



# DEATHWAGER

(OCTOKO)

38 CARTES DE TAROTS MAGNIFIQUEMENT ILLUSTRÉES VOUS PLONGEANT DANS UN UNIVERS OBSCUR. PARIEZ VOTRE ARGENT, VOTRE TEMPS, VOTRE VIE ... EN TENTANT DE RÉPONDRE AUX EXIGENCES DU ROI. BLUFF ET RUSE VOUS AIDERONT POUR REMPORTEZ CETTE PARTIE DE POKER MODERNE OU RIEN N'EST GAGNÉ D'AVANCE....



## 1 / MISE EN PLACE



- Chaque joueur pioche une carte *Sablier* au hasard. Celui qui possède le plus d'icône *Sablier* sur sa carte devient le 1<sup>er</sup> joueur. La carte marquée d'un X vaut 10 *Sabliers*.
- Récupérez les 6 cartes *Sablier*. Mélangez-les et mettez-les de côté pour plus tard.
- Distribuez au hasard et face cachée, 2 cartes *Faucheuse* à chaque joueur. Ils les gardent secrète.
- Mettez de côté la carte *Roi* puis 6 cartes *Oeil* (au hasard, face cachée). Mélangez La carte *Roi* avec les 11 cartes *Oeil* restantes et posez-les face cachée sur les 6 cartes mises de coté.
- Piochez les 6 premières cartes *Oeil* que vous placez face cachée, au centre de la table.
- Si vous jouez de l'Argent, retournez la 1<sup>ère</sup> carte *Sablier* pour connaître la mise de la manche à suivre.
- Si vous jouez du temps, vous devez déterminer quelle valeur vous accordez au(x) *Sablier(s)* illustré(s) sur les cartes *Sablier* (heures, minutes ...). Puis chaque joueur pioche une carte secrètement sans la regarder. En fin de partie, le gagnant retournera sa carte pour découvrir combien de temps les perdants devront lui offrir.

## 2 / TOUR DE JEU

UNE PARTIE SE DÉROULE EN 3 MANCHES SUCCESSIVES. POUR CHAQUE NOUVELLE MANCHE, REMETTEZ 6 CARTES OËIL AU CENTRE DE LA TABLE. LE 1<sup>ER</sup> JOUEUR RETOURNE LA 1<sup>ÈRE</sup> CARTE SABLIER POUR DÉTERMINER LA MISE EN JEU. SI VOUS NE VOUS COUCHEZ PAS, VOUS POUVEZ CHOISIR ENTRE :

### 1) RÉALISER UNE OU PLUSIEURS ACTIONS

#### PRENDRE UNE CARTE OËIL :

- Vous devez choisir 1 des 6 cartes *Oeil* sur la table. Avant de la rendre visible devant vous, vous pouvez la tourner de 180 degrés.
- Une fois la carte révélée, elle ne peut plus être tournée. Pensez à retourner votre carte par le côté pour la révéler.
- Les icônes en haut de la carte *Oeil* posée devant vous, indiquent si vous gagnez des *Cœurs*, des *Crânes* ou rien (icône X).

#### JOUER UNE CARTE OËIL :

- Certaines cartes offrent en plus un pouvoir particulier :
  - Le Roi** : Il détermine quelle icône en fin de partie remporte des points de victoire en fin de partie : *Cœur* ou *Crâne*.
  - Le Démon** : Défaussez cette carte pour au choix :
    - Prendre une seconde carte *Oeil*.
    - Copier le pouvoir d'une carte *Faucheuse* jouée durant ce tour.
    - Jouer une seconde carte *Faucheuse*.

- L'Ange** : Défaussez cette carte pour défausser la carte *Oeil* que vient de vous envoyer un adversaire.
- Le Chasseur** : Défaussez cette carte pour défausser une carte *Oeil* d'un adversaire (sauf carte *Roi*).
- La Chamane** : Défaussez cette carte pour défausser une carte *Oeil* de votre jeu (sauf *Roi*).

#### JOUER UNE CARTE FAUCHEUSE :

- Défaussez une carte *Faucheuse* de votre main pour en appliquer les effets :

- L'Erudit** : Echangez 2 cartes *Oeil* révélées, sans changer leur orientation. L'échange se fait entre n'importe quel joueur, vous compris.
- Le Guide** : Tous les joueurs passent leurs *Faucheuses* à leur voisin de droite ou de gauche, selon le sens choisi par le joueur utilisant cette carte.
- La Balance** : Posez cette carte devant vous ou un adversaire. Selon l'orientation de la carte, le joueur concerné gagne 3 *Cœurs* ou 3 *Crânes*.
- Le Protecteur** : Annulez le pouvoir d'une carte *Oeil* ou *Faucheuse* jouée par un adversaire.
- Le Berger** : Tous les joueurs passent leurs cartes *Oeil* à leur voisin de droite ou de gauche, selon le sens choisi par le joueur utilisant cette carte.
- Le Gardien** : Placez cette carte sous une carte d'un joueur (vous compris). Elle protège cette carte contre toute agression mais l'éventuel pouvoir de cette carte est impossible à activer.
- Le Juge** : Posez cette carte à l'horizontale à côté des cartes d'un joueur (vous compris). Selon l'orientation de la carte, toutes les icônes *Croix* se transforment en 2 *Cœurs* ou 2 *Crânes*.
- Le Manipulateur** : Défaussez une carte *Oeil* d'un adversaire (sauf *Roi*).
- Le Bouleversement** : Changez l'orientation d'une carte chez chaque joueur (vous compris). Sauf carte *Roi*.
- Le Joueur** : Jetez le jeton *Dealer* en l'air et pivotez la carte *Oeil Roi* selon le résultat (*Cœur* ou *Crâne*).
- L'Oracle** : Regardez secrètement une carte *Oeil* au centre de la table.
- Le Phare** : Récupérez le jeton *Dealer* à la fin de votre tour ou de celui d'un adversaire et jouez immédiatement.
- Le maître** : Changez l'orientation d'une carte *Oeil* d'un joueur (vous compris) sauf la carte *Roi*.
- L'ouvrière** : Déplacez une carte *Oeil* d'un joueur (vous compris) chez un autre joueur (vous compris).

### 2) ÉCHANGER UNE CARTE FAUCHEUSE

- Une seule fois par partie, vous pouvez défausser une de vos cartes *Faucheuse* contre une de la pioche *Faucheuse* (au hasard).

### 3) PASSER SON TOUR

- Si vous avez passé votre tour au tour précédent et que tous les joueurs ont fait de même, vous devez jouer de nouveau.

## 3 / FIN DE PARTIE

- La partie se termine au bout de 3 manches, lorsqu'il n'y a plus de cartes *Oeil* disponible sur la table.
- La partie supérieure de la carte *Roi*, indique quelle icône (*Cœur* ou *Crâne*) rapporte des points : + 1 point par icône dans votre jeu.
- La partie inférieure de la carte *Roi*, indique quelle icône (*Cœur* ou *Crâne*) enlève des points : - 1 point par icône dans votre jeu.
- Les icônes *Croix* (X) ont une valeur de 0.
- Les joueurs font le total des points et celui qui en possède le plus, remporte la partie. Les cas d'égalité sont tranchés par le joueur ayant la carte *Roi*.