



efko®

CBG
CZECH BOARD GAMES



INFARKT

VLADIMÍR BRUMMER

PARTY
BOARD GAME


**Game
Rules**



www.infarkt.czechboardgames.com

Règles Du jeu

INFARKT

Les règles du jeu sont simples. Il est conçu pour 2 à 5 joueurs. Vous trouverez dans ce jeu, en plus de l'humour et de l'interaction entre les joueurs, une bouffée de chance et un niveau adéquat de stratégie. C'est un jeu sur la façon de survivre dans une société de consommations avec tous ses pièges. Le gagnant est le joueur qui peut le mieux faire face à toutes les menaces mentales et physiques d'un jour banal.

Votre travail et vos famille et maison sont d'irréconciliables ennemis luttant violemment pour votre temps et votre patience. Les conséquences de votre vie nocturne, votre paresse et autres péchés ne peuvent qu'être à peine équilibrés par vos activités sportives très limitées et vos tentatives aléatoires de vivre d'une manière plus saine. D'ailleurs, vous continuez à faire face à d'imprévisibles désastres, à l'ennui, à des fêtes et aux visites de vos parents...

Non, ce n'est pas votre vie que vous allez éprouver en jouant à ce jeu. Afin d'éviter tout malentendu, regardez les bulles. Vous pouvez trouver ce que nous n'avons pas pu comprimer dans les bulles à www.infarkt.czechboardgames.com

Je ne sais pas cela fonctionne avec vous, mais pour moi cette phrase signifie que l'un de nous verse tous les éléments sur la table et, en attendant qu'il essaye de trouver tous les éléments tombés sous la table, un autre joueur s'occupe du matériel sur la table. Le troisième joueur rend tout plus difficile en essayant de les aider. En attendant, le quatrième joueur regarde fixement les règles du jeu en essayant de les comprendre avant que les autres joueurs puissent préparer la partie et il est sûr qu'il y aura des conflits en particulier quand ce joueur exigera que les règles soient tournées à la prochaine page. Comme vous pouvez clairement le comprendre, plus il y a de joueurs, plus on s'amuse. S'il y a une personne méticuleuse parmi les joueurs insistant sur la vérification du nombre correct d'éléments dans le jeu, nous avons une excellente nouvelle pour lui : A la fin des règles, il y a une liste des éléments fournis.

Préparation de la partie

Préparez la partie en suivant les indications de l'image.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente les lieux où se passe votre vie.

Une pile de pièces de monnaie
L'argent peut acheter presque tout (dans ce jeu).

Événements

Cases événements pour les cartes événements. Leur nombre est toujours un de plus que le nombre de joueurs actuellement dans la partie.

Paquet événements - Mélangez les cartes événements et placez-les sur la case indiquée en fonction du nombre de joueurs. L'image montre le plateau configuré pour quatre joueurs.

Les cartes événements représentent ce que le destin a préparé pour votre partie. Que ce soit un gain excitant à la loterie ou des conflits désagréables au travail, elles affecteront toujours d'une manière quelconque votre santé, votre situation financière, vos relations familiales ou votre carrière. Les optimistes appellent de tels événements des occasions, les pessimistes les prennent comme des coups du destin. Et vous, comment les appellerez-vous ?

Case réservée pour la défausse des cartes événements utilisées.

Pharmacie

Drogues

A la pharmacie, vous pouvez acheter des drogues pour récupérer votre frêle santé.

Case réservée pour la défausse des drogues utilisées.

Marché aux puces

Trois marchandises et une drogue face visible. On peut acheter marchandises et drogues au marché aux puces.

Supermarché

Marchandises

Au supermarché, vous pouvez acheter diverses marchandises : Nourriture, boissons, tabac.

Case réservée pour la défausse des marchandises.

Toutes les cartes marchandises défaussées vont ici (même d'autres lieux). Si le paquet marchandises est épuisé, mélangez toutes les cartes marchandises défaussées et formez un nouveau paquet marchandises.

Chaque joueur reçoit :

- Un plateau joueur et 6 jetons indicateurs de santé montrant son état de santé actuel. Au début de la partie, chaque indicateur de santé est à zéro.
- Trois pions dans la couleur du joueur.
- 1 et, au hasard, une carte *drogue* + une carte *marchandise*. Le joueur mettra ces cartes sur la table devant lui face visible. **Toutes les cartes et l'argent sont toujours visibles dans ce jeu !**

Si c'est une partie à 3 ou 4 joueurs, le troisième joueur (dans l'ordre) obtiendra 1 supplémentaire.
Si c'est une partie à 5 joueurs, le troisième joueur (dans l'ordre) obtiendra 2 supplémentaires et le 1 quatrième un supplémentaire. Vous pouvez trouver cela étrange, mais c'est ainsi. Pour les règles d'une partie à deux joueurs, voir les addenda.

Tout comme vous, nous aimons aussi les extensions. C'est pourquoi nous en avons ajouté au jeu de base. Nous avons préparé cinq extensions de ce type pour une version avancée du jeu. Mais pour le moment, laissez-nous décrire la version de base du jeu.

Extension

Pour le moment, vous n'avez aucune utilisation pour ces éléments

Mettez-les de côté

Ca y est. Le jeu est prêt. Maintenant, regardons le principe de base du jeu.

Le principe de base du jeu

Le principe de base du jeu réside dans l'amélioration et la détérioration de votre état de santé en fonction des événements auxquels vous faites face.

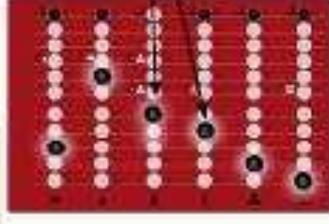
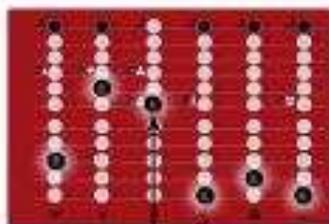
Vous pouvez voir votre état de santé sur votre plateau joueur où vous avez vos différents indicateurs de santé.

Vous identifierez les changements basés sur les icônes soit sur les cartes soit sur le plateau de jeu.
Par exemple : +2 signifie relever votre tension artérielle de 2 points vers le symbole tombe.

Un petit exemple : L'image montre qu'un joueur a des problèmes avec sa tension artérielle (valeur 6) et son obésité (valeur 5). Tous les autres états de santé sont corrects.

Il subit un événement désagréable, une diarrhée. D'un côté, elle aide le joueur à perdre un peu de poids -1 (sa valeur d'obésité baisse de 5 à 4) mais d'un autre côté elle affecte naturellement son état mental +3 (la dépression monte de 0 à 3).

Comme vous pouvez le voir, c'est simple. Si un élément des règles indique "exécutez l'effet de la carte" il signifie simplement : Déplacez les indicateurs selon les symboles sur la carte.

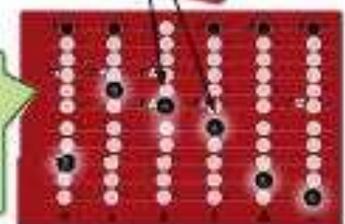
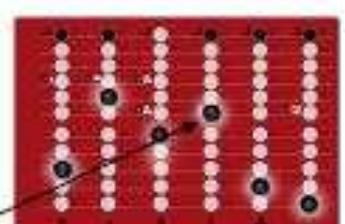


D'ailleurs, le joueur doit aller au bureau (car il a besoin d'argent +3) et il empirera sa dépression de 2 points vers le niveau dangereux de 5.



Il décide d'améliorer légèrement son humeur en buvant une bière (-1) +1 mais son obésité atteint de nouveau la limite dangereuse. Si un des indicateurs atteint le symbole tombe, le joueur meurt et quitte la partie. On peut mourir de n'importe quoi sauf de l'obésité.

Aucun des indicateurs ne peut descendre en dessous de zéro monter au-dessus de 10. Exemple : Votre valeur de diabète est 1 et vous devez l'abaisser de 2, vous déplacerez ainsi votre indicateur de 1 à 0. La partie restante de l'effet sera ignorée et elle ne peut pas être conservée pour plus tard quoi qu'il arrive.



Avertissement de l'éditeur : Nous ne pouvons pas exclure un impact positif sur votre style de vie.

Le principe de base du jeu

Le jeu est divisé en manches. La procédure de chaque manche de jeu la suivante :

- 1. Evénements** - Chaque joueur prend à son tour une des cartes événement et exécute l'instruction. Puis le marqueur premier joueur est distribué.
- 2. Placement des pions** (planification des actions) - Les joueurs placent simultanément leurs 3 pions sur le plateau de jeu.
- 3. Exécution des actions** - Les joueurs exécutent progressivement les actions choisies.
- 4. Fin de la manche**

Les manches continuent à se répéter jusqu'à ce qu'un seul joueur reste vivant, il est le gagnant.

1. Evénements

Le premier joueur place dans les **cases événements** un nombre de cartes égal au nombre de joueurs actifs plus un. Les cartes doivent être placées face visible. Les joueurs jouent un par un.

Le joueur actuellement actif pioche un des événements restants et exécute immédiatement les effets de l'instruction qu'il contient.

Après que chaque joueur a choisi une carte et exécuté l'instruction, le **premier joueur remettra le marqueur premier joueur au prochain joueur en respectant la direction de jeu** (de cette façon, il détermine le nouveau premier joueur pour la suite de la manche). La dernière carte événement restante est défaussée. Les joueurs gardent les cartes événements utilisées.

2. Placement des pions (Planification des actions)

Chaque joueur déploie ses 3 pions dans 3 lieux différents.

Les joueurs déploient leurs pions en même temps (sans attendre les autres). Les lieux suivants sont disponibles : Travail, Supermarché, Pharmacie, Marché aux puces Maison et Club de remise en forme. Plusieurs pions de plusieurs joueurs peuvent être placés dans le même lieu mais jamais plusieurs pions du même joueur.

Parfois, le choix de lieux peut être limité pour un joueur. Si, par exemple, il a sélectionné un jour férié, il ne peut pas aller à son bureau (voir les cartes spéciales en annexe). Après que chaque joueur a accompli sa planification, vous pouvez commencer l'exécution des actions.

3. Exécution des actions

Les joueurs l'un après l'autre. Le joueur actuellement actif exécute ses actions planifiées dans n'importe quel ordre. Ce qui signifie que le joueur :

1. Choisit un de ses pions.
2. Exécute les actions qui lui sont permises en fonction du lieu visité.
3. Récupère le pion et répète le processus avec les autres pions.

Bureau. Bien que travailler vous rapporte 3 \$, pourquo travailler si ça vous fait souffrir +2 ?

Une action est ce qui est à l'intérieur d'un rectangle noir. +3 +2. Parfois une, parfois plusieurs actions. L'action doit être effectuée entièrement et pas partiellement (par exemple pour prendre l'argent à votre bureau mais ignorer la dépression). L'action n'est pas obligatoire mais une fois que vous décidez de l'exécuter, vous devez l'exécuter en totalité.

Une pharmacie est un paradis pour tous les personnes malades et les hypocondriaques. Vous pouvez obtenir ici 1 **drogue** du **paquet drogues** pour 2 \$. Les drogues ne sont pas bon marché mais vous apportent un énorme avantage : Vous pouvez les utiliser n'importe quand pendant la partie, même quand vous n'êtes pas en train de vous déplacer sans action spéciale. Vous indiquez simplement "je vais utiliser ma drogue", vous exécutez son effet et vous **défaussez** la drogue.

Remise en forme. Vous y travaillez dur. C'est un lieu où vous améliorez votre condition physique, votre humeur et votre confiance en vous en fonction de votre situation financière et du nombre d'heures que vous pouvez y consacrer.

Pour 1 \$ vous obtiendrez -1 -1, même pour 2 \$ -1 -2

Quand les options A) et B) sont disponibles, ne choisissez qu'une d'entre elles. Ne faites votre choix qu'en exécutant l'action, pas pendant la planification.

Par exemple : A) -1 -1 B) -2 -1 -2

"A son tour" signifie que le premier joueur (le joueur possédant le marqueur premier joueur) commence à jouer suivi de son voisin à la table et ainsi de suite jusqu'au dernier. Nous recommandons d'aplanir les différences culturelles concernant la direction du jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre / dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) avant le début de la partie.

Placez toujours une carte de plus que le nombre de joueurs actifs (ce qui signifie d'ignorer ceux qui sont déjà morts, simplement ceux qui sont encore activement impliqués dans la partie). Si vous aimez arranger clairement les choses, déplacez le paquet événements vers la gauche à chaque mort en fonction du nombre de joueurs actifs. De cette façon vous avez le nombre correct de cases à gauche de la pile. Mais c'est votre choix.

Les cartes que nous conservons pour nous-mêmes serviront de petit journal intime personnel, CV, historique ou ce que vous voulez. A la fin de la partie, il peut être amusant de lire la séquence de vos événements et présenter ironiquement vos observations sur ses vicissitudes.

Pourquoi appelons-nous cela "planification" ? Un pion dans un lieu permettra plus tard au joueur d'exécuter une action spécifique. Dans cette phase du jeu, nous choisissons juste quelles (actions) nous effectuerons plus tard. En conséquence, nous utilisons le mot planification.

Les pions sont déployés en même temps. Si vous jouez avec des personnes qui préfèrent calculer soigneusement chaque mouvement à l'avance, vous pouvez convenir d'une planification étape par étape, mais elle rendra le jeu beaucoup plus lent. Elle dépend de vos compagnons, nous, nous jouons toujours en même temps et si quelqu'un continue à nous attendre, nous adoptons une approche créatrice pour lui en faire part.

L'ordre des actions est parfois hors de propos mais il peut parfois importer. Par exemple, vous allez à d'abord votre bureau, vous achetez quelques marchandises avec l'argent gagné et dans le même tour vous pouvez inviter les autres à une fête.



Supermarché. Au supermarché, vous pouvez acheter de la nourriture pour préparer quelques repas délicieux ou pour inviter vos voisins à une fête. Vous pouvez :

- **Faire des achats standards**, vous pouvez acheter une (A) ou deux (B) cartes du **paquet marchandises**, le prix de chacune est 1 \$.
- **Tomber victime d'une frénésie d'achats** (C) +1 et -2. Regardez les 3 cartes du dessus du paquet marchandises, gardez 2 d'entre elles et remettez l'autre face cachée sur le **paquet marchandises** face cachée.

La petite icône signifie l'acquisition d'une carte du paquet adéquat. L'icône signifie le choix de 2 cartes sur 3.

Marché aux puces. Au marché aux puces vous pouvez obtenir à la fois des **drogues** et des **marchandises**. Les cartes ne sont pas achetées ici mais échangées. **Ce qui peut être échangé sont des marchandises contre des drogues et des drogues contre des drogues.** Le niveau de bénéfice dépend du nombre de cartes que vous avez échangées. Les trois options suivantes vous sont disponibles :

- A) Vous pouvez échanger une carte contre une autre des vôtres, c'est réellement une affaire salubre car vous gagnerez 1 \$.
- B) Vous pouvez échanger deux cartes contre deux de vos propres cartes. Cette transaction n'est pas si avantageuse mais, au moins, vous ne devez rien payer.
- C) Vous pouvez échanger trois cartes. C'est plus exigeant quant à l'argent car vous devez payer 1 \$.

Si l'affaire n'est pas attractive pour vous, l'exposant la changera pour vous. Mettez de côté vos cartes et piochez trois autres cartes **marchandises** et deux autres cartes **drogues**. Choisissez une des deux cartes drogues, placez-la sur le marché aux puces et mettez l'autre au loin. Tant que vous avez de l'argent, l'exposant continuera à modifier l'offre pour vous, il peut se répéter plusieurs fois.

Le changement et l'échange ne peuvent pas être combinés. Une fois que vous avez commencé l'échange, le changement n'est plus admissible.

Maison. Si vous décidez de passer un peu de temps à la maison, vous pouvez récupérer (- 1) et avez un peu de temps pour vous-même ou inviter vos amis à une fête. Vous pouvez décider :

A) Soit préparer de la nourriture pour vous-même, **choisissez deux cartes marchandises avec des symboles différents** (par exemple **nourriture** et **boissons**) et exécutez les effets requis des deux cartes sur votre **plateau joueur**.

B) Soit inviter vos voisins les plus proches à une fête et leur servir quelques délicatesses. Encore, vous aurez besoin de deux cartes marchandises avec différents symboles, par exemple **boissons** et **tabac**. Chacun des deux voisins exécutera les effets des cartes choisies sur son **plateau joueur**.

Les cartes utilisées sont mises au loin. Attention ! Une invitation à une fête ne peut pas être refusée.

Quand vous préparez un repas pour vous-même, choisissez quelque chose de sain (des marchandises vertes) bien qu'une cigarette puisse réduire votre dépression. Mais si vous invitez des amis à une fête, n'ayez aucune pitié, donnez-leur la nourriture typique des fêtes (des cartes rouges ou du tabac). Quand vous recevez pour une fête, faites-le correctement et avec le soin dû : Lisez chaque carte à vos invités dans l'ordre en annonçant le nom de chaque carte séparément et en lisant son effet tout en attendant son exécution par les autres. Des commentaires détaillés sur la préparation de votre nourriture sont naturellement bienvenus. Ceux qui combinent les effets à l'avance et n'annoncent pas les noms des cartes afin d'accélérer la partie peuvent faire gagner quelques secondes mais sont sûrs de perdre un bon moment d'amusement.

Fin de la manche

A la fin de la manche, vous devez évaluer le plateau de chaque joueur parce que chacun peut subir une détérioration spontanée de son état de santé. Augmentez les valeurs des **indicateurs** en fonction des icônes du **plateau joueur**.

La prochaine manche s'ensuit.

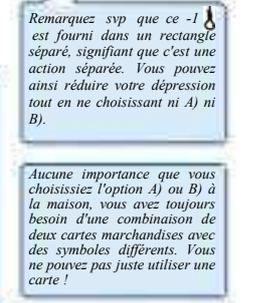
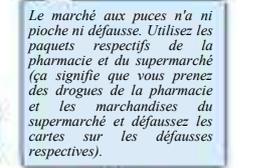
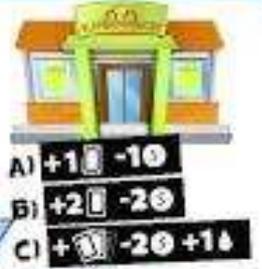
Mort et fin de la partie

Si, à tout moment (y compris pendant une manche), un des **indicateurs** atteint le symbole tombe, le joueur meurt et la partie terminée pour lui. Chaque joueur doit contribuer 1 \$ pour un enterrement décent. Chaque joueur complètement insolvable et incapable de fournir sa contribution funéraire souffre +1 car il ne pourra pas honorer son ami sur le chemin de la tombe.

Si un joueur meurt au cours d'une fête, chaque joueur présent souffrira d'un choc +1. Le joueur organisant cette fête sinistre se verra même assigner +2.

La partie se termine au moment où un seul joueur reste vivant. Il est le gagnant.

Maintenant vous connaissez toutes les règles importantes du jeu, vous pouvez ainsi commencer !



Détérioration spontanée de l'état de santé :		
Si	la valeur est	alors augmentez
	7 ou plus	+1
	7 ou plus	+1
	5 ou 6	+2
	7 ou plus	+3
	5 ou plus	+1
	5 ou plus	+1

Ce qui est essentiel sont les valeurs de départ avant la détérioration spontanée. Si votre valeur de cholestérol sanguin est 7 et votre tension artérielle est 6, vous exécutez juste +1 mais pas +1 car la valeur de départ de la tension artérielle était 6 (bien qu'elle soit maintenant 7).

Dans des circonstances extrêmement favorables, une mort collective ou de chaîne peut se produire. Par exemple deux joueurs morts pendant une fête signifient +4 pour le joueur organisateur et ceci peut aussi le tuer. Vous devez achever chaque action en cours. Si tous les joueurs meurent pendant une telle action, tous ceux-là sont gagnants.

Une vue d'ensemble des événements spéciaux

En plus des effets standards, certaines cartes événements impliquent d'autres effets spéciaux. Ils sont indiqués ci-dessous :



Si le **réfrigérateur est cassé**, vous perdez toutes la nourriture et les boissons (les cigarettes survivront à cet événement, nous au moins ne conservons pas de tabac dans le réfrigérateur).



Vous avez été volé, les malfaiteurs étaient apparemment un groupe de types légers, car ils ont volé toutes vos drogues et votre tabac.



Comme vous êtes en **congé payé**, vous ne pouvez pas aller à votre bureau ce tour-ci.



Le joueur est parti pour un **voyage d'affaires** et ne peut donc pas rentrer à la maison.



En raison d'un **divorce**, le joueur a perdu la moitié de son argent comptant.

Si vous ne savez pas comment arrondir la moitié d'un nombre impair en cas de divorce, vous n'êtes évidemment pas (encore) passé par un divorce. Demandez à quelqu'un à qui c'est arrivé.

La limitation ne s'applique que pendant une manche, elle ne s'applique pas lors de la prochaine manche.

Si vous jouez avec l'extension Famille :



S'il est **divorcé**, le joueur perdra la moitié de ses marqueurs famille.



Si vous apprenez que **Grand-mère est morte**, vous perdez un marqueur famille.

Si vous jouez avec l'extension Carrière :



Grâce à sa **promotion**, le joueur obtient un marqueur Carrière.



En raison de **conflits au travail**, le joueur perd un marqueur Carrière.

Liste des extensions

Marché noir : Placez une nouvelle offre de 4 cartes marchandises à côté du plateau de jeu au début de chaque manche (ou 3 cartes à 2 ou 3 joueurs). Chaque joueur peut dépenser 1 € pour acheter une des cartes marchandises offertes. Aucun joueur ne peut aller au marché aux puces et au marché noir dans la même manche.



Si un joueur achète une carte, une case vide est créée car les cartes ne sont pas mises à niveau juste après l'achat. S'il reste des cartes, elles doivent être mises au loin au début de la prochaine manche et des neuves doivent être piochées.

Vue nocturne : Aucune importance que vous alliez à un pub ou à un bar fumeurs, vous pouvez inviter un de vos compagnons et lui payer un festin. Vous pouvez choisir l'un des joueurs et payer 1 €. Vous devez avoir une augmentation de valeur de cancer de 1 € (autant pour de la fumée passive inoffensive !). Celui que vous avez invité pioche des cartes du paquet marchandises jusqu'à ce qu'il trouve la première carte rouge nourriture/boissons malsaine. Il la consomme (je veux dire l'effet de la carte, naturellement, évitez de mâcher la carte).



Vous devez payer l'invitation une certaine somme d'argent, mais votre ami profitera d'un agréable moment. L'avantage est que vous pouvez inviter n'importe qui, pas seulement vos voisins. Piochez les cartes du paquet supermarché et défaussez-les au même endroit. Si une mort se produit, elle a les mêmes effets que si elle s'était produite à une fête.

Flirt, infidélité, aventure amoureuse ou romance : Quel que soit le nom que vous lui donnez, vous pouvez avec cette action visiter soit un de vos partenaires A) -2 € +2 € soit une prostituée B) -1 € -3 € +2 €.



Famille : Si vous avez un peu de temps libre pendant votre dure journée, il serait bon de l'investir dans votre famille, un jour où ils vous remercieront en retour. Dépensez 1 € pour prendre un marqueur famille €, ou, en fonction des circonstances, dépensez 2 € pour obtenir 2 marqueurs familles €.



Avantage acquis : A chaque fois que vous faites face, à l'avenir, à une détérioration de votre état de santé, vous pouvez éviter une telle détérioration valant 1 point en mettant au loin 1 marqueur famille €.

Votre famille peut vous aider à mieux appréhender les coups du destin. Si vous éprouvez par exemple des conflits au travail, ce qui veut dire pour vous +1 € +3 €, vous pouvez à la place mettre au loin trois marqueurs familles € et n'exécuter que +1 € (ou +1 €). Le nombre de marqueurs € est limité et il peut arriver qu'ils ne soient plus disponibles. Aucun joueur ne peut rassembler plus de 4 marqueurs familles €. Le nombre de marqueurs familles € est influencé par quelques événements (grand-mère est morte et divorce).

Carrière : A des effets similaires à ceux de votre travail. Au début, elle produit des avantages assez faibles mais après un certain temps vous serez en fonds. Vous ne pouvez pas aller à votre bureau et travailler à développer votre carrière dans la même manche.



Pour +2 € +1 €, vous obtenez +2 € et 1 marqueur carrière €. Avantage acquis : A chaque fois que vous allez à votre bureau à l'avenir, votre salaire augmentera. Vous obtiendrez 1 € de plus pour chaque marqueur carrière €.

Votre carrière augmentera vos revenus du travail à l'avenir, à condition que vous viviez assez longtemps pour le voir. Si, par exemple, vous avez 2 marqueurs carrière €, votre salaire au travail sera 5 € la prochaine fois (3 de base +2 pour votre carrière).

Comme il y a un nombre limité de postes managériaux et de marqueurs carrière €, il peut y avoir une pénurie. Aucun joueur ne peut avoir plus de 4 marqueurs carrière €. Le nombre de marqueurs carrière peut être affecté par quelques événements (promotion au travail +1 € et conflits au travail -1 €). A la différence des marqueurs €, les marqueurs € ne sont pas mis au loin après utilisation.

Liste des composants du jeu

1 plateau de jeu



5 plateaux joueurs et 30 jetons indicateurs



15 pions en bois

(chaque couleur de joueur a trois pions)



5 extensions, le jeu inclut des extensions, 5 autres lieux facultatifs



1 marqueur premier joueur



12 marqueurs famille et 13 marqueurs carrière



154 cartes (42x nourriture, 32x boissons, 12x tabac, 50x événement et 18x drogue)



24 pièces d'argent (20x valeur 1, 4x valeur 5)



Règles du jeu faciles à comprendre

Versions avancée et extrême du jeu

Versión avancée du jeu - Lisez la liste des extensions et prenez l'une d'entre elles pour remplacer le centre de forme physique.

Versión extrême du jeu - Installez deux extensions immédiatement. Une case est réservée pour elles sur le plateau de jeu. Un peu d'audace ? Installez-en trois.

L'autre version du monde - Un joueur mort peut affecter les événements en prenant autant de cartes événements que s'il était toujours un joueur actif et les regarder. Il enlève alors l'une d'elles et distribue les autres comme d'habitude. Il peut piocher et préparer les cartes au cours de la manche précédente.

Partie à deux joueurs

Appliquez les règles standards avec les exceptions suivantes :

- Au début, chacun des deux joueurs ne reçoit que 1 pièce de monnaie + 1 drogue.
- Quand on a cumulé trois cartes événements défaussées (une carte mise de côté dans chaque manche), ces trois cartes sont utilisées au début de la prochaine manche pour le choix des événements dans la manche en cours. Personne ne peut échapper à son destin ! Cette situation survient après chaque 3ème manche (c'est-à-dire après la 3ème, la 6ème, la 9ème manche).

Votre adversaire n'exécute les effets des cartes choisies qu'une fois à votre fête bien qu'il soit à la fois votre voisin de gauche et de droite.

© 2011 Česká deskoherní společnost

Auteur : Vladimír Brummer

Développement : Česká deskoherní společnost

Testeur en chef : Jakub Těšínský

Le projet de Česká deskoherní společnost (Czech Board Games) soutient les auteurs tchèques débutants à accéder au marché du jeu de société. Un concours d'auteurs organisé dans le cadre de ce projet garantit au moins la publication du jeu gagnant. En 2011, nous avons réussi à trouver des associés pour la publication de deux jeux et, en conséquence, grâce à Efko, nous avons lancé ce jeu appelé Infarkt (crise cardiaque). Nous soutenons pleinement les jeux lancés en ce qui concerne l'achèvement de leur développement. Pour plus de détails sur le concours, voir www.czechboardgames.com.

Illustration : Karel N Moravec, firma Efko
Conception graphique : Karel N Moravec, firma Efko

Production : firma Efko, équipe Czech Board Games, Jakub Těšínský, Zdeňka Gašparíková

Versión française : Didier Duchon

Remerciements spéciaux à (ordre alphabétique) : Jana Isabella Růžicková, Jan Kuděla, Josef Košíř, Lomi, Luboš Žižňavský, Radka Lomíčková, Sebastian Chum et d'autres personnes du Česká deskoherní společnost qui ont participé au développement et aux tests du jeu.



Party



CBG
CZECH BOARD GAMES

