

BOURPIF

RÈGLES DU JEU



FLORENT
WILMART



TOMEK
LAREK

HEIN ?!?

DU TEMPS DE MA PREMIERE DENT DE LAIT ! OUI, MES ENFANTS, C'ETAIT IL Y A BIEN LONGTEMPS ...

OH LÀ ! TU PEUX ACCÉLÉRER STEUPLÉ ON N'A PAS LA JOURNÉE, D'AUTANT QUE T'AS QU'UN PARAGRAPHE POUR FAIRE COMPRENDRE AUX JOUEURS CE QU'Y FONT LÀ !

OK OK C'EST BON ! DONC ... SUR LES VAAASTES TERRES DÉSOŁÉES DE LA MORNIFLE, DANS UN PETIT VILLAGE RECUŁÉ, SE TROUVAIT UNE TAVERNE OÙ LES AVENTURIERS DE PAS-SAGES AIMAIENT À PARTAGER LEURS EXPÉRIENCES AUTOUR D'UNE BONNE PİNTE...

OUI ALORS LÀ ZOOM UN PEU PLUS PARCE QU'ON EST PAS SORTI DU SABLE, MOI J'TE L'DIS ! ON VA LES PERDRE C'EST SUR !

OH C'EST BON LÀ ! MOI ON M'A FILÉ TROIS PIÈCES D'OR POUR QUE JE ME LA JOUE VIEUX CONTEUR PLEIN DE SAGESSE ALORS EXCUSE MOI D'AVOIR UNE CONSCIENCE PROFESSIONNELLE ! EN PLUS C'TE FAUSSE BARBE ET CE VIEUX BÂTON M'ONT COÛTÉ UN BRAS, JE SAIS MÊME PAS SI JE VAIS RENTRER DANS MES FRAIS ! ET PUIS ON SE LES GÊLE ICI ! TIENS RENDS TOI UTILE, ALIMENTE UN PEU LE BRASIER ET FILE DES CHAMALLOWS À TOUT L'MONDE AU LIEU D'ME COUPER TOUT LE TEMPS !

...ALLEZ CENDRILLON ENCHAÎNE !

AH TU VEUX LA JOUER COMME ÇA ? ET BIEN SOIT ! DONC VOUS ÊTES DANS LE DONJON DE BOURPIF, CHERCHEZ PAS DE JEU DE MOT Y'EN N'A PAS... EVIDEMMENT IL EST PEUPLÉ DES PLUS IGNOBLES CRÉATURES. VOUS ÊTES DES AVENTURIERS EN QUÊTE DE RENOMMÉE... BLABLABLA... ET VOTRE BUT EST DE SORTIR VIVANT DE TOUT CE BOURBIER... BIEN ÉVIDEMMENT, Y'AURA QU'UN GAGNANT, CELUI QUI AMASSERA LE PLUS DE POINTS DE RENOMMÉE ! OUI MADAME, C'EST À DIRE LE PLUS DE CARTES !

... ET BEN VOILÀ T'AS UTILISÉ TOUTE LA PLACE JUSTE POUR ÇA ...

BUT DU JEU

Vous êtes donc de valeureux aventuriers en quête de renommée qui allez traverser le donjon de Bourpif !

VOTRE BUT : En sortir avec le plus de points de renommée, c'est à dire le plus de cartes !

LE MATOS



Faces
PARCHEMIN

48 cartes **DONJON**



Faces
MONSTRE

16 tuiles **ÉQUIPEMENT**
(4 par joueur)



12 cartes **DRAGON**
(Level 2 uniquement)



4 tuiles **PORTE**
(Level 2 uniquement)



ON S'ÉCHAUFFE

ET TA DAGUE C'EST POUR ÉCORCHER LES LAPINS ?

Avant de vous aventurer dans le donjon, laissez moi vous donner quelques petits conseils !

- 1 Munissez-vous d'un set de 4 tuiles **ÉQUIPEMENT** de versos identiques
- 2 Laissez toujours vos 4 tuiles de façon à ce qu'elles indiquent une arme : **HACHE, ARC, GRIMOIRE**.
Non le **BOUCLIER**, c'est pas une arme !



- 3 Nul besoin de déplacer vos tuiles lorsque vous devez reconstituer un équipement, il vous suffit de les faire **PIVOTER SUR ELLES-MÊMES** !



LEVEL 1

TOUT EST BON DANS L'DONJON !

- 1 Remettez les cartes **DRAGON** et les tuiles **PORTE** dans la boîte, elles ne serviront pas dans ce mode de jeu.



- 2 Chaque joueur prend 1 set de 4 tuiles **ÉQUIPEMENT** de versos identiques et reconstitue 1 **ARME**.



- 3 Mélangez et placez le tas de cartes face **PARCHEMIN** au centre de la table pour former la pioche.



- 4 LA PARTIE PEUT COMMENCER !



TOUR DE JEU

FUYEZ PAUVRES FOUS ! (Jack Nicholson - Vol au dessus d'un nid de coucou)

Chaque tour de jeu consiste à se déplacer dans le donjon et à dézinguer du monstre.

Retournez autant de **CARTES DONJON** qu'indiqué sur le **PARCHEMIN** et empilez-les face **MONSTRE** visible.

Dès que le dernier **MONSTRE** apparaît, soyez le plus rapide à effectuer la bonne ACTION.



Deux cas sont possibles :

1 LE MONSTRE EST DE LA MÊME COULEUR QU'UNE ARME DE LA CARTE PARCHEMIN ...

Reconstituez **L'ARME** correspondante en faisant tourner vos **TUILES ÉQUIPEMENT**, tapez sur le tas de **CARTES MONSTRE** et laissez votre main dessus jusqu'à la fin du tour.



MONSTRE ROUGE



GRIMOIRE ROUGE



GRIMOIRE !



FIN DU TOUR ? Quand toutes les mains sont empilées.

Le premier joueur à avoir tapé récupère **la moitié** du tas de cartes faces **MONSTRE** au centre de la table (si besoin, arrondie à l'entier supérieur) et les met de côté jusqu'à la fin de la partie, ce sont ses points de renommée. Celui qui est en 2ème position gagne **la moitié** de ce qu'il reste et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient récupérés leurs récompenses.

S'il reste des cartes à l'issue du partage, elles reviennent au milieu pour se cumuler avec celles du tour suivant !

Attention, dans le cas où vous ne seriez que 2 aventuriers autour de la table, le plus rapide récupère toutes les cartes.
Il n'y a pas de partage !

2 LE MONSTRE N'EST PAS DE LA MÊME COULEUR QU'UNE ARME DE LA CARTE PARCHEMIN

Pas moyen d'le buter, faut s'protéger ! Soyez le plus rapide à reconstituer le **BOUCIER** en faisant tourner vos 4 **TUILES ÉQUIPEMENT** et tapez sur le tas de **CARTES MONSTRE**.



MONSTRE ROUGE



AUCUNE ARME DE COULEUR ROUGE



BOUCIER !



Bravo au plus rapide ! Les autres joueurs payent sa protection en lui offrant 1 de leur point de renommée (donc 1 carte chacun).

Le tas de monstres reste en place pour le tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

ON VA S'EN J'TER UN DERNIER À LA TAVERNE ?



Lorsque il n'y a plus assez de carte pour la mise en jeu d'un nouveau tour, la partie s'arrête immédiatement.

Le joueur qui possède le plus de points de renommée (c'est à dire le plus de cartes) remporte la victoire !

En cas d'égalité, débrouillez-vous !

LEVEL 2

FAUT R'CONNAÎTRE, C'EST DU BRUTAL ...



Tout d'abord mélangez tous les **DRAGONS** avec les cartes **DONJON**.
Disposez ensuite les 4 tuiles **PORTES** sur la table de façon à ce qu'elles soient accessibles à tous les joueurs et c'est parti !

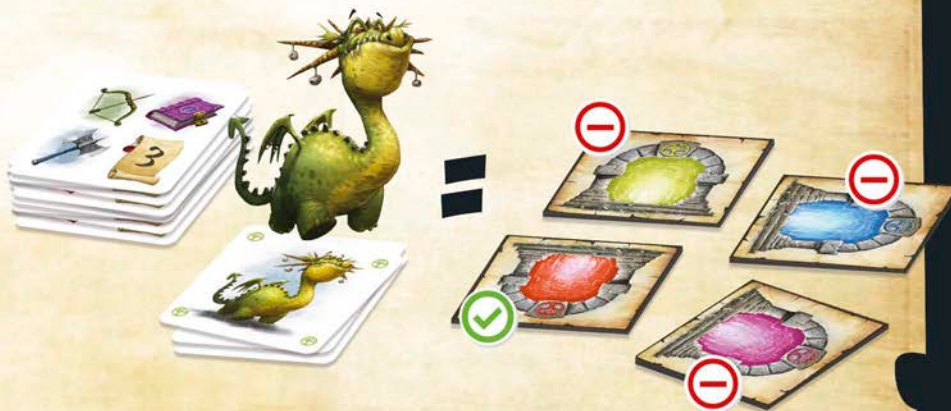
Appliquez les mêmes règles qu'au level 1 et ajoutez-y celle-ci...



LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE MONSTRE EST UN DRAGON...FUYEZ !

Soyez le premier à taper sur la tuile **PORTE** de la bonne couleur.

C'est quoi la bonne couleur ? Eh beh, c'est celle qui n'est pas présente sur la carte parchemin !



Tous les joueurs, à l'exception de celui qui a tapé, doivent remettre un de leur point de renommée (1 de leurs cartes, oui je sais j'me répète...) sur le tas de **CARTES DONJON** face **MONSTRE** au centre de la table !



Edition / Distribution

Paille Editions SAS
Chemin de Pazat
87110 Le Vigen, France

www.paille-editions.com