



PAS DE SAUCISSE

Mathias Rossie

COMPOSANTS

- 8 cartes d'identité
- 8 cartes tapis roulant
- 1 carte Machine à Viande
- 38 cartes action
- 3 cartes aperçu
- 8 saucisseries avec support
- 6 jetons (2x banane, 2x panne électrique, 2x confiture)
- 1 jeton départ (Mademoiselle Ketchup)

Chaos total dans l'usine de Wurst ! Un lot de mauvaises saucisseries a été produit et en plus, elles sont vivantes ! La seule solution est de les renvoyer sur le tapis roulant et les laissez faire face à... la Machine à Viande. De cette façon, elles peuvent redevenir des savoureuses saucisseries pour la consommation humaine.

QUE TROUVEZ-VOUS À L'INTÉRIEUR DU JEU ?



POUVEZ-VOUS EXPLIQUER LES CARTES ?

Bien sûr. Sur les cartes, vous verrez un dessin qui est seulement là pour faire joli, mais en bas de la carte, vous trouverez des icônes d'action. La liste de tous les icônes d'action se trouve dans le tableau ci-dessous :

	Sélectionner 2 saucisseries et déplacez les deux d'une case l'une de l'autre. Si les saucisseries sont sur la même carte, vous choisissez quelle saucisserie se déplace vers la Machine à Viande et quelle saucisserie se déplace dans l'autre sens.
	Déplacez une saucisserie de votre choix. Vous pouvez la déplacer d'une case dans la direction de la Machine à Viande ou vous en éloigner d'une case. Lorsque la saucisserie est sur la dernière carte avant la Machine à Viande , elle peut tomber dans la Machine.
	Déplacez x différentes saucisseries de votre choix. Pour chaque déplacement, les mêmes règles que pour l'action « déplacer 1 saucisserie » s'appliquent. Vous devez déplacer les saucisseries une par une .
	Déplacez - une par une - toutes les saucisseries d'une carte tapis roulant vers la Machine à Viande .
	Choisissez un autre joueur et dites-lui de vous donner une carte de son choix. Il donne une carte de son choix. Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.
	Prenez une carte de la pioche . Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.
	Prenez la carte du dessus de la pile de défausse . Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.
	Sélectionnez 2 saucisseries qui se suivent sur les cartes tapis roulant et échangez-les .
	Sélectionnez 2 saucisseries qui ne se suivent pas sur les cartes tapis roulant. Déplacez chaque saucisserie d'une case dans la direction de l'autre saucisserie .
	Lorsque vous jouez cette carte mettez le jeton panne électrique sur la Machine à Viande . A la fin du tour, les saucisseries ne se déplacent pas et vous retirez le jeton de la Machine à Viande .
	Sélectionnez une carte de tapis roulant sans saucisseries dessus. Retirez-la et placez-la dans la boîte du jeu. Déplacez les autres cartes tapis roulant pour fermer le tour.
	Ajoutez cette carte n'importe où au tapis roulant. Déplacez les autres cartes tapis roulant afin qu'elles forment une ligne à nouveau. C'est la seule carte que vous ne mettez pas sur la pile de défausse quand elle est jouée !
	Il s'agit de la seule carte que vous pouvez jouer quand ce n'est pas votre tour. Quand quelqu'un joue une carte et vous voulez l'arrêter, il suffit de jouer le donut et le joueur doit jeter sa carte sans exécuter l'action. Lorsque vous utilisez le donut sur la carte déplacez x saucisseries après que le joueur a déjà déplacé une ou plusieurs saucisseries, seul le dernier coup est annulé et le joueur ne peut plus faire des mouvements supplémentaires.
	Mettez le jeton confiture sur une carte de tapis roulant. Quand toutes les saucisseries se déplacent d'une case vers la Machine à Viande à la fin du tour, les saucisseries qui se trouvent sur la carte avec le jeton de confiture ne bougent pas. Supprimez le jeton de confiture à la fin du tour si le tapis roulant a été déplacé.
	Lorsque vous jouez cette carte, mettez le jeton banane sur une carte de tapis roulant. Lorsqu'une saucisserie se déplace sur la carte de tapis roulant avec le jeton banane elle se déplace immédiatement sur la carte suivante (donc elle se déplace de 2 cases en un tour). Si la banane est toujours sur le tapis roulant à la fin du tour, elle se déplace d'une case vers la Machine à viande . Elle pourra tomber dans la Machine à Viande et sera remise de côté. Supprimez le jeton dès qu'une saucisserie a glissé sur la banane.



BUT DU JEU ?

Survivez le tapis roulant avec votre saucisse. Si vous êtes la dernière saucisse restante, vous gagnez le jeu !

COMMENT INSTALLER LE JEU ?

Mettez la **Machine à Viande** sur la table et mettez **8 cartes tapis roulant** à la suite devant elle. (Seulement la première fois : attachez les supports aux saucisses.) Puis mettez les saucisses sur la première **carte tapis roulant** (à l'opposé de la **Machine à Viande**).

Prenez les **8 cartes d'identité** et mélangez-les. Donnez à tous les joueurs **deux cartes** lorsque vous jouez à **2, 3 ou 4 joueurs**. Donnez à tous les joueurs **une seule carte** quand vous jouez à **5 ou 6 joueurs**.

Vous pouvez regarder la ou les **carte(s) d'identité** que vous recevez, mais ne les montrez pas aux autres joueurs ! C'est votre petit secret. Mettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

Mélangez les **cartes action** et distribuez en **3 à chaque joueur**. Ces cartes doivent également rester cachées pour vos adversaires. Mettez les cartes restantes, face vers le bas dans un tas, il s'agit de la **pioche**. Laissez de la place à côté pour former une pile face vers le haut, la **défausse**.

Donnez le **jeton départ** au joueur qui a été Mademoiselle Ketchup en dernier. Si personne n'a été Mademoiselle Ketchup dans le passé, donnez-le au joueur qui a mangé un Hot-Dog en dernier.

Vous êtes prêt à commencer !



COMMENT SE JOUE LE JEU ?

Le jeu se joue en manche. Le premier joueur commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans chaque manche, tous les joueurs feront un tour.

UN TOUR

- Jouez une des cartes de votre main. Effectuez le(s) action(s) et mettez la sur la pile de défausse.

Lorsque vous jouez une carte avec le **Commandant Moutarde** ou le **Monsieur Ketchup** vous devez effectuer toute l'action si possible.

Lorsque vous jouez une carte avec **Madame Mayonnaise**, vous pouvez exécuter l'action décrite ou vous pouvez décider de ne pas exécuter l'action.

- Tirez une carte depuis la pioche.

Remarque : Vous commencez le jeu avec **3 cartes**, mais au cours du jeu, il est possible d'avoir plus de cartes dans votre main (par exemple lorsque vous volez une carte d'un autre joueur), mais il est également possible que vous ayez moins de cartes (par exemple lorsqu'une carte a été volée de votre main).

Tour alternatif : Au lieu de jouer une carte et piocher une carte, vous pouvez également décider de ne pas jouer. Si vous faites cela vous devez jeter toutes les cartes de votre main et prendre **3 nouvelles cartes** depuis la **pioche**.

Quand votre tour est terminé, le joueur à votre gauche joue à son tour. Cela continuera jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué un tour.

Lorsque tous les joueurs ont joué un tour, la manche se termine et 2 choses se produisent :

- Déplacez toutes les saucisses d'une case (carte) vers la **Machine à Viande**.

Lorsqu'une saucisse est déjà sur la dernière carte du tapis roulant, elle est placée sur la **Machine à Viande**. La saucisse est désormais préparée et hors du jeu. Remettez-la dans la boîte de jeu. Si c'est la dernière saucisse de votre **carte d'identité**, ne le dites à personne ! Vous continuez à jouer et pouvez encore manipuler la partie pour essayer de terminer le jeu avec « **le scénario le moins désirable** » (nous expliquerons cela plus tard).

N'oubliez pas : Avec **2 à 4 joueurs**, chaque joueur dispose de **deux identités secrètes**.

Tant que l'une de vos deux saucisses est vivante, vous pouvez toujours gagner.

- Donnez le **jeton départ** au joueur à votre gauche. Il commencera la manche suivante.

Continuez de jouer des manches jusqu'à ce que la fin du jeu arrive. Si la **pioche** n'a plus de cartes, mélangez les cartes de la **défausse** et formez une **pioche** de nouveau.

QUAND LA FIN DU JEU ARRIVE-T-ELLE ?

Il y a 2 fins possibles pour le jeu. Lorsque l'une d'entre elles se produit, le jeu est immédiatement terminé même lorsque cela se produit pendant le tour d'un joueur.

- Il ne reste qu'une saucisse sur le tapis roulant.

C'est la dernière saucisse restante et elle est la gagnante du jeu. Si cette saucisse est représentée sur votre **carte d'identité** vous gagnez ! Lorsque cette saucisse est représentée sur une carte qui est retournée à la boîte, c'est le **scénario d'échec Wurst**, parce que vous avez tous perdu !

- Toutes les saucisses sont tombées dans la **Machine à Viande** (cela peut seulement arriver à la fin d'un tour quand toutes les saucisses sont sur la dernière carte). Dans ce cas il n'y a pas de gagnants ! C'est ce que nous appelons « **le scénario le moins désirable** ».

Alors gardez à l'esprit : Quand votre saucisse tombe dans la **Machine à Viande** pendant le jeu, vous pouvez toujours essayer d'atteindre ce « **le scénario le moins désirable** ».

Si vous voulez vraiment déclarer un gagnant, vous devrez jouer une nouvelle partie !



SUIS-JE PRÊT À COMMENCER ?

Oui, mais assurez-vous de ne pas faire d'erreur lorsque vous jouez.

Quelques rappels :

- Vous piochez toujours **3 cartes** lorsque vous prenez l'action alternative, peu importe combien de cartes vous avez jetées.

• Lorsque vous jouez une **carte déplacez x saucisse(s)**, il ne faut pas déplacer la (ou les) saucisse(s) représentée(s) sur la carte. Vous pouvez déplacer n'importe quelle saucisse.

• N'oubliez pas de passer le **jeton départ** à la fin d'une manche. A chaque manche, un nouveau joueur commence !

• Lorsque vous avez une carte « déplacez 2 saucisses » et il n'y a que 2 saucisses restantes et qu'elles sont toutes les deux sur le dernier **tapis roulant** avant la **Machine à Viande**, vous ne pouvez pas les faire tomber dans la **Machine à Viande** en même temps pour réaliser « **le scénario le moins désirable** ». Vous décidez qui tombe la première et la deuxième est la **dernière Wurst restante**. Egalement, lorsque vous jouez la carte où toutes les saucisses se déplacent d'une case vers la **Machine à Viande**, le joueur qui a joué la carte décide qui se déplace d'abord.

• Quand quelqu'un joue par exemple la carte « déplacez 3 saucisses » et vous êtes content avec le premier mouvement, mais le deuxième mouvement ne vous convient pas et vous jouez une **carte donut** pour empêcher le déplacement, le deuxième coup est annulé et le joueur actif ne peut pas déplacer sa troisième saucisse. Le premier coup n'est pas annulé car vous avez décidé de jouer le **donut** lorsque le deuxième coup a été lancé.

• C'est interdit de quitter le **tapis roulant** à la fin sans la **Machine à Viande**.

Edition: Tenk VOF - Begijnendijksesteenweg 60A, 2230 Ramsel, Belgique www.jumpingturtlegames.be
 Jeu créé par Mathias Rossie
 Illustrations et édition graphique : Ally Steven Severi
 Réalisation : Tom Delmé, Mathias Gezel
 Rédaction Finale : Mathias Gezel, Claudia Vercammen
 Traduction : Thomas Brisset
 Nous remercions : Lia Leempoels, Kristof Minnen, Liesbeth Macours
 Tous droits réservés
 Made in Pologne
 Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petite taille.
 Prière de conserver l'emballage pour une référence ultérieure éventuelle.



vous trouverez des icônes d'action. La liste de tous les icônes d'action se trouve dans le tableau ci-dessous :

 Déplacez **une saucisse** de votre choix. Vous pouvez la déplacer d'une case dans la direction de la Machine à Viande **ou** vous en éloigner d'une case. Lorsque la saucisse est sur la dernière carte avant la **Machine à Viande**, elle peut tomber dans la Machine.

 Déplacez **x différentes** saucisses de votre choix. Pour chaque déplacement, les mêmes règles que pour l'action « déplacer 1 saucisse » s'appliquent. Vous devez déplacer les saucisses **une par une**.

 Déplacez - une par une - **toutes les saucisses** d'une carte tapis roulant vers la **Machine à Viande**.

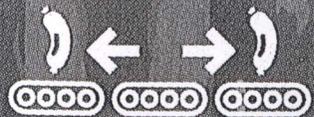
 Choisissez un autre joueur et dites-lui de vous donner une carte de son choix. Il donne une carte de son choix. Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.

 Prenez **une carte** de la **pioche**. Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.

 Prenez la **carte du dessus** de la **pile de défausse**. Vous pouvez toujours prendre la carte à la fin de votre tour. Ainsi, vous aurez une carte supplémentaire en main.

 Sélectionnez **2 saucisses** qui se suivent sur les cartes tapis roulant et **échangez-les**.

 Sélectionnez 2 saucisses qui ne se suivent pas sur les cartes tapis roulant. Déplacez chaque saucisse d'une case **dans la direction de l'autre saucisse**.

 Sélectionner 2 saucisses et déplacez les deux d'une case l'une de l'autre. Si les saucisses sont sur la même carte, vous choisissez quelle saucisse se déplace vers la **Machine à Viande** et quelle saucisse se déplace dans l'autre sens.

 Sélectionnez une **carte de tapis roulant** sans saucisses dessus. Retirez-la et placez-la dans la boîte du jeu. Déplacez les autres cartes tapis roulant pour fermer le trou.

 Ajoutez cette carte n'importe où au tapis roulant. Déplacez les autres cartes tapis roulant afin qu'elles forment une ligne à nouveau. C'est la seule carte que vous ne mettez pas sur la pile de défausse quand elle est jouée !

 Il s'agit de la seule carte que vous pouvez jouer quand ce n'est pas votre tour. Quand quelqu'un joue une carte et vous voulez l'arrêter, il suffit de jouer le **donut** et le joueur doit jeter sa carte sans exécuter l'action. Lorsque vous utilisez le **donut** sur la carte déplacez x saucisses après que le joueur a déjà déplacé une ou plusieurs saucisses, seul le dernier coup est annulé et le joueur ne peut plus faire des mouvements supplémentaires.

 Mettez le **jeton confiture** sur une carte de tapis roulant. Quand toutes les saucisses se déplacent d'une case vers la **Machine à Viande** à la fin du tour, les saucisses qui se trouvent sur la carte avec le jeton de confiture ne bougent pas. Supprimez le **jeton de confiture** à la fin du tour si le tapis roulant a été déplacé.

 Lorsque vous jouez cette carte, mettez le **jeton banane** sur une carte de tapis roulant. Lorsqu'une saucisse se déplace sur la carte de tapis roulant avec le **jeton banane** elle se **déplace immédiatement sur la carte suivante** (donc elle se déplace de 2 cases en un tour). Si la banane est toujours sur le tapis roulant à la fin du tour, elle se déplace d'une case vers la **Machine à viande**. Elle pourra tomber dans la **Machine à Viande** et sera remise de côté. Supprimez le jeton dès qu'une saucisse a glissé sur la banane.

 Lorsque vous jouez cette carte mettez le **jeton panne électrique** sur la **Machine à Viande**. À la fin du tour, **les saucisses ne se déplacent pas** et vous retirez le jeton de la **Machine à Viande**.