



DroPolter

Livret de règle

Des bruits glaçants vous réveillent en pleine nuit. OOOUUUUH... Crac... BOUM !!! De drôles de silhouettes fantômes apparaissent les unes après les autres sous votre lit. Dieu merci, vous êtes superstitieux. Vous vous dépêchez d'attraper votre collection de grigris, rassemblée justement pour ce genre de situation. Serez-vous capable de déposer, d'une seule main, uniquement les grigris nécessaires, et ce, sans faire d'erreur ?! Il est temps de repousser les limites de vos mains !

Matériel

© 30 cartes à thème

© 5 types d'objets, 5 de chaque

© 1 pion fantôme

Devant Dos



Bague



Biscuit



Clef



Coquillage



Gemme



© 21 clochettes

© Livret de règle

1. But du jeu

Lors de chaque manche, déposez, le plus rapidement possible, uniquement les objets nécessaires. Le joueur le plus rapide pourra alors battre le fantôme et remporter une clochette. Le premier joueur à gagner 5 clochettes remporte la partie.



2. Préparation

- 1 Mélangez les cartes à thème, puis formez une pile face cachée accessible à tous les joueurs.
- 2 Placez le pion Fantôme debout au milieu d'une zone accessible à tous les joueurs.
- 3 Placez toutes les clochettes au milieu de la zone de jeu.
- 4 Chaque joueur prend 1 objet de chaque et les place dans la paume de sa main. Les objets restants ne sont pas utilisés, rangez-les dans la boîte.



Bague



Biscuit



Clef



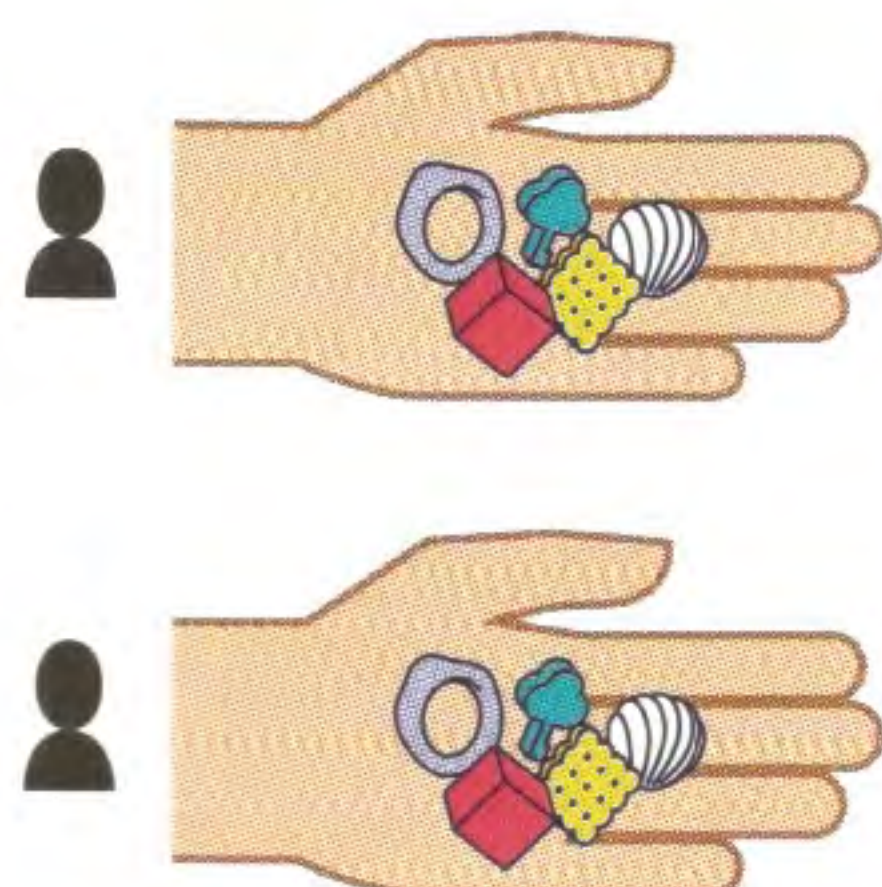
Coquillage



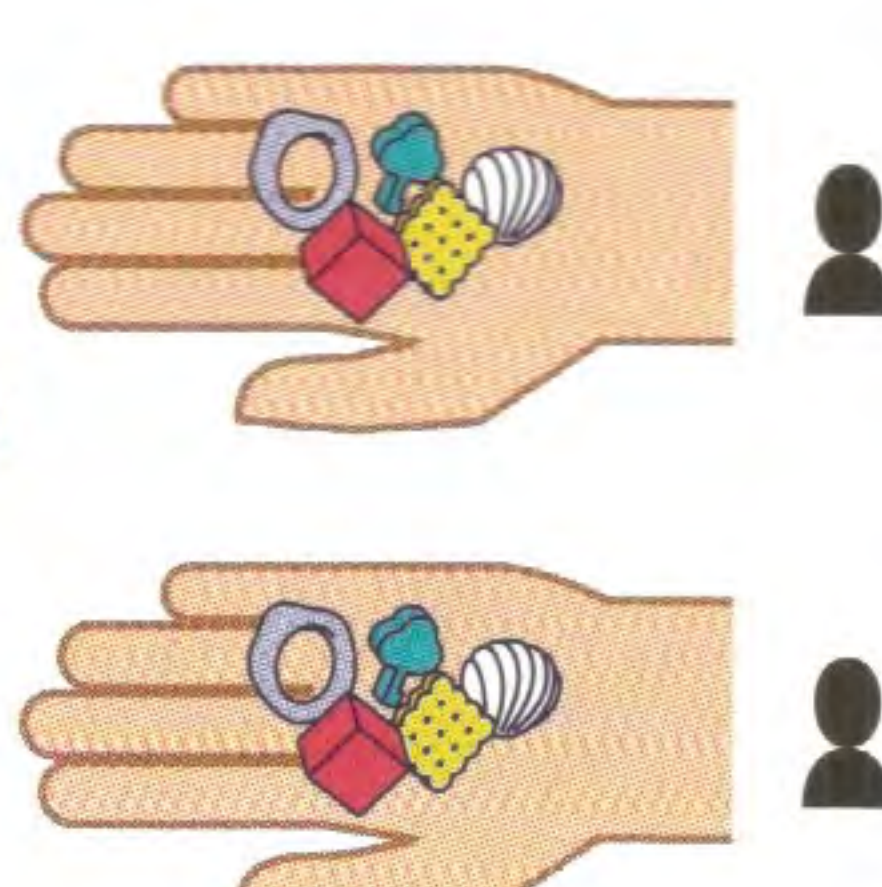
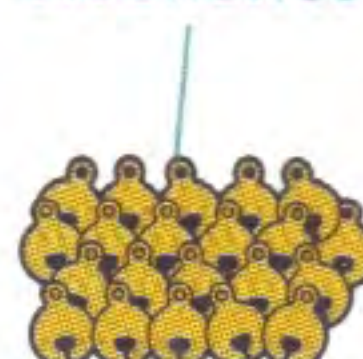
Gemme

- 5 Désignez le premier joueur.

cartes à thème



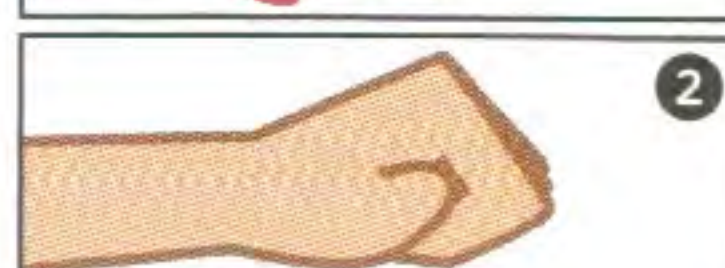
clochettes



pion fantôme

3. Commencer la recherche d'objets

- 1 Fermez vos mains l'une sur l'autre et secouez bien pour mélanger vos objets.
- 2 Faites en sorte de garder tous vos objets dans une seule main. Retournez votre poing de sorte que le dos de votre main soit tourné vers le haut. À partir de ce moment, vous n'avez plus le droit de regarder l'intérieur de votre main ou bien même de bouger vos doigts.
- 3 Le premier joueur retourne une carte thème de la pile de sa main libre et la place face visible à côté de la pile. Les objets qui figurent sur la carte sont les objets nécessaires pour cette manche.



Objets nécessaires (type 1 à 4)

- 4 Lorsque la carte thème est retournée, tous les joueurs retournent simultanément leur paume vers le haut, puis tentent de faire tomber les objets qui figurent sur la carte **d'une seule main**.

Si vous faites tomber un objet qui ne figure pas sur la carte thème, rendez-vous à la section « Et si je fais tomber des clochettes ou des objets inutiles ».

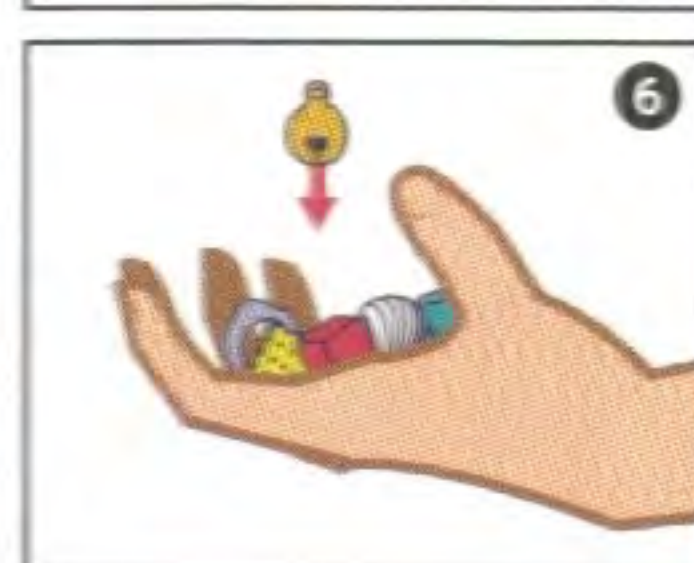
Règle pour la pose d'objets



- 5 Si vous avez réussi à déposer tous vos objets nécessaires, attrapez le pion Fantôme de votre main libre.

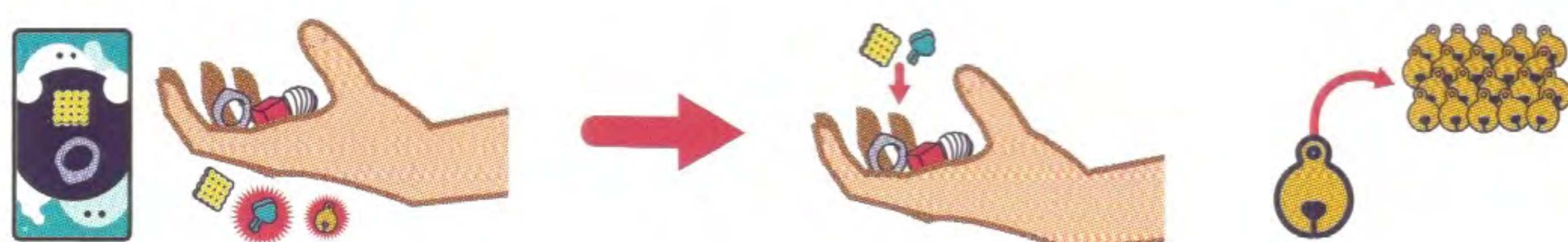
- 6 Le joueur qui attrape le pion Fantôme remporte la manche, et gagne une clochette du milieu de la table et la place dans sa main, avec ses autres objets.

- 7 La manche est terminée. Replacez le pion Fantôme au milieu de la table. Tous les joueurs reprennent tous leurs objets dans leur main. Le gagnant de la manche précédente commence. Commencez la manche suivante [3. Commencer la recherche d'objets]



Et si je fais tomber des clochettes ou des objets inutiles ?

Chaque joueur qui fait tomber des clochettes ou des objets inutiles doit recommencer sa recherche d'objets. Remettez chaque clochette tombée dans la réserve de clochettes au milieu de la zone de jeu. Reprenez chaque objet tombé en main, objets nécessaires inclus. Vous pouvez recommencer à jouer à partir de là.



Si un joueur attrape le pion Fantôme alors qu'il n'a pas fait tomber les objets, il doit immédiatement remettre le pion à sa place. Si ce même joueur possède des clochettes, il doit en reposer une dans la réserve. Aucune pénalité ne s'applique s'il ne possède pas de clochette. La partie reprend dès que le pion Fantôme a retrouvé sa place.

4. Terminer le Jeu

À la fin d'une manche, la partie s'arrête si un joueur possède **5 clochettes** ou si la pile de cartes est vide. Plus un joueur possède de clochettes, plus son score final est élevé. Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de clochettes, on considère qu'ils sont à égalité.



Règles avancées

Lorsque vous recherchez les bons objets, vous ne devez pas regarder à l'intérieur de votre main. Concentrez-vous sur le sens du toucher uniquement. Le reste des règles reste inchangé.



Oink Games

ver. 1.0

Auteur: Paul Schulz

Visuels: Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Assistants de production: Kelko Inagaki, Rie Komatsuzaki

Traduction: Laura Muller-Thoma

Remerciements: Play testers

Publisher: Oink Games Inc.

oinkgames.com

© 2023 Oink Games Inc.

! Attention

- Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments. Risque d'étouffement.
- Ne pas exposer à la chaleur ou à un environnement humide. Cela peut endommager le matériel.
- À conserver loin des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.