squelette se termine immédiatement sur les cases des cartes célébration de la mort (19, 21 et 24), les cases où le chien cache des os (29, 30 et 31) et le but (32).

Aucun joueur ne peut entrer et sortir de ces cases en **un tour**.

On ne peut pas entrer sur les cases sur lesquelles le chien ou le fossoyeur se trouvent. Il n'est également pas possible qu'un squelette passe par une case sur laquelle le chien ou le fossoyeur se trouve.

Sur les cases avec un numéro vert (1, 2 et 3), les joueurs ne peuvent se déplacer que dans la direction des flèches.

Un squelette ne peut entrer dans une case avec un nombre rouge (de 25 à 28) que si le fossoyeur a quitté le chemin. Sur ces cases les squelettes ne peuvent se déplacer que dans la direction des flèches.

### Récupération des cartes célébration de la mort

Un joueur qui entre dans une case célébration de la mort reçoit une des cartes qui s'y trouve. Dans chaque cas, on ne peut entrer et sortir des cases avec cartes qu'en passant par les cases 18, 20 et 23.

Le joueur doit poser cette carte face visible devant lui sur la table, de sorte que chaque joueur puisse voir les PV. Dès qu'une *carte célébration de la mort* est récupérée, le fossoyeur se déplace d'une case dans la direction de la case de départ (à deux joueurs le fossoyeur se déplace de deux cases).

Chaque joueur ne peut récupérer que des *cartes célébration de la mort* différentes. Un joueur ne peut pas récupérer plusieurs cartes célébration de la mort identiques sur une case.

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

### Déplacement du fossoyeur



Le fossoyeur commence son déplacement dans le but et se déplace sur les cases avec les nombres rouges (de 28 à 25) dans la direction contraire des flèches. Il est déplacé à chaque qu'une *carte célébration de la mort* est récupérée d'une case célébration de la mort. Si la sixième et dernière carte est récupérée, le fossoyeur se trouve sur la case 17, et le joueur qui a récupéré la dernière *carte célébration de la mort* peut déterminer sur lequel des trois cases adjacentes (5, 7, 16) le fossoyeur sera bloqué jusqu'à la fin de la partie. Si un squelette se tient sur la case sur laquelle le fossoyeur va se déplacer, le squelette doit quitter la case. Le joueur à qui le squelette appartient décide sur quelle case son squelette se déplace. Les actions "**B**ocksprung – **S**aute-moutons" et "**H**echtsprung - **F**rappe" ne peuvent pas être effectués en passant par le fossoyeur.

**Attention** : Un squelette qui se trouve sur la case 31 peut être temporairement emmuré si le fossoyeur se trouve sur la case 17.

### Déplacement du chien



Un joueur qui exécute un déplacement à l'aide d'une carte peut également utiliser ses points de déplacement pour déplacer le chien au lieu du squelette. En outre, il peut répartir les points de déplacement comme il le souhaite. De plus, il peut également utiliser, pour déplacer le chien, des points de déplacement qu'il ne peut pas du tout utiliser pour lui-même (parce qu'il n'a plus aucune partie de son propre corps).

**Exemple** : *Un squelette avec un bras et sans jambes ne peut se déplacer que d'une case s'il joue une carte déplacement de trois. Il peut utiliser les deux points de déplacement restants pour déplacer le chien.*

Le chien peut également se déplacer sur la case où se trouve le fossoyeur ou traverser cette case.

### Effet du chien

Un squelette ne peut pas entrer dans la case sur laquelle se trouve le chien. A l'inverse, il est possible que le chien se déplace sur une case où se trouve un squelette.

Dès qu'il entre dans une case avec un squelette, le chien termine son déplacement immédiatement et exécute une attaque aléatoire (voir ci-dessous).

S'il y a plusieurs squelettes sur la case d'arrivée, le joueur qui a déplacé le chien peut décider quel squelette celui-ci attaque.

Après une attaque le chien est placé sur une cache d'os (29, 30 ou 31) au choix du joueur qui a déplacé le chien avant l'attaque.

La carte piochée par le squelette attaqué est posée sur l'emplacement correspondant à la cache d'os.

Si un squelette est sur la cache d'os sur laquelle le chien doit être placé, le squelette est déplacé sur la case adjacente permettant d'atteindre la cache d'os.

### Caches d'os du chien

Un squelette qui entre dans une cache d'os (cases 29, 30 et 31) peut récupérer un os pour lui-même de la pioche accumulée là par le chien (l'os est indiqué par le symbole de partie du corps sur la carte action) ou une *carte célébration de la mort* qu'il n'a pas encore.

On ne peut entrer et sortir des cases cache d'os que par les cases 9, 17 et 22.

### Entrer dans le but

Un squelette qui entre dans le but est mis sur la pierre tombale qui montre les positions en fonction des arrivées. La partie est immédiatement terminée pour ce joueur et il peut observer la lutte de ses suivants jusqu'à la fin de la partie.

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

### Actions

Le joueur exécute l'action indiquée sur la carte avec son squelette.

Certaines de ces actions spéciales permettent de déplacer les squelettes. Ces déplacements comptent comme des actions et pas comme des déplacements, par conséquent ces actions ne peuvent pas être utilisées pour déplacer le chien. En fonction de leur portée elles n'ont de plus aucune restriction qui s'applique aux déplacements.

D'autres cartes se rapportent aux choses qu'on peut "utiliser". Les *parties du corps* ou les *cartes célébration de la mort* qu'on peut utiliser sont des *parties du corps* dont un squelette est lui-même dépourvu ou des *cartes célébration de la mort* qu'un squelette ne possède pas.

Les actions sont seulement possibles si assez de parties du corps existent et si la portée le permet. Un squelette ne peut exécuter des actions que en totalité ou pas du tout. Chaque action qui peut être exécutée **doit être exécutée**. Un joueur peut également jouer des actions s'il ne peut pas les exécuter (parce qu'il n'a pas assez de parties du corps) afin de piocher des cartes.

### Parties du corps



= Le squelette a besoin d'au moins un bras pour exécuter les actions "**W**erfen - **L**ancer", "**P**rügeln – **C**oup de poing" et "**E**ntreißen - **S**aisir".



= Le squelette a besoin d'au moins une jambe pour exécuter les actions "**H**echtsprung - **F**rappe" et "**T**reten – **C**oup de pied".



= Le squelette a besoin d'au moins d'un bras **et** une jambe pour effectuer les actions "**B**ocksprung – **S**aute-moutons", "**R**adschlag – **F**aire la roue" et "**S**chubsen - **S**e dépêcher".

Aucune partie du corps n'est nécessaire pour les actions "**N**achfolgen - **S**uivre", "**F**esthalten - **T**enir", "**A**usweichen – **R**epousser" et "**K**nochenflicken – **T**rouver un os".

### Portée

**1-3** : Portée de une à trois cases - l'action fonctionne uniquement dans la portée indiquée. Les cases sont comptées dans n'importe quelle direction à partir du squelette qui exécute l'action. L'action n'a aucun effet sur la case sur laquelle se trouve le squelette au début de son tour. "**W**erfen - **L**ancer" peut également avoir une portée de quatre ou cinq.

En utilisant "**B**ocksprung – **S**aute-moutons", il est suffisant que le premier squelette qui doit être sauté soit dans la portée.

**0-1** : L'action peut être exécutée uniquement sur la case laquelle se trouve le squelette est ou sur une case voisine.

**Aucun nombre** : Portée illimitée.

### Attaques directes (abréviation rouge)

Les attaques directes indiquent toujours clairement qui elles affectent.

Ces attaques peuvent être repoussées en jouant la carte "**A**usweichen – **R**epousser" en réaction.

### Attaques aléatoires (abréviation bleue)

Les attaques aléatoires ne peuvent pas être repoussées par la carte "**A**usweichen – **R**epousser" en réaction. On détermine au hasard le squelette et comment il est concerné par l'attaque.

Les attaques aléatoires sont : "**W**erfen - **L**ancer", "**R**adschlag – **F**aire la roue" et le chien.

Le joueur qui exécute une attaque aléatoire pioche une carte de la main de la victime.

Si la victime n'a aucune carte en main pendant une attaque aléatoire parce qu'il a joué sa dernière carte pendant une action de ce tour, la carte du dessus de la pioche est révélée pour déterminer la partie du corps affectée.

Maintenant la partie du corps (qui indique d'habitude sur une carte action la partie du corps exigée pour réaliser l'action) indique quelle partie du corps le squelette de la victime perd.

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

- S'il n'y a aucune partie du corps spécifique sur la carte piochée, la victime d'une attaque par un squelette a de la chance et l'attaque est sans effet.

Si la victime est attaquée par le chien il n'a pas cette chance. Le chien prend maintenant une *carte célébration de la mort* de la victime au lieu d'un os, s'il en a (le chien prend toujours la carte avec la valeur en PV la plus élevée !).

- Si la carte piochée montre une partie du corps le squelette de la victime perd un bras ou une jambe :



= Le squelette perd un bras.



= Le squelette perd une jambe



= Le joueur qui a exécuté l'attaque peut choisir quelle partie du corps le squelette attaqué perd.

La carte qui a été piochée pour déterminer la partie du corps affectée est défaussée.

Le squelette de victime est toujours handicapé parce qu'il a perdu une carte, aucune importance qu'une partie du corps ait été indiquée ou pas.

**Attention** : Seules certaines actions peuvent être au verso de certaines cartes déplacement. Celui qui pioche une carte déplacement de un dans une attaque aléatoire (cela est vu par l'attaquant au verso des cartes) sait qu'une jambe peut être frappée avec une chance de 33%, en piochant un déplacement deux il a une chance de 50% et en piochant un déplacement de trois aucune chance.

### **Attaque réussie**

Si une attaque est réussie, la victime doit retourner ses *cartes squelettes* de sorte que la nouvelle quantité de bras et de jambes du *squelette* soit clairement indiquée par ses cartes.

### **Pas d'attaque (abréviation noire)**

Ce sont des actions spéciales, l'effet exact est indiqué par le texte sur la carte.

### **Réaction (abréviation sur fond noir, ciel rouge)**

Ces cartes peuvent être jouées uniquement pendant le tour d'un autre joueur en réaction à un déplacement ou une action d'un autre joueur. Elles ne peuvent jamais être jouées comme *action*.

La carte "**F**esthalten - **T**enir" est jouée immédiatement au moment où un autre joueur est sur le point d'exécuter un déplacement.

La carte "**A**usweichen – **R**epousser" peut être jouée par un joueur si un autre joueur exécute une attaque sur lui.

### **Actions sur les squelettes qui se trouvent déjà dans le but**

L'action "**S**chubsen - **S**e dépêcher" ne peut pas être jouée sur les squelettes qui se trouvent déjà dans le but.

Toutes les autres actions peuvent être jouées. Cependant, beaucoup d'attaques n'ont aucun sens, parce que le nombre de bras et de jambes d'un squelette qui a déjà atteint le but n'a aucune importance.

"**H**echtsprung - **F**rappe" et "**N**achfolgen - **S**uivre" peut être utilisé explicitement également sur des squelettes dans le but. En particulier, "**N**achfolgen - **S**uivre" est intéressant, parce que cette carte donne la possibilité aux squelettes qui n'ont ni bras ni jambes d'entrer dans le but.

### **Pioche de cartes et limite de main**

A la fin de son tour un joueur peut piocher de 0 à 2 cartes du dessus de la pioche :

- Si une carte action a été jouée : 2 cartes.
- Carte déplacement : Pas de carte.
- Carte déplacement en déplaçant **uniquement** le chien : 1 carte.

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

Celui qui a perdu sa **dernière** carte par une attaque ou en jouant une *carte réaction* pendant le tour d'un autre joueur, peut juste après piocher une nouvelle carte (ceci fonctionne également avec une carte action "**H**echtsprung - **F**rappe").

**ATTENTION** : La limite de cartes en main s'élève à huit. Un joueur qui a, à la fin de son tour, plus de huit cartes en main choisit les cartes surnuméraires et les défausse.

Si la pioche est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche avec ces cartes.

### **Squelettes sans partie du corps**

Un squelette qui ne possède plus aucune partie du corps peut jouer à son tour une carte "**K**nochenflicken – **T**rouver un os" pour recevoir une partie du corps ou une carte "**N**achfolgen - **S**uivre" pour se déplacer. Sinon il peut jouer une autre action (qu'il n'exécute pas) et piocher deux cartes à la fin de son tour.

Sans compter qu'il peut jouer une carte déplacement, déplacer ainsi le chien et piocher une carte pour l'avoir fait à la fin de leur tour. Finalement, il ne reste que l'espoir de piocher une carte "**K**nochenflicken – **T**rouver un os".

### **4.) Pioche de cartes.**

Un joueur qui n'a en main, à la fin de son tour, que des *cartes réaction* qui ne peuvent être jouées que pendant le tour d'un autre joueur ("**A**usweichen – **R**epousser" et "**F**esthalten - **T**enir") doit défausser toutes ces cartes et piocher le même nombre de cartes.

S'il n'a encore, après cette opération, que des *cartes réaction* en main, il répète cette permutation tant qu'il n'a pas en main au moins une carte avec une autre action.

Ensuite, tous les joueurs peuvent échanger avec un rapport de deux pour un, c'est-à-dire qu'ils défaussent deux cartes et piochent une carte à la place.

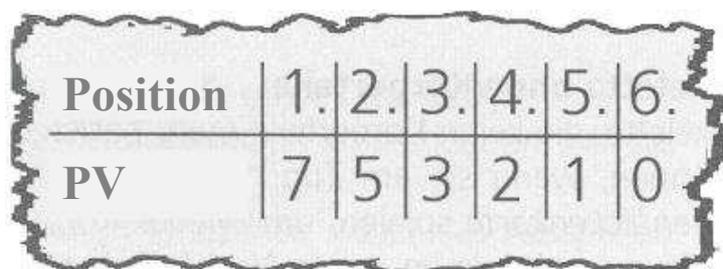
### **Fin de la partie**

La partie se termine quand tous les squelettes qui possèdent toujours au moins une partie du corps sont arrivés dans le but. L'évaluation finale est alors exécutée (vous ne devez pas attendre les squelettes sans aucune partie du corps qui se trouvent encore sur le plateau de jeu).

### **Evaluation**

L'évaluation est effectuée en fonction de la position du squelette dans le but et de la quantité de *cartes célébration de la mort* qu'il possède.

Un squelette reçoit les PV suivants en fonction de sa position.



Le tableau est présenté dans un cadre à bords déchirés. Il est divisé en deux lignes et sept colonnes. La première ligne est intitulée 'Position' et contient les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6. La deuxième ligne est intitulée 'PV' et contient les chiffres 7, 5, 3, 2, 1, 0.

Position	1.	2.	3.	4.	5.	6.
PV	7	5	3	2	1	0

Les PV des cartes *célébration de la mort* accumulées sont additionnés.

Les PV des cartes *célébration de la mort* sont ajoutés aux PV de la position.

### **Victoire**

Le joueur qui a le plus de PV a gagné. Si plusieurs squelettes sont à égalité, celui qui a atteint le but d'abord a gagné.

## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles



## Dia de los Muertos (Le jour des Morts) – Règles

### Cartes

#### Informations disponibles pour chaque carte :

Terme allemand (la lettre initiale "**soulignée en gras**" est l'abréviation que vous trouvez sur les cartes) – **Texte français** - MNombre = Capacité de déplacement (nombre de cartes dans la pioche) – *Éléments spéciaux*

#### Asweichen – **Repousser** M3 (6) – *Réaction*

Repousse une attaque **directe**. Vous ne pouvez jouer cette carte que pendant le tour d'un autre joueur. Si vous n'avez que des cartes réaction en main à la fin de votre tour, vous devez les échanger.

*Note: Jouable seulement pendant le tour d'un autre joueur*

#### Bocksprung – **Saute-moutons** M1 (3) – *Portée 1-3*

Sautez avec votre squelette **au-dessus du prochain squelette** dans une direction de votre choix. Placez votre squelette sur la prochaine case libre après ce squelette.

*Note : Pour effectuer un saute-mouton le premier squelette doit se trouver à une portée maximum de 3.*

#### Entreißen - **Saisir** M3 (9) – *Attaque directe - Portée 0-1*

Volez à un autre squelette une partie du corps ou une carte célébration de la mort que vous ne possédez pas.

#### Festhalten - **Tenir** M2 (3) – *Attaque directe - Réaction – Portée 0-1*

Vous vous tenez à un autre squelette. Le déplacement du squelette retenu est diminué d'une case. Déplacez votre squelette jusqu'au squelette retenu.

*Note : Attaque directe, jouable seulement pendant le tour d'un autre joueur*

#### Hechtsprung - **Frappe** M1 (3) - *Portée 1-3*

Vous sautez sur un autre squelette et le frappez. Placez votre squelette sur la même case que le squelette frappé.

Si le tour du squelette frappé est après le vôtre, la carte qu'il avait jouée ce tour-ci n'a aucun effet et est défaussée. Le joueur frappé ne peut piocher aucune carte.

#### Knochenflicken – **Trouver un os** M3 (6)

Vous trouvez un os que vous avez perdu. Complétez une partie du corps de votre choix.

#### Nachfolgen - **Suivre** M1 (6)

Mettez votre squelette sur la case la plus élevée occupée par un autre squelette.

#### Prügeln – **Coup de poing** M2 (6) - *Attaque directe - Portée 0-1*

Le squelette de la victime perd un bras.

*Note : Attaque directe*

#### Radschlag – **Faire la roue** M1 (3) - *Attaque aléatoire*

Vous faites une roue et avancez de 1 à 3 cases. Tous les squelettes que vous croisez perdent une pièce de corps au hasard. (Ceci ne s'applique pas à votre case de départ).

*Note : Attaque aléatoire*

#### Schubsen - **Se dépêcher** M2 (3) - *Attaque directe*

Poussez un squelette d'une case en avant ou en arrière, déplacez votre squelette d'une case dans la direction opposée. En outre, vous pouvez également permuter les positions.

*Note : Attaque directe*

#### Treten – **Coup de pied** M2 (9) - *Attaque directe*

Le squelette de la victime perd une jambe.

*Note : Attaque directe*

#### Werfen - **Lancer** M1/M2/M3 (3/3/3) - *Attaque directe –Portée 1-3 (tarte), 1-4 (pot de fleur), 1-5 (crâne)*

Vous écorchez un autre squelette avec un gâteau / un pot de fleur / un crâne. Le squelette de la victime perd une partie du corps déterminée aléatoirement.

*Note : Attaque aléatoire*