

En général, on souhaite plutôt avoir de la chance, pas vrai ?

Eh bien, ce n'est pas toujours le cas. Dans ce jeu, ce principe universel s'inverse : tu cherches à attirer la mauvaise fortune. Évite à tout prix les trèfles à quatre feuilles et sois le plus malchanceux pour remporter la partie.

Bonne chance ! Ou plutôt, malchance !

Objectif

Élimine les autres joueurs en faisant en sorte qu'ils n'aient plus de cartes en main, ou qu'un trèfle à quatre feuilles se trouve devant eux.

Matériel

6 cartes Aide

42 cartes Bad Luck

1 jeton Fer à cheval

Vidéo d'explication



Mise en place

1. Donne une carte Aide à chaque joueur.
2. Mélange les cartes Bad Luck, et distribue 6 cartes à chaque personne. Avec le reste, forme une pioche face cachée au centre de la table.
3. **(Facultatif)** Les joueurs qui le souhaitent peuvent replacer 1 à 6 cartes de leur main dans la pioche. Ensuite, mélange de nouveau le paquet et redistribue des cartes pour que chacun en ait 6.
4. Place le jeton Fer à cheval dans le sens horaire.
5. **Le joueur qui a le plus de cartes de la même couleur commence.** En cas d'égalité, le premier joueur est celui qui a le moins de chance en ce moment.



Comment jouer ?

Chaque personne joue à tour de rôle, dans le sens indiqué par le jeton Fer à cheval. Tu peux parler de tes cartes avec tes adversaires, mais tu ne peux pas les montrer. N'hésite pas à mentir !

Au fur et à mesure du jeu, chaque joueur **formera sa pile personnelle**, en jouant des cartes de sa main et en les empilant devant soi de manière à ce que **tout le monde voit leurs noms**.

Lorsque c'est ton tour, tu peux effectuer les actions suivantes, toujours, **dans l'ordre indiqué et sans les répéter** :

1. Piocher **(facultatif)**

Tu peux prendre la première carte de la pioche et la placer dans ta main.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que tu peux avoir en main. Le dos de tes cartes doit toujours être visible par les autres joueurs. Une fois que la pioche est vide, elle le reste.

2. Purifier **(facultatif)**

Si les trois dernières cartes posées sur ta pile sont de couleurs différentes (une rouge, une jaune, une bleue), tu peux les défausser face visible dans la défausse commune, et prendre la première carte de la pioche.

3. Jouer une carte **(obligatoire)**

Tu dois jouer une carte de ta main sur le dessus de ta pile personnelle et (si possible) activer ses effets dans l'ordre. Une carte défaussée n'a aucun effet, sauf s'il s'agit d'un Trèfle.



Exemple d'action
Purifier :



Élimination

Tu es éliminé de la partie si, à la fin d'un tour de jeu, tu te retrouves dans une de ces situations :

- A. Il y a un **Trèfle dans ta pile**.
- B. Tu n'as plus **aucune carte en main**.

Lorsque tu es éliminé, **place les cartes Trèfles de ta main dans la pioche**, et mélange le tout. Ensuite, défausse toutes les autres cartes de ta main : **ta partie est terminée**.

Fin de la partie

La partie se termine quand il ne reste qu'un joueur, qui est alors le grand vainqueur malchanceux !

Si, à la fin d'un tour, les deux dernières personnes encore en jeu sont éliminées... Pas de chance, elles se partagent la victoire.



Les cartes

Dans Bad Luck, tu trouveras sept types de cartes (chacun existe en six exemplaires, deux de chaque couleur).

 **Trèfle** : tu perds instantanément s'il y en a un dans ta pile.

Les effets de cette carte s'activent toujours, que la carte soit jouée ou défaussée.

 **Corbeau** : pioche une carte dans la main du joueur suivant. Ensuite, celui-ci te vole une carte d'une autre couleur.

Seules les cartes en main peuvent être volées. Si tu n'as en main que des cartes de la couleur de celle que tu viens de prendre à ton adversaire, celui-ci ne peut pas piocher dans ton jeu.

 **Chat noir** : prends la première carte de la pioche. Le joueur suivant défausse une carte de ta main sur sa pile.

Les effets de la carte défaussée ne s'appliquent pas, sauf s'il s'agit d'un Trèfle.

 **Mauvais œil** : choisis une couleur. À son tour, le joueur suivant doit jouer une carte de cette couleur, s'il en a une.

Le joueur suivant peut Piocher et Purifier avant de jouer une carte de la couleur choisie. S'il n'a aucune carte de cette couleur, il joue ce qu'il veut. Tu as le droit de choisir une couleur qu'il n'a pas en main.

 **Fer à cheval** : prends la première carte de la pioche. Remets une carte de ta main sous la pioche. Retourne le jeton Fer à cheval.

Tu peux remettre sous la pioche la carte que tu viens de piocher. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, tu dois quand même en poser une de ta main. Lorsqu'il n'y a plus que deux joueurs en jeu, les changements de sens n'ont aucun effet.

 **Sel renversé** : défausse une carte de la main du joueur suivant sur sa pile.

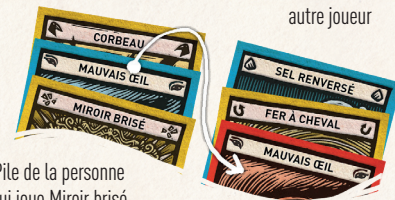
Les effets de la carte défaussée ne s'appliquent pas, sauf s'il s'agit d'un Trèfle.

 **Miroir brisé** : si la carte sous ce Miroir porte le même nom que la première carte de la pile d'une autre personne, donne une de tes cartes à cette personne, et pioches-en une autre dans sa main.

Tu peux jouer la carte Miroir brisé même si la condition n'est pas remplie. Dans ce cas, son effet ne s'applique pas.

Cet effet ne s'active qu'au moment où la carte est jouée. Tu choisis la carte que tu donnes et celle que tu pioches au hasard chez ton adversaire. Si la condition est remplie pour plusieurs joueurs, tu choisis à qui s'applique cet effet.

Exemple d'activation du Miroir brisé :



Pile de la personne qui joue Miroir brisé

Remerciements

Je souhaite remercier mon père, ma mère, mon frère, mes amis, l'association LUDO, le groupe du Laboratorio de juegos, le Pati Llimona, Santa Jugona, Burning et Kleff.

Chaque petit engrenage a permis à ce projet de voir le jour, et j'en suis très reconnaissant.

Nico Cardona

Crédits (📷)

Création : Nico Cardona (@toobadgames)

Illustration : Tomás Hijo (@tomashijo)

Traduction française : Juliette Chastel (@jchtraduction)

Mise en page : Marc Simó (@sanagi.std)



Le chat polisson s'appelle Fluski.

BAD LUCK

LIVRET DE RÈGLES