



efko®

CBG
CZECH BOARD GAMES



INFARKT

VLADIMÍR BRUMMER

PARTY
BOARD GAME



Règles

www.infarkt.czechboardgames.com

Règles du jeu INFARKT

Votre travail, votre famille et votre maison sont d'irréconciliables ennemis qui se disputent violemment votre temps et votre patience. Les conséquences de votre vie nocturne, votre paresse et autres péchés ne sont qu'à peine compensés par vos activités sportives limitées et vos tentatives pour vivre plus sainement. D'ailleurs, vous continuez à faire face à d'imprévisibles désastres, à l'ennui, à des fêtes et aux visites de vos parents...

Non, ce n'est pas de votre vie qu'il va s'agir. Afin d'éviter tout malentendu, regardez les bulles. Ce que nous n'avons pas pu y mettre se trouve sous www.infarkt.czechboardgames.com

Les règles du jeu sont simples. Il est conçu pour 2 à 5 joueurs. Vous trouverez dans ce jeu, en plus de l'humour et de l'interaction entre les joueurs, une bouffée de chance et un niveau adéquat de stratégie. C'est un jeu sur la survie dans notre société de consommation avec tous les pièges qu'elle offre. Le gagnant est le joueur qui aura su le mieux faire face à toutes les menaces psychiques et physiques durant une journée.

Je ne sais pas si cela fonctionne avec vous, mais pour moi cette phrase signifie que l'un de nous verse tous les éléments sur la table et, en attendant qu'il essaie de trouver tous les éléments tombés sous la table, un autre joueur s'occupe du matériel sur la table. Le troisième rend tout plus difficile en essayant de les aider. En attendant, le quatrième joueur regarde fixement les règles du jeu en essayant de les comprendre avant que les autres joueurs puissent préparer la partie et il est certain qu'il y aura des conflits, en particulier quand ce joueur exigera que l'on passe à la page suivante des règles. Comme vous pouvez clairement le comprendre, plus il y a de joueurs, plus on s'amuse. S'il y a une personne méticuleuse parmi les joueurs insistant sur la vérification du nombre correct d'éléments dans le jeu, nous avons une excellente nouvelle pour lui : A la fin des règles, il y a une liste des éléments fournis.

Mise en place

Préparez le jeu en suivant les indications ci-dessous.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente les lieux où se déroule votre vie.

Pièces de monnaie L'argent peut acheter presque tout (dans ce jeu).

Supermarché

Marchandises

Au supermarché, vous pouvez acheter diverses marchandises : nourriture, boissons, tabac.

Case réservée pour la défausse des marchandises. Toutes les cartes marchandises sont placées ici (même celles d'autres lieux). Si la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes défaussées et formez une nouvelle pioche de cartes marchandises.

Événements

Cases événements pour les cartes événements. Leur nombre est toujours supérieur de un au nombre de joueurs actuellement dans la partie.

Pioche événements – Mélangez les cartes événements et placez-les sur la case indiquée en fonction du nombre de joueurs. L'image montre le plateau configuré pour quatre joueurs. Les cartes événements représentent ce que le destin a préparé pour votre partie. Que ce soit un gain excitant à la loterie ou des conflits désagréables au travail, elles affecteront toujours votre santé, votre situation financière, vos relations familiales ou votre carrière. Les optimistes nomment de tels événements des opportunités, les pessimistes les prennent comme des coups du destin. Et vous, comment les nommez-vous ?

Case réservée pour la défausse des cartes événements utilisées.

Pharmacie

Pioche médicaments A la pharmacie, vous pouvez acheter des médicaments pour soigner votre frêle santé.

Case réservée pour la défausse des cartes médicament utilisées.

Marché aux puces

Trois marchandises et un médicament face visible. On peut acheter marchandises et médicaments au marché aux puces.

Le marqueur premier joueur doit être donné au dernier joueur à avoir été malade.

Chaque joueur reçoit :

- Un plateau joueur et 6 jetons indicateurs de santé montrant son état de santé actuel. Au début de la partie, chaque indicateur de santé est à zéro.
- Trois pions dans la couleur du joueur.
- 1 pièce et, au hasard, une carte médicament + une carte marchandise. Le joueur posera ses cartes sur la table devant lui face visible. Toutes les cartes et l'argent sont toujours visibles dans ce jeu !

Si c'est une partie à 3 ou 4 joueurs, le troisième joueur (dans l'ordre) obtiendra 1 pièce supplémentaire. Pour une partie à 5 joueurs, le troisième joueur (dans l'ordre) obtiendra 2 pièces supplémentaires et le quatrième 1 pièce supplémentaire. Vous pouvez trouver cela étrange, mais c'est ainsi. Pour les règles d'une partie à deux joueurs, voir à la fin du livret.

Tout comme vous, nous aimons aussi les extensions. C'est pourquoi nous en avons ajouté au jeu de base. Nous avons préparé cinq extensions pour une version avancée du jeu. Mais pour le moment, laissez-nous vous décrire la version de base du jeu.



Extension

Pour le moment, vous n'avez aucune utilisation de ces éléments



mettez-les de côté.

Voilà, le jeu est prêt. Maintenant, regardons le principe de base.

Principe de base du jeu

Le principe de base du jeu réside dans l'amélioration et la détérioration de votre état de santé en fonction des événements auxquels vous faites face.

Vous pouvez voir votre état de santé sur votre plateau joueur où se trouvent vos différents indicateurs de santé.

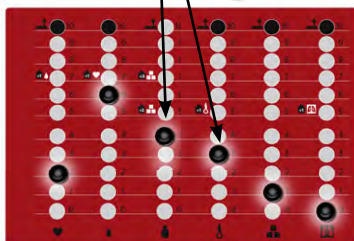
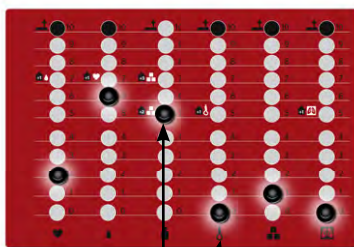
Vous identifierez les changements grâce aux icônes soit sur les cartes soit sur le plateau de jeu.

Par exemple : +2♣ signifie augmenter votre tension artérielle de 2 points vers le symbole tombe

Exemple : l'image montre qu'un joueur a des problèmes avec sa tension artérielle (valeur 6) et son obésité (valeur 5). Tous les autres indicateurs sont corrects.

Il subit un événement désagréable, une diarrhée. D'un côté, elle aide le joueur à perdre un peu de poids -1♣ (sa valeur d'obésité baisse de 4 à 5) mais d'un autre côté elle affecte son état mental +3♣ (la dépression monte de 0 à 3).

Comme vous pouvez le voir, c'est simple. Si un élément des règles indique "exécutez l'effet de la carte" il signifie simplement : déplacez les indicateurs selon les symboles sur la carte.

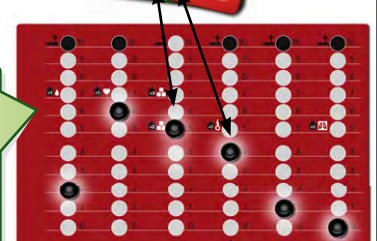
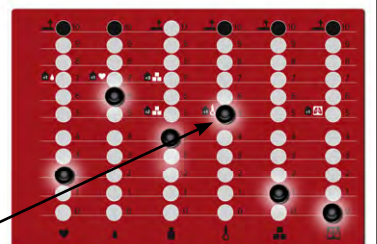


De plus, le joueur doit aller au bureau (car il a besoin d'argent, +3) et il aggravera sa dépression de 2 points vers le niveau dangereux de 5.



Il décide d'améliorer légèrement son humeur en buvant une bière (-1♣ +1♣) mais son obésité atteint de nouveau la limite dangereuse. Si un des indicateurs atteint le symbole tombe, le joueur meurt et quitte la partie. On peut mourir de n'importe quoi sauf d'obésité.

Aucun des indicateurs ne peut descendre en dessous de zéro et monter au-dessus de 10. Exemple : Votre valeur de diabète est 1 et vous devez l'abaisser de 2, vous déplacerez ainsi votre indicateur de 1 à 0. La partie restante de l'effet sera ignorée et elle ne peut pas être conservée pour plus tard quoi qu'il arrive.



Déroulement du jeu

Le jeu est divisé en manches. Chaque manche se déroule ainsi :

1. **Événements** — à son tour, chaque joueur prend une des cartes événement et exécute l'instruction. Puis le marqueur premier joueur est transmis au suivant.
2. **Placement des pions** (planification des actions) — les joueurs placent simultanément leurs 3 pions sur le plateau de jeu.
3. **Réalisation des actions** — les joueurs réalisent progressivement les actions choisies.
4. **Fin de la manche**

Les manches continuent à se répéter jusqu'à ce qu'un seul joueur reste vivant - il est alors le gagnant.

1. Événements

Le premier joueur place dans les **cases événements** un nombre de cartes égal au nombre de joueurs actifs plus un. Les cartes doivent être placées face visible. Les joueurs jouent l'un après l'autre.

Le joueur actuellement actif pioche un des événements restants et exécute immédiatement les effets indiqués.

Après que chaque joueur a choisi une carte et exécuté l'instruction, **le premier joueur remettra le marqueur premier joueur au prochain joueur en respectant la direction de jeu** (de cette façon, il détermine le nouveau premier joueur pour la suite de la manche). La dernière carte événement restante est défaussée. Les joueurs gardent les cartes événement utilisées.

2. Placement des pions (Planification des actions)

Chaque joueur place ses 3 pions actions dans 3 lieux différents.

Les joueurs placent leurs pions en même temps. Les lieux suivants sont disponibles : Travail, Supermarché, Pharmacie, Marché aux puces, Maison et Fitness. Des pions de joueurs différents peuvent être placés dans le même lieu mais jamais plusieurs pions du même joueur.

Parfois le choix des lieux peut être limité pour un joueur. Si, par exemple, il a sélectionné un jour férié, il ne peut aller à son bureau (voir les événements spéciaux en annexe). Après que chaque joueur a terminé sa planification, vous pouvez commencer la réalisation des actions.

3. Réalisation des actions

Les joueurs jouent l'un après l'autre. **Le joueur actuellement actif réalise ses actions planifiées dans n'importe quel ordre.** Ce qui signifie qu'il

1. choisit un des ses pions.
2. réalise les actions qui lui sont permises en fonction du lieu visité.
3. récupère le pion et répète le processus avec ses autres pions.

Bureau. Bien que travailler vous rapporte 3 pièces, pourquoi travailler si cela vous fait souffrir +2 ?

Action à l'intérieur d'un rectangle noir. +3\$ +2\$
Parfois une, parfois plusieurs actions. L'action doit être effectuée entièrement et pas partiellement (par exemple pour prendre l'argent à votre bureau mais ignorer la dépression). L'action n'est pas obligatoire mais une fois que vous décidez de l'exécuter, vous devez l'exécuter entièrement.

Une pharmacie est un paradis pour toutes les personnes malades et les hypocondriaques. Vous pouvez obtenir ici 1 médicament de la pioche pour 2 pièces. Les médicaments ne sont pas bon marché mais vous apportent un énorme avantage : vous pouvez les utiliser n'importe quand pendant la partie, même quand vous n'êtes pas en train de vous déplacer, sans action spéciale. Vous indiquez simplement "je vais utiliser mon médicament". Vous exécutez son effet et vous défaussez la carte médicament.

Fitness. Vous y travaillez dur. C'est un lieu où vous améliorez votre condition physique, votre humeur et votre confiance en vous en fonction de votre situation financière et du nombre d'heures que vous pouvez y consacrer.

Pour 1\$ vous aurez -1\$ -1\$ pour 2\$ même -1\$ -2\$

Quand les options A) et B) sont disponibles, ne choisissez qu'une d'entre elles. Ne faites votre choix qu'en exécutant l'action, pas pendant la planification.

Par exemple: A) -1\$ -1\$ -1\$ B) -2\$ -1\$ -2\$

"A son tour" signifie que le premier joueur (le joueur possédant le marqueur premier joueur) commence à jouer suivi de son voisin de table et ainsi de suite jusqu'au dernier. Nous recommandons d'aplanir les différences culturelles concernant la direction du jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre / dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) avant le début de la partie.

Placez toujours une carte de plus que le nombre de joueurs actifs (c'est-à-dire ceux qui sont encore activement impliqués dans la partie, vous ignorez alors ceux qui sont déjà morts). Si vous aimez arranger clairement les choses, déplacez le paquet événements vers la gauche à chaque mort en fonction du nombre de joueurs actifs. De cette façon vous avez le nombre correct de cases à gauche de la pile. A vous de voir.

Les cartes que nous conservons devant nous serviront de petit journal intime personnel, CV, historique ou ce que vous voulez. A la fin de la partie, il peut être amusant de lire la séquence de vos événements et présenter ironiquement vos observations sur ses vicissitudes.

Pourquoi appelons-nous cela "planification" ? Un pion dans un lieu permettra plus tard au joueur d'exécuter une action spécifique. Dans cette phase du jeu, nous choisissons juste quelles actions nous effectuerons plus tard. En conséquence, nous utilisons le mot planification.

Les pions sont placés en même temps. Si vous jouez avec des personnes qui préfèrent calculer soigneusement chaque mouvement à l'avance, vous pouvez convenir d'une planification étape par étape, mais elle rendra le jeu beaucoup plus lent. Elle dépend de vos compagnons, nous, nous jouons toujours en même temps et si quelqu'un continue à nous attendre, nous adoptons une approche créatrice pour lui en faire part.

L'ordre des actions est parfois peu important mais il peut parfois l'être. Par exemple, vous allez d'abord à votre bureau, vous achetez quelques marchandises avec l'argent gagné et dans le même tour vous pouvez inviter les autres à une fête.



Supermarché. Au supermarché, vous pouvez acheter de la nourriture pour préparer quelques repas délicieux ou pour inviter vos voisins à une fête. Vous pouvez :

- **Faire des achats standards,** vous pouvez acheter une (A) ou deux (B) cartes de la **pioche marchandises**, le prix de chacune est d'1 pièce
- **Achats compulsifs (C) +1 et -2 pièces.** Regardez les 3 cartes du dessus de la pioche marchandises, gardez 2 d'entre elles et remettez l'autre face cachée sur la **pioche marchandises** face cachée.

La petite icône signifie l'acquisition d'une carte de la pioche du lieu. L'icône signifie le choix de 2 cartes sur 3.

Marché aux puces. Au marché aux puces vous pouvez obtenir à la fois des médicaments et des marchandises. Les cartes ne sont pas achetées ici mais échangées. Ce qui peut être échangé sont des marchandises contre des médicaments et des médicaments contre des médicaments. Le niveau de bénéfice dépend du nombre de cartes que vous avez échangées. Les trois options suivantes sont disponibles :

- A) Vous pouvez échanger une carte contre une autre des vôtres, c'est réellement une affaire salubre car vous gagnerez 1 pièce.
- B) Vous pouvez échanger deux cartes contre deux de vos propres cartes. Cette transaction n'est pas si avantageuse mais, au moins, vous ne devez rien payer.
- C) Vous pouvez échanger trois cartes. C'est plus exigeant quant à l'argent car vous devez payer 1 pièce.

Si l'affaire n'est pas intéressante pour vous, l'exposant la changera pour vous pour 1 pièce. Défaussez les cartes et piochez trois autres cartes **marchandises** et deux autres cartes **médicament**. Choisissez une des deux cartes médicament, placez-la sur le marché aux puces et défaussez l'autre. Tant que vous avez de l'argent, l'exposant continuera à modifier l'offre pour vous, cela peut être répété plusieurs fois.

Le changement et l'échange ne peuvent pas être combinés. Une fois que vous avez commencé l'échange, le changement n'est plus admissible.

Maison. Si vous décidez de passer un peu de temps à la maison, vous pouvez récupérer (-1\$) et avez un peu de temps pour vous-même ou pour inviter vos amis à une fête. Vous pouvez décider :

- A) soit préparer un repas pour vous-même - **choisissez deux cartes marchandises avec des symboles différents** (par exemple **nourriture** et **boissons**) et exécutez les effets des deux cartes sur votre plateau joueur.
- B) soit inviter vos voisins les plus proches à une fête et leur servir quelques mets délicats. A nouveau, vous aurez besoin de deux cartes marchandises avec différents symboles, par exemple **boissons** et **tabac**. Chacun des deux voisins exécutera les effets des cartes choisies sur son **plateau joueur**.

Les cartes utilisées sont défaussées. Attention ! Une invitation à une fête ne peut pas être refusée.

Quand vous préparez un repas pour vous-même, choisissez quelque chose de sain (des marchandises vertes) bien qu'une cigarette puisse réduire votre dépression. Mais si vous invitez des amis à une fête, n'ayez aucune pitié, donnez-leur la nourriture typique des fêtes (des cartes rouges ou du tabac). Quand vous recevez pour une fête, faites-le correctement et avec le soin dû : lisez chaque carte à vos invités dans l'ordre en annonçant le nom de chaque carte séparément et en lisant son effet tout en attendant son exécution par les autres. Des commentaires détaillés sur la préparation de votre nourriture sont naturellement bienvenus. Ceux qui combinent les effets à l'avance et n'annoncent pas les noms des cartes afin d'accélérer la partie peuvent faire gagner quelques secondes mais sont sûrs de perdre un bon moment d'amusement.

Fin de la manche

A la fin de la manche, vous devez évaluer le plateau de chaque joueur parce que chacun peut subir une détérioration spontanée de son état de santé. Augmentez les **valeurs des indicateurs** en fonction des icônes du **plateau joueur**.

Une nouvelle manche commence.

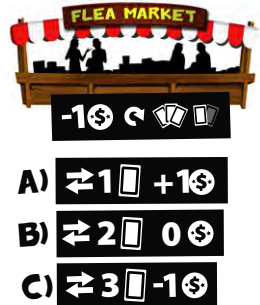
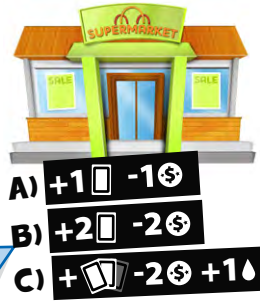
Mort et fin de la partie

Si, à tout moment (y compris pendant une manche), un des **indicateurs** atteint le symbole tombe, le joueur meurt et la partie est terminée pour lui. Chaque joueur doit contribuer avec 1 pièce pour offrir un enterrement décent. Chaque joueur insolvable et incapable de fournir sa contribution funéraire souffre +1\$ car il ne pourra pas honorer son ami en route vers la tombe.

Si un joueur meurt au cours d'une fête, chaque joueur présent souffrira d'un choc +1\$. Le joueur organisant cette fête sinistre se verra même assigner +2\$.

La partie se termine au moment où un seul joueur reste vivant. Il est le gagnant.

Maintenant vous connaissez toutes les règles importantes du jeu, vous pouvez ainsi commencer !



Le marché aux puces n'a ni pioche ni défausse. Utilisez les paquets respectifs de la pharmacie et du supermarché (cela signifie que vous prenez des médicaments de la pharmacie et les marchandises du supermarché et que vous défaussez les cartes sur les défausses respectives).



Remarquez que ce -1\$ est indiqué dans un rectangle à part, signifiant que c'est une action séparée. Vous pouvez ainsi réduire votre dépression tout en ne choisissant ni A) ni B).

Aucune importance que vous choisissiez l'option A) ou B) à la maison, vous avez toujours besoin d'une combinaison de deux cartes marchandises avec des symboles différents. Vous ne pouvez pas juste utiliser une carte !

Détérioration spontanée de l'état de santé :

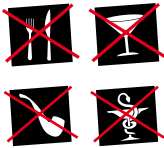
Si	la valeur est	alors augmentez
♥	7 ou plus	+1\$
♦	7 ou plus	+1♥
♣	5 ou 6	+2♣
♠	7 ou plus	+3♠
👤	5 ou plus	+1👤
👤	5 ou plus	+1👤

Ce sont les valeurs de départ avant détérioration spontanée qui sont importantes. Si votre valeur de cholestérol sanguin est 7 et votre tension artérielle est 6, vous exécutez juste +1\$ mais pas +1♥ car la valeur de départ de la tension artérielle était 6 (bien qu'elle soit maintenant 7).

Dans des circonstances extrêmement favorables, une mort collective ou en chaîne peut se produire. Par exemple deux joueurs morts pendant une fête signifie +4\$ pour le joueur organisateur et ceci peut aussi le tuer. Vous devez achever chaque action en cours. Si tous les joueurs meurent pendant une telle action, alors tous ceux-là sont gagnants.

Vue d'ensemble des événements spéciaux

En plus des effets standards, certaines cartes événements impliquent d'autres effets spéciaux. Ils sont indiqués ci-dessous :



Si le **réfrigérateur est cassé**, vous perdez toute la nourriture et les boissons (les cigarettes survivront à cet événement, nous ne conservons pas de tabac dans le réfrigérateur).

Vous avez été volé, les malfaiteurs étaient apparemment une bande de hippies, car ils ont volé tous vos médicaments et votre tabac.

OFFICE

Comme vous êtes en **congé payé**, vous ne pouvez pas aller à votre bureau ce tour-ci.

HOME

Le joueur est parti pour un **voyage d'affaires** et ne peut donc pas rentrer à la maison.



En raison d'un **divorce**, le joueur a perdu la moitié de son argent.

Si vous ne savez pas comment arrondir la moitié d'un nombre impair en cas de divorce, vous n'êtes évidemment pas (encore) passé par un divorce. Demandez à quelqu'un à qui c'est arrivé.

La limitation ne s'applique que pendant une manche, elle ne s'applique pas lors de la prochaine manche.

Si vous jouez avec l'extension Famille :



S'il est **Divorcé**, le joueur perdra la moitié de ses marqueurs famille.

-1 F

Si vous apprenez que **Grand-mère est morte**, vous perdez un marqueur famille.

Si vous jouez avec l'extension Carrière :

+1 C

Grâce à sa **Promotion**, le joueur obtient un marqueur Carrière.

-1 C

En raison de **Conflits au travail**, le joueur perd un marqueur Carrière.

Matériel

• 1 plateau de jeu



• 5 plateaux joueur et 30 jetons indicateur



• 15 pions en bois

(3 pions identiques par joueur)



• 5 extensions – le jeu inclut des extensions, 5 autres lieux facultatifs



• 1 marqueur premier joueur



• 12 marqueurs famille et 13 marqueurs carrière



• 154 playing cards (42x food, 32x beverages, 12x tobacco products, 50x event and 18x drug)



• 24 pièces

(20x valeur 1, 4x valeur 5)



• Règles du jeu faciles à comprendre

Versions avancée et extrême du jeu

Version avancée du jeu - Lisez la liste des extensions et prenez l'une d'entre elles pour remplacer le fitness.

Version extrême du jeu - Installez deux extensions. Une case est réservée pour elles sur le plateau de jeu. Un peu d'audace ? Installez-en trois.

L'autre version du monde - Un joueur mort peut affecter les événements en prenant autant de cartes événements que s'il était toujours un joueur actif et les regarder. Il enlève alors l'une d'elles et distribue les autres comme d'habitude. Il peut piocher et préparer les cartes au cours de la manche précédente.

Partie à deux joueurs

Appliquez les règles standards avec les exceptions suivantes :

• Au début, chacun des deux joueurs ne reçoit que 1 pièce + 1 médicament.

• Quand on a cumulé trois cartes événements défaussées (une carte mise de côté dans chaque manche), ces trois cartes sont utilisées au début de la prochaine manche pour le choix des événements dans la manche en cours. Personne ne peut échapper à son destin ! Cette situation survient après chaque 3ème manche (c'est-à-dire après la 3ème, la 6ème, la 9ème manche).

Votre adversaire n'exécute les effets des cartes choisies qu'une fois à votre fête bien qu'il soit à la fois votre voisin de gauche et de droite.

Liste des extensions

Marché noir - placez une nouvelle offre de 4 cartes marchandises à côté du plateau de jeu au début de chaque manche (ou 3 cartes à 2 ou 3 joueurs). Chaque joueur peut dépenser 1 pièce pour acheter une des cartes marchandises offertes. Aucun joueur ne peut aller au supermarché et au marché noir dans la même manche.



Si un joueur achète une carte, une case vide est créée car les cartes ne sont pas mises à niveau juste après l'achat. S'il reste des cartes, elles doivent être défaussées au début de la manche suivante et de nouvelles doivent être piochées.

Vie nocturne - aucune importance que vous alliez à un pub ou à un bar fumeur, vous pouvez inviter un de vos compagnons et lui payer un verre. Vous pouvez choisir l'un des joueurs et payer 1 pièce. Vous avez tous deux une augmentation de valeur de cancer de 10% (autant pour de la fumée passive inoffensive !). Celui que vous avez invité pioche des cartes de la pioche marchandises jusqu'à ce qu'il trouve la première carte rouge nourriture/boissons malsaine. Il la consomme (je veux dire l'effet de la carte, naturellement, évitez de mâcher la carte).



L'invitation est payante, mais votre ami profitera d'un agréable moment. L'avantage est que vous pouvez inviter n'importe qui, pas seulement vos voisins. Piochez les cartes de la pioche supermarché et défaussez-les au même endroit. Si une mort se produit, elle a les mêmes effets que si elle s'était produite lors d'une fête.

Flirt, infidélité, aventure amoureuse ou romance - quel que soit le nom que vous lui donnez, vous pouvez avec cette action visiter soit un de vos partenaires A) -2♠ +2♥ soit une prostituée B) -1♠ -3♥ +2♥.



Famille - si vous avez un peu de temps libre pendant votre dure journée, il serait bon de l'investir dans votre famille ; un jour ils vous en remercieront. Dépensez 1 pièce pour prendre un marqueur famille **F**, ou, en fonction des circonstances, dépensez 2 pièces pour obtenir 2 marqueurs familles **F**.



Avantage acquis - à chaque fois que vous ferez face, à l'avenir, à une détérioration de votre état de santé, vous pourrez éviter une telle détérioration valant 1 point, en défaussant 1 marqueur famille **F**.

*Votre famille peut vous aider à mieux affronter les coups du destin. Si vous subissez par exemple des conflits au travail, ce qui implique pour vous +1♠ +3♥, vous pouvez à la place défausser trois marqueurs familles **F** et n'exécuter que +1♠ (ou +1♥). Le nombre de marqueurs **F** est limité et il peut arriver qu'ils ne soient plus disponibles. Aucun joueur ne peut rassembler plus de 4 marqueurs familles. Le nombre de marqueurs familles **F** est influencé par quelques événements (Grand-mère est morte et Divorce).*

Carrière - a des effets similaires à ceux de votre travail. Au début, elle produit des avantages assez faibles mais après un certain temps vous davantage d'argent. Vous ne pouvez pas aller à votre bureau et travailler à développer votre carrière dans la même manche.

Pour +2♠ +1♥, vous obtenez +2 pièces et 1 marqueur carrière **C**. Avantage acquis : à chaque fois que vous allez à votre bureau à l'avenir, votre salaire augmentera. Vous obtiendrez 1 pièce de plus pour chaque marqueur carrière **C**.



*Votre carrière augmentera vos revenus du travail à l'avenir, à condition que vous viviez assez longtemps pour le voir. Si, par exemple, vous avez 2 marqueurs carrière **C**, votre salaire au travail sera de 5 pièces la prochaine fois (3 de base +2 pour votre carrière).*

*Comme il y a un nombre limité de postes managériaux et de marqueurs carrière **C**, il peut y avoir une pénurie. Aucun joueur ne peut avoir plus de 4 marqueurs carrière. Le nombre de marqueurs carrière peut être affecté par quelques événements (promotion au travail +1♠ et conflits au travail -1♠). A la différence des marqueurs **F**, les marqueurs **C** ne sont pas défaussés après utilisation.*

© 2011 Česká deskoherní společnost

Author: Vladimír Brummer

Development: Česká deskoherní společnost

Chief tester: Jakub Těšínský

The project of Česká deskoherní společnost (Czech Board Games) supports beginner Czech authors to get ahead in the board game market. A competition of authors organised in the framework of this project guarantees the publication of at least the winning game. In 2011, we succeeded to find partners for the publication of two games and, therefore, thanks to Efko, we have launched this game called Infarkt (Heart Attack). We fully support the launched games in terms of the finalisation of their development. For more details on the competition see www.czechboardgames.com

Illustration: Karel N Moravec, firma Efko

Graphic design: Karel N Moravec, firma Efko

Production: firma Efko, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Zdeňka Gašparíková

Version française : Didier Duchon / révision Michaël Ferrari (2013)

Special courtesy to (alphabetical order): Jana Isabella Růžicková, Jan Kuděla, Josef Košťál, Lomi, Luboš Žižňavský, Radka Lomičková, Sebastian Chum and other people from Česká deskoherní společnost who participated in the development and testing of the game.