

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



Vous voici le 2 novembre et c'est la Fiesta de los Muertos.
En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Et les morts n'ont peur que d'une chose :
que l'on ne se souvienne plus d'eux. En effet, tant qu'on pense à lui, un mort n'est
jamais vraiment mort, mais si on l'oublie... alors il erre pour l'éternité !

Saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ce soir ?
Bonne chance, ou plutôt "Buena suerte" !



4-8



12+



15'

BUT DU JEU

Fiesta de los Muertos est un jeu coopératif durant lequel les joueurs vont devoir retrouver
chaque personnage défunt présent lors de la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une **ardoise Crâne**, une **ardoise Déduction** et un **feutre effaçable**.
Mélangez les **cartes Personnage** (hormis les cartes blanches) et faites-en une pioche face cachée.

Prenez les **cartes Numéro** correspondant au nombre de joueurs et placez-les sur le coté.

Exemple : Si vous êtes 5, prenez les **cartes Numéro** de 1 à 5.



ardoise Crâne



ardoise Déduction



feutre effaçable



cartes Personnage



cartes Numéro

Prenez autant de jetons **Os du Souvenir** qu'indiqué ci-dessous :

4 JOUEURS



aucun os

5 JOUEURS



1 os

6 JOUEURS



2 os

7 JOUEURS



3 os

8 JOUEURS



4 os



"La mort c'est le commencement de quelque chose."

Edith Piaf

PHASE 1 : PIOCHER SON PERSONNAGE



Chaque joueur pioche une **carte Personnage** qu'il consulte secrètement. Il la place ensuite devant lui, **face cachée**.

Puis chacun ouvre son **ardoise Crâne**, écrit secrètement le nom de son **Personnage** à l'intérieur et referme son **Crâne**.

Attention : A partir de ce moment, et jusqu'à la phase «Apaiser les morts», l'ardoise **Crâne** ne devra plus jamais être ouverte !

Remarque : Si le joueur ne connaît pas le **Personnage** qu'il a pioché, il peut le défausser et en piocher un autre.



PHASE 2 : FAIRE DEVINER LES PERSONNAGES

ON ÉCRIT UN MOT, ON COLORIE UNE DENT ET ON PASSE À SON VOISIN



Sur l'espace blanc de la mâchoire du **Crâne**, chaque joueur écrit secrètement un mot (pas plus !) qui lui fait penser à son **Personnage**.

Exemple : Cyril a le **Personnage** « Hercule ». Il écrit le mot « FORCE » sur son ardoise.

Quand un joueur a écrit son mot, il colorie une **Dent** en bas de son **Crâne**. Puis il passe son **Crâne** à son voisin de gauche.

Attention : Lorsque vous faites passer votre **Crâne** à votre voisin, passez-le face cachée, de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas le mot que vous avez écrit dessus.



“Mourir n'est pas mourir, mes amis, c'est changer.”

Platon

ON REÇOIT UN MOT, ON L'EFFACE ET ON RECOMMENCE



Chaque joueur prend le **Crâne** qu'on lui a passé, lit le mot inscrit dans la mâchoire, l'efface, et écrit un autre mot à la place. Cet autre mot doit lui faire penser au mot qu'il vient d'effacer.

Exemple : Marjolaine lit " FORCE ". Elle efface ce mot et écrit " ENERGIE ".

À nouveau, quand un joueur a écrit son mot, il colorie une **Dent** en bas du **Crâne**. Puis il passe le **Crâne** à son voisin de gauche.

Important : Il ne s'agit pas de tenter de deviner de quel **Personnage** il s'agit, mais simplement d'écrire un mot qui fait penser au mot que l'on vient de recevoir.

QUATRE FOIS EN TOUT

Vous allez recevoir à nouveau un **Crâne** et ferez de même : effacer un mot, écrire un autre mot, colorier une **Dent**, et passer le **Crâne**... Répétez cette opération jusqu'à ce que les quatre **Dents** de chaque **Crâne** aient été coloriées (chaque joueur aura donc écrit quatre mots).

Quand un joueur a colorié la quatrième **Dent** d'un **Crâne**, il place ce **Crâne** face cachée au centre de la table (ainsi on ne voit pas encore le dernier mot qu'il a écrit).

Quand tous les joueurs ont placé leur **Crâne** au centre de la table, passez à la **phase 3 « Déduction »**.

RÈGLE POUR ÉCRIRE UN MOT

Il est interdit d'écrire un nom de **Personnage** ou de **Personne**.

Exemple : Pendant la partie, un joueur ne peut pas écrire « Blanche-neige », ni « Michel ».

Remarque : Il est également interdit d'écrire un mot déjà présent sur la **carte Personnage** (pour le premier mot) ou un mot de la même racine que le mot que vous avez reçu (pour les mots suivants).

Remarque : On ne peut écrire qu'un mot, pas plus ; mais les mots composés, liés par un tiret, sont autorisés.

PHASE 3 : DÉDUCTION

ON DISPOSE LES CRÂNES ET LES PERSONNAGES

- 1 Placez les **cartes Numéro** en ligne au centre de la table. Récupérez tous les **Crânes face cachée**.
- 2 Mélangez les **Crânes face cachée** et placez chaque **Crâne face visible** en dessous d'une **carte Numéro**.
- 3 Récupérez, sans la regarder, la **carte Personnage** de chaque joueur et ajoutez-y, **face cachée**, des **cartes Personnage** de la pioche afin d'arriver à **8 Personnages**. Mélangez les 8 **cartes Personnage**, puis placez-les, face visible, en dessous des **Crânes**.

Remarque : A 8 joueurs, on ne rajoute donc pas de carte Personnage.



Exemple à 6 joueurs.



"Les morts sont tous des braves types."

Georges Brassens

ON TENTE DE DEVINER QUEL PERSONNAGE CORRESPOND À CHAQUE CRÂNE

① Mère de bambi

② Marie-Antoinette

③ Jules César

④ Hercule

⑤ Jeanne d'Arc

⑥ Capitaine Crochet

⑦

⑧

Les joueurs doivent alors tenter de retrouver le **Personnage** qui correspond au dernier mot écrit sur **chaque Crâne**.

Quand ils pensent avoir trouvé un **Personnage**, ils inscrivent sur leur **ardoise Déduction** le nom du **Personnage** à côté du numéro du **Crâne** correspondant.

Conseil : Pour retrouver les bons **Personnages**, fonctionnez par association d'idées, et essayez également de vous rappeler des mots que vous avez effacés pendant la manche, cela pourra parfois vous aider...

Attention : Durant cette phase de déduction, il est interdit de communiquer avec les autres joueurs.

Une fois que chaque joueur a noté ses déductions, passez à la **phase 4 « Apaiser les morts »**.



"Les morts sont les invisibles, mais ils ne sont pas les absents."

Victor Hugo

PHASE 4 : APAISER LES MORTS

ON VÉRIFIE CHAQUE RÉPONSE

Ouvrez le premier **Crâne**, puis comparez le nom du **Personnage** à l'intérieur avec la réponse de chaque joueur.

Pour chaque bonne réponse des joueurs, cochez une case de la frise à l'intérieur du **Crâne**, en commençant par la case correspondant au nombre de joueurs, puis en continuant vers la droite.



Exemple : A 6 joueurs, commencez par la case en dessous du chiffre 6. Il suffit donc de 5 bonnes réponses pour apaiser un **Personnage**.

PERSONNAGE NON - APAISÉ

Si vous n'avez pas coché toutes les cases blanches à partir de la case de départ, laissez le **Crâne** ouvert. Il faudra attendre un peu avant de savoir si le mort est apaisé...

PERSONNAGE APAISÉ

Si vous réussissez à cocher toutes les cases blanches à partir de la case de départ, refermez le **Crâne**. Le mort est apaisé !

ON UTILISE LES OS DU SOUVENIR

Dans un **Crâne**, si vous réussissez à cocher également la case supplémentaire jaune (ce qui signifie que tous les joueurs ont eu la bonne réponse), vous remportez un **Os du Souvenir**. Placez-le sur le côté du jeu, avec ceux que vous aviez déjà éventuellement.



Une fois que vous avez vérifié tous les **Crânes**, utilisez vos **Os du Souvenir**.

Pour chaque **Os du Souvenir** en votre possession, vous pouvez cocher une case blanche d'un **Crâne** non-apaisé afin de le refermer.

Remarque : Vous pouvez utiliser plusieurs **Os du Souvenir** pour un même **Crâne**.

Exemple : Vous êtes 6 joueurs. Pour le **Crâne** numéro 1, il y a trois bonnes réponses : il manque donc deux cases à cocher afin d'apaiser ce mort. Vous pouvez utiliser deux jetons **Os du Souvenir** afin de refermer le **Crâne** et l'apaiser.



FIESTA DE LOS MUERTOS

La partie est à présent terminée. Plus vous aurez réussi à apaiser de morts, plus la fête sera belle. Le nombre de **Crânes** fermés vous permet ainsi d'évaluer votre partie. Parviendrez-vous à apaiser tous les morts ? Buena suerte et surtout, viva la Fiesta de los Muertos !

NIVEAUX SUIVANTS

A CHAQUE MOT SA CONTRAINTE

Dans **Fiesta de los Muertos**, plusieurs niveaux de difficulté sont proposés. Alors si vos parties vous semblent trop simples, passez au niveau suivant. Vous verrez, les morts vous réservent bien des surprises !

Installation : Procédez à la même installation que pour une partie normale, puis prenez les **cartes Contrainte**, mélangez-les et faites-en une poche, face cachée.



Remarque : Quand vous commencez une nouvelle partie, s'il vous reste des **Os du Souvenir** de la partie précédente, défaussez-les. Ne prenez que les **Os du Souvenir** correspondant au nombre de joueurs (voir page 1).

NIVEAU 1 : Révélez 1 **carte Contrainte** en début de partie.

Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter cette **Contrainte**. Les mots suivants sont libres.

NIVEAU 2 : Révélez 2 **cartes Contrainte** en début de partie.

Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter la première **Contrainte**; le deuxième mot devra respecter la deuxième **Contrainte**. Les mots suivants sont libres.

NIVEAU 3 : Révélez 3 **cartes Contrainte** en début de partie.

Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter la première **Contrainte**; le deuxième mot devra respecter la deuxième **Contrainte**; le troisième mot devra respecter la troisième **Contrainte**. Le mot suivant est libre.

LISTE DES CONTRAINTES

THÉMATIQUE : Le mot que chaque joueur va écrire devra appartenir au thème imposé.

Si la contrainte est **Objet**, le joueur pourra écrire par exemple : *Epée, Verre, Chapeau...*

Si la contrainte est **Lieu**, le joueur pourra écrire par exemple : *Paris, Forêt, Toilettes...*

Si la contrainte est **Nature**, le joueur pourra écrire par exemple : *Rocher, Mouche, Vent...*

FORME : Le mot que chaque joueur va écrire devra respecter la forme imposée.

Si la contrainte est **Pas plus de 5 lettres**, le joueur pourra écrire par exemple : *Rire, Guide, Lit...*

Si la contrainte est **Mot sans E**, le joueur pourra écrire par exemple : *Idiot, Maison, Gant...*

Si la contrainte est **Rime en I**, le joueur pourra écrire par exemple : *Nuit, Joli, Maladie...*

PREMIÈRE LETTRE : Le mot que chaque joueur va écrire devra commencer par la lettre indiquée.

D, C, R, P, S ou **M**.



“La mort, je l’épluche comme une banane.”

King Kong

POUR JOUER AVEC LES PLUS JEUNES

Pour une partie avec les plus jeunes, il est conseillé de jouer avec une pioche composée uniquement des **Personnages** avec une **Fleur jaune** sur la carte.

*
LE ROI
ARTHUR

POUR JOUER ENTRE HABITUÉS ET NOVICES

Si vous voulez continuer à jouer avec les **Contraintes** tout en faisant découvrir le jeu à de nouveaux joueurs, il suffit que les nouveaux joueurs ne prennent pas en compte la (ou les) **Contrainte(s)**.

NOTE DE L'ÉDITEUR

Les **cartes Personnage** blanches sont faites pour écrire les noms des morts de votre choix, et ainsi perpétuer leur souvenir en jouant avec eux ! Belles parties !



"No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tû me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero..."

"Ne me pleure, ne me pleure pas
Car si tu me pleures, je meurs.
En revanche, si tu me joues
Je vivrai toujours et jamais ne mourrai..."

Adapté de «La martiniana», chanson traditionnelle mexicaine

CRÉDITS

Auteur : Antonin Boccara

Illustrations : Margo Renard, Michel Verdu

Direction artistique et design graphique : Jules Messaud

OldChap team : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Frémaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

L'auteur tient à remercier toute sa famille pour son aide lors des tests.

© Fiesta de los Muertos - 2019 - OldChap Editions

FIESTA

DE LOS MUERTOS



LA CATRINA

Cette année, la fête des morts promet d'être grandiose ! La Catrina, la dame des morts en personne, sera présente, suivie de plusieurs cortèges hauts en couleurs. De nombreux nouveaux défunts seront également réunis pour célébrer ce jour tant attendu.

Saurez-vous faire honneur à tout ce beau monde ?
Bonne chance, ou plutôt "Buena suerte" !

AVANT-PROPOS

Cette boîte contient 3 extensions différentes : **Les cortèges**, **La Catrina** et **Les morts sont de retour**. Ces extensions se jouent séparément mais peuvent également se combiner.

Remarque : Pour chacune de ces extensions, la boîte de base de Fiesta de los Muertos est nécessaire pour jouer.

EXTENSION

LES CORTÈGES

BUT DU JEU

Les **cortèges** est une extension dans laquelle les joueurs doivent retrouver chaque **Personnage** défunt présent lors de la partie (comme lors d'une partie habituelle de **Fiesta de los Muertos**), mais cette fois les morts sont regroupés par thèmes.

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place habituelle de **Fiesta de los Muertos**. Laissez simplement les **cartes Personnage** dans la boîte (n'oubliez pas de prendre le nombre d'**Os du souvenir** correspondant au nombre de joueurs).

Placez sur le côté de la table, face visible, les **cartes Cortège** réparties en six pioches distinctes : **Contes**, **Rois et Reines**, **Musique**, **Littérature**, **Méchants**, **Mythologies** (reconnaisables par leur couleur et par leur symbole dans les coins des cartes).

Prenez également les **6 jetons Cortège**.



Placez **face cachée** les **6 jetons Cortège** et mélangez-les.

Révélez-en deux, prenez uniquement les **cartes Cortège** indiquées par ces jetons, puis mélangez ces cartes afin d'en faire une seule et même pioche, face cachée (les autres **cartes Cortège** ne vous serviront pas pour cette partie).

Exemple : Les jetons Musique et Rois et Reines ont été révélés. Les cartes Cortège Musique et Rois et Reines sont donc mélangées pour former une même pioche.



jetons Cortège

pioche

Remarque : Si vous préférez, vous pouvez également choisir les deux jetons Cortège de votre partie.

DÉROULEMENT

Chaque joueur pioche ensuite une carte de cette pioche qu'il consulte secrètement et place devant lui face cachée.

Le jeu se déroule ensuite exactement de la même façon qu'une partie habituelle de **Fiesta de los Muertos**.

Conseil : Lors d'une partie avec les cortèges, il est risqué d'écrire des mots trop généraux. Par exemple, si vous jouez avec le cortège Musique, il vaut mieux ne pas écrire le mot « chanteur », car de nombreux morts de ce cortège sont sans doute des chanteurs. À vous de trouver des références plus subtiles...



"La mort m'attend comme une princesse
à l'enterrement de ma jeunesse."
Jacques Brel



"Ce qui donne un sens à la vie
donne un sens à la mort."
Antoine de Saint-Exupéry

EXTENSION

LA CATRINA

BUT DU JEU

La Catrina est une extension qui se déroule en plusieurs manches : au cours de celles-ci, les joueurs doivent remporter un maximum de **Fleurs** afin de décorer le chapeau de la Catrina !

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place habituelle de **Fiesta de los Muertos**, n'oubliez pas de prendre le nombre d'**Os du souvenir (jaune)** correspondant au nombre de joueurs.

Placez la tuile de **La Catrina** en évidence sur la table et prenez autant de jetons **Os des limbes (rouge)** qu'indiqué ci-dessous.



La Catrina

4 JOUEURS

5 JOUEURS

6 JOUEURS

7 JOUEURS

8 JOUEURS



aucun os



1 os



2 os



3 os



4 os

Remarque : Il est possible de mélanger l'extension **La Catrina** avec l'extension **Les cortèges**. Mais attention, dans ce cas, cela devient très difficile !



"La mort n'a rien de tragique. Dans cent ans, chacun de nous n'y pensera plus."
Boris Vian

4

DÉROULEMENT

Chaque manche se déroule comme une partie habituelle de **Fiesta de los Muertos**, à l'exception de la **phase 4 « apaiser les morts »**.

Cette fois-ci, dans un **Crâne**, lorsque vous réussissez à cocher la case supplémentaire jaune, vous avez le choix entre :

- Remporter un **Os du souvenir (jaune)**.
- Remporter une **Fleur** (dans ce cas, coloriez une fleur du chapeau de la tuile de **La Catrina**).



À vous de choisir !

UTILISER LES OS DES LIMBES

En plus des **Os du Souvenir (jaune)**, vous pouvez également utiliser des **Os des limbes (rouge)** pour vous aider à apaiser les morts.

Vous pouvez défausser un **Os des limbes (rouge)** pour refermer un **Crâne** non-apaisé et cela, quel que soit le nombre de cases blanches à cocher manquantes dans ce **Crâne**.

Exemple : Vous êtes 6 joueurs. Pour le **Crâne** numéro 1, il manque trois cases à cocher. Vous pouvez utiliser un **Os des limbes** afin de refermer le **Crâne** et l'apaiser.



Remarque : Utiliser un **Os des limbes (rouge)** ne permet pas de cocher la case supplémentaire jaune d'un **Crâne**.



"Je voudrais mourir par curiosité..."
George Sand

5

PASSER À UNE MANCHE SUIVANTE

Si vous réussissez à refermer tous les **Crânes**, la manche est réussie, vous pouvez passer à la manche suivante. Et cela va devenir de plus en plus dur...

Mais bonne nouvelle ! À la fin d'une manche, vous conservez les **Os du souvenir** et les **Os des limbes** que vous n'avez pas défaussés, vous pourrez ainsi les utiliser lors des manches suivantes.

Attention : contrairement aux **Os du souvenir**, vous ne pourrez jamais remporter de nouveaux **Os des limbes**, alors faites-en bon usage...

LORS DE LA DEUXIÈME MANCHE :

Jouez avec une carte Contrainte (voir règle de **Fiesta de los Muertos**). Si vous réussissez à refermer tous les **Crânes**, passez à la manche suivante et, en bonus, coloriez une Fleur du chapeau.

LORS DE LA TROISIÈME MANCHE :

Jouez avec deux cartes Contrainte (voir règle de **Fiesta de los Muertos**). Si vous réussissez à refermer tous les **Crânes**, passez à la manche suivante et, en bonus, coloriez deux Fleurs du chapeau.

LORS DE LA QUATRIÈME MANCHE :

Jouez avec trois cartes Contrainte (voir règle de **Fiesta de los Muertos**). Si vous réussissez à refermer tous les **Crânes**, coloriez trois Fleurs du chapeau.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dans deux cas :

- Si, à la fin d'une manche, vous ne réussissez pas à refermer tous les Crânes.
- À la fin de la quatrième manche.

Dans les deux cas, comptez alors le nombre de **Fleurs** coloriées, vous saurez ainsi quelle est l'humeur de **La Catrina** en voyant son chapeau !

Remarque : Si jamais vous réussissez à colorier les **13 Fleurs** en cours de partie, le jeu s'arrête également. Félicitations !



0 À 3 FLEURS : La Catrina est quelque peu vexée. Aïe ! Il faudra faire mieux la prochaine fois.

4 À 6 FLEURS : Un léger sourire se dessine sur le visage de la Catrina, c'est encourageant.

7 À 9 FLEURS : La Catrina contemple son chapeau avec une certaine fierté. Bien joué !

10 À 12 FLEURS : On a rarement vu la Catrina aussi radieuse, ce soir c'est elle la plus élégante ! Bravo !

13 FLEURS : La Catrina est conquise, elle vous promet un accueil somptueux lorsque vous arriverez dans le royaume des morts ! Chapeau !

Remarque : N'hésitez pas à colorier sur cette page les fleurs que vous avez remportées afin de conserver votre meilleur score !



"La mort ne surprend point le sage :
il est toujours prêt à parler."
Jean de la Fontaine



"J'ai trouvé plus fort que moi : la mort !"
Hulk

EXTENSION

LES MORTS SONT DE RETOUR

Cette extension contient 70 **Personnages** supplémentaires ainsi que 6 nouvelles **Contraintes**. Ajoutez-les à votre jeu de base pour de nouvelles parties !

LISTE DES CONTRAINTES

Voici les 6 nouvelles contraintes et des exemples de mots qui pourraient leur être associés :

Tient dans la main : Tasse, Couteau, Souris...

Un défaut ou une qualité : Gentil, Arrogant, Colérique....

Coûte très cher : Couronne, Hélicoptère, Caviar...

Trop lourd pour être porté : Voiture, Taureau, Maison...

Bon pour la santé : Vitamine, Salade, Sport...

Mot familier ou vulgaire : Cool, Merde, Chelou...

Remarque : Ces contraintes laissent une place importante à l'interprétation. Mais attention, en cas de choix discutables, bonne chance pour vous justifier !



“Dos besos llevo en el alma, Catrina
Que no se apartan de mí,
El último de mi madre, Catrina
Y el primero que te di.”

“Deux baisers, je porte en mon âme, Catrina,
Qui ne me quittent pas,
Le dernier que m'a donné ma mère, Catrina
Et le premier que tu me donnas.”

Adapté de «La Llorona», chanson traditionnelle mexicaine

CRÉDITS

Auteur : Antonin Boccara

Illustrations : Margo Renard, Michel Verdu

Direction artistique et design graphique : Jules Messaud

OldChap team : Paul-Adrien Tournier, Thomas Luzurier,
Jean-Baptiste Fremaux, Antonin Boccara, Jules Messaud

L'auteur tient à remercier sa famille et ses amis pour leur aide lors des tests.

© La Catrina - 2020 - OldChap Editions