



NICHTLUSTIG LEMMING MAFIA



Six lemmings mafieux essaient de se jeter le plus vite possible du ponton. Mais qui y arrivera en premier ? Ce ne serait pas réellement la mafia, si on ne pouvait pas parier sur le résultat. Pendant la course, chaque joueur a son favori et va essayer d'utiliser habilement les résultats des dés pour influencer le cours de la course tout en évitant de mettre les pieds dans les blocs de béton des concurrents. Trois blocs de béton et la course est finie pour un lemming.

C'est bête, si on voulait justement avoir celui-ci en premier dans l'eau. Bien que l'on puisse remédier aux blocs de béton avec un marteau piqueur. Cela fluctue sans cesse, ce lemming se trouve donc devant, donc celui-là. Durant la partie, on parie seulement si on rencontre le bookmaker de la mafia. Plus tard on a parié sur le vainqueur, plus on reçoit de points. Mais celui qui attend trop longtemps et ne parie pas du tout sur le vainqueur reste les mains vides.

Et accessoirement, on doit aussi remplir ses contrats avec le Parrain de la mafia.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points à la fin de la course. On obtient des points en pariant sur le vainqueur de la course et en remplissant ses contrats avec le Parrain de la mafia.

CONTENU

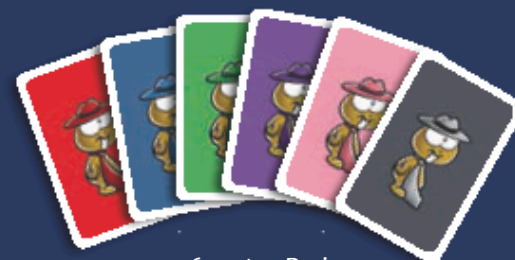
1 plateau de jeu

1 dé

2 dés Lemming

12 blocs de béton

6 Lemmings mafieux



36 cartes Pari
(6 sets de cartes composés de 6 cartes)



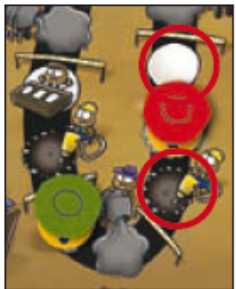
18 cartes Contrat

PRÉPARATION DU JEU

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table
- Les **6 Lemming mafieux** sont placés sur leur couleur sur la case de départ. Indépendamment du nombre de joueur les 6 figurines sont toujours en jeu.
- Chaque joueur reçoit un **set de cartes** composé de **6 cartes Pari**, une par couleur, pour chaque lemming. A moins de six joueurs les cartes restantes retournent dans la boîte.



- Le joueur doit choisir sur quelle case de la section suivante il veut placer le lemming. Cependant, la case doit être libre. En aucun cas, deux lemmings ne peuvent être sur la même case. La plupart des cases déclenchent une action.



Exemple: Le joueur doit avancer le lemming vert sur une case de la prochaine section. Une case est occupée, il lui reste le choix entre les deux autres cases.

- S'il n'y a pas de case libre dans la section suivante, on place le lemming sur une case inoccupée, de son choix, de la seconde section. Si toutes les cases sont également occupées, on place le lemming dans la section suivante.
- Après avoir avancé un lemming, le premier joueur donne les deux dés à son voisin de gauche. Celui-ci lance les deux dés, choisit le résultat d'un dé et avance le lemming correspondant sur une case libre de la section suivante. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Attention: Si un lemming est éliminé (cf. la page 3 « La bétonnière »), à partir de maintenant, si sa couleur est tirée au dé, elle est valable pour le lemming placé en dernière position. Pour chaque lemming éliminé, c'est une couleur supplémentaire pour le lemming placé en dernière position. S'il ne reste que deux lemmings en course, il y a cinq couleurs valables pour le dernier. Avec cette règle, les lemmings retardataires peuvent souvent revenir à l'avant et la course reste captivante jusqu'à sa conclusion.

Exemple: Le résultat des dés est rose et bleu. Bleu est déjà éliminé. Le joueur a maintenant le choix entre rose et gris, parce que gris est en dernière position. Si rose était également éliminé, le joueur devrait déplacer le lemming gris.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le **premier joueur** lance les **deux dés Lemming**. Les couleurs des dés déterminent quels lemmings peuvent être avancés. Après le lancé de dés, le joueur a toujours le choix entre deux lemmings qu'il peut avancer. Il doit choisir un lemming parmi ces deux là. Si le résultat indique deux fois la même couleur, il doit avancer le lemming de cette couleur.
- Le joueur avance le lemming d'une seule section. Les sections sont séparées les unes des autres par des rubans jaunes. Dans chaque section, il y a deux ou trois cases.



LES CASES DU PLATEAU DE JEU

Sur le parcours il y a différentes cases. Sur la plupart des cases où se trouve un lemming, une action se déclenche.

Bétonnière

Si un lemming est placé sur une case avec une **bétonnière**, ce lemming reçoit immédiatement un **bloc de béton**. Un pion est placé sur le socle du lemming.



Remarque : chaque lemming « supporte » deux blocs de béton. Si un lemming reçoit un troisième bloc de béton, la course est terminée pour lui et il doit se retirer. Sa figurine est enlevée du plateau et on la place sur l'emplacement « 6 ». Un second lemming éliminé se place sur l'emplacement « 5 » etc.

Marteau piqueur

Si un lemming est placé sur une case avec un **marteau piqueur**, on **retire** un bloc de béton de ce lemming s'il en possède déjà un ou deux.



Véhicule rapide

Si un lemming est placé sur une case avec un véhicule rapide, on lance immédiatement le **dé**. Ensuite, le lemming continue à avancer d'autant de cases qu'indiqué par le dé. L'action sur la nouvelle case doit être exécutée. Si la nouvelle case sur laquelle le lemming doit s'arrêter n'est pas libre, il reste sur sa case initiale. Son mouvement est terminé. A la place, il reçoit un **bloc de béton**.



Bookmaker

Si un lemming est placé sur une case avec un **bookmaker**, tous les joueurs peuvent placer une de leurs cartes Pari face cachée devant eux. De même quand un joueur place par la suite une nouvelle carte Pari, il place celle-ci face cachée au dessus de la précédente. Ainsi, devant chaque joueur, se forme une pile de cartes Pari face cachée qu'il doit bien séparer de ses cartes Pari restantes et de ses cartes Contrat.



Conseil: Placer une carte Pari est volontaire. Cependant, les joueurs ne doivent pas attendre trop longtemps pour parier car seules les cartes posées seront récompensées.

Parrain de la mafia

Si un lemming est placé sur une case avec le **Parrain de la mafia**, tous les joueurs peuvent jeter l'une de leurs cartes Contrat et la remettre face cachée dans la boîte. Pour cette carte, les joueurs ne pourront plus recevoir de points négatifs à la fin de la partie pour leur non exécution, mais également aucun point positif dans le cas où le contrat aurait été rempli.



Cases vides

Si un lemming est placé sur une case vide, rien ne se passe. Ce sont des cases paisibles sur lesquelles aucune action n'a lieu.



FIN DE LA PARTIE

La course et par conséquent la partie, se termine quand un lemming atteint la dernière case d'eau à la fin du ponton. **La course se termine également s'il ne reste qu'un seul lemming** sur le parcours parce que tous les autres sont déjà éliminés. Dans les deux cas, ce lemming a remporté la course.



Tous les joueurs qui possèdent encore en main des cartes Pari inutilisées à la fin de la course, doivent les **défausser**. Ces cartes ne s'ajouteront pas aux piles de cartes Pari que les joueurs ont formés devant eux pendant la course.

Maintenant, chacun **retourne** sa pile de cartes Pari. Ainsi la carte pariée en premier se trouve automatiquement au dessus de la pile de cartes.



Chaque joueur **compte** les cartes de sa pile du haut vers le bas jusqu'à ce que la carte du lemming victorieux apparaisse. Le joueur reçoit un point pour chaque carte qu'il a compté, y compris la carte du lemming victorieux.

De cette manière un joueur peut gagner **au maximum six points** avec ses cartes Pari lors d'une course. Ce qui veut dire qu'il a placé la carte du vainqueur juste à la fin et elle apparaît comme dernière carte (la sixième) dans sa pile.

Exemple: le joueur avait placé ses cartes Pari comme dans l'illustration ci-dessus. Puisque le lemming gris est vainqueur, il reçoit 5 points.

Celui qui avait placé la carte du vainqueur comme première carte, reçoit seulement un point puisqu'elle apparaît immédiatement dans la pile tournée face visible.

Exemple: si le violet avait gagné, le joueur aurait reçu seulement 1 point puisqu'il avait mis en premier sur le violet avec la carte Pari.

Celui qui n'a pas du tout placé la carte du vainqueur parce qu'il a attendu trop longtemps, ne reçoit aucun point, puisque la carte ne se trouve pas dans sa pile.

Exemple: si le joueur n'avait pas placé gris, il aurait reçu 0 point.

Conseil: On peut obtenir des points seulement avec la couleur du lemming victorieux. Plus tard on parie sur cette couleur, plus de points on pourra gagner, puisque la carte se trouvera le plus loin dans la pile retournée. Ainsi, on place rapidement les trois premières cartes Pari afin de former rapidement une pile. Ensuite, on parie avec les cartes des couleurs dont on pense qu'elles ont une chance de l'emporter.

- Après avoir décompté les cartes Pari, c'est au tour des cartes Contrat qui se trouvent encore face cachée devant les joueurs d'être décomptées. En fonction de la difficulté pour les remplir, ils rapportent entre **1 et 5 points**.
- Celui qui ne remplit pas une carte Contrat, perd **2 points** indépendamment de sa valeur. Durant la course, il est conseillé de se séparer des cartes Contrat difficiles ou non réalisables sur la case avec le Parrain de la mafia.

Détail des cartes Contrat:



Le joueur reçoit 1 point si le gris ou le rose, ou même les deux lemmings sont éliminés. Si aucun de ces deux lemmings n'est éliminé, le joueur perd 2 points.

(Farbe X) und/oder (Farbe Y) scheiden aus.
(Couleur x) et/ou (Couleur y) doivent être éliminés



Le joueur reçoit 2 points si à la fin du parcours le vert se trouve devant le rouge. De même, si le rouge est éliminé et le vert est encore sur le parcours, le joueur remplit son contrat. Si les deux lemmings sont éliminés, tant que le premier à être éliminé est le rouge avant le vert. Si le rouge est placé devant le vert, le joueur perd 2 points.

(Farbe X) platziert sich vor (Farbe Y)
(Couleur X) doit être placée avant la (Couleur Y)



Le joueur reçoit 3 points si le lemming bleu est premier, deuxième ou troisième. Si le bleu n'atteint pas au moins la troisième place, le joueur perd 2 points.

(Farbe X) wird mindestens dritter.
(Couleur X) doit être au moins à la 3ème place



Le joueur reçoit 4 points si aucun lemming ou si un seul est éliminé. Si plus d'un lemming est éliminé, le joueur perd 2 points.

Höchstens ein lemming scheidet aus.
Pas plus d'un lemming éliminé.



Le joueur reçoit 4 points si au moins trois lemmings sont éliminés. Si moins de trois lemmings sont éliminés, le joueur perd 2 points.

Mindestens drei lemminge scheiden aus.
Au moins trois lemmings éliminés.



Le joueur reçoit 5 points si le lemming remporte la course sans aucun bloc de béton. Le lemming est aussi victorieux s'il n'a pas atteint la case d'eau, mais se retrouve seul sur la piste car tous les autres lemmings ont été éliminés. Si le lemming vainqueur a un ou deux blocs de béton, le joueur perd 2 points.

Der siegreiche lemming hat keine betonklötze.
Le lemming vainqueur ne doit pas avoir de bloc de béton.

VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand nombre de points avec son pari et / ou la réalisation de ses cartes Contrat. En cas d'égalité entre les joueurs, c'est celui qui obtient le plus de points avec ses cartes Contrat. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

TRADUCTION DES COULEURS SUR LES CARTES

Blau = Bleu, **Grau** = Gris, **Grün** = Vert, **Lila** = Violet, **Rosa** = Rose, **Rot** = Rouge

CRÉDITS

Auteur: Michael Rieneck
Rédaction: TM-Spiele
Illustrations: Joscha Sauer
Figurines: Andreas Klober
Graphisme: Pohl & Rick

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
© Joscha Sauer

Plus d'informations sur Nichtlustig sur www.nichtlustig.de

MADE IN GERMANY



Traduction française - v1.1



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>