

LE CADRAN DES VERTUS

LE JEU

Héros un jour, héros toujours

2 à 6 joueurs, de 9 à 99 ans, durée 30 min

CONTENU

Le jeu comprend 180 cartes :

- 12 cartes AVATAR
- 84 cartes VERTU
- 12 cartes DÉFAUT
- 12 cartes PRÉJUDICE
- 12 cartes DÉFI
- 15 cartes ACTION
- 7 cartes SOLEIL
- 26 cartes AVANTAGE

BUT DU JEU

Obtenir le score le plus élevé en utilisant les vertus.

PRÉPARATION

Disposer 3 piles de cartes sur la table de jeu :

- Les cartes AVANTAGE, face visible
- Les cartes AVATAR, représentant un personnage, face cachée
- Toutes les autres cartes bien mélangées (VERTU, DÉFAUT, PRÉJUDICE, DÉFI, ACTION, SOLEIL) forment la pioche, face cachée.
- Prévoir un espace pour la pile de défausse.

DÉBUT DE LA PARTIE

On distribue une carte AVATAR, face cachée, à chacun des joueurs. Ils la gardent dans leur jeu sans la dévoiler aux autres. Un joueur est désigné pour commencer la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À son tour, chaque joueur prend une carte dans la pioche ou demande une vertu (possible seulement s'il a dans son jeu une carte AVANTAGE) puis c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche.

La carte AVATAR

Chaque joueur reçoit un avatar au début du jeu. Il doit réunir les 2 vertus complémentaires indiquées sur la carte pour pouvoir le « poser ».

À son tour, quand un joueur a pris une carte dans la pioche ou fait un échange, s'il a obtenu les 2 vertus de son avatar, il peut le poser. Dans ce cas, il place sa carte AVATAR devant lui, face visible et met les 2 cartes VERTU sur la pile de défausse. Il prend un nouvel avatar s'il en reste. On ne peut poser qu'un seul avatar par tour.



Remarque :

Si un joueur a tiré une carte ACTION ou une carte PRÉJUDICE, il doit exécuter leurs instructions avant de poser son avatar. Un avatar posé marquera 20 points à la fin de la partie. Un avatar non posé enlèvera 20 points à la fin de la partie.

La carte VERTU

Le joueur la garde dans son jeu. Il pourra l'utiliser au cours de la partie pour poser un avatar, relever un défi ou corriger un défaut. On peut l'échanger ou la perdre selon les actions du jeu. Une carte VERTU marquera 2 points à la fin de la partie.



La carte SOLEIL



C'est un joker qui remplace n'importe quelle carte VERTU. Elle ne peut pas être perdue par un préjudice. Une carte SOLEIL marquera 2 points à la fin de la partie.

La carte AVANTAGE

À son tour, le joueur qui la possède peut demander à l'ensemble des joueurs une vertu de son choix. Dans ce cas, il ne prend pas de carte dans la pioche. Si sa demande est acceptée par l'un des joueurs, il lui donne un avantage en échange, sinon il garde son avantage mais perd son tour : il ne peut pas poser un avatar ou corriger un défaut. C'est au tour du joueur suivant. Si plusieurs joueurs lui proposent la vertu demandée, c'est à lui de choisir avec qui il échange son avantage. Les joueurs ne sont pas obligés de répondre à la demande même s'ils ont la carte souhaitée.



Remarque :

Le joueur qui vient de gagner un avantage en ayant tiré une carte DÉFI ou une carte ACTION doit attendre le prochain tour pour demander une vertu. On ne peut demander qu'une seule vertu par tour. Une carte AVANTAGE marquera 5 points à la fin de la partie.

La carte DÉFI

Elle donne l'opportunité à tous les joueurs de gagner un avantage. Celui qui tire une carte DÉFI la lit à voix haute. Tous les joueurs qui ont la vertu mentionnée peuvent relever le défi. Pour cela, ils déposent leur carte VERTU sur la pile de défausse (une seule s'ils en ont plusieurs) et prennent une carte AVANTAGE. La carte DÉFI est remise sur la pile de défausse.



Remarque :

Les joueurs ne sont pas obligés de relever le défi même s'ils ont la vertu concernée.

La carte DÉFAUT

Le joueur la garde dans son jeu jusqu'à ce qu'il obtienne la carte VERTU antidote qui pourra corriger le défaut. À son tour, quand un joueur a pris une carte dans la pioche ou fait un échange, s'il a obtenu la vertu antidote, il pourra se débarrasser de son défaut en défaussant les 2 cartes.

Remarques :

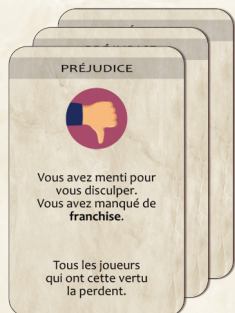
Si un joueur a tiré une carte ACTION ou une carte PRÉJUDICE, il doit exécuter leurs instructions avant de corriger son défaut.

À son tour, il peut simultanément corriger un ou plusieurs défauts et poser un avatar. Une carte DÉFAUT gardée par un joueur lui enlèvera 10 points à la fin de la partie.



La carte PRÉJUDICE

Elle fait perdre une vertu précise à tous les joueurs qui l'ont dans leur jeu. Celui qui tire une carte PRÉJUDICE la lit à voix haute. Les joueurs doivent remettre la carte VERTU désignée dans la pile de défausse. Ils n'en défaussent qu'une s'ils en ont plusieurs. La carte PRÉJUDICE est remise sur la pile de défausse.

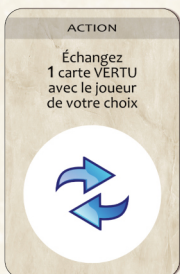


Les cartes ACTION

Elles seront toujours déposées sur la pile de défausse.

Échangez 1 carte VERTU

Le joueur qui tire cette carte sollicite un autre joueur pour échanger une carte VERTU de son choix. Le joueur sollicité choisit aussi dans son jeu une carte VERTU. On échange simultanément les cartes face cachée. Si l'un des 2 joueurs n'a pas de carte VERTU dans son jeu mais possède une carte SOLEIL c'est celle-ci qu'il donne en échange. S'il n'a aucune carte à échanger, on ne fait pas d'échange.



Échangez 2 cartes VERTU

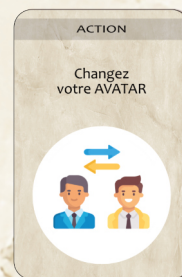
Le joueur qui tire cette carte peut choisir d'échanger 2 cartes VERTU avec 1 joueur de son choix ou 1 carte VERTU avec 2 joueurs de son choix. On procède de la même façon que pour « Échangez 1 carte VERTU ». Si l'un des joueurs n'a pas de carte VERTU dans son jeu mais possède une carte SOLEIL c'est celle-ci qu'il



donne en échange. Si un joueur n'a qu'une carte à échanger, il n'en échange qu'une. S'il n'en a pas, il n'échange rien.

Changez d'avatar

Le joueur remet sa carte AVATAR face cachée en-dessous des autres et en prend une nouvelle. S'il n'y a plus d'avatar disponible, il tire une autre carte de la pioche.



Recevez un avantage

Le joueur prend une carte AVANTAGE.



FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche.

LE SCORE

À la fin de la partie, chaque joueur compte ses points en fonction des avatars posés et des cartes qui restent dans son jeu :

- Un AVATAR posé donne 20 points
- Une carte AVANTAGE donne 5 points
- Une carte VERTU donne 2 points
- Une carte SOLEIL donne 2 points
- Une carte DÉFAUT enlève 10 points
- Un AVATAR non posé enlève 20 points

Le gagnant de la partie est celui qui a obtenu le meilleur score.



ou à l'adresse suivante :
www.delvarre.net/demo-jeu

Ce jeu vous a plu ?

Faites-le connaître autour de vous !
Pour l'offrir ou le recommander à vos proches,
rendez-vous sur : www.delvarre.net

Conception, illustrations, édition :
Myriam, Véronique, Etienne Delvarre
© Tous droits réservés

delvarre
créations